VOID

SCIENCE Fantasy

Nelítostné armády

Nelítostné armády

vytvořil Gediman
© 2024

Verze 2.0

www.gediman.cz

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

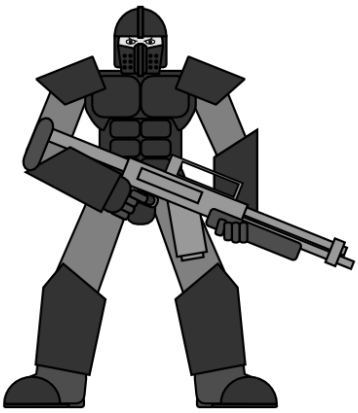
Obsah

1. Úvod 4
2. Oddíly 5
3. Bitvy oddílů 7
4. Bitvy armád 9
5. Boj 11
6. Efekty bojiště 13
7. Pozemní jednotky 14
8. Vzdušné jednotky 16
9. Námořní jednotky 18
10. Vesmírné jednotky 20
11. Vylepšení jednotek 22
12. Povrchové opevnění 23
13. Orbitální opevnění 26
14. Protivníci 28
15. Lidé Šedých říší 28
16. Lidé Bílých říší 30
17. Lidé Černých říší 32
18. Trpaslíci 34
19. Gnómové 35
20. Půlčíci 36
21. Vznešení elfové 37
22. Temní elfové 38
23. Lesní elfové 39
24. Goblini 40
25. Hobgoblini 41
26. Orkové 42
27. Canirové 43
28. Felirové 44
29. Ursarové 45
30. Služebníci Titánů 46
31. Trollové 48
32. Zlobři 49
33. Obři 50
34. Trasgu a Eloko 51
35. Bílý Jang 53
36. Černý Jin 54

Úvod

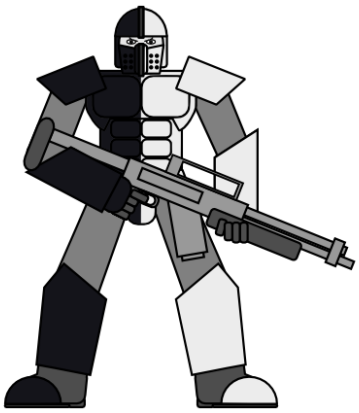
Ocelové bestie

„Nelítostné armády“ jsou dodatečná příručka ke hře Void: Science Fantasy, která obsahuje především nová přídavná pravidla, která umožní vést i ty největší bitvy. Je tu též mnoho nových válečníků, se kterými se mohou Hrdinové utkat.



1. regiment
„Household Eagles“

13. regiment
„Bad Luck“



209. regiment
„Black'n'White“

uniformy Království Eaglegrey

Oddíly

Speciální členové oddílů
Oddíl vojáků civilizovaných i barbarských ras a Temné ruky může obsahovat různé specialisty, kteří mu přidávají další schopnosti a zvyšují tak jeho bojovou efektivitu. Oddíl může mít jednoho specialistu od každého typu. Protože je specialista vizuálně odlišen od řadových vojáků, může být zaměřen zvlášť, ačkoliv útočník má postih –10 na CCO respektive RCO. Jinak se počítá, že specialisté z oddílu umírají vždy až jako poslední, tzn. v oddíle jsou přítomni tak dlouho, jak je to možné.

Speciální členové mohou být i v posádce dopravních prostředků. Můžete například určit, že posádka těžkého tanku obsahuje technika a kouzelníka.

Těžký střelec: je vyzbrojen těžkou střelnou zbraní (standardně opatřena trojnožkou) a má Střelcovu schopnost Čistící palba. Nemůže být obsažen v oddíle, který má těžké střelné zbraně standardně.

Těžký zápasník: je vyzbrojen dřevcovou chladnou zbraní a má Zápasníkovu schopnost Rozmáchnutí. Nemůže být obsažen v oddíle, který má dřevcové chladné zbraně standardně.

Lékař*: má Lékařovu schopnost Ošetření a léčba, kterou může aplikovat na svůj oddíl.

Technik*: má Technikovu schopnost Oprava a náprava, kterou může aplikovat na svůj oddíl respektive dopravní prostředek (pokud je Technik součástí jeho posádky).

Kněz*: má Knězovy schopnosti Rituál a Inspirace. Jaké rituály může ovládat, viz tabulka.

Kouzelník*: má Kouzelníkovi schopnosti Sesílání a Negace. Jaké kouzla může ovládat, viz tabulka.

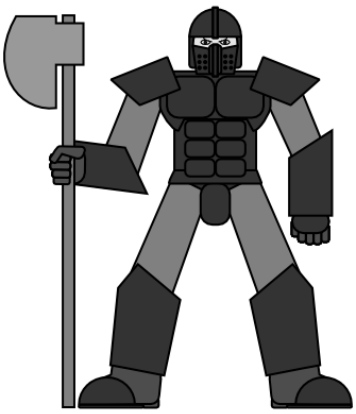
Průzkumník: má Infiltrátorovu schopnost Špehování.

Vlajkonoš: je vybaven válečným praporem. Zvyšuje morálku vlastním spolubojovníkům. Dokud je naživu, má oddíl bonus +5 k WIL a CHA a nemůže se schovávat.

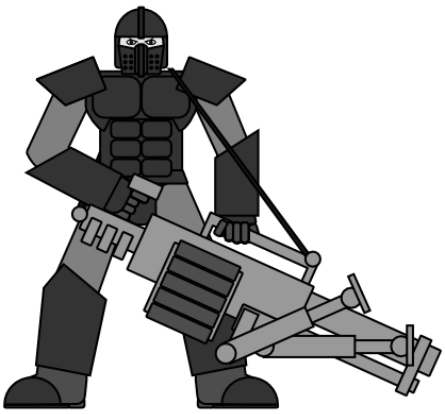
Radista: je vybaven radiostanicí. Zajišťuje spojení jednotky s ostatními jednotkami – může zavolat posily, přivolat dělostřelbu nebo letecký nálet.

*U Temné ruky to jsou Biomancer, Technomancer, Temný kněz respektive Temný kouzelník. Technik a Lékař není přítomen v oddílech vojáků Bílých říší, Kouzelník a Kněz není přítomen v oddílech vojáků Černých říší.

