

VOID



Fantasy

Základní kniha: Zbraně

vytvořil Gediman
© 2020-2022

Verze 2.4

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. Chladné zbraně.....	3
2. Zbraně pro boj zblízka	4
3. Vrhací zbraně.....	7
4. Modifikace chladných zbraní.....	8
5. Střelné zbraně	10
6. Standardní střelné zbraně	11
7. Brokovnice a ekvivalenty	13
8. Granátometry a ekvivalenty	15
9. Energetické zbraně	17
10. Plamenometry a ekvivalenty	20
11. Přímé podpůrné zbraně	22
12. Nepřímé podpůrné zbraně.....	23
13. Přímé obléhací zbraně	24
14. Nepřímé obléhací zbraně.....	25
15. Přímé palubní zbraně	26
16. Nepřímé palubní zbraně	27
17. Modifikace střelných zbraní	28
18. Doplnky střelných zbraní.....	29
19. Speciální munice.....	31
20. Výbušniny.....	32

Chladné zbraně

Všichni mohou používat jednoruční a obouruční chladné zbraně, ale jen Zápasník může používat ty dřevcové.

Zbraně se dělí na **Sečné (S)**, **Bodné (B)** a **Úderné (U)**, popřípadě jejich kombinace. Dále existují **Speciální zbraně**, které na svůj cíl mají jiný efekt.

Bodné zbraně

Mezi bodné zbraně se počítají dýky, kopí, píky a další podobné zbraně. Mají úzkou a špičatou čepel, svůj cíl zraňují bodnutím. Protivník má postih -4 na CCO při hodu na Vykrytí. Toto má efekt pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Sečné zbraně

Mezi sečné zbraně se počítají sekyry, mačety, šavle a další podobné zbraně. Mají dlouhou a ostrou čepel, svůj cíl zraňují seknutím či říznutím. Protivník má postih -4 na AGI při hodu na Úhyb. Toto má efekt pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Úderné zbraně

Mezi úderné zbraně se počítají obušky, hole, kladiva, palcáty a další podobné zbraně. Nemají ostrou čepel, svůj cíl zraňují pouhým nárazem. Mají ale tři užitečné schopnosti: omráčit protivníka, srazit protivníka nebo odhodit protivníka. Uživatel si může vybrat, jaká schopnost se při úspěšném zásahu protivníka aplikuje. Cíl nijak nezraní, ten si místo ARM hází proti vyznačenému atributu. Tyto zvláštní schopnosti může uživatel použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Omráčení: protivník si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil. Jednoruční zbraně mu dávají postih -1 na DUR, obouruční -2 na DUR a dřevcové -3 na DUR. Viz pravidla pro Omráčení (Základní kniha—Systém).

Sražení: protivník si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. Jednoruční zbraně mu dávají postih -1 na STR, obouruční -2 na STR a dřevcové -3 na STR. Viz pravidla pro Sražení (Základní kniha—Systém).

Odhození: protivník si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je odhozen. Jednoruční zbraně zvyšují Sílu odhození o 1, obouruční o 2 a dřevcové o 3. Viz pravidla pro Odhození (Základní kniha—Systém).

Kombinované zbraně

Sem patří například bodné/sečné, tedy nože, meče a podobně. Uživatel si může při každém útoku zvolit, jak se zbraň bude chovat.

Dvoubřité zbraně

Některé chladné zbraně mohou mít dvě zakončení jejich násady, např. dvě čepele u sekyry, dvě hlavy u kladiva; nebo mohou být oboustranné, např. dvojitý meč. To uživateli dovoluje provést Opravný hod na zásah (hod 20 však i napoprvé znamená, že se zbraň rozbila).

Dosah vrhacích zbraní

Dosah vržení závisí na STR uživatele.

STR 1-10: dosah 5 metrů

STR 11-15: dosah 10 metrů

STR 16-19: dosah 20 metrů

Improvizované zbraně

Postava může využít vhodný předmět (schválí GM) jako chladnou zbraň, i vrhací. Jednoruční zbraň má DAM 5, obouruční má DAM 10 a dřevcová (může ji využít jen Zápasník) má DAM 20. Chladná vrhací zbraň má DAM 5. Podle typu předmětu to může být bodná, sečná nebo úderná zbraň. Improvizovaná zbraň se rozbije na hod 15-20. Pokud má být předmět použit jako improvizovaná zbraň, musí být zapsán do příslušného slotu.

Zbraně pro boj zblízka

Lehké bodné (bodné)

Lehké bodné zbraně.

Stilet: DAM 10, jednoruční, cena 5
Nabodávač: DAM 20, obouruční, cena 10
Píka: DAM 40, dřevcová, cena 20

Lehké sečné (sečné)

Lehké sečné zbraně.

Srp: DAM 10, jednoruční, cena 5
Kosa: DAM 20, obouruční, cena 10
Kůsa: DAM 40, dřevcová, cena 20

Lehké úderné (úderné)

Tyto zbraně jsou v podstatě jen pevné tyče.

Obušek: DAM 10, jednoruční, cena 5
Krátká hůl: DAM 20, obouruční, cena 10
Dlouhá hůl: DAM 40, dřevcová, cena 20

Lehké univerzální (sečné/bodné)

Existuje i verze s čepelemi na obou koncích rukojeti respektive dřevce (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Nůž: DAM 5, jednoruční, cena 5
Párač: DAM 10, obouruční, cena 10
Sudlice: DAM 20, dřevcová, cena 20

Lehké vrhací (bodné)

Tyto zbraně lze použít i jako Vrhací.

Dýka: DAM 5, jednoruční, cena 5
Harpuna: DAM 10, obouruční, cena 10
Oštěp: DAM 20, dřevcová, cena 20

Střední bodné (bodné)

Střední bodné zbraně.

Rapír: DAM 15, jednoruční, cena 10
Obouruční rapír: DAM 30, obouruční, cena 20
Kopí: DAM 60, dřevcová, cena 40

Střední sečné (sečné)

Střední sečné zbraně.

Mačeta: DAM 15, jednoruční, cena 10
Obouruční mačeta: DAM 30, obouruční, cena 20
Berdyš: DAM 60, dřevcová, cena 40

Střední úderné (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí.

Kyj: DAM 15, jednoruční, cena 10
Obouruční kyj: DAM 30, obouruční, cena 20
Dřevcový kyj: DAM 60, dřevcová, cena 40

Střední univerzální (sečné/bodné)

Existuje i verze s čepelemi na obou koncích jílce respektive dřevce (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Šavle: DAM 10, jednoruční, cena 10
Obouruční šavle: DAM 20, obouruční, cena 20
Korseka: DAM 40, dřevcová, cena 20

Těžké bodné (bodné)

Těžké bodné zbraně.

Kord: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční kord: DAM 40, obouruční, cena 40
Partizána: DAM 80, dřevcová, cena 80

Těžké sečné (sečné)

Těžké sečné zbraně.

Tesák: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční tesák: DAM 40, obouruční, cena 40
Fauchard: DAM 80, dřevcová, cena 80

Těžké úderné (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je pokrytá ostrými bodci nebo čepelemi.

Palcát: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční palcát: DAM 40, obouruční, cena 40
Kropáč: DAM 80, dřevcová, cena 80

Těžké univerzální (sečné/bodné)

Existuje i verze s čepelemi na obou koncích jílce respektive dřevce (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Meč: DAM 15, jednoruční, cena 20
Obouruční meč: DAM 30, obouruční, cena 40
Halapartna: DAM 60, dřevcová, cena 80

Bijáky (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih -2 na CCO při hodu na Vykrytí nebo -2 na AGI při hodu na Úhyb. Tyto zbraně nelze použít na vykrývání.

Existuje multi-verze s dvěma až pěti kovovými hlavice na řetězech (funguje jako Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Biják: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční biják: DAM 40, obouruční, cena 40
Cep: DAM 80, dřevcová, cena 80

Krumpáče (bodné)

Existuje i verze se dvěma protilehlými klíny (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Krumpáč: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční krumpáč: DAM 50, obouruční, cena 80
Dřevcový krumpáč: DAM 100, dřevcová, cena 160

Sekyry (sečné)

Existuje i verze se dvěma protilehlými čepelemi (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Sekyra: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční sekyra: DAM 50, obouruční, cena 80
Dřevcová sekyra: DAM 100, dřevcová, cena 160

Kladiva (úderné)

Existuje i verze se dvěma protilehlými hlavami (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Kladivo: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční kladivo: DAM 50, obouruční, cena 80
Dřevcové kladivo: DAM 100, dřevcová, cena 160

Řemdihy (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je pokryta ostrými bodci nebo čepelemi. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih -2 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -2 na AGI při hodů na Úhyb. Tyto zbraně nelze použít na vykrytí.

Existuje multi-verze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Řemdih: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční řemdih: DAM 50, obouruční, cena 80
Drtič: DAM 100, dřevcová, cena 160

Dlouhé bodné (bodné)

Mají dlouhou tenkou čepel. Protivník má postih -5 na ARM.

Žihadlo: DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční žihadlo: DAM 50, obouruční, cena 160
Sponton: DAM 100, dřevcová, cena 320

Boxer (úderná)

Kovový boxer s vyčnívajícími hroty se pevně sevře do dlaně. Každý úder pěstí je potom mnohem ničivější. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +10 k DAM ruce, ve které je držen.

Boxer: DAM +10, jednoruční, cena 10

Okované rukavice (úderná)

Okované rukavice fungují jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), přidávají +10 k DAM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot.

Okované rukavice: DAM +10, jednoruční, cena 20

Bič (speciální)

Bič je používán všemi, kteří pracují s velkými zvířaty... nebo s otroky. Jeho údery sice způsobují jen lehká povrchová zranění, ovšem způsobují o to silnější bolest. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodů na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Úderům biče nelze uhnout. Bič nemůže být použit na vykrytí útoku.

Bič: DAM 5, jednoruční, cena 20

Důtky (speciální)

Důtky jsou používány bezpečnostními jednotkami, dozorcí ve věznicích a otrokáři. Důtky jsou v podstatě několik krátkých bičků připevněných na jedné rukojeti. Jejich údery sice způsobují jen lehká povrchová zranění, ovšem způsobují o to silnější bolest. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodů na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Důtky fungují jako Dvoubřítá zbraň. Důtky nemohou být použity na vykrytí útoku.

Důtky: DAM 5, jednoruční, cena 20

Sít' (speciální)

Sít' je určena na chytání zvířat, otroků nebo zločinců, ovšem je to také zbraň používána při gladiátorských zápasech. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a pro-

tivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Útoků sít' nelze uhnout. Sít' nemůže být použita na vykrytí útoku.

