

VOID



SCIENCE Fantasy



Apokalypsa

VOID

SCIENCE Fantasy

Apokalypsa

vytvořil Gediman
© 2025

Verze 2.0

www.gediman.cz



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

Obsah

1. Úvod	4
2. Katastrofy	5
3. Nemoci a jedy	9
4. Zbraně	10
5. Obří energetické zbraně.....	10
6. Těžké a Super-těžké torpédometry.....	14
7. Velké palubní kanony	15
8. Super-těžké houfnice	16
9. Super-těžké kanonové houfnice.....	17
10. Super-těžké dělostřelecké raketometry.....	18
11. Zbraně hromadného ničení	19
12. Typy náloží.....	20
13. Typy nosičů.....	29
14. Další typy	30
15. Dopravní prostředky	31
16. Bojová vozidla.....	31
17. Bojové čluny.....	34
18. Zařízení plavidel	37
19. Základna.....	39
20. Zařízení základny.....	39
21. Dovednosti	41
22. Obecné dovednosti	41
23. Dovednosti kouzelníka.....	41
24. Dovednosti kněze.....	41
25. Dovednosti technika	41
26. Dovednosti lékaře	42
27. Kouzla	43
28. Rituály.....	46
29. Protivníci.....	49
30. Historie	51

Úvod

Apokalypsa

„Apokalypsa“ je dodatečná příručka ke hře Void: Science Fantasy, která se zaměřuje na destrukci ve velkém – najdete zde přírodní katastrofy, zbraně hromadného ničení, mocná kouzla a rituály. Příručka také podrobněji mapuje události konce 13. věku.

Většina efektů v této příručce působí absolutní ničivostí – jednoduše zničí kohokoliv a cokoliv (snad jen kromě nadpřirozených bytostí...). Pokud je tato moc v rukách nepřítele, jsou Hrdinové ve velkém ohrožení, protože mohou snadno zahynout. Gamemaster by však měl postavám dávat šanci zachránit se, byť i jen na poslední chvíli. Postavy také mohou využít efekty Předchozích zážitků, např. Živelní katastrofa, Nákaza, Destruktivní zbraň, Velká nehoda a Boží zázrak jsou posledními nadějami na přežití, které lze uplatnit za jakýchkoliv podmínek.

Nukleární zima

Některé katastrofy a zbraně hromadného ničení dokáží ovlivnit podnebí v zasažené oblasti, přičemž ty nejničivější dokonce i na celé planetě. Zahlítné nebe dýmem, prachem a popelem, takže nad oblastí na dlouhou dobu zavládne tma a zima. Může to i způsobit umělou dobu ledovou, během které vyhyne mnoho forem života. Po nukleární zimě může někdy přijít tzv. nukleární léto – to když jsou sluneční paprsky zachytávány silným skleníkovým efektem způsobeným znečištěnou atmosférou. Tehdy dojde k výraznému oteplení, obdobím velkého sucha a vedra. Protože je ozónová vrstva zničena, začne na povrch dopadat také smrtící UV záření. Organismy, které nějakým způsobem přežily nukleární zimu, během nukleárního léta dozajista vymřou. Nukleární zima (a léto) mohou trvat různě dlouho, hodně záleží na rozsahu a síle katastrofy respektive zbraně a na planetárním podnebí. Může se jednat řádově o měsíce až tisíce let.

Apokalypsa přichází

Apokalyptickou událost lze předpovědět, někdy i s velkým předstihem – vědeckými pozorováními a věšteckými kouzly. Bohové taktéž mohou poslat varování, a to buď přímo svým kněžím, nebo všem ve formě nějakého znamení. Planetární vláda se na předpovězenou apokalypsu může připravit tím, že zahájí evakuaci nebo aktivuje obranné systémy. Pokud se však obyvatelé o nebezpečí dozvědí až na poslední chvíli, bude to mít doslova devastující efekt na jejich morálku. Začne se šířit panika, občanská neposlušnost, všeobecný chaos a masové rituální sebevraždy. Celá společnost se tak zhroutí a následná apokalypsa bude ještě závažnější. V některých případech se však o přichozí katastrofě nedozví nikdo, celá civilizace je zničena během pár okamžiků.

Přežití

Apokalypsu je možné přečkat dvěma způsoby – evakuací nebo ukrytím. Evakuace ale nemusí být vždy možná, například pokud by se jednalo o přesun velkého množství obyvatelstva. Některé říše na svých planetách proto vybudovaly obrovské podzemní nebo horské bunkry, které dokáží pojmout mnoho osob (jen zřídka však celou populaci...). Ti, kteří se nestihnou do bunkru přesunout, nebo tu na ně už nezbylo místo, se mohou ukrýt v jiných odolných stavbách nebo v jeskyních, ale přežívání v takovýchto nouzových podmínkách je velmi složité. Existují také rozměrné super-výkonné generátory energetických štítů, které celou oblast efektivně ochrání před různými katastrofami přicházejícími z vnějšku, například před dopadem vesmírného tělesa, orbitálním

bombardováním či dělostřelbou a nebo útokem balistických střel. Zařízení tohoto typu jsou ale velmi drahá a proto existují jen v blízkosti strategicky nejvýznamnějších objektů. Účinnou obranou proti hrozbám z vesmíru jsou také orbitální satelity, které k jejich eliminaci používají ničivé zbraně.

Postapokalypsa

Oblasti, které byly zdevastovány velkou katastrofou či zbraní hromadného ničení, procházejí obdobím technologického a společenského úpadku. Příroda i města jsou zničeny, mnoho obyvatel zahubeno, je nedostatek jídla, pití a léků a nefunguje rozvod elektriny. Pokud byl příčinou apokalypsy biologický, chemický či jaderný útok, pak je celá oblast navíc kontaminována – přeživší se musí chránit skafandry, jinak je dostihne pomalá smrt. Do postapokalyptických oblastí je obvykle vysílána humanitární pomoc, ale mohou se tam také sjíždět různí piráti a bandité, kteří zneužívají zkolabovaného systému a rabují vše, co má ještě nějakou hodnotu. Lokální postapokalypsa může být poměrně rychle ukončena, avšak pokud byla apokalypsou postižena celá planeta, může být i navždy ztracena, odříznuta od okolního vesmíru. Obzvláště pokud se jedná o planetu, která nepatří pod žádnou větší říši.

Katastrofy

Nejrůznější přírodní i jiné katastrofy, které mohou postihnout planetu. Mají tři stupně rozsahu – Lokální, Střední a Globální. Lokální zasáhne jen malé území, Střední zasáhne celý kontinent a Globální zasáhne celou planetu (či ekvivalentní prostor). Ty největší jsou však schopny postihnout i celou soustavu či dokonce několik sub-sektorů. Některé katastrofy mají jednorázový efekt, některé probíhají delší dobu. Většina katastrof má dále tři stupně ničivosti.

Spustit katastrofu může GM jako prostý přírodní jev, může se však také jednat o boží zásah. Katastrofu lze také vyvolat některými mocnými kouzly, nebo to může být vedlejší efekt odpálení ZHN.

Zemětřesení

Otřesy půdy způsobené většinou posuvem zemských desek.
Trvání: k20 hodin.

Postihne všechny pozemní a podzemní objekty v zasažené oblasti.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty.

Bouře

Nejrůznější druhy atmosférických bouří – záleží hlavně na podnebí a typu terénu. Může to být bouřka doprovázená blesky, hromobitím a deštěm, sněhová či ledová bouře (blizzard), prachová či písečná bouře, oceánská bouře, vichřice a podobně. Těmi nejsilnějšími jsou cyklóny, hurikány a tajfuny. Mohou být doprovázeny efektem větrného víru (tornáda), který nasává vše, co se mu postaví do cesty.
Trvání: k20 hodin.

Postihne všechny pozemní, vodní (jen hladinové) a vzdušné objekty v zasažené oblasti. Snižuje Efektivní dohled na desetinu.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty.

Povodeň

Velké záplavy souše. Mohou být způsobeny intenzivním deštěm nebo tsunami.
Trvání: k20 dní.

Postihne všechny pozemní a podzemní objekty v zasažené oblasti. Celá oblast je zatopená, mohou se tu pohybovat vodní plavidla.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie. Mohou se tu pohybovat plavidla Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie. Mohou se tu pohybovat plavidla i Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty. Mohou se tu pohybovat plavidla i Obří kategorie.

Požár

Rozsáhlý požár rostlinného porostu (hlavně lesů) nebo městské zástavby. Může být způsoben horkem, sopečnou erupcí nebo dopadem vesmírného tělesa. Těmi nejsilnějšími jsou ohnivé bouře, jejichž plameny dosahují výšky i několika stovek metrů.
Trvání: dokud vše nespálí nebo dokud není uhašen

Postihne všechny pozemní objekty v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Tsunami

Obrovitá vlna vytvořená například podmořským zemětřesením nebo dopadem vesmírného tělesa.
Trvání: jednorázová.

Postihne všechny vodní (jen hladinové) a pobřežní objekty v zasažené oblasti.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty.

Sopečná erupce

Výbuch sopky. Do okolí je rozmetáno mnoho horniny, nebe je zahlcené popelem a z jícnu vytéká láva.
Trvání: k20 dní.

Postihne všechny pozemní objekty v zasažené oblasti. Snižuje Efektivní dohled na desetinu.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Meteorický déšť

Roj desítek až tisíců meteoritů, kterým se podařilo proniknout skrz atmosféru.
Trvání: jednorázová nebo k20 hodin.

Postihne všechny pozemní a vodní objekty v zasažené oblasti.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Pád vesmírného tělesa

Pád velkého asteroidu nebo komety. Eventuálně se může jednat i o umělý objekt, např. orbitální stanici nebo rozměrné vesmírné plavidlo.
Trvání: jednorázový.

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Přemnožení

Přemnožení určitého zvířete či rostliny. Ekosystém je nevyvážený a začne se hroutit, hrozí vymírání mnoha forem života. Nejběžnějším rostlinným ničitelem ekosystému je obávaný plevel zelenomor, nejběžnějším zvířecím ničitelem jsou pak nejrůznější druhy kobylek. Na co všechno má přemnožení vliv, to záleží hlavně na druhu rostliny respektive zvířete. Např. Zelenomor způsobí vymizení všech ostatních rostlin, kobylky sežerou všechnu zeleň, dravá zvířata lovem vyhubí všechny dostatečně velké tvory...

Trvání: dokud to ekosystém zvládá

Postihuje jen ty objekty v zasažené oblasti, které jsou potravou daného organismu.

- ▶ Malá: oblast je zcela zamořena a vypleněna od potravy do k20 měsíců.
- ▶ Střední: oblast je zcela zamořena a vypleněna od potravy do k20 týdnů.
- ▶ Velká: oblast je zcela zamořena a vypleněna od potravy do k20 dnů.

Biologická kontaminace

Rozsáhlé rozšíření smrtících mikroorganismů. Může se jednat o nehodu v biologické laboratoři.

Trvání: různé

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Biologickému útoku nemá žádný efekt.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).
- ▶ Velká: zničí všechny objekty za k20 dní (i když oblast opustí).

Chemická kontaminace

Rozsáhlé rozšíření smrtících syntetických látek. Může se jednat o nehodu v chemické továrně.

Trvání: různé

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Chemickému útoku nemá žádný efekt.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).
- ▶ Velká: zničí všechny objekty za k20 dní (i když oblast opustí).

Radiační kontaminace

Rozsáhlé rozšíření radioaktivity. Může se jednat o nehodu v jaderném zařízení (např. elektrárně).

Trvání: různé

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).
- ▶ Velká: zničí všechny objekty za k20 dní (i když oblast opustí).

Nákaza

Epidemie či dokonce pandemie určité nemoci (viz Nemoci a Jedy).

Trvání: různé

Postihne všechny živé organismy v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Biologickému útoku nebo Nemocem nemá žádný efekt.

Otrava

Rozsáhlé rozšíření určitého nebezpečného jedu (viz Nemoci a Jedy).

Trvání: různé

Postihne všechny živé organismy v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Chemickému útoku nebo Jedům nemá žádný efekt.

Narušená magnetosféra

Magnetosféra planety je nad danou oblastí narušena, takže smrtící záření ze slunce může dosáhnout až na povrch a způsobit vyhubení života.

Trvání: k20 dní.

Postihne všechny živé organismy v zasažené oblasti. Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 hodin (dokud jsou v oblasti).
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 hodin (dokud jsou v oblasti).
- ▶ Velká: zničí všechny objekty za k20 hodin (dokud jsou v oblasti).

Sluneční erupce

Výron plazmy z hvězdy, který zasáhne všechny planety stojící mu v cestě.

Trvání: jednorázová.

- ▶ Malá: způsobí globální výpadek elektřiny.
- ▶ Střední: zničí atmosféru, planeta bude do k20 měsíců neobyvatelná a zcela bez života.
- ▶ Velká: okamžitě zničí vše na planetě, planeta je neobyvatelná a zcela bez života.

Narušení oběžné dráhy

Narušení planetární oběžné dráhy má vždy závažné důsledky. Je ovlivněn její klimát, takže se planeta změní ve vyprahlou poušť (pokud je slunci blíže) nebo naopak zmrzlou pustinu (pokud je od slunce dál). Může však dojít i ke katastrofě. Planeta se například může srazit s jinou planetou soustavy, nebo může být vychýlena přímo do slunce. Tak či tak to pro ni znamená naprosté zničení. Jedinou spásou pro obyvatelstvo je fakt, že obvykle mají dost času na evakuaci.

Nova

Exploze hvězdy. Přirozeně k ní může dojít např. v binárním systému, ve kterém jedna hvězda (trpaslík) pohltí příliš mnoho materiálu z druhé hvězdy—v tomto případě hvězda není zničena, takže se nova může opakovat.

Okamžitě zničí celou svoji planetární soustavu a všechny cizí objekty, které se v ní zrovna nacházely. Nova existuje dál jako oblak destruktivní plazmy. Trvání plazmového oblaku je k20 dní. Loď, která do něj vletí, je zničena.

Supernova

Velká exploze hvězdy. Přirozeně k ní může dojít např. v binárním systému, ve kterém jedna hvězda (trpaslík) pohltí příliš mnoho materiálu z druhé hvězdy; nebo když obří hvězda zkolabuje pod svoji vlastní gravitací. V obou případech je hvězda zničena.

Okamžitě zničí celou svoji planetární soustavu a všechny cizí objekty, které se v ní zrovna nacházely. Všechny ostatní soustavy ve stejném sub-sektoru jsou zasaženy smrtící radiací. Jejich planety budou do k20 měsíců neobyvatelné a zcela bez života. Supernova existuje dál jako oblak destruktivní plazmy. Trvání plazmového oblaku je k20 měsíců. Loď, která do něj vletí, je zničena.

Hypernova

Obří exploze hvězdy. Přirozeně k ní může dojít např. když obří hvězda zkolabuje pod svoji vlastní gravitací. Hvězda je zničena, někdy po sobě zanechá černou díru.

Okamžitě zničí celou svoji planetární soustavu a všechny cizí objekty, které se v ní zrovna nacházely. Všechny ostatní soustavy ve stejném sub-sektoru jsou zasaženy smrtící radiací. Jejich planety budou do k20 dní neobyvatelné a zcela bez života. Všechny soustavy v sousedních sub-sektorech jsou taktéž zasaženy. Jejich planety budou do k20 měsíců neobyvatelné a zcela bez života. Hypernova existuje dál jako oblak destruktivní plazmy. Trvání plazmového oblaku je k20 roků. Loď, která do něj vletí, je zničena.

Černá díra

Černá díra je velmi hmotný bod, který narušuje časoprostor kolem sebe. Až do vzdálenosti 1 světelného roku znemožňuje použití FTL pohonů a komunikačních systémů. Až do vzdálenosti 10 milionů km zachytí a začne přitahovat vesmírné lodě bez funkčních motorů (resp. bez paliva) a všechny menší objekty. Lodě s funkčními motory si musí házet na Ztrátu kontroly v gravitaci (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). Vše, co se dostane za horizont událostí (do vzdálenosti 10.000 km) je navždy ztraceno – rozdraceno extrémní gravitací.

Bílá díra

Bílá díra je zářivá anti-gravitační anomálie, která narušuje časoprostor kolem sebe. Až do vzdálenosti 1 světelného roku znemožňuje použití FTL pohonů a komunikačních systémů. Až do vzdálenosti 10 milionů km odpuzuje vesmírné lodě bez funkčních motorů (resp. bez paliva) a všechny menší objekty. Lodě s funkčními motory si musí házet na Ztrátu kontroly v gravitaci (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). Vše, co se dostane k horizontu událostí (do vzdálenosti 10.000 km) je rozmetáno na kusy, které jsou vymršťovány velkou rychlostí pryč. Za horizont událostí samotný se však dostat nejde – anti-gravitace je tu příliš vysoká.

Vesmírná bouře

Vesmírná bouře je podobná mlhovině, ovšem je to nebezpečné místo – má ničivý efekt především na vesmírné lodě a stanice. Na planety žádný větší vliv ale nemá, protože ty jsou chráněny magnetosférou a atmosférou. Rozléhá se v oblasti o průměru až stovek světelných let.

Trvání: k20 dní, měsíců nebo i let.

Postihne všechny vesmírné lodě a stanice v zasažené oblasti. Snižuje Efektivní dohled na desetinu, lodím znemožňuje použití Sensorový průzkum.

- ▶ Malá: zničí objekty Běžné kategorie.
- ▶ Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.
- ▶ Velká: zničí všechny objekty.

Subprostorový vír

Nebezpečná anomálie v subprostoru. Má dosah k20 světelných let. V této oblasti nelze používat FTL pohony, komunikační, teleportační a kamuflážní systémy založené na subprostoru. Objekt, který má tyto technologie zrovna aktivované a dostane se do oblasti, je zasažen. Musí si hodit proti svému DUR. Pokud neodolá, je zničen. Pokud odolá, jsou deaktivovány.

