Základní kniha: Protivníci

vytvořil Gediman
© 2020–2025

Verze 2.6

www.gediman.cz

Void: Science Fiction, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko

Obsah

1. **Protivníci 3**
2. Divoká zvířata 4
3. Bojovníci Světla 14
4. Ghytoři 38
5. Extradimenzní a psionické bytosti Světla 41
6. Bojovníci Temnoty 48
7. Služebníci Necrotha 49
8. Služebníci Vampirotha 53
9. Služebníci Lycantrotha 55
10. Služebníci Mutanotha 57
11. Služebníci Eclipsotha 59
12. Bojovníci prokletých ras 60

Protivníci

V této kapitole jsou uvedeni nejrůznější protivníci (mnozí z nich však mohou být samozřejmě použiti i jako spojenci).

Existují tři typy protivníků: Jednotlivec, Oddíl a Roj.

Jednotlivec: samostatný protivník. Zbraně jednotlivců se při Smůle rozbijí, stejně jako je tomu u Hrdinů.

Oddíl: skupina protivníků semknutá v týmu. V rámci zjednodušení považujte oddíl ve všech ohledech za jediného protivníka (pokud někde není řečeno jinak). HP a SP se vynásobí počtem členů oddílu. Oddíl může Hrdiny obklíčit, v boji to zabírá jednu akci pohybu. Obklíčení Hrdinové nemohou z boje utéci běžným způsobem, k úniku ale mohou využít zvláštního vybavení či schopností, například teleportaci. Zbraně oddílu se při Smůle nerozbijí, Smůla je v tomto případě považována za normální neúspěch. Počítá se, že se bezbranný jedinec stáhl hlouběji do formace, aby mohl svoji zbraň v bezpečí opravit, a nebo jednoduše že si vzal zbraň padlého kolegy.

POZOR: Rojové a Rozptylové zbraně a také Exploze mají proti Oddílu dvojnásobnou ničivost.

Roj: obrovské množství malých jedinců, kteří se považují za jednoho jednotlivce. Zasáhnout roj je velmi snadné, stačí na to jen Kontrolní hod. Na druhou stranu, uniknout jeho útokům v boji zblízka je mnohem obtížnější. Útoky roje nelze vykrýt a nelze jim ani uhnout. Roj je možné zvětšit. Velikost, HP a SP se jednoduše vynásobí určitým číslem. Také roj může Hrdiny obklíčit, nehledě na svoji velikost. Zbraně roje se při Smůle nerozbijí, stejně jako je tomu u Oddílu.

POZOR: Rojové a Rozptylové zbraně a také Exploze mají proti Roji dvojnásobnou ničivost.

Nebezpečí

U každého protivníka je uvedena úroveň nebezpečí. Čím vyšší, tím obtížnější je s takovým protivníkem bojovat. Zároveň tato hodnota ukazuje jeho četnost výskytu. Čím vyšší, tím vzácnější.

1. cvičný cíl: protivník nepředstavuje žádný problém. Např. malá zvířata (šakal…).
2. snadný cíl: protivníka lze odstranit jen s malým úsilím. Např. větší zvířata (tygr…).
3. průměrný cíl: protivník vyžaduje již určitou pozornost. Např. záložní jednotky.
4. obtížný cíl: protivník vyžaduje profesionální přístup. Např. základní jednotky.
5. nebezpečný cíl: protivníka lze porazit jen s dobrou taktikou. Např. veteránské jednotky.
6. velmi nebezpečný cíl: porážka protivníka vyžaduje velké zkušenosti. Např. elitní jednotky.
7. hrozivý cíl: protivníka lze porazit jen s dávkou štěstí. Např. hrdinské jednotky a Ghytoři.
8. epický cíl: porážka protivníka vyžaduje téměř hrdinský čin. Např. Benex, Stříbrný ghytor.
9. téměř neporazitelný cíl: porážka protivníka vyžaduje oběti. Např. Arcibenex, Zlatý ghytor.
10. neporazitelný cíl: boj nemá cenu, doporučuje se útěk. Např. Platinový ghytor, Doomtremor.

Cestovní rychlost

V kolonce Cestovní rychlost je někdy uvedena další hodnota v závorce. Tato se použije v případě, když tvor používá svůj druhý typ pohybu – např. u typu „Pozemní, Létající“ to znamená létání. Pokud tam hodnota v závorce není, pak tvor používá tuto cestovní rychlost v obou případech.

Vodní bytosti

Tvorové s typem pohybu „Vodní“ jsou přizpůsobení životu ve vodě, pohybují se tu s naprostou přirozeností. Nehází si tedy na Plavání a rychlost jejich pohybu v boji je stejná, jako u suchozemských bytostí na souši. Drtivá většina vodních tvorů může pod vodou normálně dýchat (pokud není řečeno jinak) a může se ponořit do libovolné hloubky, aniž by trpěla extrémním tlakem.

Létající bytosti

Rychlost letu v boji je u tvorů s typem pohybu „Létající“ desetinásobná oproti rychlosti pozemních bytostí.

Zvláštní schopnosti rasy

Vojáci majoritních galaktických ras (uvedení v kapitole Bojovníci Světla) mají všechny obvyklé zvláštní schopnosti, přednosti i slabiny, jako běžný příslušník dané rasy. Tedy např. všichni vojáci Khalgů vidí ve tmě, nemusí spát a jsou odolní proti radioaktivitě.

Brnění

V rámci zjednodušení se u brnění a přileb bere v potaz pouze jejich bonus k ARM, nikoliv postihy na AGI či PER, ani případné bonusy ke STR (např. u energobrnění).

Jiné typy nepřátel

Protivníci uvedení v kapitole Bojovníci Světla představují jednotky používané armádami říší. GM je však může použít i jako bandity, piráty, cizí žoldnéře a podobně (jejich názvy by měly být samozřejmě příslušně změněny).

Odlišnosti fauny

Některé živočišné druhy žijí na mnoha planetách galaxie, což ale neznamená, že všechna taková zvířata vypadají stejně. Jsou plně přizpůsobena místnímu prostředí: liší se zbarvením, hustotou srsti, tvarem rohů a podobně. Například furyfangové z planety Yurjinu Tercius jsou temně modří, zatímco furyfangové z planety Lekor IV jsou hnědí s mírnými černými pruhy; junglehulkové z planety Benre Kia mají téměř zakrnělé ušní boltce a bílou kůži, junglehulkové z planety Mjul II mají dva páry klů a kůži hnědou; multixové z planety Kes'Ta mají černé šupiny a protáhlé čelisti, zatímco multixové z planety Cyrina mají čelisti kratší a jejich šupiny jsou tmavě zelené barvy.

Vzhled vojáků

Svůj specifický vzhled mají také uniformy ozbrojených sil. Každá říše používá vlastní design, barvu a označení jednotky a hodnosti, takže příslušnost vojáka může být identifikována. Piráti, bandité, milice a další podobné skupiny ozbrojenců většinou uniformy nepoužívají, takže je od sebe nelze příliš dobře odlišit.

Divoká zvířata

Divoká zvířata jsou protivníci.

Duskfang (a pozemský šakal)

Velikost 1, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	12	6	8	8	10	10	10	10	n/a

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Dawnclaw (a pozemský jaguár)

Velikost 1, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: drápy (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	12	6	8	8	16	8	8	10	n/a

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Tichý pohyb: Pohybuje se naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.
Obratnost: Dokáže šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadne z výšky, dokáže vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat. Při Vylézání a Slézání provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Wildbrute (a pozemský baribal)

Velikost 2, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 10), drápy (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	10	6	8	8	10	12	12	20	n/a

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s WIL 5 a méně si musí hodit na paniku.

Malý killfin, Malý killjaw (a pozemská barakuda/žralok)

Velikost 2, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 15 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	8	8	16	10	10	20	n/a

Rychlý útok (killfin): Killfin může provést zteč. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Killfin připlave k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří čelistmi. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se killfin pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když killfin útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Lokalizace kořisti (killjaw): Killjawovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání vibrací. Pátrací dosah hledání je 1000 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání bytostí, které krvácí (jsou zraněné).
Malý killjaw: Malý killjaw má oproti Malému killfinovi 30 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 2.

Ripperfang, Furyfang (a pozemský kojot/vlk)

Velikost 2, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	8	12	12	20	n/a

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.
Furyfang: Furyfang má oproti Ripperfangovi 30 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 3.

Tearerclaw, Rageclaw (a pozemský lev/tygr)

Velikost 2, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	14	10	10	20	n/a

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Tichý pohyb: Pohybuje se naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.
Obratnost: Dokáže šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadne z výšky, dokáže vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat. Při Vylézání a Slézání provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.
Rageclaw: Rageclaw má oproti Tearerclawovi 30 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 3.

Feralbrute, Savagebrute (a pozemský grizzly/kodiak)

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	10	8	14	14	40	n/a

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s WIL 10 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Feralbruty/ Savagebruty, ovšem ti mají při odolávání panice bonus +4 k WIL.
Savagebrute: Savagebrute má oproti Feralbrutovi 60 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 4.

Killfin, Killjaw (a pozemská barakuda/žralok)

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 15 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	10	10	14	12	12	40	n/a

Rychlý útok (killfin): Killfin může provést zteč. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Killfin připlave k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří čelistmi. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se killfin pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když killfin útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Lokalizace kořisti (killjaw): Killjawovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání vibrací. Pátrací dosah hledání je 1000 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání bytostí, které krvácí (jsou zraněné).
Killjaw: Killjaw má oproti Killfinovi 60 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 4.

Terrorfang

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 2
Zbraně: čelisti (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	12	6	12	12	6	14	14	40	n/a

INFO: Terrorfang je největší killfang-xenoještěr galaxie. Kugonové ho považují za posvátné zvíře.

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

Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Horrorclaw

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 2
Zbraně: drápy (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	12	6	12	12	12	12	12	40	n/a

INFO: Horrorclaw je největší killclaw-xenoještěr galaxie. Tybonové ho považují za posvátné zvíře.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Tichý pohyb: Pohybuje se naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Obratnost: Dokáže šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadne z výšky, dokáže vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat. Při Vylézání a Slézání provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 20 metrů.

Dreadbrute

Velikost 4, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 3
Zbraně: čelisti (DAM 40), drápy (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	12	12	6	16	16	80	n/a

INFO: Dreadbrute je největší bestiator galaxie. Yndenové ho považují za posvátné zvíře.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s WIL 12 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Dreadbruty, ovšem ti mají při odolávání panice bonus +4 k WIL.

Velký killfin, Velký killjaw (a pozemská barakuda/žralok)

Velikost 4, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 15 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	10	6	12	12	12	14	14	80	n/a

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

Lokalizace kořisti (killjaw): Killjawovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání vibrací. Pátrací dosah hledání je 1000 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání bytostí, které krvácí (jsou zraněné).
Velký killjaw: Velký killjaw má oproti Velkému killfinovi 120 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 6.

Venenoserpent (a pozemský had, jedovatý)

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 1)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	12	2	6	6	16	4	4	5	n/a

Jedovaté kousnutí: Bytost kousnutá serpentem je otrávena jedem se závažností 5. Jed způsobuje postih –2 na PER, AGI a STR a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.
Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Stranguloserpent (a pozemský had, škrtič)

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 1)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	12	2	6	6	14	4	10	5	n/a

Škrcení: Serpent může obmotat bytost do velikosti 2 kolem krku. Tento útok je útok zblízka (had si hází proti CCO; útoku nelze uhnout, ale může být vykryt) a pokud se povede, cílová bytost je škrcena. Pokud se serpenta nezbaví včas, začne se dusit. Může se pokusit serpenta strhnout hodem proti STR, ale to v boji zabírá jednu akci. Serpent se násilnému strhnutí může bránit hodem proti STR. Škrtící serpent nemůže provádět žádné jiné akce.
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.
Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Hejno nightwingů (a pozemských netopýrů) (roj)

Velikost 1, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	4	6	6	16	2	4	10	n/a

Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem je poloviční.
Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Hejno sawfinů (a pozemských piraň) (roj)

Velikost 1, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 15 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	4	6	6	16	2	4	10	n/a

Agresivní žravost: Jakmile sawfinové ucítí ve vodě krev, vrhnou se na krvácející bytost a začnou ji okusovat zaživa. Pokud se ve vodě ocitne zraněná bytost, může přilákat hejno sawfinů – pokud se sawfinové nachází do vzdálenosti 50 metrů, musí si hodit proti PER. Pokud uspějí, ucítili její krev a ihned k ní připlavou a napadnou jí. Sawfinové v tomto případě necítí strach, nemohou být zahnáni.

Roj xenovespul (a pozemských vos) (roj)

Velikost 1, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: žihadlo (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	n/a	8	2	4	4	18	4	4	10	n/a

Jedovaté bodnutí: Bytost zasažená žihadlem je otrávena jedem se závažností 1. Jed způsobuje postih –1 na WIL a DUR.

Roj xenoformic (a pozemských mravenců) (roj)

Velikost 1, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 1 km/h
Zbraně: kusadla (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	n/a	8	2	4	4	16	4	6	10	n/a

Jedovaté kousnutí: Bytost zasažená kousnutím je otrávena jedem se závažností 1. Jed způsobuje postih –1 na AGI a DUR.

Roj xenoisopter (a pozemských termitů) (roj)

Velikost 1, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 1 km/h
Zbraně: kusadla (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
4	n/a	8	2	4	4	16	4	6	10	n/a

Požírání: Roj xenoisopter dokáže během jedné minuty (jedné akce) zcela zničit jeden předmět či objekt velikosti 0. Musí však uspět v hodu proti STR a požíraný cíl musí být rostlinného původu. Může sežrat i větší objekty – jeden velikostní stupeň za hodinu. Stejným způsobem může sežrat rostlinný porost v oblasti – jeden metr čtvereční za minutu.

Velký xenoaraneus

Velikost 1, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: kusadla (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	6	2	4	4	14	4	6	10	n/a

Jedovaté kousnutí: Bytost zasažená kousnutím je otrávena jedem se závažností 7. Jed způsobuje postih –3 na AGI a STR a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.
Pavučina: Xenoaraneus může velmi rychle obmotat zvolený cíl pavučinou. Tento útok je útok zblízka (xenoaraneus si hází proti CCO; útoku nelze uhnout a nemůže být vykryt) a pokud se povede, cíl je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit pavučinu roztrhnout hodem proti STR, ale v boji to zabírá jednu akci.

Velký xenoscorpius

Velikost 1, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: klepeta (DAM 5), žihadlo (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	6	2	4	4	14	6	6	10	n/a

Klepeta: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.

Jedovaté bodnutí: Bytost zasažená žihadlem je otrávena jedem se závažností 7. Jed způsobuje postih –3 na PER a AGI a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Rebornwing

Velikost 4, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 50 km/h
Zbraně: zobák (DAM 30), pařáty (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	12	6	6	6	14	8	8	60	n/a

INFO: Rebornwing je velký létající tvor s rozpětím křídel až pět metrů, který po smrti shoří na popel, ze kterého se ale umí za nějakou dobu znovuzrodit. Prach se během pár vteřin jednoduše „sestaví" v nového tvora (nejprve kosti, potom orgány, svaly, kůže a nakonec peří), který má však stejnou duši a zachovává si i vzpomínky.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Znovuzrození: Jakmile Rebornwing zemře, jeho tělo shoří na popel. Z tohoto popela se za k20 minut opět znovuzrodí s plným počtem HP (jeho duše ovšem nesmí být mezitím zničena, uvězněna či pohlcena).

Skykiller

Velikost 4, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 2
Zbraně: zobák (DAM 30), pařáty (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	12	10	10	60	n/a

INFO: Skykiller je tvor nesoucí znaky ještěra, hmyzu a korýše. Jeho křídla připomínají křídla netopýra. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Skyhunter

Velikost 4, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 30 (60) km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: zobák (DAM 30), pařáty (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	14	8	8	60	n/a

INFO: Skyhunter je tvor nesoucí znaky ještěra, hmyzu a pavouka. Jeho křídla připomínají křídla netopýra. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Greatwing

Velikost 6, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 40 km/h
Zbraně: zobák (DAM 60), pařáty (DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	12	6	8	8	14	10	10	50	n/a

INFO: Greatwing je rozměrný létající tvor s rozpětím křídel až deset metrů. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Jeho střemhlavé útoky jsou nechvalně proslulé, protože přichází zcela nečekaně a jsou schopny skolit i ta největší zvířata.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

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

Stormwing

Velikost 5, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 40 km/h
Zbraně: zobák (DAM 40), pařáty (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	12	6	6	6	14	10	10	40	n/a

INFO: Stormwing je rozměrný létající tvor s rozpětím křídel až osm metrů. Z křídel umí vypouštět silné elektrické výboje, kterými omráčí svoji kořist. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Blesky: Až do vzdálenosti 50 metrů může proti jednomu cíli vystřelit elektrický výboj (hodí si proti RCO). Je to Elektrický útok s DAM 20.

Firecrawler

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	4	10	10	10	12	12	50	n/a

INFO: Firecrawler je přibližně pět metrů dlouhý tvor. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je chrlit oheň – plive zvláštní chemikálii, která se vznítí po kontaktu se vzduchem. Jeho kůže je díky slizu neustále vlhká. Sliz ho ale efektivně chrání i před přímým ohněm.

Oheň: Může chrlit oheň (hodí si proti RCO). Je to Zápalný útok s DAM 10. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 10 metrů, MR je 20 metrů.
Slizká kůže: Poskytuje ARM 15, ale jen proti Zápalným útokům způsobených ohněm.

Deathgazer

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	4	10	10	10	12	12	50	n/a

INFO: Deathgazer je přibližně pět metrů dlouhý šestinohý tvor. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je psycho-hypnotický útok. Pokud si to Deathgazer přeje, může způsobit vážná poranění všech orgánů oběti tím, že s ní naváže krátký oční kontakt.