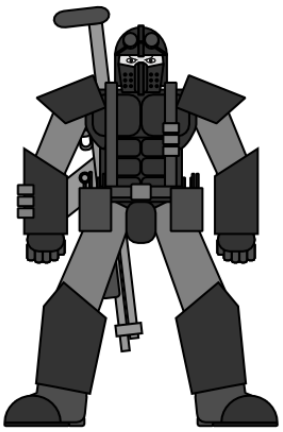
Úroveň nebezpečí jednotky	Počet rituálů/kouzel	Maximální úroveň rituálů/kouzel
1 až 3	1	0
4	3	2
5	5	4
6	7	6
7	9	8
8 až 10	10	10



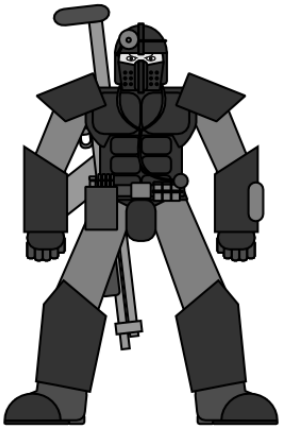
Těžký zápasník



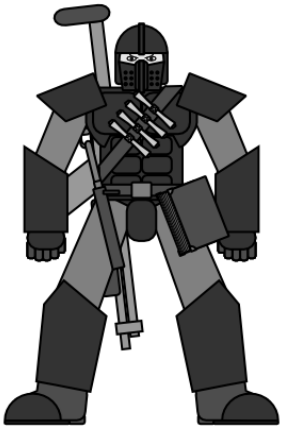
Těžký střelec



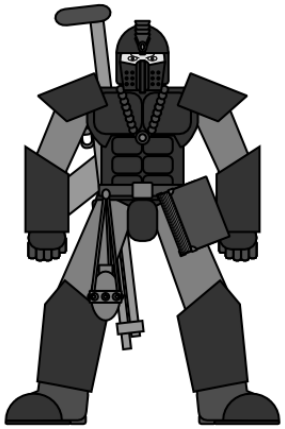
Technik



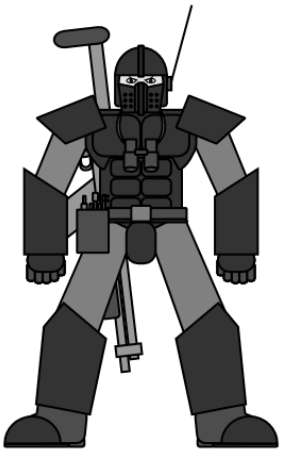
Lékař



Kouzelník

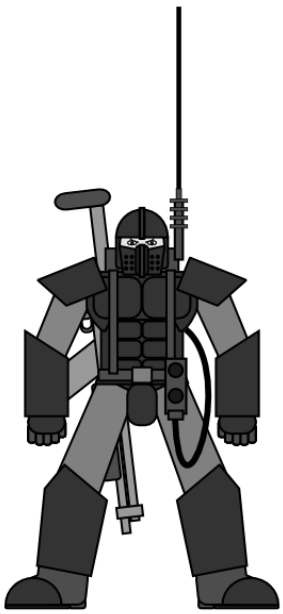


Kněz



Průzkumník

Vlajkonoš



Radista

Bitvy oddílů

Když se oddíl střetne s jednotlivcem nebo malým týmem, např. skupinkou Hrdinů, má určitou nevýhodu, protože nedokáže dostatečně rychle reagovat na změny jejich pozice. Nemůže tedy plně využít palebnou sílu a celkový bojový potenciál každého jednotlivého vojáka. V pravidlech je to vyjádřeno tak, že ničivost jeho útoků je rovná pouze ničivosti útoku jeho jediného člena.

Když se ale střetne s jiným oddílem, může snadno utvořit bitevní linii, takže všichni jeho členové se dostanou ke slovu – v ideálním případě má každý jednotlivý voják svého protivníka. Když se spolu utkají dva oddíly, použijí se následující pravidla. Bitvy oddílů fungují stejně, jako bitvy samostatných postav, mají však několik výjimek a zvláštností.

Obecné efekty
Osoby, Zvířata a Dopravní prostředky, které nejsou členy žádného oddílu, v bitvě vystupují normálně – mohou útočit na oddíly i být jimi napadeny, podle normálních pravidel.

Oddíl může obklíčit jiný oddíl jen tehdy, pokud má alespoň dvojnásobnou početní přesilu.

Ničivost
Ničivost útoku oddílu se vynásobí počtem jeho členů.
Např. oddíl 10 vojáků s puškami s DAM 10 bude mít ničivost útoku DAM 100.

Oddíl si však může vybrat, že nezaútočí s plnou ničivostí. To se může hodit například tehdy, když bude chtít zbytek nepřátelského oddílu zajmout – viz níže.

Na konci kola proveďte přepočet členů poškozených oddílů. Vydělte celkové HP oddílu hodnotou HP zdravého jednotlivce a výsledné číslo zaokrouhlete nahoru.
Např. voják má 40 HP, oddíl se skládá z 1000 vojáků, má tedy 40.000 HP. V boji utrpí zranění za 350 HP, zůstane mu tedy 39.650 HP. To je 991,25, tedy 992 vojáků.

Nebezpečí
Velkou roli v bitvě oddílů hraje úroveň nebezpečí, tedy bitevní efektivita. U Osob a Zvířat je již stanovena, u Dopravních prostředků se musí určit dodatečně. Jednoduše se odvíjí od Nebezpečí vojáků, kteří tvoří jejich posádku.
Např. oddíl těžkých tanků je ovládán posádkami s Nebezpečím 5.

Pokud má oddíl vyšší Nebezpečí než nepřátelský oddíl, může proti němu provést dvě akce v jednom kole.

Pokud HP oddílu s nižším Nebezpečím klesne na 10 % či méně, oddíl s vyšším Nebezpečím ho může zajmout či rozprášit (automaticky zničit).