Hyperprostorový vír

Nebezpečná anomálie v hyperprostoru. Má dosah k20 světelných let. V této oblasti nelze používat FTL pohony, komunikační, teleportační a kamuflážní systémy založené na hyperprostoru. Objekt, který má tyto technologie zrovna aktivované a dostane se do oblasti, je zasažen. Musí si hodit proti svému DUR. Pokud neodolá, je zničen. Pokud odolá, jsou deaktivovány.

Časová distorze

Anomálie, ve které čas plyne chaoticky. Obvykle vzniká v místech, kde došlo k nějaké manipulaci s kontinuitou, například k cestě časem. Vzhledem k její podstatě nelze předvídat, jaký efekt bude mít. V některých případech je relativně neškodná, v jiných je však velmi nebezpečná. Rozléhá se v oblasti o průměru až tisíců kilometrů.

Trvání: k20 hodin, dní nebo i měsíců.

V celé oblasti přestane plynout čas – vše je zcela nehybné, ale může s tím být pohnuto. Bytosti nejsou při vědomí, resp. jejich vědomí je též zamrzlé. Vše, co se do oblasti dostane až po okamžiku vzniku anomálie, je zasaženo nějakým nepředvídatelným efektem. GM hodí kostkou pro každý objekt nebo skupinu objektů:

1-10 – Objekt není ovlivněn zastavením času.

11-15 – Objekt je též ovlivněn zastavením času.

16-17 – Objekt je chycen v časové smyčce a poté též ovlivněn zastavením času. Živá bytost ztrácí k20 Sanity Pointů.

18-19 – Objekt je vystaven rychlejšímu plynutí času (bytost má urychlený metabolismus, bomba vybuchne dříve, apod.) a poté též ovlivněn zastavením času. Živá bytost ztrácí k20 Health Pointů.

20 – Objekt je ovlivněn zastavením času a po skončení anomálie navíc vystaven extrémně rychlému zestárnutí až o stovky tisíc let. Z bytosti zbude jen kostra, papír se rozpadne na prach, kov zkoroduje a podobně. Objekt je tak zničen. Efekt zestárnutí nemá vliv na objekty, které stárnutí nepodléhají.

Jakmile anomálie skončí, tak všechny objekty, které v ní byly chycené v okamžiku jejího vzniku, jsou zasaženy nějakým nepředvídatelným efektem. GM hodí kostkou pro každý objekt nebo skupinu objektů:

1-10 – Žádný efekt.

11-12 – Objekt je chycen v časové smyčce. Živá bytost ztrácí k20 Sanity Pointů.

13-14 – Objekt je vystaven rychlejšímu plynutí času (bytost má urychlený metabolismus, bomba vybuchne dříve, apod.). Živá bytost ztrácí k20 Health Pointů.

15-20 – Objekt je vystaven extrémně rychlému zestárnutí až o stovky tisíc let. Z bytosti zbude jen kostra, papír se rozpadne na prach, kov zkoroduje a podobně. Objekt je tak zničen. Efekt zestárnutí nemá vliv na objekty, které stárnutí nepodléhají.

Dračí útok

Příchod Draka na planetu je velmi závažná událost. Drak ji totiž považuje za své teritorium a je odhodlán ji bránit za každou cenu, což především zahrnuje eliminaci veškeré konkurence a hrozby. Zvolí si nějaký příhodný úkryt na odlehlém místě, ve kterém tráví většinu času. Dobrovolně ho opustí jen když vyrazí na lov. Samice jsou nejnebezpečnější v období, kdy kladou vejce a brání hnízdo. Samci jsou nejnebezpečnější v období, kdy bojují o samice. Vzácní a mocní Draci, jako například Stříbrní, Zlatí a Platinoví, jsou schopni svolat ostatní Draky a utvořit z nich smečky. S nimi pak táhnou napříč galaxií, přičemž za sebou zanechávají jen smrt a zkázu. Taktéž existuje legenda o návratu pradávného Dračího vládce, nejmocnějšího Draka všech dob. Pokud by byla pravdivá, Dračí vládce by přinesl apokalypsu celogalaktického měřítka.

Třetí bič boží

Behemoth, Leviathan a Ziz jsou obrovitá monstra, která se vždy zjevila, aby způsobila masivní destrukci. Poprvé v roce 8-3.000 na centrálních planetách První velké trojice, podruhé v roce 10-3.000 na centrálních planetách Druhé velké trojice. Na počátku 12. věku začaly sílit obavy ze třetího útoku. Historické výzkumy prokázaly, že tyto tvorové na cílové planety přišli skrze zvláštní portály s typickou energetickou stopou. Jakmile se tato stopa na planetě objevila, portál se otevřel zanedlouho poté. Útoky Biče božího byly vyličený jako naprosto drtivé a nezastavitelné. Jisté skupiny vědců a kněží začaly zkoumat, kdy a kde k jejich příchodu může dojít tentokrát. Čas a místo byly nakonec určeny: rok 12-3.000, planeta Kachur En Egaron. Třetí bič boží byl za cenu vysokých ztrát úspěšně poražen. Ale vědci a kněží brzy zjistili, že to nebyl jeho definitivní konec. V roce 13-24 se portál objevil na jiné planetě a jeho útok pokračoval v plné síle. Třetí bič boží se od těch dob zjevuje napříč celou galaxií. Behemoth ničí pomocí zemětřesení, Leviathan pomocí tsunami a Ziz pomocí hurikánu. Jejich řádění trvá tak dlouho, dokud nezničí všechno na planetě, nebo dokud nejsou sami zničeni. Ale i pokud nejsou zabiti, nakonec sami zemřou, jako kdyby jejich životnost byla omezená. Mrtvé tělo pohltí modré plameny a spálí ho na popel. Za několik týdnů či měsíců se však vždy znovu objeví jinde. Původ monster je neznámý.

Hrozby z minulosti

V historických záznamech mnohých kultur napříč galaxií byly objeveny prastaré zprávy o bytostech a artefaktech, které měly moc způsobit velké katastrofy. Některé z nich byly zničeny, jiné však zmizely beze stop – jejich osud je neznámý. Je možné, že se takoví tvorové dodnes někde skrývají a vyčkávají na vhodný okamžik ke svému velkolepému návratu. Artefakty zase mohou být uloženy v zapomenutých chrámech a hrobkách a jejich nalezení může být jen otázkou času.

Útok Triskelionu

Útok tajemné flotily Triskelion. Její lodě útočí z orbity, nebo vysadí vojáky na povrch. Nic jim nedokáže stát v cestě. Vzhledem k tomu, že nikdo nezná cíl Triskelionu, jsou jeho útoky zcela nepředvídatelné. Někdy útočí na stoupence Světla, někdy na stoupence Temnoty a někdy na všechny bez rozdílu.

Očistné Světlo

Světlí bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat takovou koncentraci Světla, že to ihned způsobí rozklad všech služebníků Temnoty. Slabší z nich to zahubí (spálí to jejich duši), mocnější to promění na Padlé bestie respektive Padlé zuřivce. Místa se silnou koncentrací Temnoty jsou proti tomu imunní, např. soustava Akhati. Proti objektům s imunitou vůči Rozkladu nemá žádný efekt.

Spalující Světlo

Světlí bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat silnou koncentraci Světla, která vše spálí na popel. Jeví se to jako oslnivá záře (bohové Nebe), žhnoucí plameny (bohové Pekla) nebo bílá mlha (Zegurnské cirkve). Protože je tento efekt založen na nadpřirozených silách, dokáže snadno zničit i nehořlavé objekty, objekty imunní vůči Zápalným útokům či objekty zcela nezníčitelné. Místa se silnou koncentrací Temnoty jsou však proti tomu imunní, např. soustava Akhati.

Korumpující Temnota

Temní bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat takovou koncentraci Temnoty, že to ihned způsobí korupci všech služebníků Světla. Slabší z nich to promění na Nižší služebníky, mocnější to promění na Vyšší služebníky. V jaké služebníky se změni záleží na tom, jaký Temný bůh nebo jaký Temný kouzelník

efekt vyvolal. Místa se silnou koncentrací Světla jsou proti tomu imunní, např. Božské planety. Proti objektům s imunitou vůči Korupci nemá žádný efekt.

Mrazivá Temnota

Temní bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat silnou koncentraci Temnoty, která vše promění na křehký, tříštící se led. Jeví se to jako černý oblak. Protože je tento efekt založen na nadpřirozených silách, dokáže snadno zničit i nemrznoucí objekty, objekty imunní vůči Mrazicím útokům či objekty zcela nezníčitelné. Místa se silnou koncentrací Světla jsou však proti tomu imunní, např. Božské planety.

Temný teror

Temní bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti ovládnout bytosti, které nejsou zasaženy temnou korupcí, avšak jen dočasně. Jaké bytosti efekt postihne záleží na tom, jaký Temný bůh nebo jaký Temný kouzelník ho přivolal. Necrothův vliv ovládne všechny mrtvé bytosti (fungují jako běžné Zombie respektive Kostlivci), Mutanothův vliv ovládne všechny zdeformované a zmutované bytosti, Vampirothův vliv ovládne všechny netopýry, Lycantrothův vliv ovládne všechny vlky a Eclispthův vliv postihne všechny bytosti, které propadly šílenství (mají 0 SP). Ovládnuté bytosti mají jen jediný cíl – slepě útočit na všechny služebníky Světla. Na místech se silnou koncentrací Světla však k Temnému teroru dojít nemůže, např. na Božských planetách.

Armageddon

Armageddon je název obrovské bitvy mezi Světletem a Temnotou, ke které má prý dojít na konci roku 13-999. Stoupenci Světla i Temnoty se shodují na tom, že tato bitva bude poslední a že se během ní rozhodne o osudu vesmíru. Ovšem není zřejmé, kde k ní dojde. Stoupenci Světla tvrdí, že v soustavě Akhati – vykonají ji síly Třetí spásné kruciáty. Služebníci Temnoty jsou přesvědčeni, že bude vedena vojáky Třetí zhoubné kruciáty při jejich tažení napříč galaxií. Vědci i kněží mluví o největším nasazení zbraní hromadného ničení, o příchodu mnoha Magusů a Warlocků, kteří budou sesílat ta nejsilnější kouzla a o zjevení mnoha Avatarů a Tenebrisů, kteří budou přivolávat tu nejmocnější božskou sílu.

Zrození Zegurny

Stvoření bohyně Zegurny pomocí speciálního Arcikouzla. Snaží se o to stoupenci Zegurnských církví, je to jejich primární svatý úkol. Pokud se jim to povede, Zegurna bude schopna trvale uzavřít Trhlinu na Khai. To bude znamenat konec Temných bohů. Duše všech stoupenců Temnoty budou spáleny jejím Světletem. Zegurna následně nastolí nový vesmírný řád a vezme si duše všech svých stoupenců, kteří zemřeli před jejím zrozením. Stvoření Zegurny si ostatní Světlí bohové příliš nepřejí, protože to naruší stávající rovnováhu a rozdělení moci. Je také možné, že smrtelníkům sebere Světlo magii.

Protřzení Khaiské bariéry

Prolomení Bariéry na planetě Khai. Pokud k tomu dojde, bude to konec Světlych bohů a Světla jako takového. Temnota způsobí masivní korupci v celé Kolébece života, pak se pravděpodobně rozšíří i do zbytku vesmíru. Světlo tak bude definitivně uhašeno. Co se stane s vesmírem potom, nikdo neví.

Nemoci a jedy

Druhy nemocí:

Whitemoonská horečka (závažnost 3)

Šíří se vodou. Příznaky jsou zvýšená teplota a zimnice. Nakažená bytost má postih -1 na CCO, RCO, AGI, DUR a STR. Inkubační doba je 1 den.

Yqolská chřipka (závažnost 5)

Šíří se vodou. Příznaky jsou krvavé vředy. Nakažená bytost má postih -2 na CCO, RCO, AGI, DUR a STR. Inkubační doba je 10 dní.

Alanaská sněť (závažnost 7)

Šíří se přímým kontaktem. Příznaky jsou zvýšená teplota, zimnice a naběhlé žíly. Nakažená bytost má postih -1 na CCO, RCO, PER, INT a WIL. Inkubační doba je 1 den.

Baccerský mor (závažnost 9)

Šíří se vzduchem. Příznaky jsou krvavé vředy a ztráta pigmentace. Nakažená bytost má postih -1 na INT, WIL a CHA. Inkubační doba je 1 den.

Druhy jedů:

Kajatoorský jed (závažnost 2)

Otrava přímým kontaktem. Otrávená bytost je slepá. Inkubační doba je 1 den.

Bloodwrathský jed (závažnost 2)

Musí se pozřít. Příznaky jsou červené fleky na kůži. Otrávená bytost každý den ztrácí 10 HP. Inkubační doba je 5 dní.

NR-B biotoxin (závažnost 4)

Musí se vdechnout. Příznaky jsou rychlé trávení, hubnutí a neustálý hlad. Doba, po kterou bytost vydrží bez jídla (minimální i maximální) je jen poloviční. Inkubační doba je 1 den.

NR-C chemotoxin (závažnost 4)

Musí se vdechnout. Příznaky jsou těžká dehydratace a neustálá žízeň. Doba, po kterou bytost vydrží bez vody (minimální i maximální) je jen poloviční. Inkubační doba je 1 den.

Oxidotoxin (závažnost 4)

Musí se vdechnout. Způsobuje vážné dýchací potíže a narušuje vstřebávání kyslíku. Otrávená bytost si musí každou hodinu házet proti DUR, jako by se dusila. Dusí se tak dlouho, dokud se nenadechne čistého kyslíku např. z dýchací masky, nebo dokud nezemře. Navíc vydrží bez vzduchu jen poloviční dobu. Inkubační doba je 1 den.

Pyrotoxin (závažnost 6)

Otrava přímým kontaktem. Způsobuje spontánní vzplanutí. Otrávená bytost si musí každou hodinu hodit proti DUR a pokud nespěje, začne hořet (ničivost 10, Zápalný útok). Před tímto útokem nic neochrání. Inkubační doba je 3 dny.

Kryotoxin (závažnost 6)

Otrava přímým kontaktem. Způsobuje spontánní zmrznutí. Otrávená bytost si musí každou hodinu hodit proti DUR a pokud nespěje, začne mrznout (ničivost 10, Mrazicí útok). Před tímto útokem nic neochrání. Inkubační doba je 3 dny.

Multitoxin (závažnost 8)

Otrava přímým kontaktem. Příznakem je postupná ztráta pigmentace a naběhlé žíly. Otrávená bytost má postih -1 na CCO, RCO, PER, INT, WIL, CHA, AGI, DUR a STR. Inkubační doba je 1 den.

Exterminátor (závažnost 10)

Musí se vdechnout. Příznaky jsou odpadávání vlasů/srsti, kůže a nakonec i masa. Otrávená bytost má postih -1 na CCO, RCO, PER, AGI, DUR a STR a každý den ztrácí 5 HP. Inkubační doba je 1 hodina.

Zbraně

V této kapitole jsou uvedeny Velké a Obří palubní zbraně.

Obří energetické zbraně

Existují pouze v jednoranné verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Velké palubní jsou Super-těžké tankové kanony.

Laserové zbraně (E)

Vystřelují červené laserové paprsky, které do cíle doslova propalují otvory.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 200, MR 400, RP spec., cena 5 mil.

Éterické zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 200 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 20 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 100, MR 200, RP spec., cena 5 mil.

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

Plazmové zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 200 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 20 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 100, MR 200, RP spec., cena 5 mil.

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

Magnetické zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Magnetický útok: Proti objektům s imunitou vůči Magnetickému útoku nemá žádný efekt.

► V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Narušená magnetosféra“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 200, MR 400, RP spec., cena 5 mil.

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

Sonické zbraně (E)

Vystřelují intenzivní zvuk koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je zvukem rozvířován tak silně, že je roztrhán na kusy. Hlaveň je tvořena vibrocelovými jádry.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Sonický útok: Proti objektům s imunitou vůči Sonickému útoku nemá žádný efekt.

► V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 200, MR 400, RP spec., cena 5 mil.

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

Šokové zbraně (E)

Vystřelují elektrický výboj koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je výbojem zcela probít či přímo spálen. Hlaveň je tvořena tesla-cívkou.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Elektrický útok: Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

► V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Bouře“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 100, MR 200, RP spec., cena 5 mil.

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

Mikrovlnné zbraně (E)

Vystřelují mikrovlny koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je mikrovlnami spálen zevnitř či přímo roztrhán na kusy. Hlaveň je tvořena mikro-lampou.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Mikrovlnný útok: Proti objektům s imunitou vůči Mikrovlnnému útoku nemá žádný efekt.

► V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Požár“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 100, MR 200, RP spec., cena 5 mil.

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

Fúzní zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Zápalný útok: Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

► V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Požár“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 50, MR 100, RP spec., cena 5 mil.

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

Gama zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Radiační útok: Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

► V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Radiační kontaminace“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 50, MR 100, RP spec., cena 5 mil.

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

Elektronové zbraně (E)

Částicové urychlovače, které vystřelují modré pulzy nebo paprsky elektronů. Cíl je probit silným elektrickým výbojem schopným způsobit vážné popáleniny. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vypálí díru. Menší a méně odolné cíle jsou místo toho rovnou sežehnuty.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Elektrický útok: Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 200, MR 400, RP spec., cena 5 mil.

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

Protonové zbraně (E)

Částicové urychlovače, které vystřelují červené pulzy nebo paprsky protonů. Cíl je zasažen silnou kinetickou vlnou schopnou způsobit těžká vnitřní poranění. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vyvrátí díru. Menší a méně odolné cíle místo toho rovnou explodují.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Rázový útok: Proti objektům s imunitou vůči Rázovému útoku nemá žádný efekt.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 200, MR 400, RP spec., cena 5 mil.