Sít': DAM X, jednoruční, cena 20

Enervator (speciální)

Enervator vyšle slabý elektrický výboj, který dočasně znehybní svalstvo zasažené živé bytosti. Je běžnou výzbrojí bezpečnostních jednotek. Způsobuje Neurální útok. Enervator nemůže být použit na vykrytí útoku

Enervator: DAM 10, jednoruční, cena 30

Tempestor (speciální)

Tempestor vyšle slabý Tempestum výboj, který dočasně zkratuje arkánové systémy zasaženého stroje. Je běžnou výzbrojí bezpečnostních jednotek. Způsobuje Tempestum útok. Tempestor nemůže být použit na vykrytí útoku.

Tempestor: DAM 10, jednoruční, cena 30

Zápěstní čepel (sečná/bodná)

Speciální čepel nože umístěná na předloktí. Sklopením zápěstí dolů se nůž vysune, zvednutím zápěstí nahoru se zase zasune. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více.

Krátká čepel: DAM 15, jednoruční, cena 30

Dlouhá čepel: DAM 30, jednoruční, cena 60

Zápěstní drápy (sečná/bodná)

Speciální krátké drápy, obvykle trojice, umístěné na předloktí. Sklopením zápěstí dolů se drápy vysunou, zvednutím zápěstí nahoru se zase zasunou. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. Zápěstní drápy fungují jako Dvoubřítá zbraň.

Krátké drápy: DAM 10, jednoruční, cena 30

Dlouhé drápy: DAM 20, jednoruční, cena 60

Vlčí čelisti (speciální) (jen pro Caniry)

Tradiční zbraň Canirů. Speciální náhubek tvořící kovové čelisti. Když se Canir zakousne do své oběti, nekousne ji svými zuby, ale kovovými čepelemi náhubku. Vlčí čelisti fungují jako vylepšení boje beze zbraní (útok čelistmi), přidávají mu +10 k DAM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot speciálního vybavení.

Vlčí čelisti: DAM +10, cena 30

Tygrí drápy (sečná/bodná) (jen pro Feliry)

Tradiční zbraň Felirů. Speciální rukavice s pěti zasunovacími kovovými drápy. Když Felir sekne po své oběti, nezasekne do ní své drápy, ale kovové čepele rukavice. Tygrí drápy fungují jako vylepšení boje beze zbraní (útok drápy), přidávají mu +5 k DAM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot speciálního vybavení. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot.

Tygrí drápy: DAM +5, cena 30

Tonfa (úderná)

Tonfa je obušek s kolmou rukojetí. Používají ho převážně jen bezpečnostní jednotky. Přidává +2 k CCO při hodů na Vykrytí.

Tonfa: DAM 10, jednoruční, cena 10

Nunchaku (úderná)

Nunchaku jsou dvě krátké hole spojené řetězem. Používají je hlavně bodyguardi a různí gangsteři. Poskytují možnost Opravného hodů na Vykrytí.

Nunchaku: DAM 10, jednoruční, cena 10

Kladivosekyry (sečná/úderná)

Speciální zbraně Trpaslíků. Hlava je z jedné strany tvořena plochou kladiva a z druhé čepelí sekyry. Pokud uživatel mine při provádění útoku úderem, může provést Opravný hod, ale tentokrát na sečný útok (nebo naopak).

Kladivosekyra, DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční kladivosekyra, DAM 50, obouruční, cena 160
Dřevcová kladivosekyra, DAM 100, obouruční, cena 320

Sekyrokrumpáče (sečná/bodná)

Speciální zbraně Gnómů. Hlava je z jedné strany tvořena čepelí sekyry a z druhé klínem krumpáče. Pokud uživatel mine při provádění útoku sekutím, může provést Opravný hod, ale tentokrát na bodný útok (nebo naopak).

Sekyrokrumpáč, DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční sekYROkrumpáč, DAM 50, obouruční, cena 160
Dřevcový sekYROkrumpáč, DAM 100, dřevcová, cena 320

Kladivokrumpáče (úderná/bodná)

Speciální zbraně Půlčiků. Hlava je z jedné strany tvořena plochou kladiva a z druhé klínem krumpáče. Pokud uživatel mine při provádění útoku úderem, může provést Opravný hod, ale tentokrát na bodný útok (nebo naopak).

Kladivokrumpáč, DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční kladivokrumpáč, DAM 50, obouruční, cena 160
Dřevcový kladivokrumpáč, DAM 100, dřevcová, cena 320

Úderná pěst (úderná)

Tradiční zbraň Skřetů. Rukojeť s těžkou údernou plochou se pevně sevře do dlaně, jako boxer. Každý úder pěstí je díky tomu mohutně drtivý. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +20 k DAM ruce, ve které je držena.

Úderná pěst: DAM +20, jednoruční, cena 20

Bodná pěst (bodná)

Tradiční zbraň Skřetů. Rukojeť s dlouhým bodným trnem se pevně sevře do dlaně, jako boxer. Každý úder pěstí je díky tomu smrtícím bodnutím. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +20 k DAM ruce, ve které je držena, a její útok mění na Bodný.

Úderná pěst: DAM +20, jednoruční, cena 20

Sečná pěst (sečná)

Tradiční zbraň Skřetů. Rukojeť se širokou sečnou čepelí se pevně sevře do dlaně, jako boxer. Každý úder pěstí je díky tomu ostrým sekutím. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +20 k DAM ruce, ve které je držena, a její útok mění na Sečný.

Sečná pěst: DAM +20, jednoruční, cena 20

Úderný řetěz (úderná)

Tradiční zbraň Skřetů. Těžká úderná hlavice na dlouhém řetězu.

Protivník má postih -4 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -4 na AGI při hodů na Úhyb. Úderný řetěz může být použit na Vykrytí, ale uživatel má při tom postih -2 na CCO.

Úderný řetěz: DAM 50, obouruční, cena 100

Bodný řetěz (bodná)

Tradiční zbraň Skřetů. Rozměrný ostrý hák na dlouhém řetězu. Protivník má další postih -4 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -4 na AGI při hodů na Úhyb. Bodný řetěz může být použit na Vykrytí, ale uživatel má při tom postih -2 na CCO.

Bodný řetěz: DAM 50, obouruční, cena 100

Sečný řetěz (sečná)

Tradiční zbraň Skřetů. Široká sečná čepel na dlouhém řetězu. Protivník má další postih -4 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -4 na AGI při hodů na Úhyb. Sečný řetěz může být použit na Vykrytí, ale uživatel má při tom postih -2 na CCO.

Sečný řetěz: DAM 50, obouruční, cena 100

Chytací kleště (speciální)

Chytací kleště jsou velké mechanické kleště na dlouhé obouruční násadě. Používají se k chytání nebezpečných zvířat a v některých případech i zločinců či otroků. Nejvhodnějším místem k chycení je krk. Úspěšné zasažení bytostí je chycena a paralyzována. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění stojí jednu akci a bytost si musí úspěšně hodit proti svému STR, sníženému o 5.

Chytací kleště, DAM n/a, obouruční, cena 40

Trojzubec (bodná)

Trojzubec má tři čepele, kterými lze snadno blokovat údery chladné zbraně protivníka. Přidává +4 k CCO při hodů na Vykrytí.

Trojzubec: DAM 60, dřevcová, cena 80

Sarisa (bodná)

Sarisa je velmi dlouhé kopí, které dokáže protivníky zabít z bezpečné vzdálenosti. Některé pokročilejší modely jsou teleskopické, takže je lze stáhnout do kompaktní, snadno přenosné velikosti.

Uživatel se Sarisou může bojovat až na vzdálenost 10 metrů – a stále se to bude považovat za boj zblízka. Pokud protivník nemá žádnou možnost jak na tuto vzdálenost také bojovat zblízka, nemůže útok opakovat.

Sarisa: DAM 60, dřevcová, cena 80

Dlouhý dráp (sečná)

Tradiční zbraň Felirů. Berdyš s rozměrnou čepelí podobné kočičmu drápu. Mezi dřevcem a čepelí jsou záchytné háky, které pomáhají snadno vykrývat bodné zbraně. Přidává +10 k CCO při hodů na Vykrytí bodných útoků.

Dlouhý dráp: DAM 80, dřevcová, cena 320

Dlouhý tesák (bodná)

Tradiční zbraň Canirů. Kopí s rozměrnou čepelí podobné psímu tesáku. Mezi dřevcem a čepelí jsou záchytné zuby, které pomáhají snadno vykrývat sečné zbraně. Přidává +10 k CCO při hodů na Vykrytí sečných útoků.

Dlouhý tesák: DAM 80, dřevcová, cena 320

Vrhací zbraně

Všichni mohou používat vrhací zbraně. Každá postava může nést jednu sadu vrhacích zbraní. Cena je vždy za celou sadu.

Šipka (bodná)

Malá vrhací bodná čepel. Používají ji převážně tajní atentátníci.

Šipka: DAM 10, cena 10.

Hvězdice (sečná)

Malá vrhací hvězdice s ostrými čepelemi po obvodu.

Hvězdice: DAM 10, cena 10.

Bumerang (úderná)

Bumerang se vrátí zpět k uživateli, pokud je dobře hozen. Je používán některými lovci zvířat. Pro potřeby efektů Omráčení, Sražení a Odhození se považuje za jednoruční zbraň.

Bumerang: DAM 10, cena 10.

Vrhací nůž (sečná/bodná)

Speciální odlehčený nůž určený k vrhání.

Vrhací nůž: DAM 5, cena 10.

Bola (speciální)

Bola jsou dvě kovové koule spoutané řetězem nebo kovovým lanem. Cíl pevně obmotají a tím znehybní. Je používán lovci zvířat, ale i otrokáři. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR.

Bola: DAM X, cena 10.

Laso (speciální)

Laso je pevné lano s okem, které se používá k chytání a přitahování cílů. Je používáno lovci zvířat, ale i otrokáři. Cíl pevně chytí a tím znehybní. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Dosah lasa je jen 10 metrů, ale uživatel si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než uživatel, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí uživatel nejprve uspět v hodů proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale uživatel se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).

Laso: DAM X, cena 10.

Disk (sečná)

Vrhací disk s ostrou čepelí po obvodu. Odráží se od objektů, vždy se však může odrazit jen jednou. Pokud zasáhne cíl, nebo pokud ho cíl vykryje, odrazí se od něj. Hodíte k20. Na hod 1-10 zasáhne další nejbližší cíl, ať už se jednalo o přítele či nepřítele. Podle pravidel Nepřímého vržení může být také vhozen např. za roh, odrazem od zdi, ovšem tehdy se již neodrazí od svého cíle na další.