Smrtící pohled: Místo normálního útoku může pohlédnout na Živou bytost a poranit ji. Cílová bytost si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspěje, přichází o polovinu aktuálních HP. Pokud ji zbývá již jen 1 HP, neúspěch znamená smrt.

Furyscreamer

Velikost 6, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: čelisti (DAM 50), drápy (DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	12	12	12	14	14	100	n/a

INFO: Furyscreamer je přibližně deset metrů dlouhý létající tvor. Má čtyři končetiny, přičemž přední pár tvoří široká křídla s rozpětím až dvacet metrů. Jeho nezaměnitelný řev lze slyšet na velkou vzdálenost. Snadno jím zastraší většinu zvířat, včetně případných konkurenčních Furyscreamerů. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s WIL 12 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí furyscreamery, ovšem ti mají při odolávání panice bonus +4 k WIL.

Rockhide

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 10 (20) km/h
Zbraně: drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	8	8	8	12	8	8	30	n/a

INFO: Rockhide je humanoid s ostrými zuby, dlouhými drápy a rohy na hlavě. Má štíhlý ocas a na zádech netopýří křídla. Je proslulý díky své zvláštní schopnosti změnit strukturu své kůže a svalů ve velmi pevný, kamenu podobný materiál. V této formě je velmi odolný i proti silným zásahům, ovšem jeho pohyblivost je silně omezena. Rockhide tuto formu používá jen když se cítí ohrožen, nebo když chce nehybně číhat na svoji kořist.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Kamenná forma: Na začátku každého kola boje si může vybrat, jestli se změní do kamenné formy nebo zase zpět. V kamenné formě má hodnotu ARM 15, ovšem jeho AGI je sníženo na 6.

Silencehunter

Velikost 4, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: drápy (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	8	12	12	12	8	8	60	n/a

INFO: Silencehunter je rozměrný xenohmyz. Na zádech má pár blanitých křídel. Samce lze snadno poznat podle dlouhých štětin, které vyrůstají z mohutného hrudního pancíře. Silencehunter je zákeřné zvíře, které se umí pohybovat naprosto tiše – jak ve vzduchu, tak i na zemi.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Tichý pohyb: Pohybuje se naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Stingerhunter

Velikost 4, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: drápy (DAM 20), žihadlo (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	10	10	12	10	10	60	n/a

INFO: Stingerhunter je rozměrný xenohmyz se žihadlem na konci ocasu. Na zádech má pár blanitých křídel. Samce lze snadno poznat podle dlouhých štětin, které vyrůstají z mohutného hrudního pancíře. Stingerhunteří jed je velmi silný a v zasaženém organizmu zůstává dlouhou dobu.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Jedovaté bodnutí: Postava zasažená ocasem je otrávena jedem se závažností 9. Jed způsobuje postih –4 na PER, AGI a STR a navíc ubírá 10 HP na konci každého dne.

Skyscreecher

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: zobák (DAM 40), pařáty (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	12	12	14	12	12	80	n/a

INFO: Skyscreecher je létající tvor s prvky ještěra a hmyzu. Částečně je porostlý šupinami. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je kompletní paralýza oběti. Pokud si to Skyscreecher přeje, může způsobit ztuhnutí všech pohybových svalů oběti tím, že s ní naváže krátký oční kontakt. Samec má pestré šupiny a výrazné krční laloky a hřeben. Samice je zbarvená nenápadně.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Paralyzační pohled: Místo normálního útoku může pohlédnout na Živou bytost a paralyzovat ji. Cílová bytost si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspěje, je Znehybněná na tolik hodin, o kolik přehodila.
Skřeky: Skyscreecherové používají skřeky jako speciální formu komunikace, které rozumí pouze oni a dokáží ji slyšet i na velké vzdálenosti. Mohou tak volat o pomoc, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.

Screamhunter

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: rohy (DAM 40), drápy (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	10	6	14	14	12	14	14	80	n/a

INFO: Screamhunter je rozměrný xenohmyz. Z hlavy mu vyrůstají ostré rohy. Samce lze snadno poznat podle dlouhých štětin, které vyrůstají z mohutného hrudního pancíře.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s WIL 14 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí screamhuntery, ovšem ty mají při odolávání panice bonus +4 k WIL.

Multix

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	8	6	14	14	10	14	16	300	n/a

INFO: Multix je zvláštní tvor se třemi hlavami na dlouhých krkách. Organizmus Multixe má velmi rychlou regeneraci, takže jedinou možností, jak ho zabít, je useknout mu všechny hlavy. To je ovšem poměrně složité, protože pokud je hlava odseknutá, prázdný krk se rozdělí na dva, každému z nich naroste nová hlava. Čím více hlav Multix má, tím je nebezpečnějším protivníkem, protože roste jeho agresivita, zostřují se jeho smysly a zrychlují reflexy. Maximální počet hlav je však dvanáct.

Více hlav: Multix má standardně tři hlavy, může provést tři útoky za akci.
Regenerace: Na začátku každého kola boje (resp. každou minutu) si regeneruje ztracených 50 HP.
Růst dalších hlav: Pokud mu jeden útok způsobí zranění za 100 a více HP a multix je stále naživu, znamená to, že přišel o jednu hlavu. Na začátku příštího kola (resp. za minutu) mu však narostou dvě hlavy. Každá hlava navíc mu přidává jeden útok za akci a zvyšuje PER o 1. Maximální počet hlav je dvanáct.

Devilworm

Velikost 8, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 80)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	8	8	14	14	12	16	18	500	n/a

INFO: Devilworm je obří červí tvor s vertikálními čelistmi.

Škrcení: Devilwom může obmotat bytost do velikosti 10 kolem krku. Tento útok je útok zblízka (devilworm si hází proti CCO; útoku nelze uhnout, ale může být vykryt) a pokud se povede, cílová bytost je škrcena. Pokud se devilworma nezbaví včas, začne se dusit. Může se pokusit devilworma strhnout hodem proti STR, ale to v boji zabírá jednu akci. Devilworm se násilnému strhnutí může bránit hodem proti STR. Škrtící devilworm nemůže provádět žádné jiné akce.

Kingjaw

Velikost 10, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 15 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	n/a	10	6	16	16	8	18	18	500	n/a

INFO: Kingjaw je největší killjaw v galaxii.

Lokalizace kořisti: Kingjawovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání vibrací. Pátrací dosah hledání je 1000 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání bytostí, které krvácí (jsou zraněné).

Mořský predax

Velikost 10, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 100)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	8	8	14	14	12	16	16	500	n/a

INFO: Mořský predax je obří xenoplaz, který na první pohled připomíná hada, protože jeho končetiny jsou zakrnělé. Po celé délce těla má výraznou hřbetní ploutev, ocas je taktéž opatřen velkou ploutví.

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

Titangrasper

Velikost 1+, nebezpečí 9, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: krátká chapadla (DAM-V 20), dlouhá chapadla (DAM-V 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
12	n/a	6	6	16	16	10	16	16	100	n/a

INFO: Titangrasper je gigantický xenohlavonožec s proudnicovým tělem a mnoha chapadly. Většina chapadel je krátká, některá chapadla jsou delší. Každé chapadlo se na konci rozděluje na tři mini-chapadla, přičemž mini-chapadla na delších chapadlech jsou zakončena velmi ostrými a pevnými drápy, které jsou schopny z plavidla vytrhnout kus trupu. Samotné tělo dosahuje délky 20 metrů, i s dlouhými chapadly dosahuje 60 metrů.

Krátká chapadla: Titangrasper má mnoho kratších chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.
Dlouhá chapadla: Titangrasper má několik dlouhých chapadel, může zaútočit na dva cíle v jedné akci až do vzdálenosti 40 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Deepblade

Velikost 1+, nebezpečí 9, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: klepeta (DAM-V 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
14	n/a	6	6	16	16	6	16	16	100	n/a

INFO: Deepblade je obrovitý mořský tvor, který připomíná kombinaci korýše a chobotnice. Přední část trupu, hlavohruď, tvoří jednu třetinu délky zvířete. Má hmatová tykadla a dvě končetiny s obrovskými čepelemi. Je tvořena silným chitinovým exoskeletem. Pět párů segmentovaných nohou je zakrnělých a neslouží k pohybu. Zadní část trupu je tvořena třemi ocasy, které tvoří dvě třetiny délky zvířete. Jsou masité, ačkoliv kryté silnou kůží, a propojené plovací blánou. Deepblade jejich pomocí vytváří proud vody, díky kterému se pohybuje. Deepblade dosahuje délky kolem 30 metrů.

Klepeta: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Krunýř: Deepblade má pevný krunýř, který mu poskytuje ARM 15.

Deepmaw

Velikost 1+, nebezpečí 9, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: čelisti (DAM-V 80)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
10	10	6	6	16	16	6	16	16	100	n/a

INFO: Deepmaw je obrovitý mořský tvor, který připomíná červa. Má čtyři čelisti, jejichž konce mají fosforeskující orgány. Ty slouží k lákání kořisti přímo před ně. Jeho jazyk je zakončený přísavkami a může ho rychle vystřelit do vzdálenosti až dvaceti metrů. Čelisti jsou plné dlouhých jehlovitých zubů, které kořist doslova probodají. Nejdelší zuby mají i pět metrů. Čelisti se mohou doširoka otevřít a pozřít i velkou kořist. Deepblade se pohybuje vlněním těla do stran. Dosahuje délky kolem 30 metrů.

Jazyk: Až do vzdálenosti 20 metrů může proti jednomu cíli vymrštit jazyk (hodí si proti RCO). Pokud zasáhne, cíl je zachycen a přitažen do jeho těsné blízkosti. Zachytit může pouze objekty menší než on.

Bojovníci Světla

Vojáci galaktických říší.

Rekrut (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí bloková puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P)

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

INFO: Rekruti jsou vojáci ve výcviku, ze kterých se časem stanou oficiální členové Armády, Letectva nebo Námořnictva. V případě nejvyšší nouze probíhá jejich výcvik přímo na bitevním poli.

Pěšák (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Pěšáci jsou základní vojáci pozemních sil Šedých říší.

Motorizovaný výsadek: Na bitevní pole jsou dopravováni buď obrněnými pěchotními transportéry nebo bojovými vozidly pěchoty. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus +5 k iniciativě.

Úderný pěšák (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

INFO: Úderní pěšáci jsou veteránští vojáci pozemních sil Šedých říší.

Motorizovaný výsadek: Na bitevní pole jsou dopravováni buď obrněnými pěchotními transportéry nebo bojovými vozidly pěchoty. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus +5 k iniciativě.

Armádní komando (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí laserová puška (OR 200, MR 400, RP –10 od DAM, DAM 40, E, Přehřátí), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

INFO: Armádní komando jsou elitní vojáci pozemních sil Šedých říší.

Malý štít: dává +5 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi. Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Armádní superkomando (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická laserová puška (OR 200, MR 400, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Přehřátí), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

INFO: Armádní superkomando jsou nejlepší vojáci pozemních sil Šedých říší.

Velký štít: dává +10 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi. Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –4 na AGI.

Mariňák (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Mariňáci jsou základní vojáci námořních sil Šedých říší.

Námořní výsadek: Na bitevní pole jsou vysazováni buď z vody a nebo z orbity. V případě vody to je pomocí gumových raftů nebo výsadkovým člunem. V případě orbity to je pomocí jednorázových výsadkových kapslí nebo výsadkovou lodí. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus +5 k iniciativě.

Úderný mariňák (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

INFO: Úderní mariňáci jsou veteránští vojáci námořních sil Šedých říší.

Námořní výsadek: Na bitevní pole jsou vysazováni buď z vody a nebo z orbity. V případě vody to je pomocí gumových raftů nebo výsadkovým člunem. V případě orbity to je pomocí jednorázových výsadkových kapslí nebo výsadkovou lodí. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus +5 k iniciativě.

Námořní komando (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí laserová puška (OR 200, MR 400, RP –10 od DAM, DAM 40, E, Přehřátí), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

INFO: Námořní komando jsou elitní vojáci námořních sil Šedých říší.

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

Námořní superkomando (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická laserová puška (OR 200, MR 400, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Přehřátí), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

INFO: Námořní superkomando jsou nejlepší vojáci námořních sil Šedých říší.

Těžký skafandr: Pokud jsou nasazeni na planetě, jejich brnění je modifikováno aby fungovalo zároveň jako Těžký potápěčský skafandr (výdrž 12 hodin, nelze v něm plavat). Pokud jsou nasazeni ve vesmíru, pak je modifikováno aby fungovalo jako Těžký vesmírný skafandr (výdrž 12 hodin) s magnetickými botami, díky kterým se mohou pohybovat na lodích a stanicích bez gravitace, nebo vně jejich trupu.

Výsadkář (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Výsadkáři jsou základní vojáci vzdušných sil Šedých říší.

Vzdušný výsadek: Na bitevní pole jsou vysazováni buď na padácích z prolétávajícího letadla nebo po lanech z helikoptéry. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus +5 k iniciativě.

Úderný výsadkář (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

INFO: Úderní výsadkáři jsou veteránští vojáci vzdušných sil Šedých říší.

Vzdušný výsadek: Na bitevní pole jsou vysazováni buď na padácích z prolétávajícího letadla nebo po lanech z helikoptéry. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus +5 k iniciativě.

Letecké komando (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí laserová puška (OR 200, MR 400, RP –10 od DAM, DAM 40, E, Přehřátí), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

INFO: Letecké komando jsou elitní vojáci vzdušných sil Šedých říší.

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

Letecké superkomando (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická laserová puška (OR 200, MR 400, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Přehřátí), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

INFO: Letecké superkomando jsou nejlepší vojáci vzdušných sil Šedých říší.

Těžký jetpack: možnost létat v boji rychlostí 2.000 m/akci, Cestovní rychlost je 200 km/h, palivo na 200 km.

Vojenský policista (Šedé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická bloková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P), obušek (úderná, DAM 10)

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

INFO: Vojenská policie dohlíží nad loajalitou a kázní Armády, Letectva a Námořnictva.

Disciplína: Může provádět Opravné hody na WIL a CHA.
Respekt: Všichni ostatní vojáci Šedých říší v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2.

Branec, Dobrovolník (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí prachová puška (OR 50, MR 100, RP –1 od RCO, DAM 10, P)

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

INFO: Branci jsou civilisté, kteří jsou v případě nejvyšší nouze nuceni nastoupit do boje a podpořit profesionální armádu. Dobrovolníci jsou civilisté, pro které byla účast v boji svobodným rozhodnutím.

Družiník (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická pyronická puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Družiníci jsou základní vojáci Osvícených sborů Bílých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Družiníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Panoš (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická pyronická puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

INFO: Panošové jsou veteránští vojáci Osvícených sborů Bílých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Panošové mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Rytíř (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí omniová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

INFO: Rytíři jsou elitní vojáci Osvícených sborů Bílých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Rytíři mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Paladin (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická omniová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

INFO: Paladinové jsou nejlepší vojáci Osvícených sborů Bílých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Paladinové mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Bojový extradimenzor (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 10
Zbraně: automatická prachová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Bojoví extradimenzoři jsou základní vojáci Extradimenzních sborů Bílých říší.

Bitevní extradimenzor (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 12
Zbraně: automatická pyronická puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	n/a

INFO: Bitevní extradimenzoři jsou veteránští vojáci Extradimenzních sborů Bílých říší.

Válečný extradimenzor (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí omniová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Váleční extradimenzoři jsou elitní vojáci Extradimenzních sborů Bílých říší.

Zuřivý extradimenzor (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: automatická omniová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	n/a

INFO: Zuřiví extradimenzoři jsou nejlepší vojáci Extradimenzních sborů Bílých říší.

Bojový psi-konstrukt (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Psionická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 10
Zbraně: automatická prachová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Bojoví psi-konstrukti jsou základní vojáci Psi-konstrukčních sborů Bílých říší.

Bitevní psi-konstrukt (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Psionická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 12
Zbraně: automatická pyronická puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	n/a

INFO: Bitevní psi-konstrukti jsou veteránští vojáci Psi-konstrukčních sborů Bílých říší.

Válečný psi-konstrukt (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Psionická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí omniová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Váleční psi-konstrukti jsou elitní vojáci Psi-konstrukčních sborů Bílých říší.

Zuřivý psi-konstrukt (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Psionická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: automatická omniová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	n/a

INFO: Zuřiví psi-konstrukti jsou nejlepší vojáci Psi-konstrukčních sborů Bílých říší.

Voják Singularity (Singularita)

Velikost 2, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 10
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
11	11	11	11	11	11	11	11	11	30	n/a

INFO: Základní vojáci obávané armády Singularity. Jsou propojeni kyberprostorovou sítí, takže spolu mohou vždy komunikovat a v boji tak být perfektně koordinováni.

Komunikační linka: Každý Voják je v neustálém spojení se všemi ostatními členy armády Singularity. Co vnímá jeden, vnímají všichni.
Sehranost: Za každých 10 členů může oddíl ve svém tahu provést jednu akci navíc.
Dimenzní štít: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Branec, Dobrovolník (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí prachová puška (OR 50, MR 100, RP –1 od RCO, DAM 10, P)

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

INFO: Branci jsou civilisté, kteří jsou v případě nejvyšší nouze nuceni nastoupit do boje a podpořit profesionální armádu. Dobrovolníci jsou civilisté, pro které byla účast v boji svobodným rozhodnutím.

Fyzilír (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická termální puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Fyzilíři jsou základní vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Fyzilíři mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Dragoun (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická termální puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

INFO: Dragouni jsou veteránští vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Dragouni mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Kyrysník (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

INFO: Kyrysníci jsou elitní vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Kyrysníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Sentinel (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

INFO: Sentinelové jsou nejlepší vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Jízda: Sentinelové mohou fungovat i jako jízdní jednotka na fastrunnerech nebo motocyklech.