Pokud oddíl s nižším Nebezpečím stane proti oddílu s vyšším Nebezpečím a dvoj a vícenásobnou početní přesilou, musí si na začátku svého kola hodit proti WIL. Pokud neuspěje, zpanikaří a protivník ho může zajmout či rozprášit (automaticky zničit). Pokud je početní přesila deseti a vícenásobná, má postih –10 na WIL. Pokud je početní přesila sto a vícenásobná, zpanikaří automaticky.

Bytosti, které necítí strach (např. Mechanické, Magické a Astrální a služebníci Temné ruky), nemohou zpanikařit.

Pokud oddílu během útoku na jiný oddíl padne Smůla (hod 20), neznamená to rozbití zbraně, ale snížení Nebezpečí o 1 až do konce boje.

Efekty způsobující postihy na Nebezpečí jsou tyto:
Velká zranění/poškození (oddíl ztratil více než 50 % HP): **–5**
Nevýhodná pozice (např. oddíl je v úzké soutěsce): **–3**
Snížená mobilita (např. oddíl se brodí bažinou): **–3**
Únava (oddíl je unavený předchozím bojem či pochodem): **–1** za každý bod únavy

Minimální hodnota Nebezpečí je 1.

Velitel
Oddílu může osobně velet Hrdina či důležitá NPC postava (např. Boss). Pokud k tomu dojde, má to několik výhod:

Oddíl získá bonus +10 k Nebezpečí.
Oddíl získá bonus +1 k Iniciativě.
Oddíl může použít jeho INT, WIL i CHA.

Při hodu na panikaření může provést Opravný hod na WIL.
Nemůže zpanikařit automaticky, místo toho si hází proti WIL 1.

Velitel může stát v čele oddílu, nebo být v bezpečí zadní linie. Přechod z čela do zadní linie (a naopak) mu zabírá jednu akci.

Pokud stojí v čele oddílu, může proti nepřátelskému oddílu vést sám za sebe obvyklé akce, jako v normálním boji. Tuto akci provede před akcí svého oddílu. Nepřátelský oddíl však na něj může zaútočit (klasickým způsobem, tzn. ničivost není vynásobena počtem členů). Velitel může též zaútočit na nepřátelského velitele stojícího v čele.

Pokud velí ze zadní linie, nemůže vést akce za sebe (kromě přechodu do čela), ale ani nemůže být terčem útoku.

Připojení a odpojení od oddílu nezabírá žádnou akci. Velitel to musí ohlásit na začátku kola a po celé kolo to tak musí zůstat.

Velitel vždy přežije rozprášení oddílu. Pokud je oddíl zajat, je však zajat také.

Oddíly zvířat
Oddíly zvířat nemohou používat formace.

Oddíly zvířat mohou mít velitele, kterým je dominantní jedinec téhož druhu, např. alfa-samec vlčí smečky (např. Boss).

Oddíly zvířat mohou mít za velitele Osobu jen tehdy, když jsou složeny z ochočených zvířat.

Formace

Za normálních okolností se oddíl pohybuje v neuspořádaném houfu. Může však být přeskupen do formace. Přeskupení zabírá jednu akci. Efekt formací může být využit jen v boji s jiným oddílem.

Ofenzivní R
Útočná formace. Oddíl získá bonus +2 k RCO.

Ofenzivní C
Útočná formace. Oddíl získá bonus +2 k CCO.

Ofenzivní RR
Útočná formace. Oddíl získá bonus +4 k RCO, ale pokud zasáhne, tak s polovičním DAM.

Ofenzivní CC
Útočná formace. Oddíl získá bonus +4 k CCO, ale pokud zasáhne, tak s polovičním DAM.

Defenzivní R
Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih –2 na RCO.

Defenzivní C
Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih –2 na CCO.

Defenzivní RR
Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih –4 na RCO, ale pokud zasáhne, tak s dvojnásobným DAM.

Defenzivní CC
Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih –4 na CCO, ale pokud zasáhne, tak s dvojnásobným DAM.

Rozptýlená
Obranná formace. Rojové a Rozptylové útoky a Exploze vyvolané nepřátelským oddílem nemají proti tomuto oddílu obvyklou dvojnásobnou ničivost.

Speciální formace

Speciální formace přístupné jen pro určité frakce.

Technická (Černé říše)
Pokud oddíl obsahuje Technika, Technik může provést schopnost Oprava a náprava dvakrát za akci.

Lékařská (Černé říše)
Pokud oddíl obsahuje Lékaře, Lékař může provést schopnost Ošetření a léčba dvakrát za akci.

Kouzelnická (Bílé říše)
Pokud oddíl obsahuje Kouzelníka, Kouzelník může provést schopnost Sesílání dvakrát za akci.

Kněžská (Bílé říše)
Pokud oddíl obsahuje Kněze, Kněz může provést schopnost Rituál dvakrát za akci.

Koordinovaná (Šedé říše)
Pokud oddíl obsahuje Radistu, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Zákopová (Hobgoblini)
Pokud se oddíl nachází v terénu, kde se lze krýt, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Blesková (Orkové)
Pokud se oddíl nachází v terénu, kde se nelze krýt ani schovávat, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Partyzánská (Goblini)
Pokud se oddíl nachází v terénu, kde se lze schovat, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Tovární (Gnómové)
Pokud se oddíl nachází ve městě, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Důlní (Trpaslíci)
Pokud se oddíl nachází v podzemí, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Faremní (Půlčíci)
Pokud se oddíl nachází v lese, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Fanatická (Vznešení, Temní, Lesní elfové)
Pokud oddíl obsahuje Kněze, jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Lovecká (Canirové, Felirové)
Pokud oddíl obsahuje Průzkumníka a útočí, získává bonus +5 k iniciativě a jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Teritoriální (Ursarové)
Pokud oddíl obsahuje Průzkumníka a je napaden, získává bonus +5 k iniciativě a jeho Nebezpečí je zvýšeno o 5.

Ochranná (Trollové, Zlobři, Obři)
Oddíl Trollů, Zlobrů či Obrů se rozestoupí kolem Leprikónů, Koboldů resp. Gremlinů. Nepřítel nemůže útočit na takto chráněné služebníky, musí se nejprve probojovat skrze Titány. Formací lze chránit oddíl, který je maximálně dvojnásobně početný (např. oddíl šesti Trollů dokáže ochránit oddíl dvanácti Koboldů, ne větší).