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

Neutronové zbraně (E)

Částicové urychlovače, které vystřelují zelené pulzy nebo paprsky neutronů. Cíl je zahlcen silnou radiací, která způsobuje rychlý rozpad živé tkáně. Neživými objekty neutronový útok bez obtíží proniká, aniž by je jakkoliv poškodil.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Radiační útok: Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 200, MR 400, RP spec., cena 5 mil.

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

Disperzní zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Cílová Lokální oblast je ozářena disperzní energií na k20 hodin. Způsobuje útok proti anorganickým objektům (Strojům, Živým cílům s brněním) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 100, MR 200, RP spec., cena 5 mil.

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

Disrupční zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Cílová Lokální oblast je ozářena disrupční energií na k20 hodin. Způsobuje útok proti organickým objektům (Živým cílům bez brnění) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 100, MR 200, RP spec., cena 5 mil.

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

Iontové zbraně (E)

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

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Elektrický a Rázový útok: Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému a Rázovému útoku nemá žádný efekt.

► Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 50, MR 100, RP spec., cena 5 mil.

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

Anihilační zbraně (E)

Známé taktéž jako antihmotové zbraně. Vystřelují antihmotu obalenou v nosných pulzech respektive paprscích energie. Jakmile narazí do cíle, energie se rozptýlí a antihmota se tak setká s hmotou. Tato anihilace způsobí ničivý výbuch.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

► Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

► Paprskové.

Velká palub.: DAM spec., OR 50, MR 100, RP spec., cena 5 mil.

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

Lze koupit také modely, které antihmotu obalují jen poloviční nebo čtvrtinovou energií.

Poloviční („super-anihilační“) mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 200 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 20 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

Čtvrtinové („ultra-anihilační“) mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 400 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 40 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též explozi. Automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

Těžké a S. Těžké torpédometry

Těžké torpédometry jsou vrhače torpéd s taktickými ZHN. Super-těžké torpédometry jsou vrhače torpéd se strategickými ZHN. Torpéda jsou rozměrné projektily s vlastním pohonem, avšak bez jakýchkoliv naváděcích systémů. Existují pouze v jednoranné verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí u Velkých palubních zbraní je jeden typ taktické ZHN výbušnin. Standardní municí o Obřích palubních zbraní je jeden typ strategické ZHN výbušnin.

Těžké a super-těžké KP-torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Velká palub.: DAM X, OR 20, MR 40, RP -1 od RCO, cena 100.000

Obří palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP -1 od RCO, cena 1 mil.

Těžké a super-těžké TP-torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná pevným palivem (TP), nitroplastem.

Velká palub.: DAM X, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 200.000

Obří palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP -2 od RCO, cena 2 mil.

Těžké a super-těžké éterické torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná éterickým prachem.

Velká palub.: DAM X, OR 80, MR 160, RP -4 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP -4 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké plazmové torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná plazmou.

Velká palub.: DAM X, OR 80, MR 160, RP -4 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP -4 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké šipkové torpédometry (P)

Vystřelují tryskové šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šipky jsou poháněné stlačeným plynem.

► Tiché a bez záblesku.

► Šipky: Přímý trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 200, resp. DAM-O 2000, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 80, MR 160, RP -6 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP -6 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké hřebíkové torpédometry (P)

Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněné bezhlučně hořící kapalinou.

► Tiché.

► Hřebíky: Přímý trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 400, resp. DAM-O 4000, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 40, MR 80, RP -6 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP -6 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké harpunové torpédometry (P)

Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněné prudce výbušným prachem.

► Harpuny: Přímý trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 800, resp. DAM-O 8000, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 20, MR 40, RP -6 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP -6 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké elektronové torpédometry (P)

Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale modře zářící elektronovou trysku.

► Prudký náraz: Přímý trefený cíl je zasažen s DAM-O 200, resp. DAM-O 2000, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 80, MR 160, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP -2 od RCO, cena 6 mil.

Těžké a super-těžké protonové torpédometry (P)

Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale červeně zářící protonovou trysku.

► Prudký náraz: Přímý trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, resp. DAM-O 4000, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP -2 od RCO, cena 6 mil.

Těžké a super-těžké neutronové torpédometry (P)

Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.

► Prudký náraz: Přímý trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, resp. DAM-O 4000, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

► Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

Velká palub.: DAM X, OR 80, MR 160, RP -2 od RCO, cena 600.000

Obří palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP -2 od RCO, cena 6 mil.

Těžké a super-těžké krystalové torpédometry (P)

Vystřelují aktivní energokrystal, které mají vzadu připevněné pohonné motory.

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

Velká palub.: DAM X, OR 40, MR 80, RP -2 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP -2 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké frag-krystalové torpédometry (P)

Vystřelují aktivní energokrystal, které mají vzadu připevněné pohonné motory. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.

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

Velká palub.: DAM X, OR 20, MR 40, RP -4 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP -4 od RCO, cena 4 mil.

Těžké a super-těžké kapslové torpédometry (P)

Vystřelují torpéda, která se skládají ze speciální bojové kapsle a motoru na nitroplyn.

► Kapsle: Po zásahu cíle hodte k20. Na hod 1-10 v Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 hodin a působící Malou silou.

Velká palub.: DAM X, OR 20, MR 40, RP -2 od RCO, cena 400.000

Obří palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP -2 od RCO, cena 4 mil.

Lze koupit také modely, jejichž motory používají jako palivo nitrolej nebo nitroplast.

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

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

Velké palubní kanony

Velké palubní kanony a jejich ekvivalenty vystřelují ZHN projektily přímou dráhou. Existují pouze v jednoranné verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Jsou to Super-těžké tankové kanony.
- ▶ Standardní municí je jeden typ taktické ZHN výbušniny.

Super-těžké prachové kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, cena 1 mil.

Super-těžké blokové kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, cena 2 mil.

Super-těžké pyronické kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké termální kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké šípko-kanony (P)

Vystřelují těžké šípky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké hřebíko-kanony (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké harpuno-kanony (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 800, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké coil-kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké rail-kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké grav-kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké krystalo-kanony (P)

Vystřelují stále aktivní energokrystaly.

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

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké frag-krystalo-kanony (P)

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

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

Velká palub.: DAM X, OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kapslo-kanony (P)

Vystřelují speciální kapsle.

- ▶ Kapsle: Po zásahu cíle hodte k20. Na hod 1-10 v Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 hodin a působící Malou silou.

Velká palub.: DAM X, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 4 mil.

Lze koupit také modely, které ke střelbě místo nitroplynu používají explozivní nitrolej nebo nitroplast.

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

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

Super-těžké houfnice

Super-těžké houfnice a jejich ekvivalenty vystřelují ZHN projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Existují pouze v jednoranné verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní municí je jeden typ taktické ZHN výbušniny.
- ▶ Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Super-těžké prachové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –1 od RCO, cena 1 mil.

Super-těžké blokové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –2 od RCO, cena 2 mil.

Super-těžké pyronické houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké termální houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké šípko-houfnice (P)

Vystřelují těžké šípky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké hřebíko-houfnice (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké harpuno-houfnice (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 800, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké coil-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké rail-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké grav-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké krystalohoufnice (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –2 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké frag-krystalohoufnice (P)

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

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

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kapslo-houfnice (P)

Vystřelují speciální kapsle.

- ▶ Kapsle: Po zásahu cíle hodte k20. Na hod 1-10 v Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 hodin a působící Malou silou.

Velká palub.: DAM X, OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, cena 4 mil.

Lze koupit také modely, které ke střelbě místo nitroplynu používají explozivní nitrolej nebo nitroplast.

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

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

ST kanonové houfnice

Super-těžké kanonové houfnice a jejich ekvivalenty vystřelují ZHN projektily přímou i nepřímou dráhou. Existují pouze v jednoranné verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní municí je jeden typ taktické ZHN výbušni.
- ▶ Mohou provádět Přímou i Nepřímou střelbu.

Super-těžké prachové kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 150, MR 300, RP –1 od RCO, cena 1 mil.

Super-těžké blokované kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 300, MR 600, RP –2 od RCO, cena 2 mil.

Super-těžké pyronické kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 600, MR 1200, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké termální kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Velká palub.: DAM X, OR 600, MR 1200, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kanonové šipko-houfnice (P)

Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šipky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 600, MR 1200, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kanonové hřebíko-houfnice (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 300, MR 600, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kanonové harpuno-houfnice (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 800, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 150, MR 300, RP –6 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kanonové coil-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 600, MR 1200, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké kanonové rail-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 300, MR 600, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké kanonové grav-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střelba, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

Velká palub.: DAM X, OR 600, MR 1200, RP –2 od RCO, cena 6 mil.

Super-těžké kanonové krystalohoufnice (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

Velká palub.: DAM X, OR 300, MR 600, RP –2 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kanonové frag-krystalohoufnice (P)

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

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

Velká palub.: DAM X, OR 150, MR 300, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké kanonové kapslo-houfnice (P)

Vystřelují speciální kapsle.

- ▶ Kapsle: Po zásahu cíle hodte k20. Na hod 1-10 v Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 hodin a působící Malou silou.

Velká palub.: DAM X, OR 150, MR 300, RP –2 od RCO, cena 4 mil.

Lze koupit také modely, které ke střelbě místo nitroplynu používají explozivní nitrolej nebo nitroplast.

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

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

ST dělostřelecké raketomety

Super-těžké dělostřelecké raketomety a jejich ekvivalenty střílejí po oblouku ZHN projektily poháněné tryskovým motorem. Existují pouze v jednoranné verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

- Všechny jsou Vrhače výbušnin.
- Standardní municí je jeden typ taktické ZHN výbušniiny.
- Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Všechny mohou být pořízené i jako naváděné manuálně nebo automaticky („fire-and-forget“).

► **Manuálně naváděné** mají dvojnásobnou cenu. Ovládání je zajišťováno buď rádiovým signálem nebo laserovým paprskem (zvolte si při nákupu). Manuální navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl.

► **Automaticky naváděné** mají čtyřnásobnou cenu. Navádění je zajišťováno buď laserovým paprskem nebo tepelným senzorem (zvolte si při nákupu). Automatické navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Super-těžké KP-raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –3 od RCO, cena 2 mil.

Super-těžké TP-raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné pevným palivem (TP), nitroplastem.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –4 od RCO, cena 4 mil.

Super-těžké éterické raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné éterickým prachem.

Velká palub.: DAM X, OR 1600, MR 3200, RP –6 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké plazmové raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné plazmou.

Velká palub.: DAM X, OR 1600, MR 3200, RP –6 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké šípkové raketomety (P)

Vystřelují tryskové šípky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šípky jsou poháněné stlačeným plynem.

- Tiché a bez záblesku.
- Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 1600, MR 3200, RP –8 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké hřebíkové raketomety (P)

Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněné bezhlučně hořící kapalinou.

- Tiché.
- Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –8 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké harpunové raketomety (P)

Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněné prudce výbušným prachem.

- Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 800, teprve poté dojde k explozi.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –8 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké elektronové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale modře zářící elektronovou trysku.

- Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 200, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 1600, MR 3200, RP –4 od RCO, cena 12 mil.

Super-těžké protonové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale červeně zářící protonovou trysku.

- Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –4 od RCO, cena 12 mil.

Super-těžké neutronové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.

- Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-O 400, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

- Přehřátí: Přehřívá se na hod 15-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 10 minut).

Velká palub.: DAM X, OR 1600, MR 3200, RP –4 od RCO, cena 12 mil.

Super-těžké krystalové raketomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křídélky.

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

Velká palub.: DAM X, OR 800, MR 1600, RP –4 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké frag-krystalové raketomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křídélky. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.

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

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –6 od RCO, cena 8 mil.

Super-těžké kapslové raketomety (P)

Vystřelují rakety, které se skládají ze speciální kapsle a raketového motoru na nitroplyn.

- Kapsle: Po zásahu cíle hodte k20. Na hod 1-10 v Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 hodin a působící Malou silou.

Velká palub.: DAM X, OR 400, MR 800, RP –4 od RCO, cena 8 mil.

Lze koupit také modely, jejichž rakety používají jako palivo nitrolej nebo nitroplast.

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

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

Zbraně hromad. ničení

Zbraně hromadného ničení (ZHN) jsou nejničivější zbraně, jaké kdy galaktické říše vytvořily. Dělí se na tři třídy: Taktické, Strategické a Apokalyptické. Mají k nim přístup jak Žoldníci, tak i Plenítelé.

POZOR: Zbraně hromadného ničení může použít jen postava, která má pro to patřičný výcvik: zvláštní schopnost Ovládní ZHN.

Taktické:

Taktické zbraně jsou určené pro použití během bitvy, přímo na bitevním poli. Jejich cena je uvedena u každého typu nálože.

Vnitřní okruh efektu má dosah 10 metrů.

Střední okruh efektu má dosah 100 metrů.

Vnější okruh efektu má dosah 1 kilometr.

Destruktor: Taktická zbraň s touto schopností může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Více současně odpálených taktických zbraní může zničit i malý měsíc či planetku.

Strategické:

Strategické zbraně jsou určené pro likvidaci velkého území, třeba i celých kontinentů. Jejich cena je desetinásobná oproti Taktickým. Vyžadují dvojnásobek bodů prestiže.

Vnitřní okruh efektu má dosah 1 kilometr.

Střední okruh efektu má dosah 10 kilometrů.

Vnější okruh efektu má dosah 100 kilometrů.

Destruktor: Strategická zbraň s touto schopností může zničit větší vesmírné těleso, např. malý měsíc či planetku. Více současně odpálených strategických zbraní může zničit i velký měsíc či planetku.

Apokalyptické:

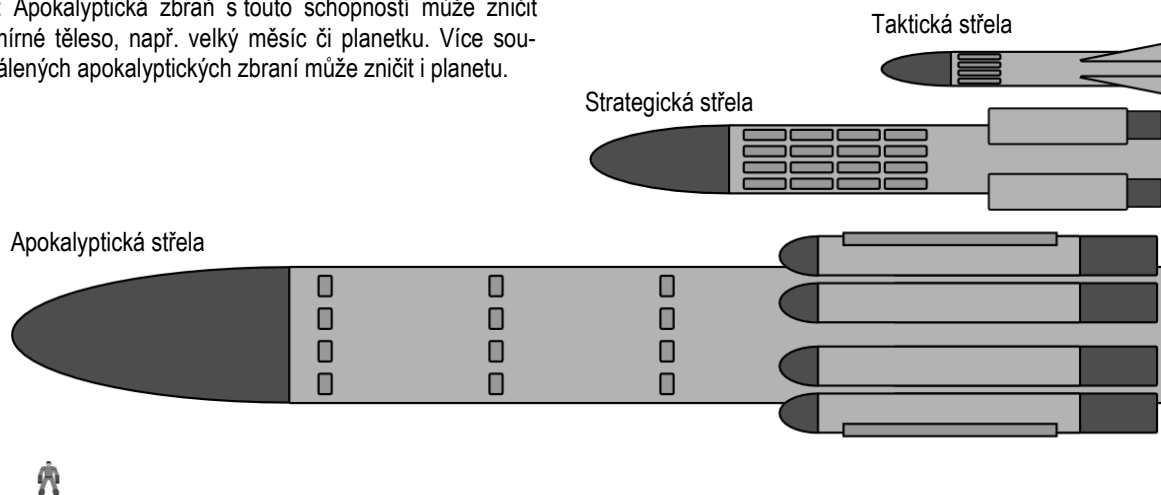
Apokalyptické zbraně jsou určené pro celoplanetární destrukci. Jejich cena je stonásobná oproti Taktickým. Vyžadují čtyřnásobek bodů prestiže.

Vnitřní okruh efektu má dosah 100 kilometrů.

Střední okruh efektu má dosah 1000 kilometrů.

Vnější okruh efektu má dosah 10.000 kilometrů.

Destruktor: Apokalyptická zbraň s touto schopností může zničit velké vesmírné těleso, např. velký měsíc či planetku. Více současně odpálených apokalyptických zbraní může zničit i planetu.



Typy náloží

V závorce za názvem je uveden nejčastější uživatel.

Chemická bomba

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Chemická bomba v sobě obsahuje nebezpečný chemický materiál, který rozptýlí do okolí. Tím způsobí intenzivní zamoření.

Proti objektům s imunitou vůči Chemickému útoku nemá žádný efekt.

Existuje několik typů materiálů (při nákupu si zvolte jeden):

Rychlá látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nezanechává žádnou dlouhodobou kontaminaci.

Zamořující látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie za k20 hodin.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie za k20 hodin.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie za k20 hodin.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Chemický útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Chemický mutagen:

Celá oblast je kontaminovaná chemikálií, která narušuje DNA, na k20 měsíců. Živé organismy začnou pociťovat různé minoritní mutace (převážně jen estetické, neškodné). Organismy, které se v zasažené oblasti teprve narodí, jsou však těžce zdegenerované a zdeformované. Život obvykle postupně vyhyne, někdy však zmutoje do nových forem.

Jed:

Celá oblast je kontaminovaná jedním typem Jedu (viz Nemoci a jedy) na k20 měsíců.

Biologická bomba

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Biologická bomba v sobě obsahuje nebezpečný biologický materiál, který rozptýlí do okolí. Tím způsobí intenzivní zamoření.

Proti objektům s imunitou vůči Biologickému útoku nemá žádný efekt.

Existuje několik typů materiálů (při nákupu si zvolte jeden):

Rychlá látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nezanechává žádnou dlouhodobou kontaminaci.

Zamořující látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie za k20 hodin.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie za k20 hodin.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie za k20 hodin.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Biologický útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Biologický mutagen:

Celá oblast je kontaminovaná virem, který narušuje DNA, na k20 měsíců. Živé organismy začnou pociťovat různé minoritní mutace (převážně jen estetické, neškodné). Organismy, které se v zasažené oblasti teprve narodí, jsou však těžce zdegenerované a zdeformované. Život obvykle postupně vyhyne, někdy však zmutoje do nových forem.