Bojový biot (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Biomechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 10
Zbraně: automatická prachová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Bojoví bioti jsou základní vojáci Biotických sborů Černých říší.

Bitevní biot (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Biomechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 12
Zbraně: automatická termální puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	n/a

INFO: Bitevní bioti jsou veteránští vojáci Biotických sborů Černých říší.

Válečný biot (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Biomechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Váleční bioti jsou elitní vojáci Biotických sborů Černých říší.

Bio-komando (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Biomechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: automatická plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	n/a

INFO: Bio-komando jsou nejlepší vojáci Biotických sborů Černých říší.

Bojový robot (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 4, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 10
Zbraně: automatická prachová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Bojoví roboti jsou základní vojáci Robotických sborů Černých říší.

Bitevní robot (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 12
Zbraně: automatická termální puška (OR 200, MR 400, RP –8 od RCO, DAM 10, P), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	n/a

INFO: Bitevní roboti jsou veteránští vojáci Robotických sborů Černých říší.

Válečný robot (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Váleční roboti jsou elitní vojáci Robotických sborů Černých říší.

Robo-komando (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: automatická plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	n/a

INFO: Robo-komando jsou nejlepší vojáci Robotických sborů Černých říší.

Technotron (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 8, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Metameč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

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

INFO: Technotroni jsou high-tech robo-válečníci, které pohání duše zemřelého člověka oddaného filozofii Černých říší.

Křídla: Umí létat.

Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Metaštít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Arcitechnotron (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 9, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Metameč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	200	n/a

INFO: Arcitechnotroni jsou high-tech robo-válečníci, které pohání duše zemřelého člověka oddaného filozofii Černých říší.

Křídla, Vidění duše a Metaštít: viz Technotron.
Meta-energetická vlna: Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny Extradimenzní bytosti utrpí AutoDAM za 100 HP.

Hornický milicionář (Khalgové)

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: obouruční krumpáč (bodná, DAM 50) NEBO sbíječka (obouruční, DAM 100, s postihem –2 na CCO)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	6	6	8	8	8	6	10	10	10	10

INFO: Hornické milice (nebo také Důlní milice) jsou složeny z civilistů, kteří v případě nejvyšší nouze jdou do boje podpořit profesionální armádu.

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus +2 k iniciativě.
Podzemní pasti: Pokud je v podzemí, může jako jednu akci způsobit pád kamenů ze stropu. Každý jeho protivník si musí hodit proti AGI, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti STR, který zabírá jednu akci.

Gardista (Khalgové)

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí harpunová puška (OR 50, MR 100, RP –6 od RCO, DAM 40, P, Harpuny), krumpáč (bodná, DAM 25)

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

INFO: Gardisté jsou základní vojáci armády Khalgů.

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

Veteránský gardista (Khalgové)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická harpunová puška (OR 50, MR 100, RP –12 od RCO, DAM 40, P, Harpuny), krumpáč (bodná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	10	10	12	12	12	10	14	14	40	40

INFO: Veteránští gardisté jsou veteránští vojáci armády Khalgů.

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

Elitní gardista (Khalgové)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí fúzní puška (OR 50, MR 100, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Zápalný útok, Přehřátí, Přetížení), krumpáč (bodná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	12	12	14	14	14	12	16	16	80	80

INFO: Elitní gardisté jsou elitní vojáci armády Khalgů.

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

Klanový gardista (Khalgové)

Velikost 1, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická fúzní pistole (OR 5, MR 10, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Zápalný útok, Přehřátí, Přetížení), dva krumpáče (bodná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	14	14	16	16	16	14	18	18	160	160

INFO: Klanoví gardisté jsou nejlepší vojáci armády Khalgů.

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

Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Experti na terén: V podzemí nemá postihy za Obtížný terén (viz Základní kniha: Systém) a krytí mu zde poskytuje další bonus +2 k ARM.

Dělnický milicionář (Ixwijové)

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: obouruční kladivo (úderná, DAM 50) NEBO hydraulické nůžky (obouruční, DAM 100, s postihem –2 na CCO)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	9	9	6	8	8	8	10	10

INFO: Dělnické milice (nebo také Tovární milice) jsou složeny z civilistů, kteří v případě nejvyšší nouze jdou do boje podpořit profesionální armádu.

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus +2 k iniciativě.
Konstrukční pasti: Pokud je v budově, může jako jednu akci způsobit pád stavebního materiálu ze stropu. Každý jeho protivník si musí hodit proti AGI, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti STR, který zabírá jednu akci.

Legionář (Ixwijové)

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky), kladivo (úderná, DAM 25)

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

INFO: Legionáři jsou základní vojáci armády Ixwijů.

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

Veteránský legionář (Ixwijové)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –12 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky), kladivo (úderná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	13	13	10	12	12	12	40	40

INFO: Veteránští legionáři jsou veteránští vojáci armády Ixwijů.

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

Elitní legionář (Ixwijové)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí šoková puška (OR 100, MR 200, RP –10 od DAM, DAM 40, E, Elektrický útok, Přetížení), kladivo (úderná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	15	15	12	14	14	14	80	80

INFO: Elitní legionáři jsou elitní vojáci armády Ixwijů.

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

Rodový legionář (Ixwijové)

Velikost 1, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická šoková puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Elektrický útok, Přetížení), kladivo (úderná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	17	17	14	16	16	16	160	160

INFO: Rodoví legionáři jsou nejlepší vojáci armády Ixwijů.

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

Silný útok: Může zaútočit s dvojnásobným DAM, ale jeho CCO a RCO jsou při tom poloviční.
Experti na terén: V budovách nemá postihy za Obtížný terén (viz Základní kniha: Systém) a krytí mu zde poskytuje další bonus +2 k ARM.

Rolnický milicionář (Demigtaři)

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: obouruční sekyra (sečná, DAM 50) NEBO motorová pila (obouruční, DAM 100, s postihem –2 na CCO)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	10	10	8	8	8	10	6	6	10	10

INFO: Rolnické milice (nebo také Faremní milice) jsou složeny z civilistů, kteří v případě nejvyšší nouze jdou do boje podpořit profesionální armádu.

Boj v lese: Při boji v lese má bonus +2 k iniciativě.
Lesní pasti: Pokud je v lese, může jako jednu akci způsobit pád stromů. Každý jeho protivník si musí hodit proti AGI, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti STR, který zabírá jednu akci.

Brigádník (Demigtaři)

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí šipková puška (OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky), sekyra (sečná, DAM 25)

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

INFO: Brigádníci jsou základní vojáci armády Demigtarů.

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

Veteránský brigádník (Demigtaři)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická šipková puška (OR 200, MR 400, RP –12 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky), sekyra (sečná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	14	14	12	12	12	14	10	10	40	40

INFO: Veteránští brigádníci jsou veteránští vojáci armády Demigtarů.

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

Elitní brigádník (Demigtaři)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí magnetická puška (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Magnetický útok-6), sekyra (sečná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	16	16	14	14	14	16	12	12	80	80

INFO: Elitní brigádníci jsou elitní vojáci armády Demigtarů.

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

Dynastický brigádník (Demigtaři)

Velikost 1, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: dvě automatické magnetické pistole (OR 20, MR 40, RP –4 od DAM, DAM 10, E, Magnetický útok-3), sekyra (sečná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	18	18	16	16	16	18	14	14	160	160

INFO: Dynastičtí brigádníci jsou nejlepší vojáci armády Demigtarů.

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

Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Experti na terén: V lese nemá postihy za Obtížný terén (viz Základní kniha: Systém) a krytí mu zde poskytuje další bonus +2 k ARM.

Symbiózní domobránce (Symbiózní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí coil puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	10	10	6	6	10	10

INFO: Symbiózní domobránci mají za úkol hlídat svá obydlí v případě napadení.

Symbiózní pěšák (Symbiózní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí coil puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Symbiózní pěšáci jsou základní vojáci armády Symbiózních qriů.

Rychlá reakce: V prvním kole boje získávají bonus +4 k iniciativě.

Symbiózní strážce (Symbiózní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická coil puška (OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Průstřel), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	14	14	10	10	40	40

INFO: Symbiózní strážci jsou veteránští vojáci armády Symbiózních qriů.

Rychlá obrana: Pokud jsou napadeni, první kolo boje vždy získávají iniciativu.

Symbiózní chobotnice (Symbiózní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí elektronová puška (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Elektrický útok), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

INFO: Symbiózní chobotnice jsou elitní vojáci armády Symbiózních qriů.

Mechanická chapadlo-křídla: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 200 km, křídla létají zcela neslyšně.

Záchrana Benexe: Symbiózní chobotnice může použít Vykrytí vlastním tělem pro záchranu Benexe, Arcibenexe či Symbiózního benexe. Pokud při tom použije svá křídla, může ho takto zachránit do vzdálenosti až 50 metrů (místo obvyklých 5 metrů).

Symbiózní benex (Symbiózní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Benex brnění + Benex přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Benex meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	18	18	14	14	160	n/a

INFO: Symbiózní benexové jsou nejlepší vojáci Symbiózních qriů. Jsou to Benexové, kterým bylo dovoleno sloužit své původní říši.

Benex štít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Křídla: Umí létat.
Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Respekt: Všichni ostatní Symbiózní qriové v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2. Všichni Parazitní qriové v dohledu mají WIL a CHA snížené o 2.

Parazitní domobránce (Parazitní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí rail puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	10	10	6	6	10	10

INFO: Parazitní domobránci mají za úkol hlídat svá obydlí v případě napadení.

Parazitní pěšák (Parazitní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí rail puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Parazitní pěšáci jsou základní vojáci armády Parazitních qriů.

Rychlá reakce: V prvním kole boje získávají bonus +4 k iniciativě.

Parazitní nájezdník (Parazitní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická rail puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 20, P, Průstřel), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	14	14	10	10	40	40

INFO: Parazitní nájezdníci jsou veteránští vojáci armády Parazitních qriů.

Rychlý útok: Pokud útočí, první kolo boje vždy získávají iniciativu.

Parazitní pavouk (Parazitní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí protonová puška (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Rázový útok-6), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

INFO: Parazitní pavouci jsou elitní vojáci armády Parazitních qriů.

Mechanická noho-křídla: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 200 km, křídla létají zcela neslyšně.

Záchrana Malexe: Parazitní pavouk může použít Vykrytí vlastním tělem pro záchranu Malexe, Arcimalexe či Parazitního malexe. Pokud při tom použije svá křídla, může ho takto zachránit do vzdálenosti až 50 metrů (místo obvyklých 5 metrů).

Parazitní malex (Parazitní qriové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Malex brnění + Malex přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Malex meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	18	18	14	14	160	n/a

INFO: Parazitní démoni jsou nejlepší vojáci Parazitních qriů. Jsou to Malexové, kterým bylo dovoleno sloužit své původní říši.

Malex štít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Křídla: Umí létat.
Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Respekt: Všichni ostatní Parazitní qriové v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2. Všichni Symbiózní qriové v dohledu mají WIL a CHA snížené o 2.

Tradiční domobránce (Tradiční qriové)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí gravitická puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel, Přehřátí)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	10	10	6	6	10	10

INFO: Tradiční domobránci mají za úkol hlídat svá obydlí v případě napadení.

Tradiční pěšák (Tradiční qriové)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí gravitická puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel, Přehřátí), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Tradiční pěšáci jsou základní vojáci armády Tradičních qriů.

Rychlá reakce: V prvním kole boje získávají bonus +4 k iniciativě.

Tradiční hraničář (Tradiční qriové)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická gravitická puška (OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, DAM 20, P, Průstřel, Přehřátí), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	14	14	10	10	40	40

INFO: Tradiční hraničáři jsou veteránští vojáci armády Tradičních qriů.

Experti na terén: Nikdy nemají postihy za Obtížný terén (viz Základní kniha: Systém). Mohou se schovávat a krýt v jakémkoliv terénu (bonus +2 k ARM, případně se o toto číslo zvýší bonus, který již terén poskytuje).

Tradiční ježovka (Tradiční qriové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí neutronová puška (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Radiační útok), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

INFO: Tradiční ježovky jsou elitní vojáci armády Tradičních qriů.

Mechanická ostno-křídla: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 200 km, křídla létají zcela neslyšně.

Záchrana Omnixe: Tradiční ježovka může použít Vykrytí vlastním tělem pro záchranu Omnixe, Arciomnixe či Tradičního omnixe. Pokud při tom použije svá křídla, může ho takto zachránit do vzdálenosti až 50 metrů (místo obvyklých 5 metrů).

Tradiční omnix (Tradiční qriové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Omnix brnění + Omnix přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Omnix meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	18	18	14	14	160	n/a

INFO: Tradiční omnixové jsou nejlepší vojáci Tradičních qriů. Jsou to Omnixové, kterým bylo dovoleno sloužit své původní říši.

Omnix štít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Křídla: Umí létat.
Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Respekt: Všichni ostatní Tradiční qriové v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2. Všichni Symbiózní a Parazitní qriové v dohledu mají WIL a CHA snížené o 2.

Partyzánský učedník (Arktolové)

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí šipková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	10	8	8	6	8	10	8	6	10	10

INFO: Partyzánští učedníci jsou mladí Arktolové, kteří se teprve učí pravidlům Partyzánské války.

Partyzán (Arktolové)

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: dvě samonabíjecí šipkové pistole (OR 10, MR 20, RP –6 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Partyzáni jsou základní vojáci armády Arktolů.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného Arktola zrakem.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Zákeřný partyzán (Arktolové)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: dvě automatické šipkové pistole (OR 10, MR 20, RP –12 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	14	12	12	10	12	14	12	10	40	40

INFO: Zákeřní partyzáni jsou veteránští vojáci armády Arktolů.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného Arktola zrakem.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Stínový partyzán (Arktolové)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: dvě samonabíjecí sonické pistole (OR 20, MR 40, RP –2 od DAM, DAM 10, E, Sonický útok), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	16	14	14	12	14	16	14	12	80	80

INFO: Stínoví partyzáni jsou elitní vojáci armády Arktolů.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného Arktola zrakem.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Stín (Arktolové)

Velikost 1, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: dvě automatické sonické pistole (OR 20, MR 40, RP –4 od DAM, DAM 10, E, Sonický útok), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	18	16	16	14	16	18	16	14	160	160

INFO: Stíny jsou nejlepší vojáci armády Arktolů.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného Arktola zrakem.

Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Zákeřný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z podzemních tunelů a úkrytů (musí se jednat o dostatečně členitý terén). Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

Zákopnický učedník (Xuharktolové)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední vesta = ARM 6
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky)

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

INFO: Zákopničtí učedníci jsou mladí Xuharktolové, kteří se teprve učí pravidlům Zákopové války.

Zákopník (Xuharktolové)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky) s bajonetem (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Zákopníci jsou základní vojáci armády Xuharktolů.

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus +1 k ARM.
Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih –6 na RCO a bonus jen +2 k CCO.

Obléhací zákopník (Xuharktolové)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –12 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky) s bajonetem (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

INFO: Obléhací zákopníci jsou veteránští vojáci armády Xuharktolů.

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus +1 k ARM.
Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih –6 na RCO a bonus jen +2 k CCO.

Obrněný zákopník (Xuharktolové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: samonabíjecí mikrovlnná puška (OR 100, MR 200, RP –10 od DAM, DAM 40, E, Mikrovlnný útok, Přetížení) s bajonetem (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

INFO: Obrnění zákopníci jsou elitní vojáci armády Xuharktolů.

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus +1 k ARM.
Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih –6 na RCO a bonus jen +2 k CCO.

Obrněnec (Xuharktolové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická mikrovlnná puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Mikrovlnný útok, Přetížení) s bajonetem (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

INFO: Obrněnci jsou nejlepší vojáci armády Xuharktolů.

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus +1 k ARM.

Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih –6 na RCO a bonus jen +2 k CCO.
Zákopový útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z předem připravených zákopů a bunkrů. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

Nájezdnický učedník (Gzeové)

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžká vesta = ARM 7
Zbraně: samonabíjecí harpunová puška (OR 50, MR 100, RP –6 od RCO, DAM 40, P, Harpuny)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	8	8	6	8	8	6	8	10	10	10

INFO: Nájezdničtí učedníci jsou mladí Gzeové, kteří se teprve učí pravidlům Bleskové války.

Nájezdník (Gzeové)

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí harpunová pistole (OR 5, MR 10, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Harpuny), dva nože (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Nájezdníci jsou základní vojáci armády Gzeů.

Válečné prapory: bonus +1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Zuřivý nájezdník (Gzeové)

Velikost 3, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická harpunová pistole (OR 5, MR 10, RP –12 od RCO, DAM 20, P, Harpuny), dvě šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	12	12	10	12	12	10	12	14	40	40

INFO: Zuřiví nájezdníci jsou veteránští vojáci armády Gzeů.

Válečné prapory: bonus +1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Bleskový nájezdník (Gzeové)

Velikost 3, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí gamma pistole (OR 5, MR 10, RP –10 od DAM, DAM 40, E, Radiační útok, Přehřátí, Přetížení), dva meče (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	14	14	12	14	14	12	14	16	80	80

INFO: Bleskoví nájezdníci jsou elitní vojáci armády Gzeů.

Válečné prapory: bonus +1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Blesk (Gzeové)

Velikost 3, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická gamma pistole (OR 5, MR 10, RP –20 od DAM, DAM 40, E, Radiační útok, Přehřátí, Přetížení), dva meče (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	16	16	14	16	16	14	16	18	160	160

INFO: Blesky jsou nejlepší vojáci armády Gzeů.

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

Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Zuřivý útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout v hromadné útočné formaci (musí se jednat o dostatečně otevřený terén). Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

Killfang strážce (Kugonové)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí třísková puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Probodání)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	8	8	8	6	6	8	8	10	10	10

INFO: Killfang stráž je domobrana složená z civilistů povolaných do zbraně.