Bitvy armád

Pokud na straně Hrdinů stojí vesmírné flotily a planetární armády, mohou je použít k útoku na území nepřítele. Hrdinové tyto ozbrojené síly mohou získat od svého zaměstnavatele či nadřízeného, nebo si jejich asistenci mohou vyjednat od svých kontaktů. Pokud jsou Hrdinové dostatečně mocní a vlivní, mohou si vybudovat vlastní flotily a armády, kterým pak mohou velet.

Bitva probíhá abstraktně, aby zbytečně nezdržovala hru. Probíhá víceméně stejně, jako boj postav, je však v mnohem menším měřítku. Vojáci, vozidla, letadla a plavidla tu jsou označováni jako Jednotky. Každá jednotka představuje jednu soběstačnou bojovou formaci.

Bitvy by se měly řešit těmito pravidly jen v případě, že mají pro příběh hry velký význam – např. když případná porážka bude mít zásadní následky. Tak či tak, bitvy by se měly pomocí těchto pravidel řešit jen tehdy, když postavy mají nad jednotkami přímé velení a mohou tedy ovlivnit jejich průběh. Pokud jednotky vede nějaká NPC postava, průběh i výsledek bitvy může snadno určit sám GM.

Vesmírná bitva
Vesmírná bitva se odehraje v případě, kdy se bojuje o strategicky významný bod, např. o planetu, velkou vesmírnou stanici nebo červí díru. Vítěz získává kontrolu nad tímto bodem. V případě planety se však jedná pouze o kontrolu nad orbitou, povrch stále patří nepříteli. Ovládnutí orbity však dovoluje provést invazi.

Vesmírné bitvy se účastní Vesmírné jednotky a také Vzdušné jednotky s vesmírnou modifikací, tedy nejrůznější vesmírné stíhačky, bombardéry a výsadkové čluny.

Planetární bitva
Planetární bitva se odehraje v případě, kdy se bojuje o strategicky významný bod, např. o město, vojenskou základnu nebo továrnu. Vítěz získává kontrolu nad tímto bodem. GM musí určit, jestli se daný bod nachází na souši či na moři. Pokud útočník zaútočí na nejvýznamnější bod planety a úspěšně ho dobude, může rovnou získat kontrolu nad celou planetou.

Planetární bitvy se účastní Pozemní, Námořní a/nebo Vzdušné jednotky. Některé Vesmírné jednotky se však mohou také zapojit – orbitálním výsadkem posil, dělostřelbou či bombardováním.

Epické bitvy
GM může předem určit, že dobytí bodu bude náročnější. Může stanovit, že bod se dostane pod kontrolu útočníka jen tehdy, když útočník zvítězí ve všech bitvách, nebo alespoň v nadpoloviční většině z nich – GM určí počet (v zájmu urychlení hry by to však nemělo být velké číslo; vhodné maximum je pět). Mezi jednotlivými bitvami může být samozřejmě pauza dlouhá třeba dny či týdny.

Volný střet
Pozemní i vesmírné jednotky se mohou též střetnout čistě proto, aby eliminovaly protivníka – nebojuje se o žádné významné území ani objekt. V případě planetární bitvy se může jednat třeba o střetnutí uprostřed pouště či na širém oceánu, v případě vesmírné bitvy to může být střet daleko od planet, třeba i zcela mimo soustavu. Vítězem je ta strana, která protivníka zničí, zajme či donutí k ústupu. V tomto typu bitvy se v převážné většině případů nevyskytuje žádné opevnění ani jiné budovy. Jedna ze stran však může připravit léčku – pozici nejprve opevnit a teprve potom přilákat protivníka.

Velení
Jednotky operují ve Skupině, které velí společně tým postav nebo jedna z postav (Hrdinové nebo NPC Osoby). Skupina může být složena z Pozemních, Námořních, Vzdušných i Vesmírných jednotek, v libovolné kombinaci.

Atributy
Každá jednotka má tyto atributy:

Close Combat (CCO): efektivita v boji zblízka.
Range Combat (RCO): efektivita ve střelbě.
Morale (MOR): morálka.
Mobility (MOB): bojová rychlost a mrštnost.
Armor (ARM): odolnost proti útokům.
Cena: hodnota jedné jednotky, je čistě orientační.

Výcvik
Atributy Close Combat (CCO), Range Combat (RCO) a Morale (MOR) nejsou u jednotek v seznamu vyznačeny. Odvozují se totiž od kvality výcviku a zkušeností jednotky. Když GM nasadí jednotku, musí stanovit, jak zkušená je. Pokud jednotku vyžadují či sestavují sami hráči, mohou si její zkušenost vybrat, ale čím více zkušenější, tím obtížnější je sehnat ji.

Branci: Mají jen základní výcvik. CCO, RCO a MOR je 8. Cena je poloviční.
Profesionálové: Prošli řádným vojenským výcvikem. CCO, RCO a MOR je 10. Cena je uvedena u jednotky.
Veteráni: Zažili desítky bitev. CCO, RCO a MOR je 12. Cena je zvýšena o 2.
Elitní: Zažili již stovky bitev. CCO, RCO a MOR je 14. Cena je zvýšena o 4.
Hrdinové: Nejlepší bojovníci v galaxii. CCO, RCO a MOR je 16. Cena je zvýšena o 8.

Status
Status určuje, v jakém stavu jednotka je. Funguje tedy podobně jako Health Points (HP) u postav. Je to spíše abstraktní hodnota. Přesný počet zbývajících vojáků, vozidel či lodí nehraje roli.

Plná síla: Jednotka je v plném počtu (stav 100 %).
Lehké ztráty: Jednotka utrpěla menší ztráty (stav 99 až 70 %).
Střední ztráty: Jednotka utrpěla výrazné ztráty (stav 69 až 30 %).
Těžké ztráty: Jednotka byla prakticky zničena, přežily jen malé zbytky (stav 29 až 1 %).
Zničena: Jednotka je zcela zničena, nikdo nepřežil.

Poznamenávejte si status každé jednotky.