Nemoc:

Celá oblast je kontaminovaná jedním typem Nemoci (viz Nemoci a jedy) na k20 měsíců.

Radiační bomba

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Radiační bomba v sobě obsahuje radioaktivní materiál, který rozptýlí do okolí. Tím způsobí intenzivní zamoření.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Existuje několik typů materiálů (při nákupu si zvolte jeden):

Rychlá látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nezanechává žádnou dlouhodobou kontaminaci.

Zamořující látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie za k20 hodin.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie za k20 hodin.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie za k20 hodin.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Fyzikální mutagen:

Celá oblast je kontaminovaná radiací, která narušuje DNA, na k20 měsíců. Živé organizmy začnou pociťovat různé minoritní mutace (převážně jen estetické, neškodné). Organizmy, které se v zasažené oblasti teprve narodí, jsou však těžce zdegenerované a zdeformované. Život obvykle postupně vyhyne, někdy však zmutuje do nových forem.

EMP bomba (Šedé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Bomba při svém odpálení vypustí silný EMP výboj schopný zničit elektrická zařízení.

Postihne všechna zařízení s elektrickými komponenty.

Proti objektům s imunitou vůči EMP útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Neurální bomba (Šedé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Bomba při svém odpálení vypustí silný neurální výboj schopný zabít živočichy.

Postihne všechny formy života s nervovou sítí.

Proti objektům s imunitou vůči Neurálnímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nukleární bomba (Šedé říše)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Známa také jako jaderná či štěpná bomba. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené trosky a radioaktivní kontaminace.

Postihne všechno. Destruktor.

Způsobuje efekt Nukleární zimy.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM 10 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Éterická bomba (Bílé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Éterická bomba v sobě koncentruje silnou éterickou energii. Její exploze má zářivě červenou barvu. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené a roztrhané trosky.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Astrální bomba (Bílé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Astrální bomba obsahuje obrovské množství ničivého astrálního prachu, který rozloží vše, s čím přijde do kontaktu. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Žiravému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena na k20 hodin, způsobuje Žiravý útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Elementální bomba (Bílé říše)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Bomba ve svém jádru obsahuje čtyři velké Elementální kameny (Vodní, Vzdušný, Ohnivý a Zemní). Propojením jejich síly dojde k masivní explozi srovnatelné s výbuchem termonukleární zbraně. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené trosky a radioaktivní kontaminace.

Postihne všechno. Destruktor.

Způsobuje efekt Nukleární zimy.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Plazmová bomba (Černé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Plazmová bomba obsahuje nálož ničivé plazmy. Její exploze má zářivě modrou barvu. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené a roztrhané trosky.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nanobotická bomba (Černé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Nanobotická bomba obsahuje obrovské množství agresivních nanobotů, které rozloží vše, s čím přijdou do kontaktu. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Žiravému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena na k20 hodin, způsobuje Žiravý útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Termonukleární bomba (Černé říše)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Známa také jako termojaderná či fúzní bomba. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené trosky a radioaktivní kontaminace.

Postihne všechno. Destruktor.

Způsobuje efekt Nukleární zimy.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Elektronová bomba (Vznešení elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Elektronová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní elektronové záření. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Vše je spáleno na popel. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Pyro-bomba (Vznešení elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Pyro-bomba při svém odpálení rozptýlí obrovské množství pyroplazmy. Zasažené území je zaplaveno přívalem ničivých plamenů. Území je zcela sterilizováno, všude panuje extrémní žár.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zahlcena extrémním žářem po k20 měsíců, způsobuje Zápalný útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Neutronová bomba (Lesní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Neutronová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní neutronové záření. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Vše je rozloženo na sliz. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Protonová bomba (Temní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Protonová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní protonové záření. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Vše je roztrháno na prach. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Rázovému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Kryo-bomba (Temní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Kryo-bomba při svém odpálení rozptýlí obrovské množství kryo-plazmy. Zasažené území je zahlceno přívalem ničivého ledu. Území je zcela sterilizováno, všude panuje mrazivý chlad.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Mrazicímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zahlcena mrazivým chladem po k20 měsíců, způsobuje Mrazicí útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Korozi-bomba (Lesní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Korozi-bomba při svém odpálení rozptýlí obrovské množství korozy, který rozloží vše, s čím přijde do kontaktu. Na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Žiravému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena korozyem na k20 měsíců, způsobuje Žiravý útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Fúzní bomba (Trpaslíci)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Fúzní bomba trpaslické konstrukce funguje na jiném principu, než fúzní (termojaderná) bomba Černých říší. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k fúzní reakci. Bomba izoluje veškerou radiaci a vypustí pouze čistou tepelnou energii.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Požár“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Magnetická bomba (Půlčiči)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Magnetická bomba při svém odpálení vytvoří ničivé magnetické pole.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Magnetickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Narušená magnetosféra“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Šoková bomba (Gnómové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Šoková bomba při svém odpálení vypustí ničivé elektrické výboje.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Bouře“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Gama bomba (Orkové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Gama bomba je ničivá radiační zbraň. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k uvolnění velkého množství tepla a radiace. Bomba veškeré teplo rozptýlí a vypustí pouze silné gama záření.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Radiační kontaminace“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Sonická bomba (Goblini)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Sonická bomba při svém odpálení vypustí intenzivní sonické pole.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Sonickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Zemětřesení“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Mikrovlnná bomba (Hobgoblini)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Mikrovlnná bomba při svém odpálení vypustí intenzivní mikrovlnné záření.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Mikrovlnnému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Požár“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Disperzní bomba (Canirové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Disperzní bomba při svém odpálení vypustí energii, která v zasaženém cíli naruší intermolekulární strukturu. Hmota se jednoduše rozpadne na jednotlivé molekuly. Čím slabší vazby mezi molekulami materiál má, tím je vůči disperznímu útoku zranitelnější. Látky s pevnou krystalickou mřížkou tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. živý tvor je snadno a rychle odpařen, zatímco titanová zeď je rozkládána pomalu, postupně křehne a nakonec může být roztržena na kusy.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je ozářena disperzní energií na k20 hodin, způsobuje útok proti anorganickým objektům (strojům, živým cílům s brněním) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Alfa-krystalizační bomba (Canirové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Alfa-krystalizační bomba při svém odpálení rozptýlí obrovské množství alfa-crystallia. Látka prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco anorganické materiály jsou zkrystalizovány během minut, organické materiály jsou přeměněny během vteřin.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena alfa-crystalliem na k20 dní, způsobuje útok proti anorganickým objektům (strojům, živým cílům s brněním) s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti. Každé takto způsobené zranění mu navíc dává postih -1 na AGI. Když AGI klesne na 0, objekt se nemůže hýbat a je v bezvědomí.

Disrupční bomba (Felirové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Disrupční bomba při svém odpálení vypustí energii, která v zasaženém cíli naruší intramolekulární strukturu. Molekuly se jednoduše rozpadnou na jednotlivé atomy. Čím méně chemických prvků materiál obsahuje, tím je vůči disrupčnímu útoku zranitelnější. Složité sloučeniny tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. titanová zeď zasažená disruptorem je snadno a rychle odpařena, zatímco živý tvor je rozkládán pomalu a velmi bolestivě, jak mizí nejprve kůže, poté maso a nakonec kost.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je ozářena disrupční energií na k20 hodin, způsobuje útok proti organickým objektům (živým cílům bez brnění) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Omega-krystalizační bomba (Felirové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Omega-krystalizační bomba při svém odpálení rozptýlí obrovské množství omega-crystallia. Látka prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco organické materiály jsou zkrystalizovány během minut, anorganické materiály jsou přeměněny během vteřin.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena omega-crystalliem na k20 dní, způsobuje útok proti anorganickým objektům (strojům, živým cílům s brněním) s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti. Každé takto způsobené zranění mu navíc dává postih -1 na AGI. Když AGI klesne na 0, objekt se nemůže hýbat a je v bezvědomí.

Iontová bomba (Ursarové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Iontová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní iontové záření.

Postihne všechno. Destruktor.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému a Rázovému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Filamentorová bomba (Ursarové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Filamentorová bomba při svém odpálení rozptýlí obrovské množství crystallia. Látka prudce reaguje se vzduchem tak, že se mění na téměř monomolekulárně tenká krystalická vlákna podobná pavučinovým. Vlákna jsou lehká, průhledná a obtížně spatřitelná, avšak velmi pevná a ostrá. Jsou unášeny větrem, dokud se nezachytí o nějakou překážku. Jsou schopná rozkrájet téměř jakýkoliv objekt, který se do nich zamotá.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena crystalliem na k20 dní, způsobuje útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Palivo-vzdušná bomba (Trollové, Zlobří, Obří)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Známa také jako termobarická bomba. Na cílovou oblast rozpráší mrak nitroplynu, který poté zažehne elektrickým výbojem. Nastalá exploze vytvoří mohutnou tlakovou vlnu schopnou zničit vše v dosahu.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Existují také verze, které místo nitroplynu používají explozivní nitrolej nebo nitroplast.

Nitrolejové mají dosah Vnitřního okruhu dvojnásobný. Cena je dvojnásobná, vyžadují 5 bodů prestiže.

Nitroplastové mají dosah Vnitřního okruhu čtyřnásobný. Cena je čtyřnásobná, vyžadují 5 bodů prestiže.

Anihilační bomba (Trollové, Zlobří, Obří)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Známa také jako antihmotová bomba. Obsahuje nálož antihmoty obalenou ochrannou energií. Jakmile je odpálena, energie se rozptýlí a antihmota se tak setká s hmotou. Tato anihilace způsobí ničivý výbuch. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Existují také verze, které antihmotu obalují jen poloviční nebo čtvrtinovou energií.

Poloviční („super-anihilační“) mají dosah Vnitřního okruhu dvojnásobný. Cena je dvojnásobná, vyžadují 10 bodů prestiže.

Čtvrtinové („ultra-anihilační“) mají dosah Vnitřního okruhu čtyřnásobný. Cena je čtyřnásobná, vyžadují 10 bodů prestiže.

Astrální jang-bomba (Bílý Jang)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Speciální astrální bomba používaná Bílým Jangem. Obsahuje obrovské množství ničivého astrálního prachu. Ten je očarovaný pokročilou golemovou magií, která mu propůjčuje vysokou inteligenci. Může být nastaven tak, aby v oblasti zničil vše a nebo se zaměřil pouze na objekty Bílých říší.

Postihne všechno nebo pouze objekty Bílých říší.

Proti objektům s imunitou vůči Žíravému útoku nemá žádný efekt. Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena na k20 hodin, způsobuje Žíravý útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti. Zamoření může mít efekt na všechno nebo pouze na objekty Bílých říší.

Hvězdná bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit

Kataklyzmatické bomby používané První velkou trojicí patří mezi nejničivější zbraně, které kdy kdo sestrojil. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou.

Tyto zbraně narušují stabilitu hvězd. Patří do třídy Apokalyptických ZHN.

Existují ve třech verzích:

Nova bomba: trpasličí, standardní nebo obří hvězdu promění v novu, viz Katastrofy. Hvězda je zničena. Vyžaduje 50 bodů prestiže.

Supernova bomba: superobří hvězdu promění v supernovu, nebo menší hvězdu v novu, viz Katastrofy. Hvězda je zničena. Vyžaduje 100 bodů prestiže.

Hypernova bomba: hyperobří hvězdu promění v hypernovu, superobří hvězdu v supernovu, nebo menší hvězdu v novu, viz Katastrofy. Hvězda je zničena. Vyžaduje 200 bodů prestiže.

Nanobotická jin-bomba (Černý Jin)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Speciální nanobotická bomba používaná Černým Jinem. Obsahuje obrovské množství agresivních nanobotů. Ty jsou propojeny do kolektivní umělé inteligence, která je velmi pokročilá. Mohou být nastaveny tak, aby v oblasti zničily vše a nebo se zaměřily pouze na objekty Černých říší.

Postihne všechno nebo pouze objekty Černých říší.

Proti objektům s imunitou vůči Žíravému útoku nemá žádný efekt. Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena na k20 hodin, způsobuje Žíravý útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti. Zamoření může mít efekt na všechno nebo pouze na objekty Černých říší.

Temporální bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 50 bodů prestiže)

Temporální bomby jsou nebezpečné zbraně, které vytvářejí časové distorze – neničí tedy prostor, ale tok času. Původ těchto zbraní je neznámý. Vypadá to, jako by se v galaxii objevily samy od sebe, bez jakýchkoliv stop vedoucích k jejich výrobcům. Nejpravděpodobnějším vysvětlením je to, že selhání (nebo zneužití) jedné takové bomby způsobilo vymazání tvůrců z časové kontinuity. Technologie na jejich výrobu byla vymazána také, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Temporální bomby, známé také jako „Chronobomby“, tak patří mezi nejzáčernější zbraně.

Tyto zbraně vytvářejí škodlivé temporální deformace.

Vytvoří Časovou distorzi, viz Katastrofy.

Taktické mají dosah 1 kilometr a distorze vydrží k20 hodin.

Strategické mají dosah 100 kilometrů a distorze vydrží k20 dní.

Apokalyptické mají dosah 10.000 kilometrů a distorze vydrží k20 měsíců.

Gravitační bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Ničivé bomby používané První velkou trojicí. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Tyto zbraně vytváří mohutné vlny gravitace. Pokud je jejich síla dostatečně velká k poměru velikosti vesmírného objektu, v jehož blízkosti bomba detonuje, tento objekt doslova imploduje.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Při detonaci hodíte k20. Na hod 1-5 je vesmírné těleso, v jehož blízkosti bomba detonovala, pod efektem katastrofy „Narušení oběžné dráhy“. Jak razantní tento efekt bude, záleží na síle výbuchu a velikosti tělesa (určí to GM).

Gravisingulární bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 50 bodů prestiže)

Kataklyzmatické bomby používané První velkou trojicí patří mezi nejničivější zbraně, které kdy kdo sestrojil. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Jsou známy také jako „Černé bomby“.

Tyto zbraně vytváří umělé černé díry. Patří do třídy Apokalyptických ZHN.

Vytvoří Černou díru, viz Katastrofy. Tato díra vydrží k20 dní, potom se zhroutí.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne přitahovat (efekt „Narušení oběžné dráhy“, směrem do ní). Pokud se těleso ocitne za horizontem události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – rozdrčeno.

Antigravitační bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Ničivé bomby používané První velkou trojicí. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Tyto zbraně vytváří mohutné vlny antigravitace. Pokud je jejich síla dostatečně velká k poměru velikosti vesmírného objektu, v jehož blízkosti bomba detonuje, tento objekt doslova exploduje.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Při detonaci hodíte k20. Na hod 1-5 je vesmírné těleso, v jehož blízkosti bomba detonovala, pod efektem katastrofy „Narušení oběžné dráhy“. Jak razantní tento efekt bude, záleží na síle výbuchu a velikosti tělesa (určí to GM).

Antigravisingulární bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 50 bodů prestiže)

Kataklyzmatické bomby používané První velkou trojicí patří mezi nejničivější zbraně, které kdy kdo sestrojil. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Jsou známy také jako „Bílé bomby“.

Tyto zbraně vytváří umělé bílé díry. Patří do třídy Apokalyptických ZHN.

Vytvoří Bílou díru, viz Katastrofy. Tato díra vydrží k20 dní, potom se rozplyne.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne odpuzovat (efekt „Narušení oběžné dráhy“, směrem od ní). Pokud se těleso ocitne u horizontu události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – roztrháno.

Typy nosičů

Různé druhy nosičů, které zvolenou nálož dopraví k cíli. Celkovou cenu určíte sečtením ceny nálože s cenou nosiče.

Letecké bomby

Cena: 0 (základní verze)

Shazují se z letadel. Taktický bombardér uveze jednu taktickou ZHN, strategický dvě. Strategický bombardér uveze jednu strategickou ZHN, taktický žádnou.

Taktické balistické střely

Nosné rakety, bomba tvoří jejich bojovou hlavici. Taktická střela unese jednu taktickou ZHN. Jejich let musí být naprogramován před startem. Poté už nelze měnit. Existují tři verze, každá se liší dostřelem.

Krátký dosah (SRBM-T): Dolet 100 km. Cena: 1 milion.

Střední dosah (MRBM-T): Dolet 300 km. Cena: 3 miliony.

Dlouhý dosah (LRBM-T): Dolet 500 km. Cena: 5 milionů.

Strategické balistické střely

Nosné rakety, bomba tvoří jejich bojovou hlavici. Strategická střela unese jednu strategickou ZHN. Jejich let musí být naprogramován před startem. Poté už nelze měnit. Existují čtyři verze, každá se liší dostřelem.

Krátký dosah (SRBM-S): Dolet 10.000 km. Cena: 10 milionů.

Střední dosah (MRBM-S): Dolet 30.000 km. Cena: 30 milionů.

Dlouhý dosah (LRBM-S): Dolet 50.000 km. Cena: 50 milionů.

Mezikontinentální dosah (ICBM): Dolet 100.000 km. Cena 100 milionů.

Apokalyptické balistické střely

Nosné rakety, bomba tvoří jejich bojovou hlavici. Apokalyptická střela unese jednu apokalyptickou ZHN. Jejich let musí být naprogramován před startem. Poté už nelze měnit. Existuje několik verzí, každá se liší dostřelem.

Krátký dosah (SRBM-A): Dolet 1 milion km. Cena: 1 miliarda.

Střední dosah (MRBM-A): Dolet 3 miliony km. Cena: 3 miliardy.

Dlouhý dosah (LRBM-A): Dolet 5 milionů km. Cena: 5 miliard.

Meziplanetární dosah (IPBM): Dolet 10 světelných let. Je vybavena FTL pohonem (obvyklým pro danou rasu), který dovoluje rychlost až 1 světelný rok za hodinu. Cena: 10 miliard.