Duskfang válečník (Kugonové)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí třísková puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Probodání), srp (sečná, DAM 10)

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

INFO: Duskfang válečníci jsou základní vojáci armády Kugonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Terrorfangách.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře duskfanga.

Ripperfang válečník (Kugonové)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická třísková puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Probodání), mačeta (sečná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	12	12	12	10	10	12	12	14	40	40

INFO: Ripperfang válečníci jsou veteránští vojáci armády Kugonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Terrorfangách.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře ripperfanga.

Furyfang válečník (Kugonové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí disperzní puška (OR 100, MR 200, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Rozklad neživých cílů), tesák (sečná, DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	14	14	14	12	12	14	14	16	80	80

INFO: Furyfang válečníci jsou elitní vojáci armády Kugonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Terrorfangách.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře furyfanga.

Terrorfang válečník (Kugonové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická disperzní puška (OR 100, MR 200, RP –10 od DAM, DAM 20, E, Rozklad neživých cílů), tesák (sečná, DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	16	16	16	14	14	16	16	18	160	160

INFO: Terrorfang válečníci jsou nejlepší vojáci armády Kugonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Terrorfangách.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře Terrorfanga.
Bestiální zuřivost: Válečník si před provedením své akce může vyvolat Bestiální zuřivost. Získá tak bonus +1 k CCO a STR a imunitu vůči panice a bolesti, ale naopak ztratí –1 od RCO a AGI a –2 od DUR a PER. Bestiální zuřivost trvá až do konce boje.

Killclaw strážce (Tybonové)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí střepová puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Rozsekání)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	10	8	6	8	6	10	8	8	10	10

INFO: Killclaw stráž je domobrana složená z civilistů povolaných do zbraně.

Dawnclaw válečník (Tybonové)

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí střepová puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Rozsekání), stilet (bodná, DAM 10)

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

INFO: Dawnclaw válečníci jsou základní vojáci armády Tybonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Horrorclawech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře dawnclawa.

Tearerclaw válečník (Tybonové)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická střepová puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Rozsekání), rapír (bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	14	12	10	12	10	14	12	12	40	40

INFO: Tearerclaw válečníci jsou veteránští vojáci armády Tybonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Horrorclawech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře tearerclawa.

Rageclaw válečník (Tybonové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí disrupční puška (OR 100, MR 200, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Rozklad živých cílů), kord (bodná, DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	16	14	12	14	12	16	14	14	80	80

INFO: Rageclaw válečníci jsou elitní vojáci armády Tybonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Horrorclawech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře rageclawa.

Horrorclaw válečník (Tybonové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická disrupční puška (OR 100, MR 200, RP –10 od DAM, DAM 20, E, Rozklad živých cílů), kord (bodná, DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	18	16	14	16	14	18	16	16	160	160

INFO: Horrorclaw válečníci jsou nejlepší vojáci armády Tybonů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Horrorclawech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře Horrorclawa.
Bestiální zuřivost: Válečník si před provedením své akce může vyvolat Bestiální zuřivost. Získá tak bonus +1 k RCO a AGI a imunitu vůči panice a bolesti, ale naopak ztratí –1 od CCO a STR a –2 od DUR a PER. Bestiální zuřivost trvá až do konce boje.

Bestiator strážce (Yndenové)

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí krystalová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Provrtání)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	6	6	6	6	10	10	10	10

INFO: Bestiator stráž je domobrana složená z civilistů povolaných do zbraně.

Wildbrute válečník (Yndenové)

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí krystalová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Provrtání), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Wildbrute válečníci jsou základní vojáci armády Yndenů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Dreadbrutech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře wildbruta.

Feralbrute válečník (Yndenové)

Velikost 3, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická krystalová puška (OR 50, MR 100, RP –8 od RCO, DAM 10, P, Provrtání), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	10	10	10	10	14	14	40	40

INFO: Feralbrute válečníci jsou veteránští vojáci armády Yndenů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Dreadbrutech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře feralbruta.

Savagebrute válečník (Yndenové)

Velikost 3, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí iontová puška (OR 50, MR 100, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Elektrický + Rázový útok-6), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	12	12	12	12	16	16	80	80

INFO: Savagebrute válečníci jsou elitní vojáci armády Yndenů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Dreadbrutech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře savagebruta.

Dreadbrute válečník (Yndenové)

Velikost 3, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická iontová puška (OR 50, MR 100, RP –10 od DAM, DAM 20, E, Elektrický + Rázový útok-6), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	14	14	14	14	18	18	160	160

INFO: Dreadbrute válečníci jsou nejlepší vojáci armády Yndenů.

Jízda: Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Dreadbrutech.
Doprovod: Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře Dreadbruta.
Bestiální zuřivost: Válečník si před provedením své akce může vyvolat Bestiální zuřivost. Získá tak bonus +1 k DUR a STR a imunitu vůči panice a bolesti, ale naopak ztratí –1 od CCO a RCO a –2 od PER. Bestiální zuřivost trvá až do konce boje.

Dulkunkaimí strážce (Kmuddové, Ubdové, Wreilové)
Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí drátová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Drát)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	6	8	6	8	6	6	6	10	10

INFO: Dulkunkaimové používaní jako stráže ve městech, základnách a stanicích. Fungují také jako záložní síla.

Klorgedí strážce (Kmuddové, Ubdové, Wreilové)
Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí drátová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Drát)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	8	6	6	6	8	6	6	10	10

INFO: Klorgedi používaní jako stráže ve městech, základnách a stanicích. Fungují také jako záložní síla.

Seterčí strážce (Kmuddové, Ubdové, Wreilové)
Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehká vesta = ARM 5
Zbraně: samonabíjecí drátová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Drát)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	6	8	8	6	6	6	6	10	10

INFO: Seterci používaní jako stráže ve městech, základnách a stanicích. Fungují také jako záložní síla.

Dulkunkaimí voják (Kmuddové, Ubdové, Wreilové)
Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická drátová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Drát), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Dulkunkaimové používaní jako základní pěší vojáci a jako posádka bojových vozidel.

Klorgedí voják (Kmuddové, Ubdové, Wreilové)
Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická drátová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Drát), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Klorgedi používaní jako základní pěší vojáci a jako posádka bojových vozidel.

Seterčí voják (Kmuddové, Ubdové, Wreilové)
Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: automatická drátová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Drát), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Seterci používaní jako základní pěší vojáci a jako posádka bojových vozidel.

Kostilam (Kmuddové)

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová puška (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Drát) NEBO obouruční kyj (úderná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	8	8	8	10	8	14	14	100	20

INFO: Kostilamové jsou Kmuddové čerstvě povolaní do boje. Slouží jako úderné jednotky.

Kamenolam (Kmuddové)

Velikost 5, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická drátová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Drát) NEBO obouruční palcát (úderná, DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	10	10	10	12	10	16	16	200	40

INFO: Kamenolamové jsou veteránští Kmuddové. Slouží jako elitní jednotky.

Kovolam (Kmuddové)

Velikost 5, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatický drátový kanon (OR 500, MR 1000, RP –4 od RCO, DAM 20, P, Drát) NEBO kropáč (dřevcová, úderná, DAM 80)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	12	12	12	14	12	18	18	400	80

INFO: Kovolamové jsou nejlepší kmuddí bojovníci. Slouží jako nejelitnější jednotky. Jsou vyzbrojeni jen těmi nejničivějšími zbraněmi, jaké může arzenál nabídnout.

Děsonoš (Ubdové)

Velikost 7, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: velká samonabíjecí drátová puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Drát) NEBO velký obouruční kyj (úderná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	10	8	16	16	200	20

INFO: Děsonoši jsou Ubdové čerstvě povolaní do boje. Slouží jako úderné jednotky.

Smrtonoš (Ubdové)

Velikost 7, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: velká automatická drátová puška (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 20, P, Drát) NEBO velký obouruční palcát (úderná, DAM 80)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	10	18	18	400	40

INFO: Smrtonoši jsou veteránští Ubdové. Slouží jako elitní jednotky.

Zkázonoš (Ubdové)

Velikost 7, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: velký automatický drátový kanon (OR 1000, MR 2000, RP –4 od RCO, DAM-V 4, P, Drát) NEBO velký kropáč (dřevcová, úderná, DAM-V 16)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	14	12	19	19	800	80

INFO: Zkázonoši jsou nejlepší ubdoští bojovníci. Slouží jako nejelitnější jednotky. Jsou vyzbrojeni jen těmi nejničivějšími zbraněmi, jaké může arzenál nabídnout.

Drtič (Wreilové)

Velikost 9, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: obří samonabíjecí drátová puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 40, P, Drát) NEBO obří obouruční kyj (úderná, DAM 120)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	8	8	8	10	8	18	18	400	20

INFO: Drtičové jsou Wreilové čerstvě povolaní do boje. Slouží jako úderné jednotky.

Superdrtič (Wreilové)

Velikost 9, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: obří automatická drátová puška (OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, DAM 40, P, Drát) NEBO obří obouruční palcát (úderná, DAM 160)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	10	10	10	12	10	19	19	800	40

INFO: Superdrtičové jsou veteránští Wreilové. Slouží jako elitní jednotky.

Megadrtič (Wreilové)

Velikost 9, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: obří automatický drátový kanon (OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, DAM-V 8, P, Drát) NEBO obří kropáč (dřevcová, úderná, DAM-V 32)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	12	12	12	14	12	19	19	1600	80

INFO: Megadrtičové jsou nejlepší wreilští bojovníci. Slouží jako nejelitnější jednotky. Jsou vyzbrojeni jen těmi nejničivějšími zbraněmi, jaké může arzenál nabídnout.

Voják Triskelionu (Triskelion)

Velikost 2, nebezpečí 7, Bytost neznámé podstaty (Osoba)
Brnění: Triskelion pancíř = ARM 15
Zbraně: hůl Triskelionu

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	40	n/a

INFO: Tajemní řadoví vojáci záhadné flotily Triskelion. Objeví se vždy z nenadání, splní své poslání a potom zase beze stop zmizí. Není jasné, na čí straně stojí a co vlastně chtějí. Zdá se však, že síly Temnoty vždy obracejí svoji zlobu prioritně proti nim.

Odolnost: Voják je imunní vůči psionice, omnifaktoří moci a všem formám ovlivnění a průzkumu mysli (telepatie, hypnóza atd). Necítí strach, bolest, únavu a nemusí spát, jíst, pít ani dýchat. Vydrží extrémní tlak i vakuum, bez problému může přežít ve vesmíru. Nemůže být omráčen. Jeho duše (pokud nějakou má) nemůže být nijak ovlivněna. Nelze s ním vyjednávat a výhrůžky na něj nemají žádný vliv.

Adaptace: Voják je imunní vůči všem postihům – jeho atributy nemohou být nijak sníženy.
Únik: Když je Voják zabit nebo jinak zneškodněn, rozplyne se.
Triskelion pancíř: Pancíř (ať už je to brnění či samotný povrch těla) je velmi odolný. Jakmile je Voják zraněn, může si hodit k20. Na hod 1-5 útok neměl žádný efekt. Hodnota ARM nemůže být nijak snížena. Skrz pancíř neproniknou žádné senzory.
Hůl Triskelionu: Univerzální obouruční zbraň, kterou lze použít pro boj zblízka i ke střelbě. V boji zblízka je to Úderná zbraň s DAM 80. Může střílet buď paprsky (DAM 40, OP 100, MR 200, RP –10 od DAM) nebo pulzy (DAM 40, OP 100, MR 200, RP –2 od RCO). Ve všech případech má cíl navíc ještě postih –5 od ARM.

Ghytoři

Ghytoři. Pravděpodobně nejdokonalejší organizmy galaxie. Prošli evolucí dlouhou stovky milionů let, která z nich udělala vrcholné predátory. Některé sekce tvrdí, že omnifaktoři stvořili ghytory jako svoji nejstrašlivější zbraň a nástroj, kterým trestají neloajální služebníky. Další sekce zastávají názor, že omnifaktoři ghytory stvořili jako důkaz své moci, nebo že se jedná o výsledek jejich snahy stvořit nejvyšší formu života. Biologové potvrzují, že ghytor má vlastnosti, které nemá žádný jiný známý tvor v galaxii. Jakmile se někde objeví, destrukce ve velkém brzy následuje. Faktem je, že některé civilizace považují ghytora za přírodní katastrofu, jiné zase za zbraň hromadného ničení.

Vzhled: Ghytoři mají vzhled velkého a mohutného xeno-ještěra. Mají šest končetin: čtyři nohy a dvě křídla, díky kterým mohou rychle létat a obratně manévrovat. Průměrně dorůstají délky třiceti metrů s rozpětím křídel čtyřicet metrů. Existují však také zmínky o dracích dvojnásobně velkých. Mají relativně dlouhý krk a jejich hlava je pokryta různými rohy a kostěnými výrůstky, které zvyšují ochranu.

Smysly: Zrak je velmi ostrý a dokáže bez problémů fungovat i ve tmě. Čich dokáže vycítit kořist na stovky kilometrů daleko a sluch odhalí i ty nejtišší šelesty. Hmat zase zaregistruje i jemné vibrace v zemi. Ve spánku jsou smysly však razantně oslabeny, při hibernaci dokonce zcela vyřazeny.

Kostra: Všechny kosti v sobě vážou adamantium, nezničitelný kov. Díky tomu jsou nezlomitelné. Větší koncentraci adamantia pak obsahují zuby, drápy a rohy, které se nikdy neztupí a dokáží proniknout jakýmkoliv materiálem. Šupiny jsou dokonce tvořeny čistým adamantiem, ale k podkladu jsou přichyceny jen částečně, takže pokud jsou nadzvednuty, útok může snadno dosáhnout na zranitelné maso. Ocas je někdy zakončen čepelí různého tvaru a velikosti, který podle toho slouží jako palcát nebo kosa.

Organizmus: Ghytoří organizmus je imunní vůči přirozené smrti, nemocem a všem dalším nebezpečným látkám. Dokáže také velmi rychle regenerovat zranění, pokud nějaký útok náhodou pronikne přes šupiny. Regenerace trvá řádově minuty až hodiny, podle vážnosti poranění. Pokud je zranění velké, ghytor se rychle stáhne do bezpečí. Ghytor dokáže vydržet bez vzduchu několik hodin, beze spánku několik týdnů a bez potravy několik let. Pokud chce ghytor přečkat dlouhou dobu, může se uložit do hibernace, během které jeho organizmus téměř zastaví veškerou činnost. Takto dokáže vydržet řádově i stovky tisíc let, než se opět probudí, aby se posílil potravou.

Inteligence: Ghytoři jsou vybaveni genetickou pamětí, což znamená, že každý ghytor má všechny znalosti všech svých předků. Každá nová generace ghytorů je tedy zkušenější než generace předchozí. Ghytoři jsou díky tomu nesmírně inteligentní, avšak jejich inteligence je stále zvířecí. Přemýšlí jinak a proto je nelze srovnávat s ostatními inteligentními bytostmi. Své vědomosti využívají pouze k vlastnímu přežití.

Teritorium: Teritorium ghytora pokrývá celou planetu. Ghytor v něm nestrpí žádného jiného ghytora, pouze samici v období páření. Ghytor obvykle přebývá v jeskyni na nějakém špatně přístupném místě, kde není nikým rušen.

Migrace: Ghytor není omezen jen na planetu, na které se narodil. Jeho nejúžasnější schopností je totiž cestovat mezi planetami. Ghytor vyletí do vyšších vrstev atmosféry, tam soustředí své psychické síly a jimi vytvoří malou červí díru. Skrze ni proletí na jinou planetu. Není jasné, jak vybírá svůj cíl, ale je možné, že buď náhodně, nebo již zná rozmístění planet, včetně intervalů jejich oběhů kolem hvězd.

Rozmnožování: Samice kladou jen jedno vejce, jehož skořápka je opět nasycena malou koncentrací adamantia a proto je velmi odolná. Mladý ghytor se vylíhne po velmi dlouhé době, průměrně po sto letech, a dosahuje délky dvou metrů, s rozpětím křídel tři metry.

Temnota: Ghytoři jsou sice inteligentní a jejich duše je velmi silná, proti Temnotě je to však neochrání. Tak mocná je temná korupce, že dokáže nahlodat vůli a duchovní čistotu i takto dokonalého tvora. Naštěstí jsou zkorumpovaní ghytoři velmi vzácní. Ať už se ale jedná o Zombie ghytory, Kostlivé ghytory či Duší ghytory Necrotha, Krvavé ghytory Vampirotha, Bestiální ghytory Lycantrotha, Zmutované ghytory Mutanotha či Zatemnělé ghytory Eclipsotha, všechno to jsou monstra, na jejichž zničení jsou galaktické civilizace schopny svolat Světlé kruciáty.

Světlí ghytoři, Temní ghytoři: Termín „Světlý ghytor“ označuje všechny Ghytory s čistou duší. Naopak termín „Temný ghytor“ označuje Ghytory výše zmíněné, tedy ty, jejichž duše byla zahlcena Temnotou. Když se Ghytor stane Temným, ztratí některé ze svých obvyklých zvláštních schopností, například typický ničivý dech. Vždy ale získá nějaké nové schopnosti, takže je přinejmenším stejně nebezpečný, jako předtím. Jednou z nejvýznamnějších vlastností Ghytorů je to, že se během korupce nemohou stát nemyslícími bestiemi – vždy si zachovají své nashromážděné vzpomínky, osobnost a inteligenci. To vše pak využívají ve prospěch svých temných pánů, kterým jsou bezpodmínečně loajální.