Disk: DAM 10, cena 100.

Vrhací sekyra (sečná)

Malá, lehká sekyra.

Vrhací sekyra: DAM 20, cena 20.

Modifikace chladných zbraní

Kromě standardních verzí zbraní pro boj zblízka a vrhacích zbraní existuje také mnoho různých modifikací. Všechny modifikace se však vztahují pouze k bodným, sečným a úderným zbraním, nikoliv ke speciálním (pokud není řečeno jinak).

Adamantiové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou být vyrobeny z adamantia, tehdy jsou nerozbitné. Hod 20 na CCO tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Vorpálové zbraně

Cena: x 5

Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít extra-úzké ostří čepele, které dokáže snadno proniknout většinou materiálů. Cíl má postih -5 od ARM.

Kovohybné zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou magnetickým polem, tehdy dokáží zdeformovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Magnetický útok se stejným základním DAM a silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (dřevcové). V případě úderných zbraní se tato síla odhození připočítá k jejich vlastní.

Bleskové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou elektrickým polem, tehdy dokáží svůj cíl navíc probít silným výbojem. Cíl navíc utrpí ještě Elektrický útok se stejným základním DAM.

Tavicí zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel rozžhavenou do ruda, tehdy dokáží zapálit či roztavit svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Zápalný útok se stejným základním DAM.

Krystalové zbraně

Kostěné zbraně

Dřevěné zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel ze Slunečního krystalu (lesklého bílého kamene), Měsíční kosti (lesklého černého kamene) nebo Hvězdného dřeva (šedého pórovitého kamene). Tyto materiály jsou velmi pevné a lehké. Snadno se s nimi manipuluje. Zároveň jsou ale velmi průrazné. Uživatel má při jejich používání bonus +1 k CCO. DAM je zdvojnásobeno.

Éterokrystalické zbraně

Cena: x 10

Všechny zbraně mohou mít čepel z vybitého éterokrystalu. Jsou lehké, takže se s nimi snadno manipuluje. Úderné zbraně jsou velmi pevné a průrazné, bodné a sečné zbraně mají extra-úzké ostří čepele. Uživatel má při jejich používání bonus +1 k CCO. Cíl má postih -5 od ARM.

Occisor zbraně

Cena: x 10

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou occisor-polem. Díky tomu jsou efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) – proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Eversor zbraně

Cena: x 10

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou eversor-polem. Díky tomu jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) – proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Trhací zbraně

Cena: x 5

Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít speciální čepel, která se po průniku do cíle rozloží na menší části a způsobí tak masivní vnitřní poranění. Zasažený cíl si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, zbraň má dvojitě DAM.

Kousavé zbraně

Cena: x 6

Všechny sečné zbraně mohou mít místo klasického ostří dvě řady ostrých zoubků. Ty se pohybují tam a zpět ve vzájemném protisměru. Dokáží se prořezat brnění stejně lehce, jako masem. Cíl má postih -5 od ARM. Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Vřeštící zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít ultrasonicky vibrující čepel, tehdy dokáží i pouhým slabým dotykem způsobit silná poškození. Cíl navíc utrpí ještě Sonický útok se stejným základním DAM.

Žáronosné zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou žáronosným polem, tehdy dokáží popálit svůj cíl i přes vrstvu brnění. Cíl navíc utrpí ještě Mikrovlnný útok se stejným základním DAM.

Zhoubné zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel ozářenou zhoubnými paprsky, tehdy dokáží kontaminovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Radiační útok se stejným základním DAM.

Zemětřesné zbraně

Cena: x 10

Všechny úderné zbraně mohou mít energetické arkánium, které každým úderem vypustí mohutnou seismickou vlnu. DAM je dvojnásobné. Kromě klasických útoků může uživatel také udeřit zbraní do země a na malém území tak vyvolat zemětřesení. To se chová jako Rázový útok s DAM rovným základnímu DAM zbraně a silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (dřevcové). Efekt má dosah všude kolem uživatele, až do vzdálenosti 10 metrů (jednoruční), 20 metrů (obouruční) nebo 40 metrů (dřevcové). Může postihnout jen cíle, které se dotýkají země. Cíle, které jsou se zemí pevně spojeny (např. budovy), utrpí zásah s dvojnásobným DAM. Uživatel sám je proti tomuto Rázovému útoku imunní.

Astrální zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel pokrytou astrálním prachem, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejným základním DAM.

Azothové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel pokrytou azothem, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejným základním DAM.

Enervátor zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou neurálním polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Neurální útok se stejným základním DAM. Tuto modifikaci lze pořídit i pro Bič a Důtky.

Tempestor zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou Tempestum polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Tempestum útok se stejným základním DAM. Tuto modifikaci lze pořídit i pro Bič a Důtky.

Kovový bič a důtky

Cena: x 2

Bič a Důtky mohou být z řetězů, ocelových lan nebo ostnatých drátů. Mají dvojnásobné DAM. Proti efektu bolestivých úderů jsou imunní bytosti oblečené v brnění s ARM 10 a více a ty, které necítí bolest.

Adamantiový bič a důtky

Cena: x 4

Bič a Důtky mohou být z adamantiových řetězů nebo ostnatých článků. Mají dvojnásobné DAM. Proti efektu bolestivých úderů jsou imunní bytosti oblečené v brnění s ARM 10 a více a ty, které necítí bolest. Jsou nerozbitné. Hod 20 na CCO tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Střelné zbraně

Všichni mohou používat jednoruční a obouruční střelné zbraně, ale jen Střelec může používat těžké zbraně.

Zbraně se dělí na **Projektilové (P)**, **Energetické (E)** a **Látkové (L)** (sem patří plamenomety, vrhače kyselin a podobně). Energetické zbraně se dále dělí na paprskové a pulzní.

Paprskové: paprsky mají nulovou odchytku, ovšem s rostoucí vzdáleností silně klesá jejich ničivost, protože rychle ztrácí energii. Paprskové zbraně jsou tedy dobré pro boj na dlouhou vzdálenost, ale jejich ničivost je relativně nízká. Základní paprskové zbraně vystřelují pouze krátkodobé paprsky (trvajících zlomek vteřiny), „dlouhotrvající“ kontinuální paprsky vystřelují pouze zbraně v patřičné modifikaci.

Pulzní: pulzy si zachovávají stále stejnou ničivost po celou dobu letu, ovšem nejsou tak přesné, odchylují se. Pulzní zbraně jsou dobré pro střelbu na relativně krátké vzdálenosti, ovšem jejich ničivost je vysoká.

Většina projektilových a energetických zbraní existuje ve verzi **jednoranné** a **samonabíjecí**. Jednoranné se musí přebíjet po každém výstřelu. Samonabíjecí se nabíjí samy ze zásobníku, vystřelí po každém stisknutí spouště.

Jednoranné zbraně: V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách. Jakmile vystřelí, další akci musí být nabity, jinak nemohou znovu vystřelit.

Samonabíjecí zbraně: V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách. Mezi samonabíjecí zbraně se v pravidlech počítají i opakovací zbraně, tedy zbraně, které musí být po každém výstřelu ručně nataženy.

Upozornění: Těžké zbraně jsou velké a neobratné, nelze z nich proto střílet za pohybu a navíc se musí zafixovat na trojnožku (kterou si musí Střelec koupit, viz. Doplnky střelných zbraní, str. 29). Některé vybavení však trojnožku nahrazuje.

Optimální a Maximální dostřel

Pokud nějaký efekt modifikuje dostřel, pak stejnou měrou modifikuje dostřel Optimální i Maximální (pokud není řečeno jinak). Např. zdvojnásobení dostřelu zdvojnásobí hodnoty OR i MR.

Dvojitě zbraně

Každá střelná zbraň může mít dvě hlavně, dvě odpaliště či jen schopnost vystřelit dva šípy najednou. To uživateli dovoluje provést Opravný hod na zásah (hod 20 však i napoprvé znamená, že se zbraň rozbila). Dvojitou verzi zbraně si lze běžně koupit, její cena je dvojnásobná.

Ručně napínané zbraně

Některé zbraně se musí ručně napnout (např. luky), jiné zase roztočit (např. praky). Čím silnější uživatel je, tím větší mají dostřel. Dostřel ručně napínaných zbraní se upravuje uživatelovou STR. Ručně napínané zbraně lze nabíjet velmi snadno a rychle a proto se považují za samonabíjecí zbraně.

STR 1-10: uvedený dostřel

STR 11-15: uvedený dostřel x 2

STR 16-19: uvedený dostřel x 3

Rojové zbraně

Sem patří všechny brokovnice a jejich ekvivalenty. Rojové zbraně vystřelují roje projektilů, které jsou schopné zasáhnout mnoho cílů.

Zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, avšak kromě Schovaných. Na úspěšný zásah každého z nich si uživatel hází na RCO zvlášť. Rojovými zbraněmi lze mířit, ale míření nepřidává žádný bonus. Místo toho dovoluje uživateli trefit pouze vybrané cíle.

POZOR: Proti Oddílu a Roji mají dvojnásobné DAM.

Rozptylové zbraně

Sem patří všechny plamenomety a jejich ekvivalenty, stejně jako vlnové energetické zbraně. Rozptylové zbraně vrhají souvislý proud látky či energie, před kterým se nic neschová.

Zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, dokonce i Schované, a ignorují jejich Krytí (žádný bonus k ARM). Do Optimálního dostřelu (OR) jsou cíle zasaženy automaticky – uživatel si hodí jen Kontrolní hod, případný efekt Štěstí se aplikuje na jeden nejbližší cíl. Do Maximálního dostřelu (MR) si uživatel normálně hází na RCO zvlášť pro každý z cílů. Rozptylovými zbraněmi nelze mířit.

POZOR: Proti Oddílu a Roji mají dvojnásobné DAM.