Mezihvězdný dosah (ISBM): Dolet 100 světelných let. Je vybavena FTL pohonem (obvyklým pro danou rasu), který dovoluje rychlost až 10 světelných let za hodinu. Cena: 100 miliard.

Modifikace střel:

Balistické střely mohou mít následující modifikace (násobí jejich cenu) – každá může mít jednu.

Dálkové ovládání: její let je ovládán ručně, může být měněn v průběhu letu. Cena střely x 2.

Ochranný štít: je obklopena energetickým polem, které ji ochrání před sestřelením (pokud padne 1 až 5 na k20). Cena střely x 4.

Umělá inteligence: střela je ovládána umělou inteligencí. Sama vyhledá a zaměří zvolený cíl. Nepotřebuje žádný čas na přípravu k vypuštění. Tento typ používají jen Černé říše. Cena střely x 4.

Magie: střela je naváděná magií. Sama vyhledá a zaměří zvolený cíl. Nepotřebuje žádný čas na přípravu k vypuštění. Tento typ používají jen Bílé říše. Cena střely x 4.

MIRV hlavice

Velké balistické střely mohou nést hlavici MIRV („Multiple independently targetable reentry vehicle“), která obsahuje mnoho menších naváděných střel. Všechny střely musí být stejného typu. Každá střela může být zaměřena na jiný cíl ve svém doletu. Cíl každé střely musí být naprogramován před startem, poté už nelze měnit. Např. SRBM-S střela s MIRV hlavici uletí 10.000 km a vypustí svůj náklad deseti SRBM-T střel, které pokračují na naprogramované cíle v okruhu 100 km.

Strategická balistická střela v sobě unese až 10 taktických balistických střel. Apokalyptická balistická střela v sobě unese až 10 strategických balistických střel nebo 100 taktických balistických střel. Cena takové zbraně se určí sečtením cen všech součástí.

Díličí balistické střely mohou být taktéž opatřeny Modifikací (viz výše).

Další typy

Taktické anti-střely, kinetické

Cena: 5 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 300 km. Svůj cíl ničí pouhým nárazem. K úspěšnému sestřelení Taktické balistické střely stačí hodit 1-10. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Strategické anti-střely, kinetické

Cena: 10 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 30.000 km. Svůj cíl ničí pouhým nárazem. K úspěšnému sestřelení Strategické balistické střely stačí hodit 1-10. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Apokalyptické anti-střely, kinetické

Cena: 20 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 3 miliony km. Svůj cíl ničí pouhým nárazem. K úspěšnému sestřelení Apokalyptické balistické střely stačí hodit 1-10. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Taktické anti-střely, výbušné

Cena: 10 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 300 km. Svůj cíl ničí výbuchem. K úspěšnému sestřelení Taktické balistické střely stačí hodit 1-14. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Strategické anti-střely, výbušné

Cena: 20 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 30.000 km. Svůj cíl ničí výbuchem. K úspěšnému sestřelení Strategické balistické střely stačí hodit 1-14. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Apokalyptické anti-střely, výbušné

Cena: 40 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 3 miliony km. Svůj cíl ničí výbuchem. K úspěšnému sestřelení Apokalyptické balistické střely stačí hodit 1-14. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Taktické anti-střely, energetické

Cena: 20 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 300 km. Svůj cíl ničí silným energetickým výbojem a rušícím polem. K úspěšnému sestřelení Taktické balistické střely stačí hodit 1-18. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Strategické anti-střely, energetické

Cena: 40 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 30.000 km. Svůj cíl ničí silným energetickým výbojem a rušícím polem. K úspěšnému sestřelení Strategické balistické střely stačí hodit 1-18. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Apokalyptické anti-střely, energetické

Cena: 80 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 3 miliony km. Svůj cíl ničí silným energetickým výbojem a rušícím polem. K úspěšnému sestřelení Apokalyptické balistické střely stačí hodit 1-18. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

MIRV anti-střely

Strategická či Apokalyptická střela s MIRV hlavici může místo taktických/strategických bojových střel nést taktické/strategické anti-střely. Pro každou anti-střelu se na sestřelení cíle hází zvlášť.

Orbitální jehlice (Prastará technologie)

Cena: různé

Orbitální jehlice je zvláštní druh mocné zbraně. Jedná se o dlouhou a tenkou jehlici s ostrým hrotem, vyrobenou z nějakého velmi silného materiálu, např. z wolframu, diamantu nebo dokonce adamantia. Jehlice je shozena na planetu, ke které se přibližuje jen díky její gravitaci. Nemá žádný motor, pouze manévrovací křídélka a navigační systém. Dopad jehlice na povrch se dá přirovnat k dopadu velkého meteoritu, ovšem na rozdíl od něj má jehlice aerodynamický tvar, takže si zachovává vysokou rychlost a celistvost po celou dobu průletu atmosférou. Veškerou sílu dopadu navíc koncentruje do velmi malého bodu. Tyto zbraně hojně používala Druhá velká trojice, do dnešních dob se jich tedy zachovalo relativně velké množství. Některé frakce jsou navíc schopny pokračovat v jejich výrobě.

Je to též zbraň hromadného ničení, takže vyžaduje schopnost Ovládání ZHN.

K přepravě a shazování Orbitálních jehlic slouží palubní zařízení Orbitální ZHN bomby.

Atmosférou prolétává tak rychle, že nemůže být sestřelena. Lze ji však zastavit pomocí štítů.

Jehlice z pevných materiálů je jen na jedno použití, protože ji dopad těžce poškodí. Jehlice z adamantia může být po svém dopadu znovu vyzvednuta a použita.

Jejich sestup na cíl musí být naprogramován před shozením. Poté už nelze měnit. Existují však také dálkově ovládané verze. Jejich sestup je ovládán ručně, může být měněn v průběhu pádu. Takové verze ale stojí dvojnásobně množství peněz.

Taktická jehlice

5 milionů stojí jehlice z pevných materiálů, 50 milionů stojí jehlice z adamantia. Vyžadují 5 bodů prestiže.

Vyvolá Lokální Zemětřesení (viz Katastrofy). Hodte si k20.

Na hod 1-10 vyvolá o Malé síle.

Na hod 11-15 vyvolá o Střední síle.

Na hod 16-20 vyvolá o Velké síle.

Strategická jehlice

50 milionů stojí jehlice z pevných materiálů, 500 milionů stojí jehlice z adamantia. Vyžadují 10 bodů prestiže.

Vyvolá Střední Zemětřesení (viz Katastrofy). Hodte si k20.

Na hod 1-10 vyvolá o Malé síle.

Na hod 11-15 vyvolá o Střední síle.

Na hod 16-20 vyvolá o Velké síle.

Apokalyptická jehlice

500 milionů stojí jehlice z pevných materiálů, 5 miliard stojí jehlice z adamantia. Vyžadují 20 bodů prestiže.

Vyvolá Globální Zemětřesení (viz Katastrofy). Hodte si k20.

Na hod 1-10 vyvolá o Malé síle.

Na hod 11-15 vyvolá o Střední síle.

Na hod 16-20 vyvolá o Velké síle.

Dopravní prostředky

Bojová vozidla

Odpalovač taktických střel

Velikost 8, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové

Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 5, **Cena: 100.000**

Posádka: řidič, 2x operátor

Pasažéři: 0

Zbraně (odpalovací rampa): 1x taktická střela

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	250	10

INFO: Vozidla, která slouží jako mobilní odpalovací rampa pro taktické střely se ZHN hlavicemi. Každé vozidlo může nést jen jednu střelu.

Střelba: Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Pásová verze: Odpalovač existuje i v pásové verzi. Ta má DUR a STR 16 a Cestovní rychlost 30 km/h.

Anti-střela: Místo taktické střely může nést jednu Taktickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 5 minut (s oběma operátory) respektive 10 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač strategických střel

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

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: 200.000**

Posádka: řidič, 2x operátor

Pasažéři: 0

Zbraně (odpalovací rampa): 1x strategická střela

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	16	16	350	10

INFO: Vozidla, která slouží jako mobilní odpalovací rampa pro strategické střely se ZHN hlavicemi. Každé vozidlo může nést jen jednu střelu.

Střelba: Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 20 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 40 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Pásová verze: Odpalovač existuje i v pásové verzi. Ta má DUR a STR 18 a Cestovní rychlost 20 km/h.

Anti-střela: Místo strategické střely může nést jednu Strategickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 10 minut (s oběma operátory) respektive 20 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač apokalyptických střel

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

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: 400.000**

Posádka: řidič, 2x operátor

Pasažéři: 0

Zbraně (odpalovací rampa): 1x apokalyptická střela

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	18	40	10

INFO: Vozidla, která slouží jako mobilní odpalovací rampa pro apokalyptické střely se ZHN hlavicemi. Každé vozidlo může nést jen jednu střelu.

Střelba: Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 40 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 80 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Pásová verze: Odpalovač existuje i v pásové verzi. Ta má DUR a STR 19 a Cestovní rychlost 10 km/h.

Anti-střela: Místo apokalyptické střely může nést jednu Apokalyptickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 20 minut (s oběma operátory) respektive 40 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Super-těžký tank, konfigurace SH

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

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 90.000**

Posádka: řidič, 2x věžový střelec, 2x příďový střelec, 4x boční střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x super-těžký tankový kanon, 2x těžká zbraň

Zbraně (příďová střílna): 2x těžká zbraň

Zbraně (2x boční věž): 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	18	50	14

INFO: Super-těžké tanky (SBT) jsou obrovské obrněné stroje, které nezastavitelně postupují po bitevním poli. Super-těžká zbraňová konfigurace (SBT-SH) je vyzbrojena super-těžkým dělostřelečným kanonem, ovšem za cenu slabšího pancéřování.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 5 kusů munice pro projektilovou super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Super-těžké kráčedlo, konfigurace SH

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

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 100.000**

Posádka: řidič, 4x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň NEBO 1x velká palubní zbraň

Zbraně (příďová věž): 2x dělostřelecká zbraň NEBO 2x velká palubní zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	6	18	18	50	14

INFO: Super-těžká kráčedla jsou obří ocelové bestie s těžkou výzbrojí a pancéřováním. Super-těžká zbraňová konfigurace je vyzbrojena super-těžkými dělostřelečnými zbraněmi, ovšem za cenu slabšího pancéřování.

Omezená munice: Kráčedlo může nést jen 5 kusů munice pro každou projektilovou velkou palubní zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Super-těžké podpurné dělostřelectvo

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

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 90.000**

Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (pevná věž): 1x super-těžká houfnice NEBO 1x super-těžká kanonová houfnice NEBO 1x super-těžký dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	50	10

INFO: Super-těžké podpurné dělostřelectvo (SH-SA, nebo také WMD-SA) jsou obrovitá slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určena pro přímý boj. Z bezpečné vzdálenosti ostřelují bojiště svými dalekonosnými zbraněmi s taktickou ZHN municí. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Super-těžké protiletadlové dělostřelectvo

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

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 90.000**

Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x super-těžký protiletadlový kanon NEBO 1x super-těžký protiletadlový raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	50	10

INFO: Super-těžké protiletadlové dělostřelectvo (SH-AA, nebo také WMD-AA) jsou obrovitá slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určena pro přímý boj. Jejich úkolem je sestřelovat nepřátelské vzdušné a vesmírné lodě svými dalekonosnými zbraněmi s taktickou ZHN municí. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

Super-těžký protiletadlový kanon: pro jeho základ použijte projektilový super-těžký tankový kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle a cíle na nízké orbitě.

Super-těžký protiletadlový raketomet: pro jeho základ použijte standardní super-těžký dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle a cíle na nízké orbitě (může provádět jen přímou střelbu).

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Super-těžké útočné dělostřelectvo

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

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 90.000**

Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (pevná věž): 1x projektilový super-těžký tankový kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	50	15

INFO: Super-těžké útočné dělostřelectvo (SH-CA, nebo také WMD-CA) jsou obrovitá opancéřovaná vozidla, která jsou určena pro ničení nepřátelských pevností a bojových jednotek přímo na bitevním poli. Mají tedy stejnou úlohu, jako menší Útočná děla a Ničitelé tanků, ovšem s mnohem větší ničivostí. Jsou vyzbrojeny zbraněmi s taktickou ZHN municí.

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Bojové čluny

Taktický raketonosný monitor

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

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 200.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel

Pasažéři: 6

Zbraně (odpalovací rampa): 1x taktická střela

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (zádřová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	12

INFO: Rozměrné bitevní čluny, které slouží jako mobilní odpalovací rampa pro taktické střely se ZHN hlavicemi. Každý člun může nést jen jednu střelu.

Střelba: Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Ponorné raketonosné monitory: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 200 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 10.000 peněz mohou z těžkých zbraní v bočních věžích a na zádřové věži střílet i pod hladinou.

Anti-střela: Místo taktické střely může nést jednu Taktickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 5 minut (s oběma operátory) respektive 10 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Strategický raketonosný monitor

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

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 400.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel

Pasažéři: 4

Zbraně (odpalovací rampa): 1x strategická střela

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (zádřová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	12

INFO: Rozměrné bitevní čluny, které slouží jako mobilní odpalovací rampa pro strategické střely se ZHN hlavicemi. Každý člun může nést jen jednu střelu.

Střelba: Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 20 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 40 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Ponorné raketonosné monitory: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 200 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 10.000 peněz mohou z těžkých zbraní v bočních věžích a na zádřové věži střílet i pod hladinou.

Anti-střela: Místo strategické střely může nést jednu Strategickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 10 minut (s oběma operátory) respektive 20 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Apokalyptický raketonosný monitor

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

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 800.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel

Pasažéři: 2

Zbraně (odpalovací rampa): 1x apokalyptická střela

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (zádřevá věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	12

INFO: Rozměrné bitevní čluny, které slouží jako mobilní odpalovací rampa pro apokalyptické střely se ZHN hlavicemi. Každý člun může nést jen jednu střelu.

Střelba: Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 40 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 80 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Ponorné raketonosné monitory: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 200 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 10.000 peněz mohou z těžkých zbraní v bočních věžích a na zádřevé věži střílet i pod hladinou.

Anti-střela: Místo apokalyptické střely může nést jednu Apokalyptickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 20 minut (s oběma operátory) respektive 40 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Těžký dělový monitor

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

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 400.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 6

Zbraně (přídřevá věž): 1x těžká zbraň + super-těžký tankový kanon NEBO super-těžká houfnice NEBO super-těžká kanonová houfnice NEBO super-těžký dělostřelecký raketomet

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (zádřevá věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	12

INFO: Rozměrné bitevní čluny vyzbrojené super-těžkými dělostřeleckými zbraněmi. Zastávají úlohu tanků a dělostřelectva. Jsou určeny k útoku na velká plavidla a pobřežní oblasti – své cíle ostřelují taktickou ZHN municí.

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Plavidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Ponorné dělové monitory: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 200 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 40.000 peněz mohou ze zbraní střílet i pod hladinou.

Těžký protiletadlový monitor

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

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 400.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 6

Zbraně (otočná věž): 1x super-těžký protiletadlový kanon NEBO 1x super-těžký protiletadlový raketomet

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (zádřová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	12

INFO: Rozměrné bitevní čluny vyzbrojené super-těžkými protiletadlovými zbraněmi. Jsou určeny k obraně flotily před útoky ze vzduchu – pomocí taktické ZHN munice sestřelují nepřátelské vzdušné a vesmírné lodě.

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Plavidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Ponorné protiletadlové monitory: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 200 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 10.000 peněz mohou z těžkých zbraní v bočních věžích a na zádřové věži střílet i pod hladinou.

Super-těžký protiletadlový kanon: pro jeho základ použijte projektilový super-těžký tankový kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle a cíle na Nízké orbitě.

Super-těžký protiletadlový raketomet: pro jeho základ použijte standardní super-těžký dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle a cíle na Nízké orbitě (může provádět jen přímou střelbu).

Zařízení plavidel

Další zařízení pro Vodní, Vzdušná a Vesmírná plavidla.

Odpalovač taktických střel

Sloty: 10

Cena: 1 milion

Plavidlo může být vybaveno odpalovačem Taktických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako přepravní prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo taktické střely může nést jednu Taktickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 5 minut (s oběma operátory) respektive 10 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač strategických střel

Sloty: 20

Cena: 10 milionů

Plavidlo může být vybaveno odpalovačem Strategických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako přepravní prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 20 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 40 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo strategické střely může nést jednu Strategickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 10 minut (s oběma operátory) respektive 20 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač apokalyptických střel

Sloty: 40

Cena: 100 milionů

Plavidlo může být vybaveno odpalovačem Apokalyptických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako přepravní prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 40 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 80 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo apokalyptické střely může nést jednu Apokalyptickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 20 minut (s oběma operátory) respektive 40 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

ZHN varovný systém

Sloty: 10

Cena: 5 milionů

Speciální detektor zbraní hromadného ničení. Automaticky odhalí aktivované ZHN do vzdálenosti 100 km, identifikuje jejich typ (bomba, balistická střela...), nálož (jaderná, chemická...) a připravenost k použití (zbývající čas do vypuštění, výstřelu či detonace). Nejistí však jejich pozici, o to se musí postarat např. palubní senzory. Jejich operátorovi však přidává bonus +10 k PER.

Vodní ZHN bomby

Sloty: 10

Cena: 1 milion

Vodní plavidlo může být vybaveno prostorem pro shazování ZHN hlubinných náloží. Může tak bombardovat povrch dna a bojovat proti podvodním cílům. Proti hladinovým cílům nefungují, protože ihned padají ke dnu. Jeden kus tohoto vylepšení pojme dvě Taktické nebo jednu Strategickou leteckou bombu. Dva kusy tohoto vylepšení dokáží dohromady pojmout jednu Apokalyptickou leteckou bombu. Fungují jako Nárazové granáty. Odchyška případného minutí je počítána ve stovkách metrů.