Lehké jednotky: Obratnost
Lehké jednotky mají vysoké MOB, ale nízké ARM. Mají zvláštní výhodu Obratnost: v jedné akci mohou provést dva útoky stejného typu (CCO či RCO). Oba mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl.

Střední jednotky
Střední jednotky jsou základní typ.

Těžké jednotky: Ničivost
Těžké jednotky mají vysoké ARM, ale nízké MOB. Mají zvláštní výhodu Ničivost: nepřátelská jednotka má postih –5 od ARM, když odolává jejich útoku.

Opevnění
Opevnění představuje budovy určené k obraně planety. Stává se součástí Skupiny, která ho ovládá, ale nemá hodnoty MOB ani MOR. Pokud tedy Skupina opustí bitevní pole, je zanecháno na místě. Výcvik u něj nehraje roli. U opevnění se též počítá Status, který představuje poškození. Hodnota Výstavba udává, za jak dlouho je opevnění vybudováno – pokud je to v dané situaci podstatné. Hodnota je jen orientační, GM ji může upravit na základě mnoha faktorů (dostatek zdrojů, zkušenost konstruktérů, technologická úroveň říše…).

Transportéry
Některé jednotky mají schopnost převážet v sobě jiné jednotky. Převážené jednotky nemohou nijak reagovat na ostatní jednotky (např. útočit), dokud nejsou vysazeny. Na převážené jednotky nelze nijak reagovat, ale pokud je zničen jejich transportér, jsou zničeny také. Poznamenejte si, jaká jednotka je převážená v jakém transportéru.

Boj

Boj je zahájen, jakmile se Skupiny jednotek setkají na stejném bitevním poli. Přesná velikost bitevního pole nehraje roli, vzdálenosti se tu v zájmu zjednodušení nepočítají. Bitevní pole je vždy v blízkosti strategicky významného bodu, o který se bojuje. GM stanoví, jaké tu nepřítel má jednotky a/nebo opevnění.

Určení iniciativy

Jakmile dojde na boj, je nutné určit, v jakém pořadí budou Skupiny provádět své činnosti. Všechny si hodí k20 a přičtou postihy a bonusy. Skupina s nejvyšším výsledkem začíná jako první, poté následuje Skupina s druhým nejvyšším výsledkem a tak dál, dokud se všechny nevystřídají.

Bonusy a postihy (základní)

Mobilita: Skupina si vždy přičítá atribut MOB své nejpomalejší jednotky.
Očekávaný útok: Skupina byla na útok připravena: +5 (platí jen v prvním kole)
Překvapivý útok: Skupina byla útokem zaskočena: –5 (platí jen v prvním kole)
Panika: Jednotka je zpanikařená: –2 (za každou takovou jednotku)

Kola

Každá jednotka ve Skupině může provést jednu akci. Jakmile všechny Skupiny provedou své akce, je konec kola. Následující kolo provedou ve stejném pořadí (pokud některá z nich mezitím měla svoji Iniciativu nějak modifikovánu bonusy či postihy, její pořadí se změní). To se opakuje tak dlouho, dokud se boj nějak nevyřeší. Jedno kolo trvá 1 hodinu.

Panika

Pokud jednotka utrpí Střední ztráty, hodí si proti MOR. Pokud neuspěje, je zpanikařená, nedokáže udržet formace. Zpanikařená jednotka má postih –4 na CCO, RCO, MOB a MOR. Pokud jednotka utrpí Těžké ztráty a není zpanikařená, hodí si na paniku znovu.

Konec boje

Boj končí, když jsou všechny nepřátelské jednotky eliminovány: zničeny, zajaty či donuceny k ústupu. Při invazi na planetu je nejprve nutné takto eliminovat vesmírné jednotky, poté vítěz může přistát na povrch, kde dojde k boji s pozemními, námořními a/nebo vzdušnými jednotkami. Opevnění může být zničeno nebo obsazeno.

Válečná mlha

Válečná mlha je stav, když jedna strana konfliktu nemá přehled o velikosti nepřátelských sil ani o jejich přesunech. Není to totéž co efekt Očekávaného či Překvapivého útoku, válečná mlha se vztahuje spíše na celkovou připravenost ozbrojených sil, na jejich schopnost provádět správná strategická a taktická rozhodnutí. Skupina, která nemá takovéto informace o protivníkovi, získává postih –5 na iniciativu. Může se to vztahovat na obě strany konfliktu. Efekt válečné mlhy lze odstranit tak, že strana provede dostatečnou špionáž. Špionáž trvá k20 dní. Strana, která získala informace rychleji, toho může využít a provést útok respektive mobilizovat obranu dříve. Postihem pak bude znevýhodněna pouze protistrana.

Např. Klan Stonepick chce provést útok na planetu tlupy Furious Lightning. Provede špionáž, která trvá 7 dní. Tlupa Furious Lightning též provádí špionáž, ovšem její trvá 15 dní. Stonepick provede útok osmý den, tedy den poté, co získá informace. Furious Lightning však na informace stále čeká. Nestihla se připravit a má postih –5 na iniciativu.

Válečnou mlhu lze posílit kontrašpionáží a falešnými přesuny sil. Posílení trvá též k20 dní a lze provést společně se špionáží, ovšem výsledný čas se sčítá. Posílení válečné mlhy způsobuje protistraně další postih –5 na iniciativu (pokud ta neprovádí špionáž) nebo prodlužuje její špionáž o k20 dní.

Např. Klan Stonepick chce provést útok na planetu tlupy Furious Lightning a zároveň zmást její obranu. Provede špionáž a falešný přesun sil, dohromady to trvá 16 dní. Furious Lightning špionáž neprovádí, získá tedy postih –10 na iniciativu.

Např. Klan Stonepick chce provést útok na planetu tlupy Furious Lightning a zároveň zmást její obranu. Provede špionáž a falešný přesun sil, dohromady to trvá 16 dní. Furious Lightning provádí vlastní špionáž, která však díky falešnému přesunu sil trvala 23 dní. Nestihla se připravit a má postih –5 na iniciativu.

Akce
Jednotka může provádět tyto akce.

Boj zblízka:
Útok zblízka. Hodí si proti svému CCO. Pokud hod uspěje, úspěšně zasáhla.
Zasažená jednotka si hodí proti ARM. Pokud hod uspěje, úderu odolala. Pokud ne, utrpěla ztráty.
Pokud útočící jednotce padne Štěstí, zasažená jednotka si na ARM už nehází.