Standardní střelné zbraně

Standardní střelné zbraně jsou nejběžnějším typem střelných zbraní. Vystřelují pevné projektily. Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

Kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípky. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 10
Obouruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 100
Těžká: DAM 20, OR 80, MR 160, RP –1 od RCO, cena 1000

Samostřily (P)

Vystřelují krátké šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 2000

Kulovnice (P)

Vystřelují kovové koule. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Količkové kuše (P)

Jednoduché lehké samostřily. Vystřelují šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP –6 od RCO, cena 4000

Clavo-samostřily (P)

Speciální samostřily. Vystřelují hřebíky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Hřebíky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP –6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP –6 od RCO, cena 4000

Arbalesty (P)

Složité těžké samostřily. Vystřelují harpuny.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Harpuny: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 20, OR 5, MR 10, RP –6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 40, OR 50, MR 100, RP –6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 80, OR 500, MR 1000, RP –6 od RCO, cena 4000

Vznešené kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípky. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 10, OR 80, MR 160, RP –2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 20, OR 320, MR 640, RP –2 od RCO, cena 6000

Temné kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípky. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 40, MR 80, RP –2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 160, MR 320, RP –2 od RCO, cena 6000

Lesní kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípky. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Ztuhnoutí: Luky i kestrosy ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střelit, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 80, MR 160, RP –2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 320, MR 640, RP –2 od RCO, cena 6000

Třískové kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípy s krystalickou třískou na hrotu. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky. Dokáží probodat téměř jakýkoliv cíl.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Probodání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 160, MR 320, RP -2 od RCO, cena 4000

Střepové kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípy s krystalickým střepem na hrotu. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky. Dokáží rozsekat téměř jakýkoliv cíl.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Rozsekání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti AGI. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 160, MR 320, RP -2 od RCO, cena 4000

Krystalové kestrosy a luky (P)

Vystřelují šípy s krystalem na hrotu. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky. Dokáží provrtat téměř jakýkoliv cíl.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Provrtání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR a AGI. Za každý neúspěch utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 80, MR 160, RP -4 od RCO, cena 4000

Arkebuzy (P)

Vystřelují kovové koule. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

- ▶ Kule: Cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

Lze koupit mocnější varianty.

Mušketý mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Kulveríny mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

Technologie projektilových zbraní

V Zahradě se rozšířilo několik hlavních typů projektilových zbraní.

Běžné **kestrosy, luky a praky** používají hlavně lidé z Bílých říší. Velkými zbraněmi Bílých říší jsou **springaldy a onagery**.

Samostřily a manubalisty používají hlavně lidé z Šedých říší. Velkými zbraněmi Šedých říší jsou **balisty a trebuchety**.

Kulovnice, brokovnice a granátomety používají hlavně lidé z Černých říší. Jsou to palné zbraně, které používají střelný prach. Velkými zbraněmi Černých říší jsou **tarasnice, minomety, kanoony a houfnice**.

Kolíčkové kuše vynalezli půlčiči, od kterých je okopírovali goblini. Jsou to konstrukčně jednoduché a spolehlivé samostřily. Velkými zbraněmi půlčičů a goblinů jsou **catapulty a couliardy**.

Clavo-samostřily vynalezli gnómové, od kterých je okopírovali hobgoblini. Velkými zbraněmi gnómů a hobgoblinů jsou **clavobalisty a clavo-trebuchety**.

Arbalesty vynalezli trpaslíci, od kterých je okopírovali orkové. Jsou to složité samostřily, napínané mechanicky pomocí kliky. Velkými zbraněmi trpaslíků a orků jsou **mangonely a oxybelesy**.

Vznešené kestrosy, luky a praky používají Vznešení elfové. Velkými zbraněmi Vznešených elfů jsou **Vznešená scorpia a palintonony**. Lučiště všech těchto zbraní je vymodelováno do podoby ptačích (či spíše andělských) křídel.

Temné kestrosy, luky a praky používají Temní elfové. Velkými zbraněmi Temných elfů jsou **Temná scorpia a palintonony**. Lučiště všech těchto zbraní je vymodelováno do podoby netopýřích (či spíše démonských) křídel.

Lesní kestrosy, luky a praky používají Lesní elfové. Velkými zbraněmi Lesních elfů jsou **Lesní scorpia a palintonony**. Lučiště všech těchto zbraní je vymodelováno do podoby muších (či spíše vilích) křídel.

Třískové kestrosy a luky a gastraphetesy používají canirové. Kestrosy a luky vystřelují šípy s čepelí vyrobenou z krystalové třísky. Třísky mají monomolekulární ostří a dokáží probodat téměř jakýkoliv cíl.

Střepové kestrosy a luky a gastraphetesy používají felirové. Kestrosy a luky vystřelují šípy s čepelí vyrobenou z krystalového střepu. Střepy mají monomolekulární ostří a dokáží rozsekat téměř jakýkoliv cíl.

Krystalové kestrosy a luky a gastraphetesy používají ursarové. Kestrosy a luky vystřelují šípy s čepelí vyrobenou z krystalu. Krystaly mají monomolekulární ostří špičky a hran, takže dokáží provrtat téměř jakýkoliv cíl.

Lithobolosy jsou velké zbraně. Používají je canirové, felirové i ursarové.

Arkebuzy a příbuzné zbraně vynalezli Titáni. Jsou to palné zbraně, které používají střelný prach. Nejsou však tak pokročilé, jako zbraně Černých říší. Velkými zbraněmi Titánů jsou **hákovnice a bombardy**.

Brokovnice a ekvivalenty

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

► Všechny jsou Rojové zbraně.

Rojové praky (P)

Vystřelují roj malých šipek. Jednoruční je obyčejný prak; obouruční a těžké jsou tyčové praky.

► Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP -1 od RCO, cena 10
Obouruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP -1 od RCO, cena 100
Těžká: DAM 20, OR 40, MR 80, RP -1 od RCO, cena 1000

Rojové manubalisty (P)

Vystřelují roj malých ostrých šipek.

► Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 2000

Brokovnice (P)

Vystřelují roj kovových broků. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, cena 4000

Rojové kolíčkové kuše (P)

Jednoduché lehké samostřily. Vystřelují roj malých šipek.

► Tiché a bez záblesku.
► Šípky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, cena 4000

Rojové clavo-samostřily (P)

Speciální samostřily. Vystřelují roj malých hřebíků.

► Tiché a bez záblesku.
► Hřebíky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -6 od RCO, cena 4000

Rojové arbalesty (P)

Složité těžké samostřily. Vystřelují roj malých harpun.

► Tiché a bez záblesku.
► Harpuny: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 20, OR 2,5, MR 5, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 40, OR 25, MR 50, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 80, OR 250, MR 500, RP -6 od RCO, cena 4000

Vznešené rojové kestrosy a luky (P)

Vystřelují roje krátkých šípů. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

► Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 10, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 20, OR 160, MR 320, RP -2 od RCO, cena 6000

Temné rojové kestrosy a luky (P)

Vystřelují roje krátkých šípů. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

► Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 20, MR 40, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 80, MR 160, RP -2 od RCO, cena 6000

Lesní rojové kestrosy a luky (P)

Vystřelují roje krátkých šípů. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

► Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.
► Ztuhnutí: Luky i kestrosy ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 160, MR 320, RP -2 od RCO, cena 6000

Třísko-rojové gastraphetesy (P)

Speciální samostřily. Vystřelují roj malých krystalických třísek.

► **Probodání:** Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, cena 400

Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP –2 od RCO, cena 4000

Střepo-rojové gastraphetesy (P)

Speciální samostřily. Vystřelují roj malých krystalických střepů.

► **Rozsekání:** Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti AGI. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, cena 400

Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP –2 od RCO, cena 4000

Rojové gastraphetesy (P)

Speciální samostřily. Vystřelují roj malých krystalů.

► **Provtání:** Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR a AGI. Za každý neúspěch utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP –4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM 10, OR 25, MR 50, RP –4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM 20, OR 250, MR 500, RP –4 od RCO, cena 4000

Rojové arkebuzy (P)

Vystřelují sekané olovo. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

► **Sekané olovo:** Cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má dvojitě DAM.

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

Obouruč: DAM 10, OR 25, MR 50, RP –2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 250, MR 500, RP –2 od RCO, cena 2000

Lze koupit mocnější varianty.

Muškety mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Kulveríny mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

Granátometry a ekvivalenty

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

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).
- ▶ Mohou provádět Nepřímou střelbu.

Granátové praky (P)

Vystřelují granáty. Jednoruční je obyčejný prak; obouruční a těžké jsou tyčové praky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
- ▶ Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -1 od RCO, cena 10
Obouruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -1 od RCO, cena 100
Těžká: DAM X, OR 40, MR 80, RP -1 od RCO, cena 1000

Granátové manubalisty (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 2000

Granátometry (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, cena 4000

Granátové kuličkové kuše (P)

Jednoduché lehké samostřily. Vystřelují šípky s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 5 (jednoruční), 10 (obouruční) nebo 20 (těžké), teprve poté dojde k explozi.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, cena 4000

Granátové clavo-samostřily (P)

Speciální samostřily. Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 10 (jednoruční), 20 (obouruční) nebo 40 (těžké), teprve poté dojde k explozi.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -6 od RCO, cena 4000

Granátové arbalesty (P)

Složité těžké samostřily. Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 20 (jednoruční), 40 (obouruční) nebo 80 (těžké), teprve poté dojde k explozi.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP -6 od RCO, cena 4000

Vznešené granátové kestrosy a luky (P)

Vystřelují výbušné šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 5 (jednoruční), 10 (obouruční) nebo 20 (těžké), teprve poté dojde k explozi. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM X, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM X, OR 160, MR 320, RP -2 od RCO, cena 6000

Temné granátové kestrosy a luky (P)

Vystřelují výbušné šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 10 (jednoruční), 20 (obouruční) nebo 40 (těžké), teprve poté dojde k explozi. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM X, OR 20, MR 40, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM X, OR 80, MR 160, RP -2 od RCO, cena 6000

Lesní granátové kestrosy a luky (P)

Vystřelují výbušné šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

- ▶ Ručně napínaná zbraň.
- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 10 (jednoruční), 20 (obouruční) nebo 40 (těžké), teprve poté dojde k explozi. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Ztuhnutí: Luky i kestrosy ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM X, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM X, OR 160, MR 320, RP -2 od RCO, cena 6000

Granátové gastraphetesy (P)

Speciální samostřily. Vystřelují aktivní éterokrystaly.

► Fragmentace: Pokud na RCO padne štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah exploze je dvojnásobný.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

Granátové frag-gastraphetesy (P)

Speciální samostřily. Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

► Fragmentace: Pokud na RCO padne štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah exploze je čtyřnásobný.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP -4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP -4 od RCO, cena 4000

Granátové arkebuzy (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

► Granáty: Přímě trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

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

Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP -2 od RCO, cena 2000

Lze koupit mocnější varianty.

Muškety mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Kulveríny mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střílet obyčejné pevné projektily. Například granátové manubalisty mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM je 50.

Energetické zbraně

Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

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.

Jednoruč: DAM 20, OR 20, MR 40, RP -5 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 200, MR 400, RP -10 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 2000, MR 4000, RP -20 od DAM, cena 5000

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.

Jednoruč: DAM 40, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 80, OR 100, MR 200, RP -20 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 160, OR 1000, MR 2000, RP -40 od DAM, cena 5000

► 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.