Všichni Ghytoři mají následující zvláštní schopnosti:
Sanity Points: Na rozdíl od ostatních Zvířat mají hodnotu SP.
Nespoutanost: Nelze je zastrašit, uklidnit ani ochočit. Neznají strach.
Šupiny: Poskytují ARM 15, dovolují provést Opravný hod.
Ocasní čepel: Může fungovat jako sečná, bodná, sečná/bodná nebo úderná zbraň. GM zvolí.
Drápy: Může bojovat oběma pařáty najednou, ale jen s jedním protivníkem, pro každý si hází na CCO zvlášť.
Regenerace: Ghytor se dokáže sám léčit ze zranění. Léčí si 10 HP za hodinu.
Imunita proti nebezpečným látkám: Organizmus je odolný proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otravám. Tyto efekty na něj nemají žádný vliv.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 20 kilometrů a může provádět Opravné hody.
Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 10 kilometrů a může provádět Opravné hody.
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 5 kilometrů a může provádět Opravné hody.
Ostrý hmat: Dovoluje hledat objekty jen podle vibrací v zemi (popř. ve vodě), které způsobují svým pohybem. Pátrací dosah hmatem je 1 kilometr.
Vytrvalost: Ghytor nemusí dýchat až 5 hodin, bez spánku vydrží 5 týdnů, bez vody vydrží 5 měsíců, bez jídla vydrží 5 let. Nikdy si nehází na Únavu.
Hibernace: GM předem určí, jak dlouho bude Ghytor hibernovat, ale potom se už sám od sebe nemůže probudit. Může hibernovat v řádech roků až stovek tisíc let. Při hibernaci regeneruje 1 HP za rok. Pokud je probuzen předčasně nějakým vnějším zásahem, ztrácí 5 bodů SP.

Červený ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	1000	1000

INFO: Šupiny těchto ghytorů jsou jasně červené. Ghytoři ze své tlamy chrlí oheň, kterým mohou spálit celé regimenty a městské bloky na doutnající popel.

Ohnivý dech: Může chrlit oheň (hodí si proti RCO). Je to Zápalný útok s DAM 100. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 50 metrů, MR je 100 metrů.
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Zelený ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	1000	1000

INFO: Tito ghytoři mají zelené šupiny. Ze své tlamy vydechují oblak prudce jedovatého plynu. Kdo se ho nadýchá, okamžitě zemře. Jed navíc zamoří celou oblast na dlouhé měsíce.

Jedovatý dech: Může chrlit jedovatý plyn (hodí si proti RCO). Kdo se ho nadechne, musí uspět v hodu proti DUR, jinak utrpí zranění s DAM 100. Celá oblast zůstává zamořena na k20 měsíců (hod každou minutu, DAM 10). Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 50 metrů, MR je 100 metrů.
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Modrý ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	1000	1000

INFO: Modří ghytoři mají modré šupiny. Ze své tlamy vydechují oblak extrémního chladu, který může proměnit v led stovky vojáků a dokonce i opancéřovaná vozidla.

Mrazivý dech: Může chrlit mráz (hodí si proti RCO). Je to Mrazicí útok s DAM 100. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 50 metrů, MR je 100 metrů.
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Žlutý ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	1000	1000

INFO: Žlutí ghytoři se vyznačují jasně žlutými šupinami. Ze své tlamy chrlí proud silné kyseliny, která je schopná během vteřiny propálit tlustou vrstvou kovu, stejně jako rozložit živého tvora. Za několik okamžiků se však neutralizuje.

Žíravinový dech: Může chrlit žíravou tekutinu (hodí si proti RCO). Je to Žíravý útok s DAM 100. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 50 metrů, MR je 100 metrů.
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Stříbrný ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 8, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	2000	2000

INFO: Stříbrní ghytoři jsou poměrně vzácní, podle odhadů jich existuje jen pár stovek. Jejich šupiny mají stříbrnou barvu. Dokáží chrlit oheň, jed, chlad i kyselinu. Navíc oplývají telepatií, takže jsou schopni vycítit kořist pomocí myšlenek. Jejich zvláštností je, že mají u ostatních ghytorů jakousi přirozenou autoritu. Ghytoři je následují a zdá se, že je jaksi poslouchají. Toho Stříbrní ghytoři dosahují zřejmě pomocí telepatie nebo vypouštěním feromonů. Tlupy ghytorů pod vedením Stříbrného mají však jen několik členů.

Ohnivý, mrazivý, žíravinový a jedovatý dech: Může chrlit oheň, mráz, žíravou tekutinu nebo jedovatý plyn (hodí si proti RCO). Je to Zápalný, Mrazicí respektive Žíravý útok s DAM 100. Jedovatý dech místo toho funguje tak, že kdo se ho nadechne, musí uspět v hodu proti DUR, jinak utrpí zranění s DAM 100. Celá oblast zůstává zamořena na k20 měsíců (hod každou minutu, DAM 10). Všechny dechy fungují jako Rozptylová zbraň, OR je 50 metrů, MR je 100 metrů.
Telepatický průzkum: Dovoluje hledat Živé bytosti podle jejich myšlenek. Pátrací dosah hledání je 400 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání Zvířat. Před telepatickým průzkumem je možné se uchránit úspěšným hodem proti WIL.
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Zlatý ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 9, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	3000	3000

INFO: Zlatí ghytoři jsou vzácní, existuje jich jen pár desítek. Jejich šupiny mají zlatou barvu. Dokáží chrlit oheň, jed, chlad i kyselinu. Ovládají telepatii i telekinezi, díky které se dokáží obklopit ochranným štítem. Jejich zvláštností je, že mají u ostatních ghytorů jakousi přirozenou autoritu. Ghytoři je následují a zdá se, že je jaksi poslouchají. Toho Zlatí ghytoři dosahují zřejmě pomocí telepatie nebo vypouštěním feromonů. Zlatí ghytoři jsou hierarchicky nadřazení Stříbrným. Tlupy ghytorů pod vedením Zlatého mají několik desítek členů.

Ohnivý, mrazivý, žíravinový a jedovatý dech: Viz Stříbrný ghytor.
Telepatický průzkum: Viz Stříbrný ghytor.
Telekinetický štít: Zlatý ghytor je chráněn telekinetickým polem, které vykryje jakýkoliv fyzický či energetický útok, pokud Zlatý ghytor uspěje v hodu proti WIL.
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Platinový ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí 10, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	18	18	18	18	18	18	18	18	4000	4000

INFO: Platinoví ghytoři jsou velmi vzácní, existuje jen několik jednotlivců. Jsou však nejnebezpečnější ze všech a prakticky neporazitelní v boji. Jejich šupiny mají platinovou barvu. Dokáží chrlit oheň, jed, chlad i kyselinu. Ovládají telepatii, telekinezi a také předtuchu, díky které dokáží vidět nejbližší budoucnost a reagovat tak na věci, které ještě nenastaly. Jejich zvláštností je, že mají u ostatních ghytorů jakousi přirozenou autoritu. Ghytoři je následují a zdá se, že je jaksi poslouchají. Toho Platinoví ghytoři dosahují zřejmě pomocí telepatie nebo vypouštěním feromonů. Platinoví ghytoři jsou hierarchicky nadřazení Zlatým a Stříbrným. Tlupy ghytorů pod vedením Platinového mají několik stovek členů.

Ohnivý, mrazivý, žíravinový a jedovatý dech: Viz Stříbrný ghytor.
Telepatický průzkum: Viz Stříbrný ghytor.
Telekinetický štít: Viz Zlatý ghytor.
Předtucha: Ghytor vidí vlastní budoucnost vzdálenou jednu minutu. Hodem proti AGI může uhýbat všem útokům. Toto však nelze použít na Exploze a útoky Rozptylovými a Rojovými zbraněmi. Může provádět Opravné hody na CCO, RCO, PER a AGI. Všechny útoky na něj se považují za Očekávané (+5 k iniciativě).
Obří ghytor: Ghytor velikosti 1+ má HP-V a DAM-V, obojí desetinové.

Extradimenzní a psionické bytosti Světla

Benex

Velikost 2, nebezpečí 8, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Benex brnění + Benex přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Benex meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

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

INFO: Benexové jsou řadovými služebníky Benefaktorů. Design a barevné vzory jejich výstroje i výzbroje jsou pro každého Benefaktora unikátní, takže Benexovu příslušnost lze snadno identifikovat.

Křídla: Umí létat.

Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Benex štít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Arcibenex

Velikost 2, nebezpečí 9, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Benex brnění + Benex přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Benex meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	200	n/a

INFO: Arcibenexové jsou výše postavenými služebníky Benefaktorů. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Benexů. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich omnifaktora.

Křídla, Vidění duše a Benex štít: viz Benex.

Benefactorijské světlo: Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny bytosti Temnoty utrpí AutoDAM za 100 HP. Stoupenci Malefactoria, asyncové a uctívači Ultimuské sekce utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

Malex

Velikost 2, nebezpečí 8, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Malex brnění + Malex přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Malex meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

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

INFO: Malexové jsou řadovými služebníky Malefaktorů. Design a barevné vzory jejich výstroje i výzbroje jsou pro každého Malefaktora unikátní, takže Malexovu příslušnost lze snadno identifikovat.

Křídla: Umí létat.

Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Malex štít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Arcimalex

Velikost 2, nebezpečí 9, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Malex brnění + Malex přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Malex meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	200	n/a

INFO: Arcimalexové jsou výše postavenými služebníky Malefaktorů. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Malexů. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich omnifaktora.

Křídla, Vidění duše a Malex štít: viz Malex.

Malefactorijský oheň: Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny bytosti Temnoty utrpí AutoDAM za 100 HP. Stoupenci Benefactoria, asyncové a uctívači Ultimuské sekce utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

Omnix

Velikost 2, nebezpečí 8, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Omnix brnění + Omnix přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Omnix meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

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

INFO: Omnixové jsou řadovými služebníky Benefaktorů i Malefaktorů – záleží na tom, jakého omnifaktora za svého života Tradiční qri vyznával. Design a barevné vzory jejich výstroje i výzbroje jsou pro každého Světlého omnifaktora unikátní, takže Omnixovu příslušnost lze snadno identifikovat.

Křídla: Umí létat.
Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.
Omnix štít: dává +2 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi (může provést Opravný hod). Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Arciomnix

Velikost 2, nebezpečí 9, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: Omnix brnění + Omnix přilba = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Omnix meč (jednoruční, sečná/bodná, DAM 150, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	200	n/a

INFO: Arciomnixové jsou výše postavenými služebníky Benefaktorů i Malefaktorů – záleží na tom, jakého omnifaktora za svého života Tradiční qri vyznával. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Omnixů. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich omnifaktora.

Křídla, Vidění duše a Omnix štít: viz Omnix.

Esenciální mlha: Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny bytosti Temnoty utrpí AutoDAM za 100 HP. Asyncové a uctívači Ultimuské sekce utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

Luxium

Velikost 0, nebezpečí 8, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: žádné
Zbraně: žádné

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

INFO: Luxia jsou svobodné extradimenzní bytosti, které se nezodpovídají žádnému ze Světlých omnifaktorů. Co je cílem každé Luxia je velmi těžké odhadnout, dokud již není příliš pozdě. O svých plánech jen málokdy s někým mluví.

Levitace: Levituje a umí i létat.
Nehmotné: Imunní vůči fyzickým efektům. Mají na něj vliv pouze efekty, které ovlivňují Extradimenzní bytosti.

Tělesný paprsek: Jen proti Živým bytostem. OR 10, MR 20, RP –5 od RCO. DAM 100. Ignoruje ARM, odolat lze hodem proti DUR. Lze použít i v boji zblízka (hází na CCO), nelze ho vykrýt.
Mentální paprsek: Jen proti Živým bytostem. OR 10, MR 20, RP –5 od RCO. Zásah ubírá 100 SP. Ignoruje ARM, odolat lze hodem proti WIL. Lze použít i v boji zblízka (hází na CCO), nelze ho vykrýt.
Extradimenzní/Psionický paprsek: Jen proti Extradimenzním/Psionickým bytostem. OR 10, MR 20, RP –5 od RCO. DAM 200. Ignoruje ARM, odolat lze hodem proti DUR. Lze použít i v boji zblízka (hází na CCO), nelze ho vykrýt.

Omnidromus

Velikost 4, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 100 km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: žádné

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

INFO: Omnidromus je nižší extradimenzní bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože omnifaktoři žádné další netvoří. Omnidromus vypadá jako kombinace čtyřnohého hmyzu a ještěra. Má krátký ocas a dlouhé tenké nohy zakončené zářivými krystalickými bodáky. Umí běhat nezvykle vysokou rychlostí. Perfektně rozumí jak Nižší tak i Vyšší omniřeči a je věrný tomu, komu ho Světlý omnifaktor sešle. Ovšem pouze Tradiční qriové na něm mohou jezdit, kvůli jejich oddanosti jednotnému Omnifactoriu. Stejně jako každá extradimenzní bytost, i Omnidromus je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Benefactoria respektive Malefactoria, kde vyčkává, až ho některý ze Světlých omnifaktorů sešle zpět.

Jízdní: Tradiční qriové ho mohou použít jako Jízdní zvíře.

Omnibellator

Velikost 2, nebezpečí 4, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: obouruční šavle (sečná/bodná, DAM 20), luk (OR 50, MR 100, RP -2, DAM 10, P)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	12	10	10	10	10	14	14	80	n/a

INFO: Omnibellator je nižší extradimenzní bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože omnifaktoři žádné další netvoří. Omnibellatoři svého času sloužili jako omnifaktoří bojovníci, které omnifaktoři přidělovali svým nejoddanějším stoupencům. Většina Omnibellatorů byla vyvražděna během Extradimenzní války. Omnifaktoři je nahradili Beneservusy a Maleservusy, mnohem efektivnějšími služebníky. Omnibellator má podobu robustní humanoidní kombinace hmyzu a ještěra. Je oblečen v lehkém extradimenzním brnění s přilbou a jeho výzbroj tvoří extradimenzní obouruční šavle a extradimenzní krátký luk. V dnešních dobách omnifaktoři Omnibellatory ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem, stále oddáni svým starým rozkazům bojovat proti všem služebníkům nepřátelské skupiny Omnifactoria. Občas poskytnou své služby smrtelníkům, kteří prokáží svoji oddanost danému Světlému omnifaktoru. Pokud je Omnibellator zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Benefactoria respektive Malefactoria, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže.

Luk: Je to ručně napínaná střelná zbraň. Považuje se za samonabíjecí, je zcela tichá a bez záblesku. Může provádět i Nepřímou střelbu. Hodnoty OR a MR jsou zdvojnásobeny, pokud má STR 11-15, či ztrojnásobeny, pokud má STR 16-19.

Omniconsultor

Velikost 2, nebezpečí 4, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: žádné
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	12	14	14	14	14	10	10	80	n/a

INFO: Omniconsultor je nižší extradimenzní bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože omnifaktoři žádné další netvoří. Omniconsultoři svého času sloužili jako omnifaktoří rádci, kteří omnifaktoři přidělovali svým nejoddanějším stoupencům. Většina Omniconsultorů byla vyvražděna během Extradimenzní války. Omnifaktoři je nahradili Beneservusy a Maleservusy, mnohem efektivnějšími služebníky. Omniconsultor má podobu subtilní humanoidní kombinace hmyzu a ještěra s bíle zářícíma očima, která je neustále zahalena do bílé záře a levituje kousek nad zemí. Je oblečen jen v dlouhém hábitu s kápí a nemá žádné zbraně. Omniconsultor je ale velmi moudrý a nadaný paranormálními schopnostmi. V dnešních dobách omnifaktoři Omniconsultory ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem, stále oddáni svým starým rozkazům bojovat proti služebníkům nepřátelské skupiny Omnifactoria. Občas poskytnou své služby smrtelníkům, kteří prokáží svoji oddanost danému Světlému omnifaktoru. Pokud je Omniconsultor zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Benefactoria respektive Malefactoria, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže.

Extradimenzní úder (boj zblízka): DAM 10. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
Extradimenzní paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 5. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Omnifaktorské schopnosti: Omniconsultor ovládá všechny schopnosti (seance) omnifaktora, kterému slouží – viz Základní kniha: Médium. K jejich provádění ji stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.

Beneservus

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	12	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Beneservus je nižší extradimenzní bytost Benefactoria, kterou Benefaktoři vytvořili jako náhradu za neúspěšné Omnibellatory a Omniconsultory. Sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky a rádce. Beneservus má podobu robustní humanoidní kombinace hmyzu a ještěra s modrou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do modrého oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém extradimenzním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a paranormální mocí. Během Extradimenzní války bylo posláním Beneservusů podporovat smrtelníky v boji proti stoupencům Malefactoria, avšak v současnosti jim také pomáhají v boji proti Temnotě. Přivolat Beneservuse mohou jen zkušenější média daného omnifaktora nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Beneservus se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu záblesku Světla se rozplyne v modrý dým a vrátí se do Benefactoria. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

Extradimenzní úder (boj zblízka): DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
Extradimenzní paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Omnifaktoří schopnosti: Beneservus ovládá všechny schopnosti (seance) omnifaktora, kterému slouží – viz Základní kniha: Médium. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.

Maleservus

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	12	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Maleservus je nižší extradimenzní bytost Malefactoria, kterou Malefaktoři vytvořili jako náhradu za neúspěšné Omnibellatory a Omniconsultory. Sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky a rádce. Maleservus má podobu robustní humanoidní kombinace hmyzu a ještěra s červenou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do červeného oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém extradimenzním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a paranormální mocí. Během Extradimenzní války bylo posláním Maleservusů podporovat smrtelníky v boji proti stoupencům Benefactoria, avšak v současnosti jim také pomáhají v boji proti Temnotě. Přivolat Maleservuse mohou jen zkušenější média daného omnifaktora nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Maleservus se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu plamenů Světla se rozplyne v červený dým a vrátí se do Malefactoria. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

Extradimenzní úder (boj zblízka): DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
Extradimenzní paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Omnifaktoří schopnosti: Maleservus ovládá všechny schopnosti (seance) omnifaktora, kterému slouží – viz Základní kniha: Médium. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.