Vzdušné ZHN bomby

Sloty: 10

Cena: 2 miliony

Vzdušné plavidlo může být vybaveno prostorem pro shazování ZHN bomb. Může tak bombardovat povrch. Jeden kus tohoto vylepšení pojme dvě Taktické nebo jednu Strategickou leteckou bombu. Dva kusy tohoto vylepšení dokáží dohromady pojmout jednu Apokalyptickou leteckou bombu. Fungují jako Nárazové granáty. Odchyška případného minutí je počítána v kilometrech.

Orbitální ZHN bomby

Sloty: 10

Cena: 4 miliony

Vesmírné plavidlo může být vybaveno prostorem pro shazování ZHN bomb. Může tak bombardovat povrch planety. Musí se však nacházet na Nízké orbitě. Jeden kus tohoto vylepšení pojme dvě Taktické nebo jednu Strategickou leteckou bombu. Dva kusy tohoto vylepšení dokáží dohromady pojmout jednu Apokalyptickou leteckou bombu. Fungují jako Nárazové granáty. Odchyška případného minutí je počítána v desítkách kilometrů.

Palubní super-těžké dělostřelectvo

Sloty: 200

Cena: viz popis

Soustava věží s Velkými palubními zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěny po trupu a dálkově ovládané z můstku. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům je příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí plavidla a vynásobením 10 (v případě Velkého) či 100 (v případě Obřího). Celá jedna soustava se považuje za jednu jedinou zbraň. Příprava ke střelbě z této zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 10 kusů munice pro projektilovou zbraň.

Těžký torpédomet

Sloty: 40

Cena: viz zbraň

Těžký torpédomet, včetně modifikací i speciální munice. Je účinný i na extrémní vzdálenosti, avšak jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům jsou torpéda příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Určete, kde na trupu se zbraň nachází: před nebo zád. Přířadová může střílet jen přímo před sebe, žádová jen dozadu. Pokud chce loď zaměřit jiný cíl, musí se k němu nejprve otočit, což zabírá jednu akci. Příprava ke střelbě z této zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 10 kusů munice.

Super-těžký torpédomet

Sloty: 400

Cena: viz zbraň

Super-těžký torpédomet, včetně modifikací i speciální munice. Je účinný i na extrémní vzdálenosti, avšak jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům jsou torpéda příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Určete, kde na trupu se zbraň nachází: před nebo zad. Předová může střílet jen přímo před sebe, zadová jen dozadu. Pokud chce loď zaměřit jiný cíl, musí se k němu nejprve otočit, což zabírá jednu akci. Příprava ke střelbě z této zbraně trvá 20 minut.

Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 5 kusů munice.

Super-štíťový generátor

Sloty: 30 (u Velké), 300 (u Obří)

Cena: 2,5 milionu (u Velké), 25 milionů (u Obří)

Obrovská verze standardního štíťového generátoru se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). V každém případě to je systém, který chrání loď před přírodními katastrofami a zbraněmi hromadného ničení. Síla štítu je 10. Jakmile je loď zasažena přírodní katastrofou, Velkou či Obří palubní zbraní nebo ZHN výbušninou, hodíte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt – loď přežije bez úhony. Každý další štíťový generátor zvyšuje sílu štítu o 1. Maximální hodnota je 19. Super-štíťový generátor se sám aktivuje jen v případě použití, není schopen ochránit před slabšími útoky, např. konvenčními zbraněmi.

Temná apokalypsa

Karanténní část galaxie, tzv. „Temné zóny“, je pod silným vlivem Temných bohů. Ve Žlutých zónách stále existují říše stoupců Světla, i když neustále čelí teroru. Tím nejobávanějším je právě Temná apokalypsa – když pětice Temných bohů soustředí svoji moc na jedinou planetu. Necroth způsobí, že všichni mrtví náhle povstanou a začnou masakrovat živé. Mutanoth způsobí, že všechny zmutované a zdeformované tvory postihne vražedná zuřivost. Lycantroth u vlků vyvolá neukojitelný hlad po mase a Vampiroth u netopýrů neuhasitelnou žízeň po krvi. Eclipsioth svoji moc soustředí proti psychicky narušeným jedincům a udělá z nich zákeřné vrahy. Temná apokalypsa trvá vždy jen několik dní, ale přesto dokáže celé společnosti zasadit těžké rány. Velmi znepokojivé jsou zvěsti o tom, že k Temným apokalypsám začíná docházet i na planetách uvnitř Zelených zón...

Aliance sekt Dark Coming

Pětice věšteckých sekt Temné ruky, které předvídají konec vesmíru o půlnoci posledního dne roku 13-999. Snaží se připravit vesmír na příchod Nihila – snaží se za každou cenu najít a ochránit pěti Nihilátorů a zabránit všem pokusům zastavit Třetí sabat. Členové sekty mají v Temné ruce velký vliv.

Věštecká nadace Last Millennium

Mocná organizace z civilizovaných říší věrných Světlu. Předvídá konec vesmíru o půlnoci posledního dne roku 13-999. Snaží se tomu zabránit – nejrůznějšími prostředky. Členové nadace operují po celé galaxii a i když se svým posláním nijak netají, je zřejmé, že existuje i část, jejíž akce jsou utajené před všemi ostatními. Rivalem nadace je sekta Final Age, která používá jiné prostředky. Často si vzájemně kazí plány.

Věštecká sekta Final Age

Mocná organizace z barbarských říší věrných Světlu. Předvídá konec vesmíru o půlnoci posledního dne roku 13-999. Snaží se tomu zabránit – nejrůznějšími prostředky. Členové sekty operují po celé galaxii a i když se svým posláním nijak netají, je zřejmé, že existuje i část, jejíž akce jsou utajené před všemi ostatními. Rivalem sekty je nadace Last Millennium, která používá jiné prostředky. Často si vzájemně kazí plány.

Základna

Zařízení základny

Každé zařízení má u sebe uvedeno, o kolik základnu zvětšuje. U Velkých základen platí, že za každých 10 bodů se jejich velikost zvýší o 1 stupeň. U Obřích základen platí, že se zvýší o 1 stupeň za každých 100 bodů. Instalace zařízení trvá tolik dní, o kolik bodů zvyšuje velikost, minimálně však 1 den.

Odpalovač taktických střel

Cena: 1 milion

Velikost: + 10 bodů

Základna může být vybavena odpalovačem Taktických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako úložný prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo taktické střely může nést jednu Taktickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 5 minut (s oběma operátory) respektive 10 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač strategických střel

Cena: 10 milionů

Velikost: + 20 bodů

Základna může být vybavena odpalovačem Strategických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako úložný prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 20 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 40 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo strategické střely může nést jednu Strategickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 10 minut (s oběma operátory) respektive 20 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač apokalyptických střel

Cena: 100 milionů

Velikost: + 40 bodů

Základna může být vybavena odpalovačem Apokalyptických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako úložný prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 40 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 80 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo apokalyptické střely může nést jednu Apokalyptickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 20 minut (s oběma operátory) respektive 40 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

ZHN varovný systém

Cena: 5 milionů

Velikost: + 1 bod

Speciální detektor zbraní hromadného ničení. Automaticky odhalí aktivované ZHN do vzdálenosti 100 km, identifikuje jejich typ (bomba, balistická střela...), nálož (jaderná, chemická...) a připravenost k použití (zbývající čas do vypuštění, výstřelu či detonace). Nejistí však jejich pozici, o to se musí postarat např. pevnostní senzory. Jejich operátorovi však přidává bonus +10 k PER.

Pevnostní super-těžké dělostřelectvo

Cena: viz zbraň

Velikost: + 8 bodů

Soustava věží s Velkými palubními zbraněmi (kromě Těžkého torpédometu), včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěny po základně a dálkově ovládané z centra. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům je příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí základny a vynásobením 10 (v případě Velké) či 100 (v případě Obří). Celá jedna soustava se považuje za jednu jedinou zbraň. Příprava ke střelbě z této zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 10 kusů munice pro projektilovou zbraň.

Nouzový kryt

Cena: 50.000

Velikost: + 1 bod

V krytu lze přežít útok zbraní hromadného ničení, přírodní katastrofu a další podobné události (kromě těch, které zničí celou planetu). Lze v něm přežít i normální zničení základny, obyvatelé se z ní nemusí evakuovat. Kryt pojme 10 postav do velikosti 3; postavy od velikosti 4 do velikosti 10 pak zabírají místo dvou běžných obyvatel. Nelze instalovat na Vzdušné a Vesmírné základny.

Super-štitový generátor

Cena: 2,5 milionu (u Velké), 25 milionů (u Obří)

Velikost: + 20 bodů

Obrovská verze standardního štitového generátoru se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). V každém případě to je systém, který chrání základnu před přírodními katastrofami a zbraněmi hromadného ničení. Síla štítu je 10. Jakmile je základna zasažena přírodní katastrofou, Velkou či Obří palubní zbraní nebo ZHN výbušninou, hodte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt – základna přežije bez úhony. Každý další štitový generátor zvyšuje sílu štítu o 1. Maximální hodnota je 19. Super-štitový generátor se sám aktivuje jen v případě použití, není schopen ochránit před slabšími útoky, např. konvenčními zbraněmi.

Systémy přežití

Cena: 100.000 (u Velké), 1 milion (u Obří)

Velikost: + 10 bodů

Základna je vybavena systémy, které obyvatelům dovolují přežít období postapokalypsy. Patří sem hydroponické farmy pro pěstování rostlin, recyklátory odpadu, atmosférické filtry, generátory energie, rafinérie pro výrobu paliva, dílny na výrobu náhradních součástí a podobně. Dovolují obyvatelům základny přežít bez jakéhokoliv kontaktu s vnějším světem a to po neomezenou dobu. Postavy mohou základnu opravovat vlastními silami – u Velké základny trvá oprava 1 HP-V tolik dní, kolik zabírá běžná oprava podle pravidel v příručce *Hrdinové říší*, u Obří základny trvá oprava 1 HP-O dvojnásobnou dobu. Např. oprava 1 HP-V Velké základny ze dřeva trvá 5 dní, oprava 1 HP-O Obří základny ze stejného materiálu trvá 10 dní. Do práce je samozřejmě možné zapojit více postav (i NPC). Počet HP, které se opraví za příslušnou dobu, je v tom případě rovný počtu postav. Např. 100 postav opraví za 5 dní 100 HP-V Velké základny ze dřeva, atd. Zcela zničenou základnu již nelze opravit.

Titánská válka

Zatímco dvě nejmocnější říše Trollů, dvě nejmocnější říše Zlobrů a dvě nejmocnější říše Obrů ovládají každá jeden Chrám dominance, existují ještě tři Chrámy, které zatím nepatří nikomu. Jsou jimi Chrámy na planetě Mundiul II, Khas Morr a Sifner Prime. Trollové, Zlobři i Obři o ně bojují – jsou důvodem velkého galaktického konfliktu, který je znám jen jako Titánská válka. Na jedné straně stojí tři Principáty, na straně druhé tři Domináty. Ale je tu ještě třetí strana, která není příliš vidět. Jsou to ti Koboldi, Leprikóni a Gremlini, kteří chtějí svrhnout Titány a vládnout jim. Chtějí tak obnovit starý Triumvirát. V jejich zájmu je, aby tyto tři Chrámy do rukou Titánů nepadly. A pokud ano, tak aby je změnilo na plně loajální bytosti...

Tarasque Bregaur

Tarasque Bregaur je jediný žijící Super-Titán. Není jasné, z jaké rasy pochází (Troll, Zlobr nebo Obr), každopádně se mu zřejmě nějak podařilo získat přístup do Chrámů dominance na planetách Mundiul II, Khas Morr a Sifner Prime a využít jejich genovemanipulační technologii a božskou moc k úpravě vlastního organismu. Je velký a silný jako Obr, má regeneraci jako Troll a díky metabolismu Zlobra je schopen zranění regenerovat během vteřin. Jeho smysly jsou ostré, nejsou nijak omezeny, jak je u Titánů obvyklé. To on rozšířil informaci, že díky Chrámům dominance může vzniknout dokonalá rasa Super-Titánů, sám sebe použil jako důkaz. Někteří však o jeho původu pochybují. Tarasque Bregaur je schopný bojovník, chytrý strateg a zkušený žoldnér, který své služby poskytuje všem Titánům, kteří si je mohou dovolit. Kolují o něm ale různé zvěsti, například že chce sjednotit všechny říše Titánů a neomezeně jim vládnout jako císař, nebo že je agentem tajné organizace, která chce Titány nějak zneužít.

Dovednosti

Obecné dovednosti

Ovládnání ZHN (100 bodů)

Hrdina se vyzná ve zbraních hromadného ničení. Umí je identifikovat (i podle poškození, které za sebou zanechaly) a umí je aktivovat. Dokud ještě nejsou aktivované, umí je i trvale zneškodnit – to však trvá k20 x 10 minut a vyžaduje to úspěšný hod proti INT. Pokud padne Štěstí, zbraň se podařilo zneškodnit okamžitě (nezabralo to žádný čas). Pokud padne Smůla, zbraň se aktivuje za k20 hodin (bomba detonuje, kanon vystřelí...).

Dovednosti kouzelníka

Velké vysátí Světla / Temnoty (20 bodů)

Kouzelník může vysát Světlo z okolí a vložit ho do kouzla – to je pak sesláno automaticky, kouzelník si už nemusí házet proti WIL. Nicméně vysátí Světla je nebezpečné pro všechny bytosti Světla v dosahu tolik stovek metrů, kolik je úroveň sesílaného kouzla (u kouzel s nultou úrovní je dosah 50 metrů). Všechny takové bytosti v dosahu si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspějí, utrpí zranění za tolik HP, kolik je stonásobek úrovně sesílaného kouzla (u kouzel s nultou úrovní je to 50 HP). Sám kouzelník je proti tomuto efektu imunní, jiní kouzelníci ovšem nikoliv. Temný kouzelník může stejným způsobem vysát Temnotu (nebezpečné pro bytosti Temnoty).

Vyvolání armády Elementálů / Nihiloidů (100 bodů)

Světlý kouzelník může vyvolat deset, sto nebo tisíc Elementálů jednoho druhu—viz *Základní kniha: Protivníci*. Trvá to 10 minut a vyžaduje úspěšný hod proti WIL. Pokud jich vyvolá deset, tuto schopnost lze znovu použít až za 10 hodin. Pokud jich vyvolá sto, tuto schopnost lze znovu použít až za 100 hodin. Pokud jich vyvolá tisíc, tuto schopnost lze znovu použít až za 1000 hodin. Počítají se jako Oddíl. Nelze je nijak ovládat; sami napadají nejbližší bytosti (preferují služebníky Temnoty). Tato armáda existuje jen po dobu jedné hodiny, nebo dokud není nějak zničena. Kouzelník může vyvolat najednou jen jednu armádu, velikost Elementálů si sám zvolí. Temný kouzelník může stejným způsobem vyvolat armádu Nihiloidů (viz *Temná ruka*).

Dovednosti kněze

Velká krvavá oběť (20 bodů)

Kněz může obětovat živou osobu – rituál je pak automaticky úspěšný, kněz si už nemusí házet proti CHA. Rituál vyžaduje obětovat Osobu-Živou bytost s minimálně tolika aktuálními HP, kolik je stonásobek jeho úrovně (rituály s nultou úrovní vyžadují minimálně 50 HP). Pokud je osobou uctíváče stejného boha, jako kněz, pak má jeho HP dvojnásobnou hodnotu. Lze obětovat jednu hodnotnější nebo několik méně hodnotných osob, jejich HP se sčítají. Osoby musí být bytostmi Světla, nezasažené Temnotou. Temný kněz může stejným způsobem obětovávat služebníky Temných bohů (včetně Prokletých či Paralelních ras).

Přivolání armády Djinnů/Efreetů/Daimonů/Fantomů (100 bodů)

Světlý kněz může vyvolat deset, sto nebo tisíc Djinnů (pokud uctívá Nebeského boha), Efreetů (pokud uctívá Pekelného boha) nebo Daimonů (pokud je stoupencem Zegurnské církve) – viz *Základní kniha: Protivníci*. Trvá to 10 minut a vyžaduje úspěšný hod proti CHA. Pokud jich vyvolá deset, tuto schopnost lze znovu použít až za 10 hodin. Pokud jich vyvolá sto, tuto schopnost lze znovu použít až za 100 hodin. Pokud jich vyvolá tisíc, tuto schopnost lze znovu použít až za 1000 hodin. Počítají se jako Oddíl. Snaží se splnit úkol zadaný Knězem, který je vyvolal. Tato armáda existuje tak dlouho, dokud nesplní zadaný úkol, nebo dokud není nějak zničena. Kněz může přivolat najednou jen jednu armádu. Temný kněz může stejným způsobem vyvolat armádu Fantomů (viz *Temná ruka*).

Dovednosti technika

Rozsáhlá sabotáž (100 bodů)

Technik dokáže provést sabotáž s efektem na celou oblast. Může ji provést v Lokálním, Středním nebo Globálním rozsahu. Lokální sabotáž trvá 1 hodinu. Střední sabotáž trvá 1 den. Globální sabotáž trvá 1 týden. Technik při tom musí uspět v hodu proti INT. Hod je proveden až nakonec, takže technik neví, zdali se operace povede. Může si vybrat, jaký systém sabotuje. U vybraného systému musí být přítomen po celou dobu sabotáže (např. v elektrárně, na letišti). Sabotovaný systém je pak vyřazen z provozu. Nepřítel může takovou sabotáž opravit až za k20 hodin, dní respektive týdnů (záleží na jejím rozsahu). Technik k provedení sabotáže potřebuje 50 elektrických a 50 mechanických součástek. Ty se spotřebují, ať už se sabotáž povedla nebo ne.

Příklady systémů:

Energetika – elektrárny, rozvod energie.

Výroba – továrny, rafinérie atd.

Těžba – vrtné věže, hlubinné doly atd.

Planetární komunikace – komunikační síť v rámci planety.

Systémová komunikace – komunikační síť v rámci soustavy.