Jednoruč: DAM 40, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 80, OR 100, MR 200, RP -20 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 160, OR 1000, MR 2000, RP -40 od DAM, cena 5000

► 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 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžká).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

► 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.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

► 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.

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

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

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

► Pulzní se liší tím, že mají RP -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.

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

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

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

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

Tavicí zbraně (E)

Vystřelují tepelné záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku ze zhoubocele 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 Zápálný 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 Zápálným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 40, OR 5, MR 10, RP -10 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 80, OR 50, MR 100, RP -20 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 160, OR 500, MR 1000, RP -40 od DAM, cena 5000

► 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 zhoubocele 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 Zápálným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 40, OR 5, MR 10, RP -10 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 80, OR 50, MR 100, RP -20 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 160, OR 500, MR 1000, RP -40 od DAM, cena 5000

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

Solaris kestrosy a luky (E)

Vystřelují nehmotné šípy tvořené jen energií modrého solaris-záření. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

► Ručně napínaná zbraň.

► Solaris zbraně způsobují Elektrický útok.

► Pulzní.

Jednoruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP -4 od RCO, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 60, MR 120, RP -4 od RCO, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 240, MR 480, RP -4 od RCO, cena 5000

Lunaris kestrosy a luky (E)

Vystřelují nehmotné šípy tvořené jen energií červeného lunaris-záření. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

► Ručně napínaná zbraň.

► Lunaris zbraně způsobují Rázový útok se silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžká).

► Pulzní.

Jednoruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP -4 od RCO, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 60, MR 120, RP -4 od RCO, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 240, MR 480, RP -4 od RCO, cena 5000

Stellaris kestrosy a luky (E)

Vystřelují nehmotné šípy tvořené jen energií zeleného stellaris-záření. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.

► Ručně napínaná zbraň.

► Stellaris zbraně způsobují Radiační útok.

► Pulzní.

Jednoruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP -4 od RCO, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 60, MR 120, RP -4 od RCO, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 240, MR 480, RP -4 od RCO, cena 5000

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.

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

Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, cena 5000

► 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.

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

Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, cena 5000

► 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 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžká).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Yggdrasilové zbraně (E)

Známe 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:** Jednoruční vytvoří Explozi s dosahem 1 metr, obouruční s dosahem 2 metry a těžká s dosahem 4 metry.

► **Paprskové.**

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -10 od DAM, cena 5000

► 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:** Jednoruční vytvoří Explozi s dosahem 2 metry, obouruční s dosahem 4 metry a těžká s dosahem 8 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:** Jednoruční vytvoří Explozi s dosahem 4 metry, obouruční s dosahem 8 metrů a těžká s dosahem 16 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. Uživateli je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

Technologie energetických zbraní

V Zahradě se rozšířilo několik hlavních typů energetických zbraní.

Éterické zbraně vystřelují éterickou energii, zvláštní nadpřirozenou sílu. Vynalezli je lidé z Bílých říší. Vypadají jako různé dlouhé duté trubice pokryté červeně zářícími runami. Jednoruční verze se nazývá vrhač, obouruční je chrlič a těžká je vulkán.

Prizmové zbraně používají hlavně lidé z Šedých říší. Vypadají jako samostříly, místo ramen s tětívou však mají zrcadla a táhla, která jimi pohybují. Nazývají se zářiče.

Pyriové zbraně vystřelují mocnou alchymickou látku. Vynalezli je lidé z Černých říší. Vypadají jako projektilové palné zbraně pokryté modře zářícími arkány. Jednoruční verze se nazývá pistole, obouruční je puška a těžká je kanon.

Kovohybné zbraně vynalezli púlčící, **vřešticí zbraně** vynalezli goblini. Vypadají jako různé dlouhé hole zakončené hlavicí vyřezanou ze dřeva magnetix (v případě kovohybných) respektive ze dřeva vibratix (v případě vřešticích). Jednoruční verze se nazývá hůlka, obouruční je hůl a těžká je berla.

Bleskové zbraně vynalezli gnómové, **žáronosné zbraně** vynalezli hobgoblini. Vypadají jako různé dlouhé hole zakončené krystalem electrin (v případě bleskových) respektive krystalem luminarin (v případě žáronosných). Jednoruční verze se nazývá hůlka, obouruční je hůl a těžká je berla.

Tavicí zbraně vynalezli trpasličí, **zhoubné zbraně** vynalezli orkové. Vypadají jako různé dlouhé hole zakončené kamenem ignitus (v případě tavicích) respektive kamenem malignus (v případě zhoubných). Jednoruční verze se nazývá hůlka, obouruční je hůl a těžká je berla.

Solaris kestrosy a luky používají Vznešení elfové. Vlákna kestrosů i tětivy luků jsou tvořeny pouze energií modrého solaris-záření. Lučiště luků je vymodelováno do podoby ptačích (či spíše andělských) křídel.

Lunaris kestrosy a luky používají Temní elfové. Vlákna kestrosů i tětivy luků jsou tvořeny pouze energií červeného lunaris-záření. Lučiště luků je vymodelováno do podoby netopýřích (či spíše démonských) křídel.

Stellaris kestrosy a luky používají Lesní elfové. Vlákna kestrosů i tětivy luků jsou tvořeny pouze energií zeleného stellaris-záření. Lučiště luků je vymodelováno do podoby mušich (či spíše vílich) křídel.

Eversor zbraně používají canirové. Vypadají jako různé dlouhé hole zakončené upraveným éterokrystalem. Jednoruční verze se nazývá vrhač, obouruční je chrlič a těžká je vulkán.

Occisor zbraně používají felirové. Vypadají jako různé dlouhé hole zakončené upraveným éterokrystalem. Jednoruční verze se nazývá vrhač, obouruční je chrlič a těžká je vulkán.

Fulgur zbraně používají ursarové. Vypadají jako různé dlouhé hole zakončené upraveným éterokrystalem. Jednoruční verze se nazývá vrhač, obouruční je chrlič a těžká je vulkán.

Yggdrasilové zbraně vynalezli Titáni. Vypadají jako jednoduché projektilové palné zbraně—hlaveň umístěná na konci různé dlouhé hole, přičemž na opačném konci hole je protizávaží. Jednoruční verze se nazývá vrhač, obouruční je chrlič a těžká je vulkán.

Plamenomety a ekvivalenty

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.

► Ohňomety, plyn:

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

Obouruč: DAM 10, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 50, MR 100, RP n/a, cena 2000

► Cheirosifony, olej:

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

Obouruč: DAM 20, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 40, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 2000

► Plamenomety, lepidlá směs:

Jednoruč: DAM 20, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 40, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 80, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

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 3 (jednoruč), 6 (obouruč) nebo 9 (těžká).

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

Moromety (L)

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

► Moromety způsobují Biologický útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

Bleskomety (L)

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

► Bleskomety způsobují Elektrický útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

Jedomety (L)

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

► Jedomety způsobují Chemický útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

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.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

Zhoubomety (L)

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

► Zhoubomety způsobují Radiační útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

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.

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

Obouruč: DAM 20, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 400

Těžká: DAM 40, OR 50, MR 100, RP n/a, cena 4000

Ledové měchy (L)

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

► Ledové měchy způsobují Mrazicí útok.

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

Obouruč: DAM 20, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 400

Těžká: DAM 40, OR 50, MR 100, RP n/a, cena 4000

Žíravé měchy (L)

Tyto zbraně vrhají korozy, velmi silnou žíravinu, která rozleptá vše čeho se dotkne.

► Korozi zbraně způsobují Žíravý útok.

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

Obouruč: DAM 20, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 400

Těžká: DAM 40, OR 50, MR 100, RP n/a, cena 4000

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.

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

Obouruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 2000

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.

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

Obouruč.: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 2000

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 dvojité DAM.

Jednoruč.: DAM 10, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč.: DAM 20, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 40, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

Prachomety (L)

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

► Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u jednoruční 1, u obouruční 2 a u těžké 3.

Jednoruč.: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč.: DAM 10, OR 5, MR 15, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a, cena 2000

Lze koupit také modely, které místo střelného prachu vrhají oblak pyropřachu nebo magmapřachu.

Pyro-verze mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u jednoruční 2, u obouruční 4 a u těžké 6.

Magma-verze mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u jednoruční 4, u obouruční 8 a u těžké 12.

Přímé podpůrné zbraně

Tyto polní podpůrné zbraně vystřelují výbušné projektily přímou dráhou. Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

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

Polní springaldy (P)

Vystřelují granáty.

► Tiché a bez záblesku.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –1 od RCO, cena 1000

Polní balisty (P)

Vystřelují granáty.

► Tiché a bez záblesku.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 2000

Polní tarasnice (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Polní catapulty (P)

Vystřelují šípky s výbušnou čepelí.

► Tiché a bez záblesku.

► Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 20, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –6 od RCO, cena 4000

Polní clavo-balisty (P)

Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

► Tiché a bez záblesku.

► Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –6 od RCO, cena 4000

Polní oxybelesy (P)

Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

► Tiché a bez záblesku.

► Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 80, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –6 od RCO, cena 4000

Vznešená scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

► Tiché a bez záblesku.

► Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, cena 6000

Temná scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

► Tiché a bez záblesku.

► Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 6000

Lesní scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

► Tiché a bez záblesku.

► Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

► Ztuhnutí: Ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, cena 6000

Polní přímé lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly.

► Tiché a bez záblesku.

► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 4000

Polní přímé frag-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

► Tiché a bez záblesku.

► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –4 od RCO, cena 4000

Hákovnice (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

► Granáty: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –2 od RCO, cena 4000

Lze koupit mocnější varianty.

Pyrohákovnice mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Magmahákovnice mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střílet obyčejně pevné projektily. Například balisty mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM je 50.

Nepřímé podpurné zbraně

Tyto polní podpurné zbraně střelí výbušné projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).
- ▶ Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Polní onagery (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -1 od RCO, cena 1000

Polní trebuchety (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

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

Polní minomety (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -4 od RCO, cena 4000

Polní couillardy (P)

Vystřelují šípky s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 20, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -6 od RCO, cena 4000

Polní clavo-trebuchety (P)

Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, cena 4000

Polní mangonely (P)

Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 80, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -6 od RCO, cena 4000

Vznešené palintonony (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, cena 6000

Temné palintonony (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 6000

Lesní palintonony (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Ztuhnutí: Ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střelít, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, cena 6000

Polní nepřímé lithobolosy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 4000

Polní nepřímé frag-lithobolosy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -4 od RCO, cena 4000

Bombardy (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

- ▶ Granáty: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

Lze koupit mocnější varianty.

Pyrobombardy mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Magmabombardy mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střelít obyčejné pevné projektily. Například trebuchety mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM je 50.