Omniservus

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	12	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Omniservusové jsou nižší extradimenzní bytosti Světla, které pomáhají stoupencům Ultimuských sekcí. Mají stejnou podstatu jako menší Quasiluxia, ale jsou mocnější – jsou ekvivalentem Beneservusů a Maleservusů. Omniservus má podobu robustní humanoidní kombinace hmyzu a ještěra s bílou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do bílého oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém extradimenzním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a paranormální mocí. Přivolat Omniservuse mohou jen zkušenější ultimuská média nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Omniservus se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu záblesku Světla se rozplyne v bílý dým a zmizí do Benefactoria či Malefactoria. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

Extradimenzní úder (boj zblízka): DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
Extradimenzní paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Omnifaktoří schopnosti: Omniservus ovládá všechny schopnosti čirého Světla (Ultimuské sekce) – viz Základní kniha: Médium. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.

Benevolant

Velikost 4, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 30 (60) km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: žádné

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

INFO: Benevolant je nižší extradimenzní bytost Benefactoria, kterou Benefaktoři sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Benevolant vypadá jako bílý Omnidromus se třemi páry létacích chapadel na zádech, který dokáže rychle běhat i létat. Poslouchá pouze stoupence Benefactoria a perfektně rozumí jak Nižší tak i Vyšší omniřeči. Pouze Symbiózní qriové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Benefactoriu. Stejně jako každá extradimenzní bytost, i Benevolant je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v záblesku Světla a vrátí se do Benefactoria, kde vyčkává, až ho některý z Benefaktorů sešle zpět.

Jízdní: Symbiózní qriové ho mohou použít jako jízdní zvíře.

Beneaculeus

Velikost 4, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: roh (DAM 50)

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

INFO: Beneaculeus je nižší extradimenzní bytost Benefactoria, kterou Benefaktoři sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Beneaculeus vypadá jako bílý Omnidromus se žihadlem na konci dlouhého ocasu. Žihadlo je paranormální a dokáže prorazit jakýkoliv materiál (i adamantium) a energetické pole. Poslouchá pouze stoupence Benefactoria a perfektně rozumí jak Nižší tak i Vyšší omniřeči. Pouze Symbiózní qriové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Benefactoriu. Stejně jako každá extradimenzní bytost, i Beneaculeus je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v záblesku Světla a vrátí se do Benefactoria, kde vyčkává, až ho některý z Benefaktorů sešle zpět.

Jízdní: Symbiózní qriové ho mohou použít jako jízdní zvíře.
Žihadlo: Žihadlo snižuje ARM cíle o 10. Žádný typ pancéřování neumožňuje Opravný hod na ARM.

Benevenator

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	16	12	12	12	14	14	16	100	n/a

INFO: Benevenator je nižší extradimenzní bytost Benefactoria, kterou Benefaktoři sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Benevenator je mohutná bílá bestie, vypadá jako kombinace čtyřnohého hmyzu a ještěra. V kohoutku má metr a půl a má pronikavě zářící oči. Slouží jako hlídací, stopařský a lovecký tvor. V boji zblízka používá své mohutné čelisti s nadpřirozeně ostrými a pevnými zuby, které dokáží prokousnout jakýkoliv materiál, včetně adamantia.

Čelisti: Zuby snižují ARM cíle o 5. Žádný typ pancéřování neumožňuje Opravný hod na ARM.

Benevolantí šupiny, Malevolantí štětiny

Šupiny z létacích chapadel Benevolantů, stejně jako štětiny z létacích nohou Malevolantů, jsou vzácným extradimenzním materiálem. Kvůli svým paranormálním vlastnostem jsou velmi ceněny mezi médii. Používají se během seancí, k přilákání pozornosti omnifaktorů, ale také k ochraně před negativními silami. Též jsou přísadou do nejrůznějších paranormálních látek. Získat šupinu Benevolanta či štětinu Malevolanta je však velmi složité, protože zvíře je nutné chytit živé. Jakmile totiž zemře, zmizí do své dimenze – beze zbytků. Avšak krádež šupin či štětin vyvolává u Světlých omnifaktorů velký hněv. Ty, kteří je získali, velmi rychle zastihne omnifaktoří trest.

Malevolant

Velikost 4, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 30 (60) km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: žádné

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

INFO: Malevolant je nižší extradimenzní bytost Malefactoria, kterou Malefaktoři sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Malevolant vypadá jako černý Omnidromus se třemi páry létacích nohou na zádech, který dokáže rychle běhat i létat. Poslouchá pouze stoupence Malefactoria a perfektně rozumí jak Nižší tak i Vyšší omniřeči. Pouze Parazitní qriové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Malefactoriu. Stejně jako každá extradimenzní bytost, i Malevolant je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v plamenech Světla a vrátí se do Malefactoria, kde vyčkává, až ho některý z Malefaktorů sešle zpět.

Jízdní: Parazitní qriové ho mohou použít jako jízdní zvíře.

Maleaculeus

Velikost 4, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: roh (DAM 50)

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

INFO: Maleaculeus je nižší extradimenzní bytost Malefactoria, kterou Malefaktoři sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Maleaculeus vypadá jako černý Omnidromus se žihadlem na konci dlouhého ocasu. Žihadlo je paranormální a dokáže prorazit jakýkoliv materiál (i adamantium) a energetické pole. Poslouchá pouze stoupence Malefactoria a perfektně rozumí jak Nižší tak i Vyšší omniřeči. Pouze Parazitní qriové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Malefactoriu. Stejně jako každá extradimenzní bytost, i Maleaculeus je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v plamenech Světla a vrátí se do Malefactoria, kde vyčkává, až ho některý z Malefaktorů sešle zpět.

Jízdní: Parazitní qriové ho mohou použít jako jízdní zvíře.
Žihadlo: Žihadlo snižuje ARM cíle o 10. Žádný typ pancéřování neumožňuje Opravný hod na ARM.

Malevenator

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Může být seslán jako dočasné Osobní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	16	12	12	12	14	14	16	100	n/a

INFO: Malevenator je nižší extradimenzní bytost Malefactoria, kterou Malefaktoři sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Malevenator je mohutná černá bestie, vypadá jako kombinace čtyřnohého hmyzu a ještěra. V kohoutku má metr a půl a má ohnivě planoucí oči. Slouží jako hlídací, stopařský a lovecký tvor. V boji zblízka používá své mohutné čelisti s nadpřirozeně ostrými a pevnými zuby, které dokáží prokousnout jakýkoliv materiál, včetně adamantia.

Čelisti: Zuby snižují ARM cíle o 5. Žádný typ pancéřování neumožňuje Opravný hod na ARM.

Bílý acrexin, Černý acrexin

Acrexin je paranormální žihadlo Beneaculeů (známé jako Bílý acrexin) a Maleaculeů (známé jako Černý acrexin). Kromě toho, že dokáže prorazit jakýkoliv materiál či energetické pole, které smrtelník dokáže vytvořit, je to také vzácný materiál používaný během spirituálních meditací. Předmět z něj vyřezaný má mnohé paranormální vlastnosti – často se používá na výrobu QE-součástek, nožů, dýk, ale i munice do projektilových zbraní. Prach z rozdrceného acrexinu má taktéž velkou moc a média ho používají k výrobě léků i jedů. Získat acrexin je však velmi složité, protože zvíře je nutné chytit živé. Jakmile totiž zemře, zmizí do své dimenze – beze zbytků. Avšak krádež acrexinu vyvolává u Světlých omnifaktorů velký hněv. Ty, kteří acrexin získali, velmi rychle zastihne omnifaktoří trest.

Psi-morf

Velikost 1 až 10, nebezpečí 5, Psionická bytost (Zvíře)
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	X	n/a

INFO: Psi-morfové jsou nejrůznější látky, kterým byl Světlou psionikou vdechnut život. Mohou mít různé podoby, které však neumí měnit. Mohou být humanoidní, velcí jako člověk, menší nebo i o dost větší; mohou být čtyřnozí, mohou mít hadí tělo nebo mohou být zcela neforemní. Někteří jsou stvořeni psioniky, vzácně však vznikají i samovolně – v prostředí, kde je přítomnost Světla nejsilnější. Tito divocí Psi-morfové jsou nebezpečí, protože je nelze ovládat. Sami útočí na nejbližší živé bytosti.

U velikosti 1 je HP 50. U vyšších velikostí se HP násobí.

Kapalný psi-morf
Kapalní psi-morfové jsou tvořeni nejčastěji vodou. Ve vodě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní, Vodní).
Proud kapaliny: Může smést objekty pryč (hodí si proti RCO). Je to Rázový útok s DAM 20 a sílou odhození 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Pevný psi-morf
Pevní psi-morfové jsou tvořeni nejčastěji kameny. Mohou se pohybovat pod zemí (Typ: Pozemní).
Pevná struktura: Zemní psi-morfové mají hodnotu ARM 15.

Plazmový psi-morf
Plazmoví psi-morfové jsou tvořeni nejčastěji elektrickými výboji. V lávě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní).
Proud plazmy: Může chrlit plazmu (hodí si proti RCO). Je to Zápalný útok s DAM 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Plynný psi-morf
Plynní psi-morfové jsou tvořeni nejčastěji vzduchem. Mohou létat (Typ: Pozemní, Létající), Cestovní rychlost létání je 40 km/h.
Proud plynu: Může odfouknout objekty pryč (hodí si proti RCO). Je to Rázový útok s DAM 10 a sílou odhození 10. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 40 metrů, MR je 80 metrů.

Světlomor

Velikost X, nebezpečí X, Psionická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: chapadla (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	X	n/a

INFO: Světlomor je psionická bytost stvořená jen z koncentrované psi-síly Světlé psioniky. Je to velká levitující koule bílého světla, z jejíhož středu vybíhá několik nehmotných chapadel podobných chapadlům mořské medúzy. Tato chapadla volně táhne za sebou, ale umí je efektivně požít v boji. Původ těchto bytostí je neznámý. Psionici tvrdí, že je to anomálie ve Světle. Média zastávají názor, že jsou to fragmenty omnifaktora Primuse, které si uchovaly zbytky jeho vědomí.

Podstata: GM zvolí jednu psi-sílu Světlé psioniky, kterou bude tvořit jeho podstatu. Světlomor je schopen tuto psi-sílu sesílat – hodem proti WIL jako jednu akci (při Smůle mu nehrozí žádné negativní efekty).
Velikost, Nebezpečí: Jsou rovny úrovni psi-síly, ze které je stvořen (Nebezpečí minimálně 1).
Atributy: Všechny atributy jsou zvýšeny o úroveň psi-síly, ze které je stvořen.
Health Points: Jeho hodnota HP je rovná stonásobku úrovně psi-síly, ze které je stvořen (psi-síla s úrovní 0 mu dává HP 10).
Chapadla: Může provést tři útoky v jedné akci.

Bojovníci Temnoty

Bojovníci Temnoty jsou zkorumpovaní a přeměnění příslušníci majoritních galaktických ras (Lidé, Qriové, Demigtaři, Ixwijové, Khalgové, Tybonové, Kugonové, Yndenové, Arktolové, Xuharktolové, Gzeové, Kmuddové, Ubdové, Wreilové a také Klorgedi, Dulkunkaimové a Seterci). Jako základ pro bojovníka Temnoty použijte vojáka dané rasy (viz Bojovníci Světla) a upravte jeho atributy podle zadaných specifikací. Brnění a zbraně mu zůstávají, zvláštní schopnosti a dodatečné vybavení však nikoliv. Přeměnění služebníci Necrotha, Vampirotha, Lycantrotha a Mutanotha přichází o všechny přednosti i slabiny své rasy (qrií sluch, kmuddí regenerace…), získávají místo toho některé nové. Výjimkou jsou Kugonové, Tybonové a Yndenové, kteří si ponechávají svoji schopnost bojovat zuby a drápy. Ubdoům a Wreilům taktéž zůstává pravidlo ohledně používání zbraní.

Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty

Všichni stoupenci Temnoty jsou nesmrtelní vůči přirozené smrti, což také znamená, že nestárnou. Jsou dále imunní vůči jedům a nemocem (ale nikoliv vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům) a nikdy nepocítí bolest, strach ani únavu. Nemohou se rozmnožovat přirozeným způsobem, takže své počty mohou rozšiřovat jen korupcí ostatních bytostí. Mocnější služebníci jsou schopni obrátit bytost na stranu Temnoty jen jednoduchým útokem (např. Upíři vysátím krve, Nemrtví škrábnutím…).

Nemrtví

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Vytrvalost: Nikdy nespí, nejí ani nepijí a dokonce ani nedýchají.

Imunita proti nebezpečným látkám: Jsou zcela imunní i vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům a proti Radiačním útokům.

Upíři

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemají žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Temná hibernace: Mohou se uložit do spánku, během kterého nevnímají okolí a neztrácí vitalitu kvůli nedostatku krve (nezískávají body Únavy a neztrácí HP). Jakmile se v jejich blízkosti ocitne nezkorumpovaná bytost z masa a krve, z hibernace se sami od sebe probudí. Z hibernace je mohou probudit i služebníci Temnoty tím, že na ně promluví. Upíři mohou v hibernaci zůstat neomezenou dobu. Sami se z ní ale probudit nedokáží.

Vlkodlaci

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemají žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

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

Temná hibernace: Mohou se uložit do spánku, během kterého nevnímají okolí a neztrácí vitalitu kvůli nedostatku masa (nezískávají body Únavy a neztrácí HP). Jakmile se v jejich blízkosti ocitne nezkorumpovaná bytost z masa a krve, z hibernace se sami od sebe probudí. Z hibernace je mohou probudit i služebníci Temnoty tím, že na ně promluví. Vlkodlaci mohou v hibernaci zůstat neomezenou dobu. Sami se z ní ale probudit nedokáží.

Mutanti

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Imunita proti nebezpečným látkám: Jsou zcela imunní i vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům a proti Radiačním útokům.

Zatemnělí

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Nenápadnost: Vypadají jako běžné bytosti svého druhu. Zachovávají si všechny své zvláštní schopnosti i slabosti.

Černé oči: Pokud chtějí, mohou si nechat zcela zčernat oči a prozradit tak svoji korupci. Když zemřou, hoďte k20. Na hod 1-5 jejich oči samovolně zčernají a už tak zůstanou.

Ektoplazma

Ektoplazma je zvláštní spirituální hmota, která tvoří viditelnou část Duchů. Vytváří jakýsi obal kolem jejich zkorumpovaných duší, díky kterému mohou existovat, aniž by je pohltil některý z Temných omnifaktorů. Ektoplazma je však zcela nehmotná, může být ovlivněna jen psionikou či omnifaktorskou mocí.

Nihilex

Extradimenzní bytost Temnoty, známá také jako Chmurný žnec. Je to ekvivalent Benexů, Malexů a Omnixů. Má podobu lidského kostlivce, nehledě na rasu, ze které vzešla. Je oblečena v černém hábitu s kápí, která vrhá stín do tváře. Většinou je vyzbrojena kosou. Stejně jako extradimenzní bytosti Světla, i Nihilex se může libovolně zjevovat a mizet a dokáže vidět duše živých bytostí. Jeho domovem je samotná Prázdnota. Nihilex reprezentuje Nihilum jako sílu, která přišla sklidit duše bytostí Světla a pozřít je. Nihilexem se po smrti může stát jen ten služebník Temného omnifaktora, který dosáhl maximálního fanatismu.

Služebníci Necrotha

Zombie

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	1	1	1	- 2	X	+ 2	X	n/a

INFO: Zombie jsou nižší Nemrtví, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě nepodaří podstoupit Proměnu v Liche. Jsou to nemyslící monstra, která žene vpřed jen nutnost zabíjet a ničit. Tělo Zombie má ještě měkké tkáně, které mu zajišťují vyšší sílu a odolnost proti poškození. Omezují však jeho pohyblivost, takže Zombie jsou poněkud pomalé a těžkopádné. Zombie jsou řadoví vojáci nasazovaní jako bojové jednotky spoléhající na sílu a odolnost.

Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).

Kostlivec

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	1	1	1	+ 2	X	- 2	X	n/a

INFO: Kostlivci jsou dalším stádiem Zombie. Všechny měkké tkáně se na nich již rozložily. Díky tomu jsou rychlí a obratní, ačkoliv i relativně lehký zásah způsobí jejich rozsypání na jednotlivé kosti. Díky Temnotě, která je obklopuje, se však mohou rychle poskládat do původní podoby a znovu tak pokračovat v boji. Kostlivci jsou řadoví vojáci nasazovaní jako bojové jednotky spoléhající na obratnost a rychlost.

Sestavení: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.

Duch

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé, duší verze
Zbraně: různé, duší verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	1	1	1	X	X	X	X (spec)	n/a

INFO: Duchové jsou dalším stádiem Kostlivce. Všechny kosti již byly nenávratně zničeny, takže z nich už nezbývá nic hmotného, pouze jejich zkorumpovaná duše. Duchové jsou nehmotní, jeví se jako oblak ektoplazmy ve tvaru těla původní bytosti. Útočí na samotnou psychiku oběti a běžné zbraně na ně nemají žádný vliv. Duchové jsou řadoví vojáci nasazovaní jako bojové jednotky zaměřující se na šíření strachu a chaosu.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. psi-síly a omnifaktorská moc (interlinky, seance, schopnosti a útoky Extradimenzních bytostí).
Útoky: Duchovy útoky nezraňují fyzicky (HP), ale psychicky (SP), ignorují ARM a nelze je vykrýt. Cíl si na odolání proti nim může hodit proti WIL. Proti cizím duchům a Extradimenzním bytostem se duchovy útoky chovají jako normální útoky. Jeho zbraně se nemohou rozbít.
Teror: Pomocí jedné akce může duch způsobit teror u všech bytostí, které ho vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Odolnost: Duchova hodnota HP je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešel.