Galaktická komunikace – komunikační síť v rámci galaxie.

Pozemní doprava – autobusy, vlaky, tramvaje, metra atd.

Námořní doprava – linkové lodě, trajekty, tankery atd.

Letecká doprava – osobní a nákladní letadla atd.

Systémová doprava – osobní a nákladní lodě v rámci soustavy.

Galaktická doprava – osobní a nákladní lodě v rámci galaxie.

Pasivní obrana – ochranné štíty, rušičky, varovné senzory atd.

Aktivní obrana – zbraňové satelity, obranné věže, odpalovače anti-střel atd.

Technik může sabotáž omezit jen na některé části systému, např. při sabotáži Pozemní dopravy může určit, že vlaková spojení budou fungovat normálně. Taková vymezení ale vyžadují dvojnásobek elektrických a mechanických součástek.

Dovednosti lékaře

Rozsáhlé zamoření (100 bodů)

Lékař dokáže zamořit oblast jedem či nějakou chorobou a způsobit tak Nákazu či Otravu Lokálního, Středního nebo Globálního rozsahu (viz Katastrofy). Lokální zamoření trvá 1 hodinu. Střední zamoření trvá 1 den. Globální zamoření trvá 1 týden. Lékař při tom musí uspět v hodů proti INT. Hod je proveden až nakonec, takže lékař neví, zdali se operace povede. Sám si vybere, jakou nemoc či jed použije. Musí být přítomen na příhodném místě po celou dobu zamoření (např. v obchodním domě, na letišti). Nepřítel může zamoření zastavit až za 20 hodin, dní respektive týdnů (záleží na jeho rozsahu) vyhlášením karantény a dekontaminací. Lékař k provedení zamoření potřebuje 100 biologických (v případě Nemoci) nebo 100 chemických (v případě Jedů) prvků. Ty se spotřebují, ať už se zamoření povedlo nebo ne.

Příklady příhodných míst:

Obchodní centrum – obchodní dům, tržiště atd.

Lékařské centrum – nemocnice atd.

Vzdělávací centrum – škola, knihovna, muzeum atd.

Potravinářské centrum – farma, jatka atd.

Dopravní centrum – letiště, nádraží, přístav atd.

Kulturní centrum – kino, divadlo atd.

Náboženské centrum – chrám, poutní místo atd.

Zásoba vody – nádrž na vodu, studna atd.

Lékař může zamoření omezit jen na některé druhy organizmů, např. může určit, že nemoc postihne jen Orky, nebo že jen Orkové budou imunní. Taková vymezení ale vyžadují dvojnásobek biologických resp. chemických prvků.

Strážná nadace Scourge Shield

Byla založena vědci a kněžími z civilizovaných říší na počátku 12. věku, aby eliminovala hrozbu Třetího biče božího. Zaměřuje se na lokalizaci a uzavírání portálů dřív, než z nich monstra vyjdou ven. Nadace používá kombinaci vědy a víry, technologie a magie. Svě členy má nasazené všude po galaxii.

Lovecká sekta Scourge Hammer

Byla založena vědci a kněžími z barbarských říší na počátku 12. věku, aby eliminovala hrozbu Třetího biče božího. Zaměřuje se na lokalizaci a zabíjení monster, když už vyjdou z portálů ven. Sekta používá kombinaci vědy a víry, technologie a magie. Svě členy má nasazené všude po galaxii.

Kontrola nad Třetím bičem božím

Šíří se zvěsti, že některé organizace se snaží najít způsob, jak získat kontrolu nad Bičem božím. Existují konspirační teorie, že se to někomu dokonce již povedlo a že Bič boží mu nyní slouží jako zbraň hromadného ničení. Mezi podezřelými jsou strážná nadace Scourge Shield i lovecká sekta Scourge Hammer. Není jasné, co všechno z toho je pravda, ale je zřejmé, že mezi oběma organizacemi panuje rivalita.

Aléhormův artefakt

Obrovská stavba neznámého původu a účelu, která se nachází na planetě Kachur En Egaron. V roce 10-3.000 ji elfský vojevůdce Aléhorm použil jako zbraň na porážku Aliance poslední pomsty. Artefakt obsahuje zvláštní energii, která není božského ani technologického původu. V roce 12-3.000 se na planetě objevil Třetí bič boží. Ukázalo se, že monstra míří přímo k artefaktu. Strážná nadace Scourge Shield a lovecká sekta Scourge Hammer artefakt prozkoumaly, ale nedokázaly zjistit, proč monstra tak láká. Obě organizace se ale shodly na tom, že bude jistější eliminovat monstra dřív, než se dostanou až k němu. Během následné bitvy byla monstra zabita, nicméně byla též ozářena energií, která z artefaktu začala náhle vyvěrat. Existují teorie, že tato energie Bič boží nějakým způsobem ovlivnila. Možná je důvodem, proč se Třetí bič boží v roce 13-24 vrátil—a proč se dokáže vracet opakovaně, bez ohledu na své zničení. Různé organizace se snaží artefakt prozkoumat, odhalit jeho tajemství a najít pro tuto energii nějaké využití.

Kouzla

Mocná apokalyptická kouzla, která existují jak ve Světle, tak i v Temné magii. Patří mezi nejsložitější, takže je ovládají jen ti nejmocnější kouzelníci. I oni však při jejich sesílání podstupují velké riziko, protože když selžou, téměř vždy to znamená zkázu – jak pro ně samotné, tak i pro všechno v jejich okolí.

Kouzla se sesílají stejně jako běžná kouzla, ovšem s jedním rozdílem: kouzelník má při tom takový postih na WIL, kolik je úroveň kouzla dělená 5. Např. kouzlo úrovně 80 dá postih –16.

Některá kouzla existují ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot.

Některé verze mají více stupňů síly. Pokud kouzelník chce, může seslat silnější verzi, ovšem úroveň se pro tento účel zvýší o uvedené číslo. Např. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Při hodů Smůla dochází ke katastrofálnímu efektu!

Apokalyptický negativní efekt:

Pokud kouzelníkovi padne Smůla při sesílání takto mocného kouzla, hodí si k20, aby zjistil, jaký efekt ho postihnul.

(1) Spontánní vzplanutí/zmrznutí

Nejméně závažný efekt. Tělo Kouzelníka je tak zahlceno Světlem, že je pohlceno plameny. Tělo Temného kouzelníka je tak zahlceno Temnotou, že je prostoupeno mrazivým chladem Prázdnoty. Kouzelník si musí házet proti WIL tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

(2-7) Vlna Světla/Temnoty

Kouzelník je ihned sežehnut na popel resp. roztržštěn na střepy a vyvolá malou Explozi s dosahem k20 metrů (od hodu 11 a více odečtete 10) s DAM 10.

(8-13) Velká vlna Světla/Temnoty

Kouzelník je ihned sežehnut na popel resp. roztržštěn na střepy a vyvolá velkou Explozi s dosahem k20 desítek metrů (od hodu 11 a více odečtete 10) s DAM-V 10.

(14-19) Obří vlna Světla/Temnoty

Kouzelník je ihned sežehnut na popel resp. roztržštěn na střepy a vyvolá obrovskou Explozi s dosahem k20 stovek metrů (od hodu 11 a více odečtete 10) s DAM-O 10.

(20) Erupce Světla/Temnoty

Kouzelník je ihned sežehnut na popel resp. roztržštěn na střepy a vyvolá gigantickou Explozi s dosahem k20 kilometrů (od hodu 11 a více odečtete 10), která zničí vše.

Zemětřesení (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Zemětřesení (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Bouře (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Bouři (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Povodeň (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Povodeň (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Požár (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Požár (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Tsunami (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**
Vyvolá Tsunami (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Sopečná erupce (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Sopečnou erupci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Meteorický déšť (Živly)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Meteorický déšť (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Radiační kontaminace (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Přivolá Radiační kontaminaci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Narušení magnetosféry (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**
Vyvolá Narušenou magnetosféru (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Výpadek energie (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

V celé oblasti způsobí kompletní výpadek elektrické energie – všechna elektrická zařízení přestanou fungovat.

Úroveň 10: Lokální verze.
Úroveň 15: Střední verze.
Úroveň 20: Globální verze.

Sluneční erupce (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vyvolá Sluneční erupci (viz Katastrofy).

Úroveň 15: Malá verze.
Úroveň 20: Střední verze.
Úroveň 25: Velká verze.

Nova (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 40, dosah: dohled, trvání: jednorázové**
Promění trpasličí, normální nebo obří hvězdu na Novu (viz Katastrofy). Hvězda je zničena.

Supernova (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 60, dosah: dohled, trvání: jednorázové**
Promění superobří hvězdu na Supernovu (viz Katastrofy). Hvězda je zničena.

Hypernova (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 80, dosah: dohled, trvání: jednorázové**
Promění hyperobří hvězdu na Hypernovu (viz Katastrofy). Hvězda je zničena.

Vesmírná bouře (Energie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Vytvoří Vesmírnou bouři (viz Katastrofy).

Úroveň 40: Bouře o průměru 1 ly. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 60: Bouře o průměru 10 ly. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 80: Bouře o průměru 100 ly. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Odzbrojení (Hmota)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

V celé oblasti způsobí znehodnocení všech zbraní.

Úroveň 10: Lokální verze.
Úroveň 15: Střední verze.
Úroveň 20: Globální verze.

Pád vesmírného tělesa (Hmota)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**
Vyvolá Pád vesmírného tělesa (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).
Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Narušení oběžné dráhy (Hmota)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 20, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vytvoří Narušení oběžné dráhy (viz Katastrofy) planety, na které se kouzelník právě nachází.

Biologická kontaminace (Biochemie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Přivolá Biologickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Chemická kontaminace (Biochemie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Přivolá Chemickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Hladomor (Biochemie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

V celé oblasti způsobí rozklad potravin, znehodnocení zemědělské úrody a nemoc a neplodnost u hospodářských zvířat.

Úroveň 10: Lokální verze.

Úroveň 15: Střední verze.

Úroveň 20: Globální verze.

Přemnožení (Biochemie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vyvolá Přemnožení (viz Katastrofy) vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Vymírání (Biochemie)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Způsobí vymírání vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny). Pomalé způsobí vymření do k20 let, Střední způsobí vymření do k20 měsíců a Rychlé do k20 dní.

Úroveň 10: Lokální verze. Pomalé, Střední (+5), Rychlé (+10).

Úroveň 15: Střední verze. Pomalé, Střední (+5), Rychlé (+10).

Úroveň 20: Globální verze. Pomalé, Střední (+5), Rychlé (+10).

Černá díra (Časoprostor)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 40, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Vytvoří Černou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne přitahovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem do ní). Pokud se těleso ocitne za horizontem události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – rozdrceno.

Bílá díra (Časoprostor)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 40, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Vytvoří Bílou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne odpuzovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem od ní). Pokud se těleso ocitne u horizontu události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – roztrháno.

Subprostorový vír (Časoprostor)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 40, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Vytvoří Subprostorový vír (viz Katastrofy).

Hyperprostorový vír (Časoprostor)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 40, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Vytvoří Hyperprostorový vír (viz Katastrofy).

Červí díra (Časoprostor)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň 30, dosah: dohled, trvání: k20 hodin**

Vyvolá obousměrnou červí díru napříč vesmírem. Jeden otvor je vytvořen v blízkosti sesilatele (až 1 km daleko, musí být v jeho výhledu), druhý otvor je vytvořen do vzdálenosti až 1000 světelných let. Sesilatel sice nemusí vidět místo, kam vytvoří druhý otvor, ovšem musí mít o dané oblasti informace, např. z vesmírné mapy. Otvor nemůže být vytvořen v blízkosti silného gravitačního pole, např. planety.

Časová distorze (Časoprostor)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: různé**

Vytvoří Časovou distorzi (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Distorze o průměru 10 kilometrů s trváním k20 hodin.

Úroveň 20: Distorze o průměru 100 kilometrů s trváním k20 dní.

Úroveň 40: Distorze o průměru 10.000 kilometrů s trváním k20 měsíců.

Očistné Světlo (Očištění)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vyvolá Očistné Světlo (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Světla.

Úroveň 10: Lokální verze.

Úroveň 15: Střední verze.

Úroveň 20: Globální verze.

Spalující Světlo (Očištění)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vyvolá Spalující Světlo (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Světla.

Úroveň 10: Lokální verze.

Úroveň 15: Střední verze.

Úroveň 20: Globální verze.

Korumpující Temnota (Zprznění)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vyvolá Korumpující Temnotu (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Temnoty.

Úroveň 10: Lokální verze.

Úroveň 15: Střední verze.

Úroveň 20: Globální verze.

Mrazivá Temnota (Zprznění)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: jednorázové**

Vyvolá Mrazivou Temnotu (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Temnoty.

Úroveň 10: Lokální verze.

Úroveň 15: Střední verze.

Úroveň 20: Globální verze.

Temný teror (Zprznění)

Druh: **exo-kouzlo, úroveň X, dosah: dohled, trvání: k20 dní**

Vyvolá Temný teror (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Temnoty.

Úroveň 10: Lokální verze.

Úroveň 15: Střední verze.

Úroveň 20: Globální verze.

Rituály

Mocné apokalyptické rituály. Patří mezi nejsložitější, takže je zvládají jen ti nejmocnější kněží. Jejich provádění je navíc časově náročné, takže pokud se nepřítel dozví co kněz chystá, má dost času ho zastavit. Z toho důvodu je takový kněz obvykle izolován na dobře utajeném místě, kde ho hlídá početná osobní garda.

Rituál se provádí stejně jako běžný rituál, ovšem s jedním rozdílem: kněz má při tom takový postih na CHA, kolik je úroveň rituálu dělená 5. Např. rituál úrovně 80 dá postih -16.

Některé rituály existují ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot.

Některé verze mají více stupňů síly. Pokud kněz chce, může provést silnější verzi, ovšem úroveň se pro tento účel zvýší o uvedené číslo. Např. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Zemětřesení (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Zemětřesení (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Bouře (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Bouři (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Povodeň (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Povodeň (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Požár (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Požár (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Tsunami (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Tsunami (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Sopečná erupce (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Sopečnou erupci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Meteorický déšť (Wilsar)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Přivolá Meteorický déšť (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Sluneční erupce (Lugona)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Sluneční erupci (viz Katastrofy).

Úroveň 15: Malá verze. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Střední verze. Rituál: 30 dní

Úroveň 25: Velká verze. Rituál: 50 dní

Nova (Lugona)

Rozsah: různé, úroveň 40, rituál: 60 dní, trvání: jednorázové

Promění trpasličí, normální nebo obří hvězdu na Novu (viz Katastrofy). Hvězda je zničena.

Supernova (Lugona)

Rozsah: různé, úroveň 60, rituál: 80 dní, trvání: jednorázové

Promění superobří hvězdu na Supernovu (viz Katastrofy). Hvězda je zničena.

Hypernova (Lugona)

Rozsah: různé, úroveň 80, rituál: 100 dní, trvání: jednorázové

Promění hyperobří hvězdu na Hypernovu (viz Katastrofy). Hvězda je zničena.

Vesmírná bouře (Lugona)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vytvoří Vesmírnou bouři (viz Katastrofy).

Úroveň 40: Bouře o průměru 1 ly. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Rituál: 60 dní

Úroveň 60: Bouře o průměru 10 ly. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Rituál: 80 dní

Úroveň 80: Bouře o průměru 100 ly. Malá, Střední (+5), Velká (+10).

Rituál: 100 dní

Radiační kontaminace (Melnak)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Přivolá Radiační kontaminaci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Biologická kontaminace (Melnak)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Přivolá Biologickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Chemická kontaminace (Melnak)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Přivolá Chemickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Hladomor (Melnak)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

V celé oblasti způsobí rozklad potravin, znehodnocení zemědělské úrody a nemoc a neplodnost u hospodářských zvířat.

Úroveň 10: Lokální verze. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Rituál: 40 dní

Vymírání (Melnak)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Způsobí vymírání vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny). Pomalé způsobí vymření do k20 let, Střední způsobí vymření do k20 měsíců a Rychlé do k20 dní.

Úroveň 10: Lokální verze. Pomalé, Střední (+5), Rychlé (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Pomalé, Střední (+5), Rychlé (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Pomalé, Střední (+5), Rychlé (+10). Rituál: 40 dní

Výpadek energie (Uliun)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

V celé oblasti způsobí kompletní výpadek elektrické energie – všechna elektrická zařízení přestanou fungovat.

Úroveň 10: Lokální verze. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Rituál: 40 dní

Narušení magnetosféry (Uliun)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Narušenou magnetosféru (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Přemnožení (Dyrnusia)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Přemnožení (viz Katastrofy) vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Odzbrojení (Finersha)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

V celé oblasti způsobí znehodnocení všech zbraní.

Úroveň 10: Lokální verze. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Rituál: 40 dní

Pád vesmírného tělesa (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Přivolá Pád vesmírného tělesa (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Lokální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Střední verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Globální verze. Malá, Střední (+5), Velká (+10). Rituál: 40 dní

Narušení oběžné dráhy (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň 20, rituál: 10 dní, trvání: jednorázové

Vytvoří Narušení oběžné dráhy (viz Katastrofy) planety, na které se kněz právě nachází.

Černá díra (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň 40, rituál: 60 dní, trvání: k20 dní

Vytvoří Černou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne přitahovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem do ní). Pokud se těleso ocitne za horizontem události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – rozdrčeno.

Bílá díra (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň 40, rituál: 60 dní, trvání: k20 dní

Vytvoří Bílou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne odpuzovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem od ní). Pokud se těleso ocitne u horizontu události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – roztrháno.

Subprostorový vír (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň 40, rituál: 60 dní, trvání: k20 dní

Vytvoří Subprostorový vír (viz Katastrofy).

Hyperprostorový vír (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň 40, rituál: 60 dní, trvání: k20 dní

Vytvoří Hyperprostorový vír (viz Katastrofy).