Boj zblízka pokračuje do dalších kol. Trvá tak dlouho, dokud jeden z účastníků není zničen nebo donucen k ústupu. Ústup z boje zblízka nezabírá žádnou akci, ale vyžaduje úspěšný hod proti Mobility. Jednotka se o něj může pokusit na začátku dalšího kola.

Střelba:
Útok střelbou. Hodí si proti svému RCO. Pokud hod uspěje, úspěšně zasáhla.
Zasažená jednotka si hodí proti ARM. Pokud hod uspěje, úderu odolala. Pokud ne, utrpěla ztráty.
Pokud útočící jednotce padne Štěstí, zasažená jednotka si na ARM už nehází.

V boji zblízka nelze střílet.

Stažení:
Jednotka se může z boje stáhnout. Hodí si proti svému MOB. Pokud hod uspěje, z bitevního pole úspěšně unikla a boje se už neúčastní.

Obklíčení:
Jednotka může obklíčit nepřátelskou jednotku. Jednotka, která chce provést obklíčení, nesmí mít vyšší ztráty, než nepřátelská jednotka. Hodí si proti svému MOB. Pokud uspěje, nepřátelská jednotka je obklíčena a nemůže se z boje stáhnout.

Zajetí:
Jednotka může zajmout nepřátelskou jednotku. Je to jako útok pomocí CCO, ale nezpůsobuje žádné ztráty. Pokud útočící jednotka uspěje, napadená jednotka si hodí proti MOR a pokud v tomto hodu neuspěje, je zajata. Pokud útočící jednotce padne Štěstí, napadená jednotka je automaticky zajata; pokud útočící jednotce padne Smůla, napadená jednotka se dokázala ubránit a způsobit útočící jednotce jednu automatickou ztrátu. Pokud napadené jednotce padne Štěstí, dokázala se ubránit a způsobit útočící jednotce jednu automatickou ztrátu.

Krytí:
Jednotka se může krýt v terénu (pokud je to na bitevním poli možné). Získá bonus +1 k ARM. Provedení jakékoli akce s výjimkou Střelby efekt Krytí ukončí. Bonus nemá efekt proti boji zblízka. Vzdušné jednotky se nemohou krýt.

Přesun na/k pobřeží:
Některé pozemní jednotky se mohou přesunout na pobřeží, odkud mohou střílet na blízké námořní cíle. Některé námořní jednotky se mohou přesunout k pobřeží, odkud mohou střílet na blízké pozemní cíle nebo provést výsadek pozemních jednotek.

Zvláštní schopnosti:
Použití zvláštní schopnosti označené „Akce“. Hodí si proti uvedenému atributu. Pokud hod uspěje, schopnost byla použita. Některé schopnosti nevyžadují žádný hod, jiné nevyžadují žádnou akci – lze je provést ihned poté, co jednotka provede svoji běžnou akci.

Efekty bojiště

Zde je seznam postihů, které se aplikují na atributy všech zúčastněných.

Planetární

Vždy se určí Terén a Podnebí. Počasí se nemusí aplikovat (rozhodne GM), většinou je však jen dočasné.

Terén—pozemní
Těžký terén (hory, bažiny, lesy, města): **–1 od MOB**
Extrémní terén (láva, propasti, džungle, velkoměsta): **–2 od MOB**

Terén—námořní
Těžký terén (řídké útesy, řídké pole ledovců): **–1 od MOB**
Extrémní terén (husté útesy, husté pole ledovců): **–2 od MOB**

Podnebí
Drsné podnebí (nízké teploty, vysoké teploty, mírně toxická atmosféra): **–1 od MOR**
Extrémní podnebí (velmi nízké teploty, velmi vysoké teploty, vysoce toxická atmosféra): **–2 od MOR**

Počasí
Drsné počasí (bouře, silný vítr, velké vlny, husté sněžení): **–1 od MOR**
Extrémní počasí (tajfun, blizzard, obrovské vlny): **–2 od MOR**

Gravitace
Pokud se gravitace planety liší od standardu, GM určí jak:
Výrazně menší než standard: **+1 k MOB**
Výrazně vyšší než standard: **–1 od MOB**

Vesmírné

Nemusí se určovat. Tyto efekty nejsou tak časté.

Terén
Těžký terén (řídké asteroidní pole, řídké pole trosek): **–1 od MOB**
Extrémní terén (husté asteroidní pole, husté pole trosek): **–2 od MOB**

Jevy
Drsné energetické jevy (bouře, pulzar…): **–1 od MOR**
Extrémní energetické jevy (silná bouře, silný pulzar…): **–2 od MOR**
Drsné gravitační jevy (dále od černé/bílé díry): **–1 od MOB**
Extrémní gravitační jevy (blízko u černé/bílé díry): **–2 od MOB**

Přizpůsobení
Jednotky se planetárním i vesmírným efektům bojiště přizpůsobí, pokud jsou v nich přítomny alespoň 5 dní. To obvykle představuje výhodu pro obránce, kterému již oblast patří delší dobu. Přizpůsobené jednotky nezískávají žádné postihy.

Jednotky se mohou efektům bojiště přizpůsobit okamžitě (tzn. těsně před zahájením bitvy), ovšem v tom případě mají postih –10 na iniciativu. Takové přizpůsobení vydrží jen do konce boje.

FTL komplikace
Flotily mezihvězdných lodí standardně cestují pomocí FTL pohonů. Někdy se však během letu mohou objevit komplikace, díky kterým přílet není zcela ideální – například gravitační pole, subprostorové a hyperprostorové anomálie či jen chyby ve výpočtu kurzu. Lodě tak mohou dorazit na jiné pozice nebo v jiném pořadí, než jak bylo plánováno. Nepřítel tak získá čas reagovat. Flotila, která na bitevní pole přiletí později, než protivník, a která je pod vlivem některé z komplikací, získá v prvním kole postih -3 nebo -6 na iniciativu (záleží na vážnosti komplikace).

Pozemní jednotky

Pozemní jednotky mohou útočit jen na pozemní cíle, pokud není řečeno jinak.