Přímé obléhací zbraně

Tyto velké obléhací zbraně vystřelují výbušné projektily přímou dráhou. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- ▶ Všechny jsou Vrhače výbušnin.
- ▶ Standardní munice je jeden typ náplně Běžného druhu ve velké verzi (viz Výbušniny).

Obléhací springaldy (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -1 od RCO, cena 10.000

Obléhací balisty (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 20.000

Obléhací kanony (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -4 od RCO, cena 40.000

Obléhací catapulty (P)

Vystřelují šípky s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -6 od RCO, cena 40.000

Obléhací clavo-balisty (P)

Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -6 od RCO, cena 40.000

Obléhací oxybelesy (P)

Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 80, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -6 od RCO, cena 40.000

Velká vznešená scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 60.000

Velká temná scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 60.000

Velká lesní scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Ztuhnutí: Ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 60.000

Obléhací přímé lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 40.000

Obléhací přímé frag-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -4 od RCO, cena 40.000

Velké hákovnice (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

- ▶ Granáty: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -2 od RCO, cena 40.000

Lze koupit mocnější varianty.

Pyrohákovnice mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Magmahákovnice mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střílet obyčejně pevné projektily. Například balisty mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM-V je 50.

Nepřímé obléhací zbraně

Tyto velké obléhací zbraně střílejí výbušné projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní munice je jeden typ náplně Běžného druhu ve velké verzi (viz Výbušniny).
- ▶ Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Obléhací onagery (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -1 od RCO, cena 10.000

Obléhací trebuchety (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 20.000

Obléhací houfnice (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -4 od RCO, cena 40.000

Obléhací couillardy (P)

Vystřelují šipky s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šipky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -6 od RCO, cena 40.000

Obléhací clavo-trebuchety (P)

Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -6 od RCO, cena 40.000

Obléhací mangonely (P)

Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 80, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -6 od RCO, cena 40.000

Velké vznešené palintonony (P)

Vystřelují výbušné šipky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 60.000

Velké temné palintonony (P)

Vystřelují výbušné šipky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 60.000

Velké lesní palintonony (P)

Vystřelují výbušné šipky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Ztuhnutí: Ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 60.000

Obléhací nepřímé lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 40.000

Obléhací nepřímé frag-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -4 od RCO, cena 40.000

Velké bombardy (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

- ▶ Granáty: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud nespěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP -2 od RCO, cena 40.000

Lze koupit mocnější varianty.

Pyrobombardy mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Magmabombardy mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střílet obyčejné pevné projektily. Například trebuchety mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM-V je 50.

Přímé palubní zbraně

Tyto obří palubní zbraně vystřelují výbušné projektily přímou dráhou. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- Všechny jsou Vrhače výbušnin.
- Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obří verzi (viz Výbušniny).

Arci-springaldy (P)

Vystřelují granáty.

- Tiché a bez záblesku.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -1 od RCO, cena 100.000

Arci-balisty (P)

Vystřelují granáty.

- Tiché a bez záblesku.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 200.000

Velekanony (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -4 od RCO, cena 400.000

Arci-catapulty (P)

Vystřelují šípky s výbušnou čepelí.

- Tiché a bez záblesku.
- Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -6 od RCO, cena 400.000

Arci-clavo-balisty (P)

Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

- Tiché a bez záblesku.
- Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -6 od RCO, cena 400.000

Arci-oxybelesy (P)

Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

- Tiché a bez záblesku.
- Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 80, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -6 od RCO, cena 400.000

Obří vznešená scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- Tiché a bez záblesku.
- Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří temná scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- Tiché a bez záblesku.
- Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří lesní scorpia (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- Tiché a bez záblesku.
- Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- Ztuhnutí: Ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -2 od RCO, cena 600.000

Palubní přímé arci-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly.

- Tiché a bez záblesku.
- Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 400.000

Palubní přímé arci-frag-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

- Tiché a bez záblesku.
- Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -4 od RCO, cena 400.000

Obří hákovnice (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

- Granáty: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud nespěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 400.000

Lze koupit mocnější varianty.

Pyrohákovnice mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Magmahákovnice mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střílet obyčejné pevné projektily. Například arci-balisty mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM-O je 50.

Nepřímé palubní zbraně

Tyto obří palubní zbraně střílejí výbušné projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obří verzi (viz Výbušniny).
- ▶ Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Arci-onagery (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -1 od RCO, cena 100.000

Arci-trebuchety (P)

Vystřelují granáty.

- ▶ Tiché a bez záblesku.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 200.000

Velehoufnice (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suché křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -4 od RCO, cena 400.000

Arci-couillardy (P)

Vystřelují šípky s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -6 od RCO, cena 400.000

Arci-clavo-trebuchety (P)

Vystřelují hřebíky s výbušným hrotem.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -6 od RCO, cena 400.000

Arci-mangonely (P)

Vystřelují harpuny s výbušnou čepelí.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 80, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -6 od RCO, cena 400.000

Obří vznešené palintonony (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří temné palintonony (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří lesní palintonony (P)

Vystřelují výbušné šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Ztuhnutí: Ztuhnou na hod 15-19 na RCO. Ztuhlá zbraň nemůže střílet, dokud se neuvolní (trvá to 1 minutu).

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP -2 od RCO, cena 600.000

Palubní nepřímé arci-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP -2 od RCO, cena 400.000

Palubní nepřímé arci-frag-lithobolusy (P)

Vystřelují aktivní éterokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -4 od RCO, cena 400.000

Obří bombardy (P)

Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutník a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

- ▶ Granáty: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Palubní: DAM X, OR 2, MR 4, RP -2 od RCO, cena 400.000

Lze koupit mocnější varianty.

Pyrobombardy mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Magmabombardy mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

■ Těžké projektily

Všechny tyto zbraně mohou místo výbušných projektilů střílet obyčejné pevné projektily. Například arci-trebuchety mohou místo granátů vrhat velké kameny či kovové koule.

Tato munice se chová jako speciální munice a stojí desetinu ceny zbraně. Její DAM-O je 50.

Modifikace střelných zbraní

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

Dalekonosné zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **jednoranné** zbraně, projektilové i energetické. Má dvojnásobné OR a MR.

Automatické zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **samonabíjecí** zbraně, projektilové i energetické. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20. Na hod 1-10 zasáhne jednou. Na hod 11-15 zasáhne dvakrát. Na hod 16-20 zasáhne třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Průrazné zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro **jednoranné** zbraně, projektilové i energetické. Má dvojnásobné RP a DAM.

Rychlopalné zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro **samonabíjecí** zbraně, projektilové i energetické. Má rychlopalný automatický mechanismus. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hod 11 a více odečte 10, číslo vydělí dvěma a zaokrouhlí nahoru). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. Má dvojnásobné RP.

Kompresní zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **jednoranné** energetické paprskové zbraně. Má speciální vysokokapacitní baterii, která ji umožňuje střílet s větší ničivostí. Má dvojnásobné DAM.

Kontinuální zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **samonabíjecí** energetické paprskové zbraně. Má speciální energetický emitor, který ji umožňuje vyzařovat paprsek souvisle, bez přestávek k nabíjení. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hod 11 a více odečte 10, číslo vydělí dvěma a zaokrouhlí nahoru). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Kumulativní zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **jednoranné** energetické zbraně, paprskové i pulzní. Má speciální akumulátor, který ji dovoluje několik vteřin soustřeďovat energii a tu pak vystřelit v silnějším paprsku respektive pulzu. Pokud to uživatel udělá, má čtyřnásobné RP a DAM.

Kaskádové zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **samonabíjecí** energetické zbraně, paprskové i pulzní. Má speciální multi-emitor, který ji dovoluje několik vteřin soustřeďovat energii a tu pak vystřelit v rychlejší kadenci paprsků respektive pulzů. Pokud to uživatel udělá, má čtyřnásobné RP, a pokud úspěšně zasáhne, na hod 1-10 zasáhne dvakrát, na hod 11-15 zasáhne třikrát, na hod 16-20 zasáhne čtyřikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Pulzní energo-vlnové zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro pulzní energetické zbraně, **jednoranné i samonabíjecí**. Pulz není usměrněn do jednoho bodu, místo toho se postupně rozšiřuje po celou dobu svého letu. Na delší vzdálenost tedy může pokrýt velkou oblast. Zbraň funguje jako Rozptylová, ale její OR a MR je poloviční. Tuto modifikaci nemohou mít éterické, pyriové a yggdrasilové zbraně.

Paprskové energo-vlnové zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro paprskové energetické zbraně, **jednoranné i samonabíjecí**. Paprsek není usměrněn do jednoho bodu, místo toho se kuželovitě rozptyluje po celou dobu svého letu. Na delší vzdálenost tedy může pokrýt velkou oblast. Zbraň funguje jako Rozptylová, ale její OR a MR je poloviční. Tuto modifikaci nemohou mít éterické, pyriové, prizmové a yggdrasilové zbraně.

Úzkoproudé vrhače

Cena: x 5

Modifikace pro **látkové** zbraně. Vrhací tryska je zúžena, takže látka může být vrhána v tenkém proudu a zaměřována na konkrétní cíle. Zbraň se již nechová jako Rozptylová, lze s ní mířit a může i provádět Nepřímou střelbu. Její RP je -4 od RCO.

Dalekonosné vrhače

Cena: x 5

Modifikace pro **látkové** zbraně. Hlaveň je delší, takže látka může být vrhána na delší vzdálenosti. Má dvojnásobné OR a MR.

Vysokotlaké vrhače

Cena: x 5

Modifikace pro **látkové** zbraně. Čerpací systém je výkonnější, takže látka může být vrhána s mnohem větší razancí. Malé cíle proud jednoduše smete pryč. Jednoruční zbraně mají Sílu odhození 3, Obouruční zbraně mají Sílu odhození 6, Těžké zbraně mají Sílu odhození 9. Dělostřelecké zbraně mají Sílu odhození 5, Palubní zbraně mají Sílu odhození 10. Pokud zbraň již Sílu odhození má, tato se k ní přičte.

Dávkové vrhače

Cena: x 10

Modifikace pro **látkové** zbraně. Čerpací systém je upraven tak, že do tlakové komory před hlavní napumpuje koncentrovanou dávku. Ta je pak vystřelena v podobě koule, která se po dopadu rozletí do všech stran. Zbraň se již nechová jako Rozptylová, lze s ní mířit a může i provádět Nepřímou střelbu. Funguje jako samonabíjecí a její RP je -4 od RCO. Rozsah koule (Exploze) je u Jednoručních zbraní 1 metr, u Obouručních 2 metry, u Těžkých 4 metry, u Dělostřeleckých 8 metrů a u Palubních zbraní 16 metrů.