Zombie lich

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	- 2	X	+ 2	X	X

INFO: Zombie lichové jsou vyšší Nemrtví, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Tělo Zombie lichů má ještě měkké tkáně, které mu zajišťují vyšší sílu a odolnost proti poškození. Omezují však jeho pohyblivost, takže Zombie lichové jsou poněkud pomalí a těžkopádní. Zombie lichové jsou elitní vojáci nasazovaní jako úderné jednotky spoléhající na sílu a odolnost.

Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).

Kostlivý lich

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	+ 2	X	- 2	X	X

INFO: Kostliví lichové jsou dalším stádiem Zombie lichů. Všechny měkké tkáně se na nich již rozložily. Díky tomu jsou rychlí a obratní, ačkoliv i relativně lehký zásah způsobí jejich rozsypání na jednotlivé kosti. Díky Temnotě, která je obklopuje, se však mohou rychle poskládat do původní podoby a znovu tak pokračovat v boji. Kostliví lichové jsou elitní vojáci nasazovaní jako úderné jednotky spoléhající na obratnost a rychlost.

Sestavení: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.

Duší lich

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé, duší verze
Zbraně: různé, duší verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	1	1	1	X	X	X	X (spec)	X

INFO: Duší lichové jsou dalším stádiem Kostlivých lichů. Všechny kosti již byly nenávratně zničeny, takže z nich už nezbývá nic hmotného, pouze jejich zkorumpovaná duše. Duší lichové jsou nehmotní, jeví se jako oblak ektoplazmy ve tvaru těla původní bytosti. Útočí na samotnou psychiku oběti a běžné zbraně na ně nemají žádný vliv. Duší lichové jsou elitní vojáci nasazovaní jako úderné jednotky zaměřující se na šíření strachu a chaosu.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. psi-síly a omnifaktorská moc (interlinky, seance, schopnosti a útoky Extradimenzních bytostí).
Útoky: Duchovy útoky nezraňují fyzicky (HP), ale psychicky (SP), ignorují ARM a nelze je vykrýt. Cíl si na odolání proti nim může hodit proti WIL. Psi-síly a seance fungují normálně. Proti cizím duchům a Extradimenzním bytostem se duchovy útoky chovají jako normální útoky. Jeho zbraně se nemohou rozbít.
Teror: Pomocí jedné akce může duch způsobit teror u všech bytostí, které ho vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Odolnost: Duchova hodnota HP je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešel.

Koruptor, zombie lich

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	- 2	X	+ 2	X × 10	X × 10

INFO: Pokud Zombie lich slouží dobře, Necroth ho může obdařit vyšší mocí. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Necrotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Zombie jen tím, že ji škrábne – není třeba žádná temná korupce.

Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Zombií.

Koruptor, kostlivý lich

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	+ 2	X	- 2	X × 10	X × 10

INFO: Pokud Kostlivý lich slouží dobře, Necroth ho může obdařit vyšší mocí. Kostlivý lich Koruptor také může být dalším stádiem Zombie liche Koruptora, jehož měkké tkáně se již rozložily. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Necrotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Zombie jen tím, že ji škrábne – není třeba žádná temná korupce.

Sestavení: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.
Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Zombií.

Koruptor, duší lich

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé, duší verze
Zbraně: různé, duší verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	1	1	1	X	X	X	X (spec)	X × 10

INFO: Pokud Duší lich slouží dobře, Necroth ho může obdařit vyšší mocí. Duší lich Koruptor také může být dalším stádiem Kostlivého liche Koruptora, jehož kosti se již rozpadly. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Necrotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Zombie jen tím, že se dotkne její duše – není třeba žádná temná korupce.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. psi-síly a omnifaktorská moc (interlinky, seance, schopnosti a útoky Extradimenzních bytostí).
Útoky: Duchovy útoky nezraňují fyzicky (HP), ale psychicky (SP), ignorují ARM a nelze je vykrýt. Cíl si na odolání proti nim může hodit proti WIL. Psi-síly a seance fungují normálně. Proti cizím duchům a Extradimenzním bytostem se duchovy útoky chovají jako normální útoky. Jeho zbraně se nemohou rozbít.
Teror: Pomocí jedné akce může duch způsobit teror u všech bytostí, které ho vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že se dotkne její duše. Dotek je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Zombií.
Odolnost: Duchova hodnota HP je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešel, vynásobenou deseti.

Zombie ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	- 2	X	+ 2	X	X

INFO: Zombie ghytoři jsou Ghytoři, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Tělo Zombie ghytora má ještě měkké tkáně, které mu zajišťují vyšší sílu a odolnost proti poškození. Omezují však jeho pohyblivost, takže Zombie ghytoři jsou poněkud pomalí a těžkopádní. Zombie ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Necrotha. Jsou posíláni jen do obrovských bitev, kde se využije jejich síla a odolnost.

Schopnosti: Má následující ghytoří schopnosti: Nespoutanost, Šupiny, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických ghytorů (např. Ohnivý dech Červeného ghytora).
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).

Kostlivý ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	+ 2	X	- 2	X	X

INFO: Kostliví ghytoři jsou dalším stádiem Zombie ghytora. Všechny měkké tkáně se na nich již rozložily. Díky tomu jsou rychlí a obratní, ačkoliv i relativně lehký zásah způsobí jejich rozsypání na jednotlivé kosti. Díky Temnotě, která je obklopuje, se však mohou rychle poskládat do původní podoby a znovu tak pokračovat v boji. Kostliví ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Necrotha. Jsou posíláni jen do obrovských bitev, kde se využije jejich obratnost a rychlost.

Schopnosti: Má následující ghytoří schopnosti: Nespoutanost, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických ghytorů (např. Ohnivý dech Červeného ghytora).
Sestavení: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.
Adamantiové kosti: poskytují ARM 15, dovolují provést Opravný hod.

Duší ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X (Spec)	X

INFO: Duší ghytoři jsou dalším stádiem Kostlivého ghytora. Všechny kosti již byly nenávratně zničeny, takže z nich už nezbývá nic hmotného, pouze jejich zkorumpovaná duše. Duší ghytoři jsou nehmotní, jeví se jako oblak ektoplazmy ve tvaru těla původního Ghytora. Útočí na samotnou psychiku oběti a běžné zbraně na ně nemají žádný vliv. Duší ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Necrotha. Jsou posíláni jen do obrovských bitev, kde šíří strach a chaos.

Schopnosti: Má následující ghytoří schopnosti: Nespoutanost, Ocasní čepel, Drápy, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických ghytorů (např. Ohnivý dech Červeného ghytora).
Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. psi-síly a omnifaktorská moc (interlinky, seance, schopnosti a útoky Extradimenzních bytostí).
Útoky: Duchovy útoky nezraňují fyzicky (HP), ale psychicky (SP), ignorují ARM a nelze je vykrýt. Cíl si na odolání proti nim může hodit proti WIL. Proti cizím duchům a Extradimenzním bytostem se duchovy útoky chovají jako normální útoky.
Teror: Pomocí jedné akce může duch způsobit teror u všech bytostí, které ho vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Odolnost: Duchova hodnota HP je tvořena hodnotou SP ghytora, ze kterého vzešel (duch velikosti 1+ má HP-V desetinové).

Služebníci Vampirotha

Krvežíznivec

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé + čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	- 2	+ 2	- 2	+ 4	+ 2	X	X	n/a

INFO: Krvežíznivci jsou nižší Upíři, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě nepodaří podstoupit Proměnu v pravého Upíra. Jsou to nemyslící monstra, která žene vpřed jen instinkt krmení. Pokud nebudou mít dostatek čerstvé krve, zemřou. Mají bledou kůži, rudé oči a dlouhé ostré zuby v čelistích, které umí doširoka rozevřít. Jejich velkou slabinou je náchylnost na sluneční světlo, které je dokáže rychle proměnit na doutnající hromadu popela a žhavých uhlíků. Krvežíznivci slouží pouze jako řadoví vojáci.

Žízeň: Nemusí jíst, ale musí pít—a to pouze krev. Každou hodinu, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Sluneční svit: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, jeho tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na něj dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z něj jen popel.

Upír

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	X	+ 2	X	+ 4	+ 2	X	X	X

INFO: Upíři jsou noční bytosti, které vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Mají bledou kůži, rudé oči a dlouhé špičáky. Jedinou potravou Upíra je krev. Může to být jakákoliv krev, ale nejvydatnější je krev bytostí stejné rasy, jako je on sám. Pokud nemá pravidelný přísun krve, postupně ztrácí vitalitu a slábne. Nakonec může upadnout do kómatu a zemřít. Jeho velkou slabinou je náchylnost na sluneční světlo, které ho dokáže rychle proměnit na doutnající hromadu popela a žhavých uhlíků. Upíři slouží jako elitní vojáci.

Žízeň: Nemusí jíst, ale musí pít—a to pouze krev. Každý den, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Odolnost: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na DUR a WIL.
Sluneční svit: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, jeho tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na něj dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z něj jen popel.

Koruptor, upír

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	X	+ 2	X	+ 4	+ 2	X	X × 10	X × 10

INFO: Pokud Upír slouží dobře, Vampiroth ho může obdařit vyšší mocí. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Vampirotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Krvežíznivce jen tím, že ji vysaje – není třeba žádná temná korupce.

Žízeň: Nemusí jíst, ale musí pít—a to pouze krev. Každý den, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.

Odolnost: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na DUR a WIL.
Sluneční svit: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, jeho tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na něj dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z něj jen popel.
Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Krvežíznivce jen tím, že ji vysaje krev. Kousnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Krvežíznivcem.

Krvavý ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 100), drápy (DAM 50), ocasní čepel (DAM 80)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	X	+ 2	X	+ 4	+ 2	X	X	X

INFO: Krvaví ghytoři jsou Ghytoři, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Mají bledé šupiny, rudé oči a dlouhé ostré zuby v čelistích, které umí doširoka rozevřít. Jejich jedinou potravou je krev. Může to být jakákoliv krev, ale nejvydatnější je krev jiných Ghytorů. Pokud nemají pravidelný přísun krve, postupně ztrácí vitalitu a slábnou. Nakonec mohou upadnout do kómatu a zemřít. Jejich velkou slabinou je náchylnost na sluneční světlo, které je dokáže rychle proměnit na doutnající hromadu popela a žhavých uhlíků. Krvaví ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Vampirotha.

Schopnosti: Má následující ghytoří schopnosti: Nespoutanost, Šupiny, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických ghytorů (např. Ohnivý dech Červeného ghytora).

Žízeň: Nemusí jíst, ale musí pít—a to pouze krev. Každý den, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Odolnost: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na DUR a WIL.
Sluneční svit: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, jeho tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na něj dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z něj jen popel.

Hejno Vampirgarů (roj)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 30 km/h, Upír ho může ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	14	12	12	12	18	10	10	80	n/a

INFO: Vampirgarové jsou velcí netopýři s černou srstí a žhnoucíma očima. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Jedná se o netopýry z planety Nová Země, jejichž těla byla transformována do nové podoby díky extrémně silnému vlivu Temnoty. Jsou zcela poslušní Vampirothovi a jeho uctívačům. Slouží jako stopaři a lovci kořisti a taktéž hlídají pevnosti po dobu, po kterou Upíři hibernují.

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a upíří Noční zrak.
Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 800 metrů a má bonus +4 k PER.
Varovné skřeky: Vampirgarové mohou jako jednu akci zaskřehotat, čímž probudí všechny hibernující Upíry, kteří je mohou slyšet.
Sluneční svit: Pokud jsou vystaveni slunečnímu světlu, jejich těla utrpí závažné popáleniny. Jakmile na ně dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspějí, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co jsou na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemřou, zbude z nich jen popel.

Služebníci Lycantrotha

Vlkobestie

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé + drápy (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	- 2	+ 2	- 2	X	+ 2	+ 4	X	n/a

INFO: Vlkobestie jsou nižší Vlkodlaci, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě nepodaří podstoupit Proměnu v pravého Vlkodlaka. Jsou to zrůdné kombinace původní bytosti a vlka. Mají řídkou srst, stejnou barvu kůže jako původní bytost a i některé podobné prvky. Jsou to nemyslící monstra, které žene vpřed jen instinkt krmení. Pokud nebudou mít dostatek čerstvého masa, zemřou. Za tmy jsou mnohem nebezpečnější, než na světle. Jakmile na ně dopadne sluneční světlo, jsou relativně slabí a nemotorní. Vlkobestie jsou řadoví vojáci.

Drápy: V jedné akci může provést dva útoky.
Hlad: Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každou hodinu, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Slabost: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, je dosti oslaben. Ztratí –4 od CCO, RCO, DUR, STR, INT a WIL.

Vlkodlak

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé + ve vlčí formě: drápy (DAM 5), čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	X	+ 2	X	X	+ 2	+ 4	X	X

INFO: Vlkodlaci jsou noční bytosti, které vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Mají tmavší kůži, žluté oči a ostré zuby. Jedinou potravou Vlkodlaka je maso. Může to být jakékoliv maso, ale nejvydatnější je maso bytostí stejné rasy, jako jen on sám. Pokud nemá pravidelný přísun masa, postupně ztrácí vitalitu. Nakonec může upadnout do kómatu a zemřít. Za tmy se dokáže proměnit ve velkého černého humanoidního vlka s mohutnými zuby a pařáty. Tehdy je velmi odolný proti jakémukoliv zranění a je rychlejší a silnější, než bytost, ze které vzešel. Jeho jedinou slabinou je to, že v této vlčí formě nemůže být za přítomnosti slunečního světla. Jakmile na něj toto světlo dopadne, začne se sám proti své vůli měnit nazpět. Vlkodlaci slouží jako elitní vojáci.

Drápy: V jedné akci může provést dva útoky.
Hlad: Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Proměna: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Jeho velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji může použít čelisti a drápy. Navíc získá +4 k CCO, DUR a STR, avšak ztratí –4 od RCO, INT a WIL. Jakmile je vystaven slunci, ihned se přemění do své základní formy.

Koruptor, vlkodlak

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé + ve vlčí formě: drápy (DAM 5), čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	X	+ 2	X	X	+ 2	+ 4	X × 10	X × 10

INFO: Pokud Vlkodlak slouží dobře, Lycantroth ho může obdařit vyšší mocí. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Lycantrotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost ve Vlkobestii jen tím, že ji kousne – není třeba žádná temná korupce.

Drápy: V jedné akci může provést dva útoky.
Hlad: Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Proměna: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Jeho velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji může použít čelisti a drápy. Navíc získá +4 k CCO, DUR a STR, avšak ztratí –4 od RCO, INT a WIL. Jakmile je vystaven slunci, ihned se přemění do své základní formy.
Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit ve Vlkobestii jen tím, že ji kousne. Kousnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Vlkobestií.

Bestiální ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+ 2	X	+ 2	X	+ 4	+ 2	X	X	X

INFO: Bestiální ghytoři jsou Ghytoři, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Mají tmavší šupiny, žluté oči a mohutnější zuby. Jejich jedinou potravou je maso. Může to být jakékoliv maso, ale nejvydatnější je maso jiných Ghytorů. Pokud nemají pravidelný přísun masa, postupně ztrácí vitalitu. Nakonec mohou upadnout do kómatu a zemřít. V nepřítomnosti slunečního světla se dokáží proměnit na bestii částečně připomínající Ghytora, částečně vlka. Bestiální ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Lycantrotha.

Schopnosti: Má následující ghytoří schopnosti: Nespoutanost, Šupiny, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických ghytorů (např. Ohnivý dech Červeného ghytora).

Hlad: Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.

Proměna: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Jeho velikost se zvýší o jeden stupeň a ničivost čelistí a drápů o 50. Navíc získá +4 k CCO, DUR a STR, avšak ztratí –4 od RCO, INT a WIL. Jakmile je vystaven slunci, ihned se přemění do své základní formy.

Lycangar

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Vlkodlak ho může ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	12	12	12	12	14	14	80	n/a

INFO: Lycangarové jsou velcí vlci s černou srstí a žhnoucíma očima. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Jedná se o vlky z planety Nová Země, jejichž těla byla transformována do nové podoby díky extrémně silnému vlivu Temnoty. Jsou zcela poslušní Lycantrothovi a jeho uctívačům. Slouží jako stopaři a lovci kořisti a taktéž hlídají pevnosti po dobu, po kterou Vlkodlaci hibernují.

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a vlkodlačí Noční zrak.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 800 metrů a má bonus +4 k PER.

Varovné vytí: Lycangar může jako jednu akci zavýt, čímž probudí všechny hibernující Vlkodlaky, kteří ho mohou slyšet.

Slabost: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, je dosti oslaben. Ztratí –4 od CCO, DUR, STR, INT a WIL.