Pěší regiment

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 10	ARM 6	Cena: 2	MOB 8	ARM 8	Cena: 1	MOB 6	ARM 10	Cena: 2

Pěší regiment je složen z pěchoty. Je to kostra každé armády.
Obsazení (Akce): Může obsadit jedno Opevnění, pokud uspěje v hodu proti CCO.

Motorizovaný pěší regiment

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 10	ARM 6	Cena: 3	MOB 8	ARM 8	Cena: 2	MOB 6	ARM 10	Cena: 3

Motorizovaný pěší regiment je složen z pěchoty, která se mezi bitevními zónami pohybuje v lehce pancéřovaných nákladních autech. Na bojišti však operuje jako klasická pěchota.
Jednotka má bonus +4 k iniciativě, ovšem jen v prvním kole boje.
Obsazení (Akce): Může obsadit jedno Opevnění, pokud uspěje v hodu proti CCO.

Mechanizovaný pěší regiment

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 10	Cena: 4	MOB 10	ARM 12	Cena: 3	MOB 8	ARM 14	Cena: 4

Mechanizovaný pěší regiment je složen z pěchoty, která se mezi bitevními zónami pohybuje v obrněných transportérech (APC) a bojových vozidlech (IFV). Na bojišti jí tato vozidla poskytují krytí a přímou palebnou podporu.
Obsazení (Akce): Může obsadit jedno Opevnění, pokud uspěje v hodu proti CCO.

Jízdní regiment, zvířecí

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 8	Cena: 3	MOB 12	ARM 10	Cena: 2	MOB 10	ARM 12	Cena: 3

Jízdní regiment je složen z jezdců na pozemních zvířatech.
Jeho CCO je vyšší o 2.
Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih –5 na ARM. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Jízdní regiment, motorizovaný

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 8	Cena: 3	MOB 14	ARM 10	Cena: 2	MOB 12	ARM 12	Cena: 3

Jízdní regiment je složen z jezdců na motocyklech či podobných malých vozidlech.
Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih –5 na ARM. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Obrněný regiment, tankový

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 4	MOB 10	ARM 14	Cena: 3	MOB 8	ARM 16	Cena: 4

Tento obrněný regiment je složen z tanků.
Jeho CCO je nižší o 2.

Obrněný regiment, kráčedlový

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 10	ARM 12	Cena: 4	MOB 8	ARM 14	Cena: 3	MOB 6	ARM 16	Cena: 4

Tento obrněný regiment je složen z kráčedel.

Dělostřelecký regiment

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 10	Cena: 4	MOB 10	ARM 12	Cena: 3	MOB 8	ARM 14	Cena: 4

Dělostřelecký regiment je složen z tažených i samohybných dělostřeleckých zbraní.
Pokud je na pobřeží, může střílet i na námořní cíle, které se nacházejí u pobřeží.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.
Salva (Akce): Střelba, při které má cíl postih –5 na ARM. Regiment musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Protiletadlový regiment

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 10	Cena: 4	MOB 10	ARM 12	Cena: 3	MOB 8	ARM 14	Cena: 4

Protiletadlový regiment je složen z tažených i samohybných protiletadlových zbraní.
Může střílet pouze na vzdušné cíle.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.

Regiment bestií

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 10	Cena: 4	MOB 10	ARM 12	Cena: 3	MOB 8	ARM 14	Cena: 4

Regiment bestií je složen z pozemních divokých zvířat, která byla chycena a vycvičena pro bojové účely.
Nemá atribut RCO, nemůže bojovat střelbou.
Ovládaná zvířata (upgrade): Zvířata jsou ovládaná pomocí drog, talismanů, implantátů, kouzel či rituálů, takže jsou mnohem poslušnější. Mají +2 MOR. Zvyšuje cenu jednotky o 2.

Vzdušné jednotky

Vzdušné jednotky nemají atribut CCO, nemohou bojovat zblízka, pokud není řečeno jinak.
Všechny vzdušné jednotky existují také v podobě Vesmírných letadel. Cena takových je zvýšena o 2 body. Vesmírná letadla jsou stavěná na operace ve vesmíru, v atmosféře planet mohou létat také, mají ale postih –2 na MOB. Vesmírná letadla nemají FTL pohon, takže je mezi planetami musí převážet letadlové lodě (ke každé letce musí být přikoupena jedna Letadlová eskadra).

Stíhací letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 19	ARM 6	Cena: 4	MOB 18	ARM 8	Cena: 3	MOB 16	ARM 10	Cena: 4

Stíhací letka je složena ze stíhacích letounů.
Může střílet pouze na vzdušné cíle.

Útočná letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 10	Cena: 4	MOB 14	ARM 12	Cena: 3	MOB 12	ARM 14	Cena: 4

Útočná letka je složena z útočných letounů.
Může střílet pouze na pozemní a námořní cíle.

Bitevní letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 18	ARM 8	Cena: 4	MOB 16	ARM 10	Cena: 3	MOB 14	ARM 12	Cena: 4

Bitevní letka je složena ze stíhacích bombardérů, je univerzální.

Taktická bombardovací letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 12	Cena: 5	MOB 14	ARM 14	Cena: 4	MOB 12	ARM 16	Cena: 5

Taktická bombardovací letka je složena z taktických bombardérů, nosičů střel a dělových letounů.
Může střílet pouze na pozemní a námořní cíle.
Nálet (Akce): Střelba, při které má cíl postih –5 na ARM. Letka musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Strategická bombardovací letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 14	Cena: 6	MOB 12	ARM 16	Cena: 5	MOB 10	ARM 18	Cena: 6

Strategická bombardovací letka je složena ze strategických bombardérů, nosičů střel a dělových letounů.
Může střílet pouze na pozemní a námořní cíle.
Nálet (Akce): Střelba, při které má cíl postih –5 na ARM. Letka musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Taktická transportní letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 12	Cena: 5	MOB 14	ARM 14	Cena: 4	MOB 12	ARM 16	Cena: 5

Taktická transportní letka je složena z taktických transportérů.
Její RCO je nižší o 4.
Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.
Výsadek (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo.
Paravýsadek (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí padáků. Vyžaduje to úspěšný hod na MOR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena a ihned může provést svoji akci.