Multi-salvové zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **jednoranné** Vrhací výbušnin. Má více vrhacích mechanismů resp. svazek hlavní a může tak vystřelit salvu mnoha projektilů najednou. Pokud to uživatel udělá, má dvojnásobné RP, a pokud úspěšně zasáhne, hodí k20. Na hod 1-10 zasáhne jednou. Na hod 11-15 zasáhne dvakrát. Na hod 16-20 zasáhne třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Lehké podpůrné zbraně

Cena: žádná úprava

Modifikace pro zbraně v kapitolách Přímé podpůrné zbraně (str. 22) a Nepřímé podpůrné zbraně (str. 23). Zbraň nemusí být fixována aby mohla střílet, ale pokud to uživatel neudělá, má postih -2 na RCO. K zafixování postačí dvojnožka. OR a MR je poloviční.

Doplňky střelných zbraní

Ke střelným zbraním lze dokoupit různé vedlejší doplňky. Každý zabírá jeden slot Speciálního vybavení. Ke každému takovému doplňku přiřadíte, k jaké střelné zbraňi se vztahuje. Doplňky lze mezi zbraněmi vyměňovat, ovšem nikoliv během boje. Zbraň může mít od každého druhu nejvýše jeden kus. Některé doplňky se však navzájem vylučují, jiné jsou omezené na určité druhy zbraní. Doplňky se nevztahují k Dělostřeleckým ani Palubním zbraním.

Zvětšovací mířidla

Cena: 10

Zvětšovací mířidla dovolují získat vizuální informace o vzdáleném cíli a dovoluje na něj zamířit. Nelze kombinovat s citlivými mířidly. Nelze umístit na jednoruční zbraň. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu.

Zvětšovací arkáno-mířidla

Cena: 40

Zvětšovací mířidla doplněná o jeden druh vidění v jiném spektru. Nelze kombinovat s citlivými mířidly. Nelze umístit na jednoruční zbraň. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu. Existuje několik verzí:

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

Tepelná: umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává další bonus +2 k RC, ale pouze při zaměření objektů teplejších než okolí.

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

Průhledová: umožňuje vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáže však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazuje výrazněji. Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření kovových objektů. Uživatel dokáže zaměřovat i skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

Citlivá mířidla

Cena: 5

Citlivá mířidla dovolují přesné zamíření na kratší vzdálenosti. Nelze kombinovat se zvětšovacími mířidly. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu.

Citlivá arkáno-mířidla

Cena: 10

Citlivá mířidla doplněná o jeden druh vidění v jiném spektru. Nelze kombinovat se zvětšovacími mířidly. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu. Existuje několik verzí:

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

Tepelná: umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření objektů teplejších než okolí.

Stopařský: umožňuje lepší orientaci v terénu, protože ho zobra-

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

Průhledová: umožňuje vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáže však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazuje výrazněji. Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření kovových objektů. Uživatel dokáže zaměřovat i skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

Arkánový zaměřovač

Cena: 10

Zbraň s arkánovým zaměřovačem je vždy považována za zamířenu, tzn. uživatel už nemusí používat akci Míření. Tato výhoda však nemůže být využita v kombinaci se zvětšovacími či citlivými mířidly – jejich použití stále vyžaduje akci Míření.

Arkánový doutnák/křesadlo

Cena: 1.000

Jen pro zbraň, které pracují na principu střelného prachu. Zbraň dokáže střílet i když je vlhká, či dokonce ponořená pod vodou.

Arkánová tětíva/vláknó

Cena: 1.000

Jen pro ručně napínané zbraň. Zbraň se dokáže částečně sama napínat respektive roztáčet, takže síla střelce nehraje roli. Považuje se, že zbraň je napínaná se STR 15.

Dvojnožka

Cena: 3

Dvojnožka lze připevnit k obouruční střelné zbraňi. Uživatel může zbraň opřít o dvojnožku a tím zvýšit její stabilitu při střelbě a tím i přesnost (bonus +2 RCO, viz Základní kniha—System). Ručně napínaná zbraň toto vybavení nemůže využít.

Trojnožka

Cena: 6

Trojnožka lze připevnit k těžké střelné zbraňi. Uživatel musí těžkou zbraň usadit na trojnožku, jinak z ní nemůže střílet. Ručně napínaná zbraň toto vybavení nemůže využít.

Kolová lafeta

Cena: 12

Kolová lafeta lze připevnit k těžké střelné zbraňi. Uživatel musí těžkou zbraň usadit na lafetu, jinak z ní nemůže střílet. Kolová lafeta však dovoluje s takovou zbraňi snadno pohybovat z místa na místo. Ručně napínaná zbraň toto vybavení nemůže využít.

Střelecký štít

Cena: 3

Tento štít se připevní na těžkou střelnou zbraň, takže uživatel je při střelbě z ní chráněn před nepřátelskou palbou. Štít mu poskytuje +2 k ARM. Ručně napínaná zbraň toto vybavení nemůže využít.

Přídavná čepel - bodák

Cena: 10

Každá obouruční střelná zbraň může být vybavena bodákem s DAM 20, což je bodná zbraň. Bodák může mít libovolnou povolenou modifikaci ze seznamu modifikací chladných zbraní. Zbraň může mít jen jednu přídavnou chladnou zbraň.

Přídavná čepel - nůž

Cena: 10

Každá obouruční střelná zbraň může být vybavena nožem s DAM 10, což je sečná/bodná zbraň. Nůž může mít libovolnou povolenou modifikaci ze seznamu modifikací chladných zbraní. Zbraň může mít jen jednu přídavnou chladnou zbraň.

Přídavná čepel - sekyra

Cena: 10

Každá obouruční střelná zbraň může být vybavena sekyrou s DAM 20, což je sečná zbraň. Sekyra může mít libovolnou povolenou modifikaci ze seznamu modifikací chladných zbraní. Zbraň může mít jen jednu přídavnou chladnou zbraň.

Pyriový zaostřovač

Cena: 500

Speciální zařízení Černých říší, které zvyšuje efektivitu jejich zbraní proti umělým bytostem stvořených vědou. Lze namontovat jen na pyriové zbraně, kromě Vrhačů výbušnin. Zbraň má proti Mechanickým a Biomechanickým bytostem dvojité DAM a dává jim postih –5 na ARM.

Éterický zaostřovač

Cena: 500

Speciální zařízení Bílých říší, které zvyšuje efektivitu jejich zbraní proti umělým bytostem stvořených nadpřirozenými silami. Lze namontovat jen na éterické zbraně, kromě Vrhačů výbušnin. Zbraň má proti Magickým a Astrálním bytostem dvojité DAM a dává jim postih –5 na ARM.

Světelný krystal

Cena: 200

Speciální krystal, který vydává jasné světlo. Lze namontovat jen na prizmové zbraně. Zbraň může fungovat na plný výkon za špatného osvětlení i v naprosté tmě.

Speciální munice

Ke střelným zbraním lze dokoupit různé speciální munice. Každý druh munice zabírá jeden slot speciálního vybavení. Poznamenejte si, k jaké zbraně se munice vztahuje. Postava si před každým bojem může vybrat, jaký druh munice bude daná zbraň používat. V průběhu boje už munice nelze měnit. Cena jednoho typu Speciální munice stojí **desetinu ceny** dané zbraně. Zde uvedená Speciální munice se vztahuje jen pro projektilové zbraně, ovšem nikoliv pro Vrháče výbušnin. Munice pro Vrháče výbušnin je zmíněna na závěru této podkapitoly.

Protipancéřová munice

Pouze pro luky+kestrosy/praky, samostřily/manubalisty a kulové/brokové zbraně.

Projektily jsou odolnější a dokáží snáze proniknout pancířem. Cíl má postih -5 od ARM.

Výbušná munice

Pouze pro luky+kestrosy/praky, samostřily/manubalisty a kulové/brokové zbraně.

Projektily obsahují dávku výbuštiny. DAM je dvojnásobné.

Dalekonosná munice

Pouze pro luky+kestrosy/praky, samostřily/manubalisty a kulové/brokové zbraně.

Projektily jsou pokryty alchymickým olejem, takže mají vyšší doštel. OR a MR je dvojnásobné.

Průrazná munice

Pouze pro Vznešené/Temné/Lesní luky+kestrosy.

Projektily mají pevnější hrot, který zvyšuje průraznost. Efekt Průstřelu má snížené DAM až od třetího prostřeleného cíle. Jednoruční navíc snižují bonus za Krytí o 2, obouruční o 4 a těžké o 6.

Přesná munice

Pouze pro Vznešené/Temné/Lesní luky+kestrosy.

Projektily mají jemnější křídélka, která zvyšují přesnost a rychlost. RP zbraně je sníženo na polovinu. Efekt Průstřelu má vliv i na cíle v MR dostřelu.

Adamantiová munice

Pouze pro kuličkové kuše, clavo-samostřily a arbalesty.

Projektily jsou vyrobeny z adamantia. Cíl má postih -10 od ARM.

Zubatá munice

Pouze pro kuličkové kuše, clavo-samostřily a arbalesty.

Projektily mají zpětné zoubky, takže se lépe zaseknou do cíle a nejde je tak snadno vytáhnout. DAM je vyšší o polovinu (minimálně o 5).

Rotující munice

Pouze pro kuličkové kuše, clavo-samostřily a arbalesty.

Projektily při letu rotují, takže jsou lépe stabilizované a doletí dál. OR a MR je vyšší o polovinu.

Kovohybná munice

Pouze pro kuličkové kuše.

Projektily jsou magnetizovány, takže dokáží svůj cíl deformovat. Cíl navíc utrpí ještě Magnetický útok se stejným DAM a silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžké).

Blesková munice

Pouze pro clavo-samostřily.

Projektily jsou nabitы elektřinou, takže dokáží svůj cíl probít. Cíl navíc utrpí ještě Elektrický útok se stejným DAM.

Tavicí munice

Pouze pro arbalesty.

Projektily jsou rozžhavy, takže dokáží svůj cíl zapálit. Cíl navíc utrpí ještě Zápalný útok se stejným DAM.

Vřestící munice

Pouze pro kuličkové kuše.

Projektily jsou rozvibrovány, takže dokáží snadněji proletět pancířem. Cíl navíc utrpí ještě Sonický útok se stejným DAM.

Žáronosná munice

Pouze pro clavo-samostřily.

Projektily jsou prostoupeny žáronosnými vlnami, takže dokáží svůj cíl popálit. Cíl navíc utrpí ještě Mikrovlnný útok se stejným DAM.

Zhoubná munice

Pouze pro arbalesty.

Projektily jsou ozářeny zhoubnými paprsky, takže dokáží svůj cíl kontaminovat. Cíl navíc utrpí ještě Radiační útok se stejným DAM.