Červí díra (Vakmir)

Rozsah: různé, úroveň 30, rituál: 50 dní, trvání: k20 hodin

Vyvolá obousměrnou červí díru napříč vesmírem. Jeden otvor je vytvořen v blízkosti kněze (až 1 km daleko, musí být v jeho výhledu), druhý otvor je vytvořen do vzdálenosti až 1000 světelných let. Kněz sice nemusí vidět místo, kam vytvoří druhý otvor, ovšem musí mít o dané oblasti informace, např. z vesmírné mapy. Otvor nemůže být vytvořen v blízkosti silného gravitačního pole, např. planety.

Časová distorze (Sulosa)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: různé

Vytvoří Časovou distorzi (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Distorze o průměru 10 km s trváním k20 hodin.

Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Distorze o průměru 100 km s trváním k20 dní.

Rituál: 40 dní

Úroveň 40: Distorze o průměru 10.000 km s trváním k20 měsíců.

Rituál: 60 dní

Očistné Světlo (všichni bohové Světla + Zegurnské církve)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Očistné Světlo (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Vyvolá Lokální očistné Světlo. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední očistné Světlo. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální očistné Světlo. Rituál: 40 dní

Spalující Světlo (všichni bohové Světla + Zegurnské církve)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Spalující Světlo (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Vyvolá Lokální spalující Světlo. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední spalující Světlo. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální spalující Světlo. Rituál: 40 dní

Korumpující Temnota (všichni bohové Temnoty)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Korumpující Temnotu (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Vyvolá Lokální korumpující Temnotu. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední korumpující Temnotu. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální korumpující Temnotu. Rituál: 40 dní

Mrazivá Temnota (všichni bohové Temnoty)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: jednorázové

Vyvolá Mrazivou Temnotu (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Vyvolá Lokální mrazivou Temnotu. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední mrazivou Temnotu. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální mrazivou Temnotu. Rituál: 40 dní

Temný teror (všichni bohové Temnoty)

Rozsah: různé, úroveň X, rituál: různé, trvání: k20 dní

Vyvolá Temný teror (viz Katastrofy).

Úroveň 10: Vyvolá Lokální Temný teror. Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední Temný teror. Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální Temný teror. Rituál: 40 dní

Protivníci

Behemoth, Leviathan a Ziz

Legendární monstra: Pro současné obyvatele galaxie to byla téměř bájná zvířata... dokud se v roce 13-24 opět neobjevila. Moc známo o nich není. Podle toho, co dokázala, je možné, že jsou ještě mocnější a nebezpečnější než Draci, ačkoliv zase postrádají jejich zvláštní schopnosti. Nemohou se splášt, nelze je uklidnit ani zastrašit.

Všeobecná panika: Všichni, kteří je spatří nebo uslyší, si musí hodit na Paniku.

Extra-odolnost: Mají ARM 15. Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-10 ho ignorují (neutrpi).

Behemoth

Velikost 10+, nebezpečí 10, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h

Zbraně: čelisti (DAM-O 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
10	n/a	5	5	19	19	10	19	19	10.000	n/a

INFO: Behemoth je gigantická bestie, která se v průběhu dějin objevila jen dvakrát. Je to kolos kráčeující po zadních nohách, přední jsou zakrnělé. Stavbou těla připomíná Tyranosaura. Jediný exemplář dokáže zničit podstatnou část planetární armády. Behemoth může zadupat tak mohutně, že způsobí silné zničující zemětřesení schopné zbourat celé město a roztržít celou armádu.

Zemětřesení: Místo normálního útoku může zadupat. Způsobí tak Lokální zemětřesení o Velké síle (viz Katastrofy), má ale jen jednorázový efekt.

Leviathan

Velikost 10+, nebezpečí 10, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Vodní, Cestovní rychlost 20 km/h

Zbraně: čelisti (DAM-O 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
10	n/a	5	5	19	19	10	19	19	10.000	n/a

INFO: Leviathan je gigantická vodní bestie, která se v průběhu dějin objevila jen dvakrát. Je to kolos se čtyřmi ploutvemi, dlouhým ocasem a protáhlou tlamou. Stavbou těla připomíná Mosasaura. Jediný exemplář dokáže zničit podstatnou část planetárního námořnictva. Leviathan může svými ploutvemi zabrat tak mohutně, že způsobí obrovskou devastující vlnu schopnou smést celou flotilu lodí a zničit velkou část pobřeží.

Tsunami: Místo normálního útoku může máchnout ploutví. Způsobí tak Lokální tsunami o Velké síle (viz Katastrofy).

Ziz

Velikost 10+, nebezpečí 10, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Létající, Cestovní rychlost 20 km/h

Zbraně: čelisti (DAM-O 10)

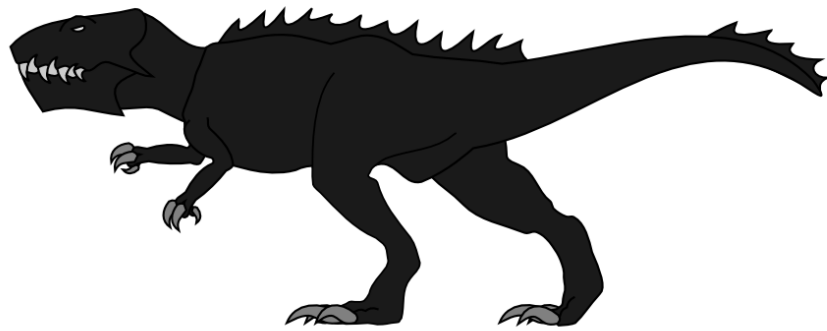
CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
10	n/a	5	5	19	19	10	19	19	10.000	n/a

INFO: Ziz je gigantická létající bestie, která se v průběhu dějin objevila jen dvakrát. Je to kolos s ještěřními křídly, dlouhým ocasem a výrůstkem na hlavě. Stavbou těla připomíná Pteranodona. Jediný exemplář dokáže zničit podstatnou část planetárního letectva. Ziz může svými křídly zamávat tak mohutně, že vyvolá zuřivý tajfun schopný odfouknout celou letku vzdušných sil a bourat budovy.

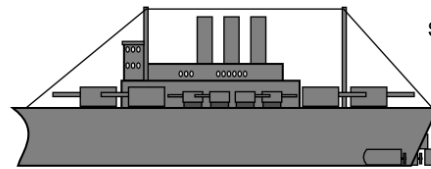
Hurikán: Místo normálního útoku může mávnout křídly. Způsobí tak Lokální bouři o Velké síle (viz Katastrofy), má ale jen jednorázový efekt.



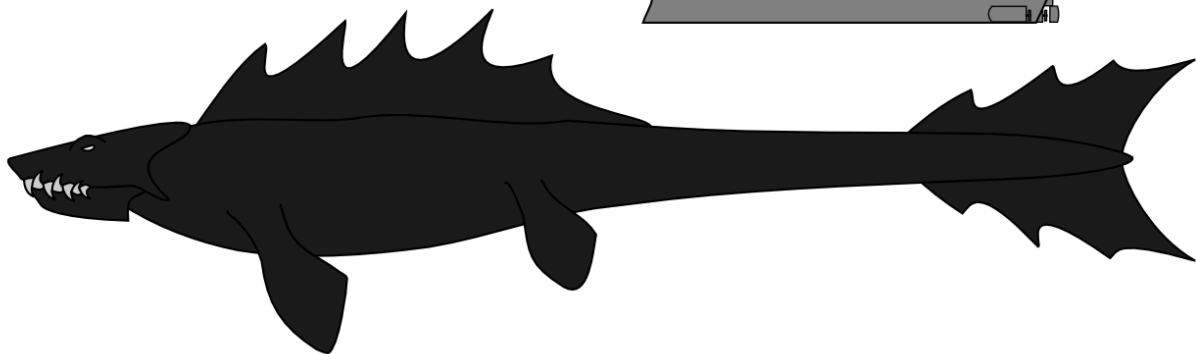
super-těžké kráčedlo



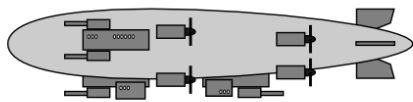
Behemoth



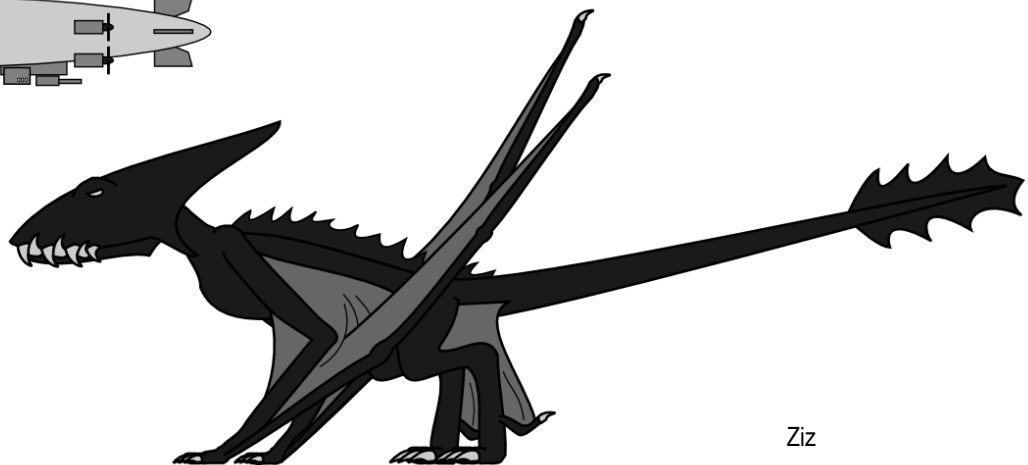
střední křižník



Leviathan



střední křižník



Ziz

Historie

13-24: Návrat Třetího biče božho: Teorie, že Třetí bič boží nebyl definitivně zničen a dříve či později se vrátí, byla potvrzena, když zaútočil na planetu Grana. Předpokládá se, že zdevastoval již několik planet předtím, ale neexistují žádná svědectví ani jasné důkazy. Informace o Třetím biči božím se postupně šíří galaxií a způsobuje paniku. Nadace Scourge Shield a sekta Scourge Hammer sbírají nové síly a vliv, aby mu mohly čelit.

13-706 – stále trvá: Velká půlčicko-goblinská válka: V sektoru Nimashi začala intenzivní válka mezi Půlčiky a Goblíny.

13-706 – stále trvá: Velká gnómsko-hobgoblinská válka: V sektoru Hurromey začala intenzivní válka mezi Gnómy a Hobgoblíny.

13-706 – stále trvá: Velká trpaslicko-orská válka: V sektoru Stycur začala intenzivní válka mezi Trpaslíky a Orky.

13-712 – stále trvá: Černobílá apokalypsa: V sektoru Phoenyr započal velký konflikt mezi Černými a Bílými říšemi.

13-824 – stále trvá: Šedočerná apokalypsa: V sektoru Jioom-Krax se rozhořel velký konflikt mezi Šedými a Černými říšemi.

13-824 – stále trvá: Bílošedá apokalypsa: V sektoru Amnagom začala intenzivní válka mezi Bílými a Šedými říšemi.

13-850 – stále trvá: Titánská válka: Začala velká válka mezi titánskými domináty a principáty. Obě skupiny chtějí dobýt Chrám dominance Triumvirátu, které ještě žádné nepatří. Trollové bojují o dobytí Chrámu na planetě Mundiul II, Zlobí válčí o Chrám na planetě Khas Morr a Obří o Chrám na planetě Sífner Prime. Mezi jednotlivými frakcemi vznikají nejrůznější aliance, ale jsou nestabilní a vždy jen krátkodobé.

13-909 – stále trvá: Lesní masakr: V sektoru Lukomo nastala krvavá válka mezi Lesními elfy a Ursary.

13-918 – stále trvá: Poslední lov: V sektoru Clawmaw začala obrovitá válka mezi Caniry a Feliry. Rozpoutal ji Souboj Slunce a Měsíce, ve kterém proti sobě bojovaly arcismečky Moon Wolf a Sun Wolf na straně jedné a arciskupiny Moon Tiger a Sun Tiger na straně druhé.

13-925 – stále trvá: Elfská zkáza: V sektoru Uzhéthayo, který patří mezi elfská posvátná území, začala intenzivní totální válka mezi Temnými a Vznešenými elfy.

13-950 – stále trvá: Černá invaze: Flotila super-robotů Černý Jin zahájila úder na území největší Černé říše, Prezidentství Scarab-black. To odolává jen stěží, jeho ztráty jsou obrovské, Černý Jin se postupně probojovává až k samotnému centru říše. Vědci a technici zoufale hledají způsob, jak útok zastavit.

13-950 – stále trvá: Bílá invaze: Flotila super-golemů Bílý Jang zahájila úder na území největší Bílé říše, Papežství Snow-white. To odolává jen stěží, jeho ztráty jsou obrovské, Bílý Jang se postupně probojovává až k samotnému centru říše. Kněží a kouzelníci zoufale hledají způsob, jak útok zastavit.

13-955: Operace KontraX: Byla odhalena neobvykle vysoká

aktivita tajemné organizace Intrix, což je v historii vzácné. Tři mocné špiónážní organizace Elfů – Vznešená pavučina, Temná pavučina a Lesní pavučina – nezávisle na sobě vystopovaly jednoho agenta do oblasti poblíž soustavy Damun. Jakmile se o sobě Vznešená a Temná pavučina dozvěděly, začaly proti sobě bojovat. Špióni Lesní pavučiny však pokračovali v pronásledování, ale agent jim na poslední chvíli zmizel. Podařilo se jim však zachytit záhadný komunikační signál se zvláštním typem šifrování. Lesní pavučina se snaží šifru prolomit. Věří, že díky tomu odhalí tajemství Intrixu.

13-963: Bitva o Mek-La: Válečníci Světla a Temnoty se přesunuli na planetu Mek-La, která bude podle bohů hrát zásadní roli během finálního boje mezi Světlem a Temnotou. Došlo k bitvě, která trvala šest měsíců, ale žádná strana v ní nedokázala získat převahu. Samotní bohové se nakonec rozhodli, že zasáhnou. Na obou stranách se objevili nadpřirození válečníci: Avatarové u Světla a Tenebrisové u Temnoty. Ale síly armád byly stále vyrovnané. Bitva skončila, když Avatar Xeo Tyrmo, lidský velekněz z Šedé říše uctívající Zegurnu, a Tenebris Qarthemog, hobgoblinský koruptor sloužící Eclipsothovi, vyvolali obrovskou boží moc, která zničila všechny armády na planetě, flotily na orbitě, a je samotná. Božské síly však na planetě zůstaly a vytvořily podivnou anomálii: věčně vířící bouři Světla a Temnoty, která vysaje a uvězní duše všech, kteří sem přiletí.

13-969: Založení Aliance spásy a Aliance zhouby: Říše Světla i říše Temnoty, které se účastnily Bitvy o Mek-La, založily stabilní organizace: Alianci spásy respektive Alianci zhouby. Úkolem Aliance spásy je zničit planety soustavy Akhati, úkolem Aliance zhouby je zničit všechny Božské planety. Obě aliance také opatrně zkoumaly bouři na planetě Mek-La a podivnou božskou sílu začaly v malých množstvích odčerpávat. S její pomocí dokázaly vyrábět mocné zbraně a cvičit neporazitelné válečníky. Brzy byly vytvořeny armády Spásných a Zhubných křížáků, ultimátních válečníků.

13-977: Pátrání po Artefaktech Armageddonu: V několika prastarých kronikách jsou zmínky o artefaktech neznámého původu, které v sobě skrývají nesmírnou moc schopnou určit průběh finální bitvy mezi Světlem a Temnotou. Mnoho organizací (stojících na straně Světla i Temnoty) se je proto snaží najít. Ale je to obtížné, protože nikde není popsán jejich vzhled. Jsou známy pouze pod jmény, např. Xepský blesk, Ognumská pečeť, Yeffurský kříž a mnoho dalších. Žádná kronika neobsahuje kompletní seznam.

13-985: Zničení Red Gem: Soustava Red Gem byla zničena poté, co se přes ní přehnal podivná energetická vlna. Všechny planety i hvězda byly během pár minut rozloženy, nezůstaly žádné zbytky. Šedá říše Arcivévodství Agamnonos, které soustava patřila, utrpěla vážnou ztrátu. Chtěla zjistit, co tuto katastrofu způsobilo. Observatoře v sousedních soustavách těsně před událostí zachytily přítomnost cizího objektu. Podle všeho to bylo Tri-jádro, unikátní loď tajemné flotily Triskelion. Další vyšetřování odhalilo, že organizace Triniciativa, která Triskelion zkoumá, krátce před útokem v soustavě odhalila něco významného.

13-993: Cairgenský sněm: Na planetě Cairgen se sešel sněm vyslanců padesáti říší sedmi sektorů. Jednali o ukončení všech vzájemných válek a nastolení míru a spolupráce mezi všemi stou-

penci Světla. I když v budově byla přísná bezpečnostní opatření, došlo k silnému výbuchu, který jí celou zničil. Pod troskami zahynuli všichni vyslanci. Na místo dorazili agenti Lesní pavučiny, kteří převzali vyšetřování do svých rukou. Za pár dní potvrdili, že se jednalo o teroristický útok organizace IntriX.

13-999: Třetí spásná kruciáta: Stoupenci Světla zahájili 24. Světlou kruciátu, přesně tři měsíce před koncem roku. Tři měsíce je doba, kterou mají na to, aby Temné ruce zabránili v provedení rituálu Prolomení. Musí se tedy znovu probjovat na Khai a zničit pěti Nihilátorů. Ale úkol to je těžký, protože Temná ruka od roku 13-996 vede Třetí zhoubnou kruciátu, která značně vyčerpává síly galaktickým říším. Jen málokdo má prostředky na to, aby se Spásné kruciáty účastnil. Je tedy mnohem slabší, než předchozí dvě.