Služebníci Mutanotha

Služebníci Mutanotha mohou mít tyto mutace:

Regenerace: Mutant může regenerovat 10 HP každou minutu (resp. na konci každého kola boje).
Křídla: Mutant může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Žábry: Mutant může dýchat pod vodou.
Ploutve: Mutant může plavat dvakrát rychleji, než jak chodí po souši.
Vzdušné vaky: Mutant může vydržet bez vzduchu (i ve vakuu) tolik hodin, kolik je jeho DUR.
Ocas, jazyk, chapadla: Mutant může chytit cíl až do vzdálenosti rovné dvojnásobku své velikosti (v metrech) a přitáhnout si ho k sobě. 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. 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 hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale uživatel se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).
Lepivý sliz, přísavky, háky: Mutant může lézt po zdech i po stropě.
Krunýř, exoskelet: Mutant získá hodnotu ARM 10, případně bonus +5 k ARM, pokud ho již má.
Další paže: Mutant může mít více paží, může držet více zbraní a tudíž i provádět více útoků za akci.
Další nohy: Mutant může mít více nohou, jeho AGI je zvýšeno o 1 za každou nohu navíc.
Čepele: Na každé paži může mít drápy a útočit tak s DAM 10 (sečná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Bodce: Na každé paži může mít bodce a útočit tak s DAM 10 (bodná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Palice: Na každé paži může mít kostěné výrůstky a útočit tak s DAM 10 (úderná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Ozbrojený ocas: Pokud má Mutant ocas, může na něm mít jednu Čepel, Bodec či Palici. S tou tak může zaútočit na vzdálenost rovnou dvojnásobku své velikosti (v metrech) bojem zblízka (hod na CCO).
Rohy: Na hlavě může mít rohy s DAM 20. Mutant se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Mutant přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Mutant pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Mutant útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Žíravá krev: Pokud je Mutant zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka, Žíravým útokem s DAM 10.
Žíravé sliny: Mutant může plivat sliny až do vzdálenosti 1 metru x jeho velikost. Sliny jsou Žíravý útok s DAM 10. Zásah vyžaduje úspěšný hod proti RCO.
Chameleoní kůže: Nepřátelé mají postih –5 na PER, když se snaží najít Mutanta zrakem.
Trny: Pokaždé, když je Mutant napaden v boji zblízka, si daný útočník musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je zasažen trny s DAM 5. Efekt trnů se vyhodnotí ještě před útočníkovým útokem.
Noční oči (Noční zrak): V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Citlivý nos (Ostrý čich): Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Citlivý zrak (Ostrý zrak): Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Citlivý sluch (Ostrý sluch): Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tykadla, hmatové chlupy (Ostrý hmat): Dovoluje hledat objekty jen podle vibrací v zemi, které způsobují svým pohybem. Pátrací dosah hmatem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Další klouby: Končetiny mají více kloubů. Může provést Opravný hod na AGI.
Záložní orgány: Důležité orgány mají své záložní kopie. Může provést Opravný hod na DUR.
Hustější svalstvo: Tělo je protkáno dalšími svaly. Může provést Opravný hod na STR.
Více smyslových orgánů: Další oči, nosy, uši… Může provést Opravný hod na PER.
Další nervová centra: Sekundární mozky. Může provést Opravný hod na INT.
Hustější nervová soustava: Tělo je protkáno dalšími nervy. Může provést Opravný hod na WIL.
Hrozivý zjev: Mutantův zjev nahání strach a respekt. Může provést Opravný hod na CHA.
Pružné tělo: Mutant je velmi dobrý v boji zblízka. Může provést Opravný hod na CCO.
Pevné tělo: Mutant je velmi dobrý ve střelbě. Může provést Opravný hod na RCO.
Další hlava: Mutant získá +2 k WIL, PER a INT za každou další hlavu. Taktéž může v akci provádět více útoků čelistmi (pokud je může použít jako zbraň).

Ghúl

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	- 2	- 2	- 2	- 2	- 4	+ 4	- 4	X	n/a

INFO: Ghúlové jsou nižší Mutanti, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě nepodaří podstoupit Proměnu v pravého Mutanta. Jejich těla byla postižena nekrotizující degenerací. Jsou to nemyslící monstra, která žene vpřed jen instinkt krmení. Pokud nebudou mít dostatek čerstvého masa, jejich tělo začne stravovat sebe samo a oni zemřou. Ghúlové jsou řadoví vojáci.

Hlad: Každou hodinu, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena. HP však již doplněny nejsou.

Mutant

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

INFO: Mutanti jsou bytosti, které vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky i osobnost. Jejich těla různě zmutovala, v podstatě každý Mutant je jiný a má trochu jiné vlastnosti. Někteří mohou být velmi silní či odolní, mít rychlé reflexy či regeneraci zranění, mohou mít zuby, pařáty, chapadla či křídla. Obecně platí, že Mutanta je možné zabít tím, že se mu usekne nebo zničí hlava, ale mnohdy to může být díky jeho vlastnostem velmi obtížné. Mutanti jsou elitní vojáci.

Mutace: GM může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Mutant může mít až 5 mutací.

Koruptor, mutant

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

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

INFO: Pokud Mutant slouží dobře, Mutanoth ho může obdařit vyšší mocí. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Mutanotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Ghúla jen tím, že ji škrábne – není třeba žádná temná korupce.

Mutace: GM může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Mutant Koruptor může mít až 5 mutací.
Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Ghúla jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Ghúlem.

Zmutovaný ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

INFO: Zmutovaní ghytoři jsou Ghytoři, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Jejich těla různě zmutovala, v podstatě každý Zmutovaný ghytor je jiný a má trochu jiné vlastnosti. Někteří mohou být velmi silní či odolní, mít rychlé reflexy či regeneraci zranění, mohou mít několik párů křídel i několik hlav. Zmutovaní ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Mutanotha.

Schopnosti: Má následující ghytoří schopnosti: Nespoutanost, Šupiny, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických ghytorů (např. Ohnivý dech Červeného ghytora).
Mutace: GM může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Zmutovaný ghytor může mít až 5 mutací.

Služebníci Eclipsotha

Zatracený

Velikost X, nebezpečí X, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	- 2	- 2	- 2	- 2	X	X	X	X	n/a

INFO: Zatracení jsou nižší Zatemnělí, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě nepodaří podstoupit proměnu v pravého Zatemnělého. Zatracení jsou kompletně šílení, zuřiví a zvířecí. Jsou jako nemyslící monstra, která žene vpřed jen touha zabíjet. Díky tomu je lze využít pouze jako řadové vojáky.

Šílenství: Každou hodinu, kdy neměl možnost někoho nebo něco zabít, si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, napadne nejbližší bytost – i služebníka Temnoty.
Skrytost: Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako osoby, které propadly šílenství.

Zatemnělý

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

INFO: Zatemnělí jsou bytosti, které vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky i osobnost. Jejich těla jsou nezměněna, takže jejich proměna nejde pouhým pohledem vůbec odhalit. Co se však zcela změnilo, je jejich uvažování. Jsou zcela oddaní Temnotě, posedlí zkázou a destrukcí. Zatemnělí jsou elitní vojáci.

Skrytost: Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální příčetné osoby.

Koruptor, zatemnělý

Velikost X, nebezpečí X+2, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

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

INFO: Pokud Zatemnělý slouží dobře, Eclipsoth ho může obdařit vyšší mocí. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Eclipsotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Zatraceného jen tím, že ji zhypnotizuje – není třeba žádná temná korupce.

Okamžitá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zatraceného jen tím, že ji zhypnotizuje. Hypnóza je hod proti WIL, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, stane se Zatraceným.
Skrytost: Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální příčetné osoby.

Zatemnělý ghytor

Velikost 10 až 1+, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM 200), drápy (DAM 100), ocasní čepel (DAM 150)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

INFO: Zatemnělí ghytoři jsou Ghytoři, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Jejich těla jsou nezměněna, takže jejich proměna nejde pouhým pohledem vůbec odhalit. Zatemnělí ghytoři jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Eclipsotha.

Schopnosti: Má všechny ghytoří schopnosti.
Skrytost: Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální Světlí ghytoři.

Bojovníci prokletých ras

Vojáci Prokletých ras používají zbraně a vybavení, ale i bojové dopravní prostředky, které ukořistili majoritním galaktickým rasám.

Služba Temnotě:
Všechny Prokleté rasy jsou již zcela zkorumpované – avšak nepodléhají Proměně (v zombie, mutanta, upíra…) a neslouží žádnému konkrétnímu Temnému omnifaktorovi. Místo toho slouží jako všeobecná bojová horda, kterou využívají všichni stejnou měrou. Výše postavení služebníci Temnoty (Koruptoři lichové, Koruptoři mutanti, Koruptoři upíři…) fungují nejen jako jejich vojenští velitelé, ale i jako společenští vládci. Pokud člen Prokleté rasy prokáže svoji udatnost, schopnost a nezlomnou loajalitu, může být povýšen na jejich osobního pobočníka, rádce a vykonavatele.

Boldu

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	8	10	10	10	10	16	10	10	10	10

INFO: Boldu je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, ovšem s digitigrádníma nohama a křídly na zádech. Torzo je pokryté štětinami. Jsou oblečeni v lehkém brnění a nesou většinou chladné zbraně. Boldu slouží v Temné ruce jako rychlé průzkumné oddíly.

Křídla: Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.

Gapol

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

INFO: Gapolové jsou humanoidé s křídly na zádech a ostrými pařáty na rukou a nohou. Jsou oblečeni v lehkém brnění a mají obvykle jen lehké zbraně. Jejich hlavní útočnou sílou je ale ohlušující a zraňující jekot, kterým paralyzují nepřátele. Gapolové slouží v Temné ruce jako úderné přepadové oddíly.

Křídla: Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Ohlušujíc jekot: Místo normálního útoku může zaječet. Všichni v dosahu 10 metrů (kromě Gapolů) jsou zasaženi Sonickým útokem s DAM 50.

Ruqrul

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí dalekonosná prachová puška (OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, DAM 10, P)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	14	12	10	10	10	10	10	10	20	40

INFO: Ruqrul je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý hadí ocas s chřestidlem a zcela zakrnělé nohy. Celé tělo je pokryto hladkou kůží. Na hlavě má pár dlouhých tykadel, se kterými může pohybovat a které fungují jako smyslové receptory vnímající i ty nejslabší vibrace ve vzduchu. Jsou jako detektor pohybu. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je kompletní paralýza oběti. Pokud si to Ruqrul přeje, může způsobit ztuhnutí všech pohybových svalů oběti tím, že s ní naváže krátký oční kontakt. Jsou oblečeni v lehkém brnění a nesou většinou přesné střelné zbraně. Ruqrulové slouží v Temné ruce jako odstřelovači.

Paralyzační pohled: Místo normálního útoku může pohlédnout na Živou bytost a paralyzovat ji. Cílová bytost si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspěje, je Znehybněná na tolik hodin, o kolik přehodila.

Moxo

Velikost 2, nebezpečí 2 až 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: jeden, dva nebo tři páry mečů (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	8	12	10	10	10	10	10	10	20	40

INFO: Moxo je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý hadí ocas a zcela zakrnělé nohy. Horní část těla je šupinatá a obvykle černá, hadí část má hladkou kůži bílé nebo šedé barvy. Existují tři verze Moxo, které se liší svojí mocí. Nejslabší mají dvě paže, mocnější mají čtyři paže a nejmocnější mají šest paží. Jsou oblečeni v lehkém brnění a nesou většinou jednoruční chladné zbraně. Moxo slouží v Temné ruce jako experti na boj zblízka.

Mnoho paží: Existují tři typy Moxo – s dvěma pažemi, se čtyřmi pažemi a se šesti pažemi. V jedné akci mohou zaútočit všemi zbraněmi, na jeden i více různých cílů (až na tolik cílů, kolik mají paží). Moxo se dvěma pažemi má Nebezpečí 2, se čtyřmi má Nebezpečí 3 a se šesti má Nebezpečí 4.

Volareix

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: berdyš (dřevcová, sečná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	8	10	8	8	8	8	12	12	40	20

INFO: Volareix je šupinatý humanoid, s mohutnými rohy na hlavě a kopyty na nohou. Je vysoký přes dva metry a fyzicky velmi silný. Jsou oblečeni v těžkém brnění a obvykle používají těžké chladné zbraně. Volareixové nesnáší Hutreixy a ihned na ně začnou bez rozmýšlení útočit. Volareixové slouží v Temné ruce jako těžké úderné jednotky.

Rohy: Volareix má přirozenou zbraň, rohy. Jejich DAM je 20 a fungují jako Bodná zbraň. Volareix se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Volareix přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Volareix pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Volareix útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Nenávist: Volareix začne útočit na Hutreixe, je-li nějaký v dosahu.

Hutreix

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: kopí (dřevcová, bodná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	8	10	8	8	8	12	10	10	40	20

INFO: Hutreix je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, ovšem od pasu dolů pokračuje čtyřnohé tělo. Hutreix má šupiny na páteři protažené do dlouhých ostnů. Díky čtyřem nohou dokáže velmi rychle běhat a daleko skákat. Hutreixové nesnáší Volareixy a ihned na ně začnou bez rozmyšlení útočit. Hutreixové slouží v Temné ruce jako rychlé úderné jednotky.

Kopyta: Hutreix má přirozenou zbraň, kopyta. Jejich DAM je 20 a fungují jako Úderná zbraň. Může provést Opravný hod, pokud s nimi mine.
Nenávist: Hutreix začne útočit na Volareixe, je-li nějaký v dosahu.

Klatjaboke

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí prachová brokovnice (OR 25, MR 50, RP –1 od RCO, DAM 10, P, rojová)

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

INFO: Klatjabokové jsou polo-humanoidní tvorové s nerozlišeným trupem a hlavou. Žijí v podzemí a vlhkých jeskyních, kde je věčná tma. Ven vychází jen v noci. Jsou vysocí necelé dva metry, mají slizkou bledou kůži a krátký ocas. Oči jsou překryté kůží a dokáží pouze rozlišovat světlo a tmu. Řídí se hlavně čichem a sluchem. Jsou oblečeni v lehkém brnění a obvykle používají lehké střelné zbraně. Klatjabokové slouží v Temné ruce jako zákeřné přepadové oddíly.

Tupé smysly: Klatjabokové mají velmi špatný zrak. Nemohou hledat zrakem.

Studenokrevnost: Klatjaboke je studenokrevný. V chladném prostředí není tak dobře aktivní, ztrácí v něm –1 od všech atributů a –2 od iniciativy. Naopak v teplém prostředí je velmi aktivní, získává v něm +1 ke všem atributům a +2 k iniciativě. V obou případech nemůže být viděn infrasnímači, protože jeho tělo má stejnou teplotu, jako okolní prostředí.

Lkett

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

INFO: Lkett je humanoidní carcass-xenoještěr. Vyznačuje se dobrým čichem a velmi odolných trávicím traktem – dokáže zkonzumovat jakoukoliv organickou hmotu, aniž by se jí otrávila či nakazila. Silné čelisti plné odolných zubů způsobují, že dokáže pozřít celou mršinu, beze zbytku. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem. Lketti provádí své kruté nájezdy a hodují na mrtvých tělech. Lketti slouží v Temné ruce jako invazní nájezdníci.

Mrchožrout: Lkett může sežrat mrtvolu Živé bytosti. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu akci (např. bytost velikosti 1 sežere pomocí jedné akce, bytost velikosti 3 pomocí tří akcí). Na jedné mrtvole může hodovat více Lkettů a tím tak její sežrání uspíšit. Sežraná mrtvola je zničena, nemůže být nijak obživena nebo regenerována.

Nonkyle

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: velký automatický prachový kanon (OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, DAM-V 4, P)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	12	12	8	8	8	8	15	15	40	20

INFO: Nonkyle je pět metrů vysoký svalnatý humanoid s nestvůrnou hlavou s jediným složeným okem. To je velmi citlivé a dokáže dobře vidět na velké vzdálenosti. Nonkylové jsou vyzbrojeni těmi nejtěžšími zbraněmi, převážně střelnými. Nonkylové slouží v Temné ruce jako těžkopalebné podpůrné jednotky.

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

Rythaun

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: velký kropáč (dřevcová, úderná, DAM-V 16)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	12	8	8	8	8	15	15	40	20

INFO: Gobry stvořili Třetí Omnivládci během experimentů se šlechtěním a modifikací Zezorů. Nakonec ale dala přednost Kmuddům. Rythauni měli být vyhlazeni, ale nikdy k tomu nedošlo. Místo toho se rozutekli a utvořili vlastní kmenové společnosti. Rythaun vypadá podobně jako Kmudd, je ale méně humanoidní, má štětiny na zádech a kratší kly. Rythauni jsou vyzbrojeni těmi nejtěžšími zbraněmi, převážně chladnými. Rythauni slouží v Temné ruce jako soubojové podpůrné jednotky.

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

Zygnoid

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	12	10	10	20	40

INFO: Zygnoid je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý rybí ocas s ploutvemi a zcela zakrnělé nohy. Celé tělo je pokryto slizkou kůží. Zygnoid může dýchat na vzduchu stejně jako pod vodou. Když se pohybuje po souši, vlní ocasem jako had, ovšem není zdaleka tak hbitý jako ve vodě. Z tváře mu raší ohebná tenká chapadla, dvě dlouhé z horní čelisti a čtyři kratší ze spodní. Fungují jako smyslové receptory vnímající i ty nejslabší pachy ve vzduchu či vodě a zastupují tak funkci nosu, který jinak Zygnoid postrádá. Zygnoidé jsou oblečeni v lehkém brnění a nesou většinou střelné zbraně fungující pod vodou i na souši, převážně různé harpunomety. Zygnoidé slouží v Temné ruce jako úderné vodní jednotky.

Vodní: Pod vodou může být libovolně dlouho, může sestoupit do libovolné hloubky. Ve vodě se umí pohybovat dvakrát tak rychleji, než na souši.

Nizka

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

INFO: Nizkové jsou humanoidní bytosti podobné Thrykkům, zřejmě jejich vzdálení evoluční příbuzní. Taktéž mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist a tykadla na hlavě, taktéž jsou bezpohlavní. Poměr rostlinných buněk je v jejich těle ale mnohem větší. Z jejich kůže místy raší jemné kořínky, které připomínají srst či vlasy – tyto kořínky jsou pozůstatek jejich embryální fáze, která se, stejně jako u Thrykků, vyvíjí pod zemí. Jejich kosti jsou dřevěné a místo krve mají mízu. Energii získávají sekundárně ze slunečního záření, fotosyntézou. Díky tomu také přes den vydechují kyslík. Jejich těla jsou často porostlá trávou, mechem či houbami. Nizkové slouží v Temné ruce jako lesní přepadová jednotka.

Bezbolestnost: Nizka necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.
Spánek: Organizmus Nizků nepotřebuje spánek. Nizka nemusí (a ani nemůže) spát.
Kamufláž: Postih –5 od PER při hledání schovaného Nizka zrakem v lese.
Děsivý řev: Místo normálního útoku může zařvat. Všichni, kteří ho slyší (kromě Nizků) si musí hodit na Paniku.