Ultra-tvrdé třísky

Pouze pro třískové luky+kestrosy a gastraphetesy.

Třísky z pevných krystalů, které dokáží snadno proletět pancéřováním. Cíl má na odolání postih -1 od STR a od ARM.

Ultra-tvrdé střepy

Pouze pro střepové luky+kestrosy a gastraphetesy.

Střepy z pevných krystalů, které dokáží snadno proletět pancéřováním. Cíl má na odolání postih -1 od AGI a od ARM.

Ultra-tvrdé krystaly

Pouze pro krystalové luky+kestrosy a gastraphetesy.

Pevné broušené krystaly, které dokáží snadno proletět pancéřováním. Cíl má na odolání postih -1 od AGI, STR a od ARM.

Ostnaté koule/šrapnely

Pouze pro arkebuzy (a jejich silnější verze).

Projektily jsou opatřené hroty. Tato munice tak způsobuje mnohem závažnější poranění. Pokud zasažený cíl neuspěje v hodů proti STR, tak má útok čtyřnásobné DAM, nikoliv jen dvojnásobné.

Enervator munice

Pouze pro samostřily a manubalisty.

Projektily jsou obklopeny neurálním polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Neurální útok se stejným DAM.

Tempestor munice

Pouze pro samostřily a manubalisty.

Projektily jsou obklopeny Tempestum polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Tempestum útok se stejným DAM.

Speciální munice pro Vrháče výbušnin

Všechny Vrháče výbušnin mohou nést munici s dalšími typy náplní. Speciální munice s náplní Běžného druhu stojí jako obvykle **desetinu ceny** dané zbraně. Speciální munice s náplní Specifického druhu stojí ale **polovinu ceny** dané zbraně. Viz Výbuštiny.

Např. Balista za 2000 peněz má dvě Speciální munice: Tříštívou (Běžná) za 200 peněz a Enervator (Specifická) za 1000 peněz.

Výbušniny

Všichni mohou používat výbušniny. Každá postava může nést jednu sadu výbušnin. Dělí se na granáty, miny a nálože. Cena je vždy za celou sadu.

Granáty

Granáty jsou ruční vrhací zbraně. Hození granátu je hod proti RCO. Viz pravidla pro Vrhání (Základní kniha—Systém). Pokud padne Smůla, celá zásoba granátů je ztracena.

Nárazové: vybuchnou ihned po dopadu. Nemohou být vykryty.

Časované: vybuchnou za 4-5 vteřin po odjištění. Podle pravidel Nepřímého vržení mohou být tedy vhozeny např. za roh, odrazem od zdi, ovšem nepřítel má čas uniknout. Pokud uspěje v hodů proti AGI, granát ho nijak nezasáhl. Mohou být vykryty.

Miny

Miny jsou výbušniny, které lze nastražit jako pasti. Nastražení miny je hod proti INT, zabírá 1 minutu (v boji je to akce). Pokud se hod nepovede, minu se nepodařilo umístit. Pokud padne Smůla, celá zásoba min je ztracena.

Kontaktní: vybuchnou, když na ně někdo šlápne, najede, narazí a pod.

Senzorové: vybuchnou, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m).

Nálože

Nálože jsou výbušniny, které se položí na místo. Položení nálože je hod proti INT, zabírá 1 minutu (v boji je to akce). Pokud se hod nepovede, nálož se nepodařilo umístit. Pokud padne Smůla, celá zásoba náloží je ztracena.

Časované: uživatel si sám určí, za jak dlouho vybuchnou (maximum 24 hodin).

Dálkově odpalované: uživatel je odpálí stiskem dálkového detonátoru (dosah 100 m).

Náplně

Náplně pro granáty, miny a nálože uvedené výše. Zvolte, jaký typ náplně granát, mina či nálož bude mít. Podle toho se určí její cena. Je to také munice pro Vrháče výbušnin: jeden typ je standardní (zdarma), další jsou speciální (viz Speciální munice). Dělí se na Běžné a Specifické.

Běžné druhy náplní

Cena: 100

Tříštivé:

Vybuchnou slabě, ale do okolí rozptýlí střepiny. DAM 10, Exploze, dosah 10 metrů.

Výbušné:

Vybuchnou silně, ale bez střepin. DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Koncentrované:

Jejich výbuch je koncentrován do jednoho místa. Jsou to efektivní protipancéřové výbušniny. DAM 40. Cíl má postih -5 od ARM.

Kouřové:

Rozptýlí hustý dým, který na určitou dobu sníží viditelnost v celém okolí. Vytváří sníženou viditelnost (postih -2) po dobu 10 minut. Exploze, dosah 10 metrů.

Osvětlující:

Vytvoří pronikavou zář, která na určitou dobu prosvětlí celé okolí. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 10 minut. Exploze, dosah 100 metrů.

Zápalné:

Rozptýlí zápalnou látku, která zapálí vše v okolí. Způsobuje Zápalný útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Morové:

Rozptýlí spršku nebezpečné biologické kapaliny. Způsobuje Biologický útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Jedové:

Rozptýlí oblak nebezpečného chemického plynu. Způsobuje Chemický útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Oslepující:

Vytvoří oslepující záblesk, který může dočasně zmást nepřítele. Pokud cíl neuspěje v hodů proti DUR, je Omámen na tolik minut, o kolik přehodil. Exploze, dosah 5 metrů. Funguje jen proti nepřítelům, kteří uvidí záblesk.

Ohlušující:

Vytvoří ohlušující výbuch, který může dočasně zmást nepřítele. Pokud cíl neuspěje v hodů proti DUR, je Omámen na tolik minut, o kolik přehodil. Exploze, dosah 5 metrů. Funguje jen proti nepřítelům, kteří uslyší výbuch.

Specifické druhy náplní

Cena: 500

Enervatorové:

Vytvoří výboj, který paralyzuje všechny živé bytosti v dosahu. Způsobuje Neurální útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Tempestorové:

Vytvoří výboj, který paralyzuje všechna arkána v dosahu. Způsobuje Tempestum útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Matoucí:

Vytvoří oslepující záblesk a ohlušující výbuch. Pokud cíl neuspěje v hodů proti DUR, je Omámen na tolik minut, o kolik přehodil. Exploze, dosah 5 metrů. Funguje jen proti nepřítelům, kteří uslyší výbuch nebo uvidí záblesk.

Éterické:

Vytvoří červený výbuch éterické energie. DAM 40, Exploze, dosah 5 metrů.

Astrální:

Vypustí oblak astrálního prachu. Způsobuje Žíravý útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Pyriové:

Vytvoří modrý pyriový výbuch. DAM 40, Exploze, dosah 5 metrů.

Azothové:

Vypustí oblak nebezpečného azothu. Způsobuje Žíravý útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Tavicí:

Vytvoří mocný tepelný výbuch, který spálí či roztaví vše v okolí. Způsobuje Zápalný útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Kovohybné:

Vytvoří magnetický pulz, který odpudí či zdeformuje všechny kovové objekty. Způsobuje Magnetický útok s DAM 20 a silou odhození 6, Exploze, dosah 5 metrů.

Bleskové:

Vytvoří výboj elektřiny, který probije vše v okolí. Způsobuje Elektrický útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Solaris:

Vytvoří spalující modrý záblesk solaris-zářením. Způsobuje Elektrický útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Lunaris:

Vytvoří ničivý červený záblesk lunaris-zářením. Způsobuje Rázový útok s DAM 20 a silou odhození 6, Exploze, dosah 5 metrů.

Stellaris:

Vytvoří smrtící zelený záblesk stellaris-zářením. Způsobuje Radiační útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Vřeštící:

vytvoří sonický pulz, který rozvibruje a roztrhá vše v okolí. Způsobuje Sonický útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Žáronosné:

Vytvoří záblesk žáronosných vln, který popálí vše v okolí. Způsobuje Mikrovlnný útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Zhoubné:

Vytvoří záblesk zhoubné radiace, která ozáří vše v okolí. Způsobuje Radiační útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Fulgurové:

Vytvoří záblesk ničivé a spalující fulgur-energie. Způsobuje Elektrický a Rázový útok (síla odhození 6) s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Occisorové:

Způsobí výboj occisor-energie, která je efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) – proti takovým mají dvojnásobné DAM. DAM je jinak 20. Exploze, dosah 5 metrů.

Eversorové:

Způsobí výboj eversor-energie, která je efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) – proti takovým mají dvojnásobné DAM. DAM je jinak 20. Exploze, dosah 5 metrů.

Yggdrasilové:

Vytvoří explozi způsobenou rozptýlením pryskyřice Yggdrasilu. DAM 40, Exploze, dosah 5 metrů.

Lze koupit dvojnásobnou verzi, která má DAM a dosah dvojnásobné. Stojí dvojnásobek.

Lze koupit čtyřnásobnou verzi, která má DAM a dosah čtyřnásobné. Stojí čtyřnásobek.

Pracho-vzdušné:

Vypustí oblak jemného střelného prachu, který poté zažehne jiskrou. DAM 20. Exploze, dosah 10 metrů. Všechny zasažené cíle jsou odhozeny se silou odhození 3.

Lze koupit pyro-verzi, která má DAM , dosah a sílu odhození dvojnásobné. Stojí dvojnásobek.

Lze koupit magma-verzi, která má DAM , dosah a sílu odhození čtyřnásobné. Stojí čtyřnásobek.

Velké výbušniny

Granáty, miny a nálože mohou existovat ve velké verzi. Mají mnohem větší rozsah a ničivost, ale nejsou příliš skladné. Postava může místo běžné (nevyčerpatelné) sady výbušnin nést jeden kus velké výbušniny – na jedno použití. Cena velké výbušniny je desetinásobná. Její ničivost je DAM-V, má tedy efekt i na cíle Velké kategorie (velikost 1+ až 10+). Dosah exploze je dvojnásobný. Např. velká výbušná mina má DAM-V 20 a dosah exploze 10 metrů.

Používají se také jako náplně do munic dělostřeleckých zbraní a dalších zbraní, které to u sebe mají uvedeno.

Obří výbušniny

Granáty, miny a nálože mohou existovat v obří verzi. Mají mnohem větší rozsah a ničivost, ale nejsou příliš skladné. Postava je nemůže nést, musí být převáženy například v dopravních prostředcích. Cena obří výbušniny je stonásobná. Její ničivost je DAM-O, má tedy efekt i na cíle Obří kategorie (velikost 1++ až 10++). Dosah exploze je čtyřnásobný. Např. obří výbušná mina má DAM-O 20 a dosah exploze 20 metrů.

Používají se také jako náplně do munic palubních zbraní a dalších zbraní, které to u sebe mají uvedeno.