Strategická transportní letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 14	Cena: 6	MOB 12	ARM 16	Cena: 5	MOB 10	ARM 18	Cena: 6

Strategická transportní letka je složena ze strategických transportérů.
Její RCO je nižší o 4.
Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.
Výsadek (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo.
Paravýsadek (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí padáků. Vyžaduje to úspěšný hod na MOR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena a ihned může provést svoji akci.

Úderná letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 12	Cena: 5	MOB 14	ARM 14	Cena: 4	MOB 12	ARM 16	Cena: 5

Úderná letka je složena z bojových helikoptér či ekvivalentních VTOL letadel.
Čistící palba (Akce): Provede mohutnou palbu. Vyžaduje to úspěšný hod na poloviční RCO. Pokud uspěje, cíl má postih –5 na ARM.

Výsadková letka

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 12	Cena: 5	MOB 14	ARM 14	Cena: 4	MOB 12	ARM 16	Cena: 5

Výsadková letka je složena z transportních helikoptér či ekvivalentních VTOL letadel.
Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.
Výsadek a krycí palba (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku a současně může provést krycí palbu (vyžaduje úspěšný hod na poloviční RCO). Vysazená jednotka se do boje zapojí až příští kolo.

Jízdní letka, zvířecí

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 8	Cena: 3	MOB 12	ARM 10	Cena: 2	MOB 10	ARM 12	Cena: 3

Jízdní letka je složena z jezdců na létajících zvířatech.
Má atribut CCO, může bojovat zblízka. Její CCO je vyšší o 2.
Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih –5 na ARM. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Jízdní letka, motorizovaná

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 8	Cena: 3	MOB 14	ARM 10	Cena: 2	MOB 12	ARM 12	Cena: 3

Jízdní letka je složena z jezdců na vzdušných motocyklech či podobných malých letadlech.
Má atribut CCO, může bojovat zblízka.
Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih –5 na ARM. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Letka bestií

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 10	Cena: 4	MOB 10	ARM 12	Cena: 3	MOB 8	ARM 14	Cena: 4

Letka bestií je složena z létajících divokých zvířat, která byla chycena a vycvičena pro bojové účely.
Má atribut CCO, může bojovat zblízka. Naopak ale nemá atribut RCO, nemůže bojovat střelbou.
Ovládaná zvířata (upgrade): Zvířata jsou ovládaná pomocí drog, talismanů, implantátů, kouzel či rituálů, takže jsou mnohem poslušnější. Mají +2 MOR. Zvyšuje cenu jednotky o 2.

Námořní jednotky

Námořní jednotky mohou útočit jen na námořní cíle, pokud není řečeno jinak.
Všechny námořní jednotky existují také v podobě ponorek. Cena takových je zvýšena o 2 body. Pokud někdo chce na ponorky nějak reagovat (např. útočit), musí je nejprve odhalit a to úspěšným hodem proti MOR provedeným před samotnou akcí. Pokud hod neuspěje, akce byla promarněna. Hod je třeba provést pokaždé. Toto neplatí v případě, kdy na ponorky reagují jiné ponorky.

Hlídková eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 10	Cena: 4	MOB 12	ARM 12	Cena: 3	MOB 10	ARM 14	Cena: 4

Hlídková eskadra je tvořena bojovými čluny.

Bitevní eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 14	Cena: 5	MOB 10	ARM 16	Cena: 4	MOB 8	ARM 18	Cena: 5

Bitevní eskadra je základ každého námořnictva.

Dělostřelecká eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 5	MOB 10	ARM 14	Cena: 4	MOB 8	ARM 16	Cena: 5

Dělostřelecká eskadra je zaměřena na boj na dlouhé vzdálenosti.
Pokud je u pobřeží, může střílet i na pozemní cíle, které se nacházejí na pobřeží.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.
Salva (Akce): Střelba, při které má cíl postih –5 na ARM. Eskadra musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Protiletadlová eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 5	MOB 10	ARM 14	Cena: 4	MOB 8	ARM 16	Cena: 5

Protiletadlová eskadra je zaměřena na boj se vzdušnými jednotkami.
Může střílet pouze na vzdušné cíle.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.

Transportní eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 5	MOB 10	ARM 14	Cena: 4	MOB 8	ARM 16	Cena: 5

Transportní eskadra převáží pozemní jednotky.
Její CCO a RCO je nižší o 4.
Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.
Výsadek (Akce): Musí se nacházet u pobřeží. Vysadí přepravovanou jednotku na pobřeží. Ta se do boje zapojí až příští kolo.
Vyloďovací čluny (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí vyloďovacích člunů. Vyžaduje to úspěšný hod na MOR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena na pobřeží a ihned může provést svoji akci.

Letadlová eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 5	MOB 10	ARM 14	Cena: 4	MOB 8	ARM 16	Cena: 5

Letadlová eskadra převáží vzdušné jednotky.
Její CCO a RCO je nižší o 4.
Může převážet jednu letku vzdušných jednotek.
Start (Akce): Vypustí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo.
Rychlý start (Akce): Rychle vypustí přepravovanou jednotku. Vyžaduje to úspěšný hod na MOR. Pokud se hod povede, jednotka je vypuštěna a ihned může provést svoji akci.

Jízdní eskadra, zvířecí

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 8	Cena: 3	MOB 12	ARM 10	Cena: 2	MOB 10	ARM 12	Cena: 3

Jízdní eskadra je složena z jezdců na vodních zvířatech.
Její CCO je vyšší o 2.
Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih –5 na ARM. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Jízdní eskadra, motorizovaná

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 16	ARM 8	Cena: 3	MOB 14	ARM 10	Cena: 2	MOB 12	ARM 12	Cena: 3

Jízdní eskadra je složena z jezdců na vodních skútrech či podobných plavidlech.
Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih –5 na ARM. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Eskadra bestií

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 10	Cena: 4	MOB 10	ARM 12	Cena: 3	MOB 8	ARM 14	Cena: 4

Eskadra bestií je složena z vodních divokých zvířat, která byla chycena a vycvičena pro bojové účely.
Nemá atribut RCO, nemůže bojovat střelbou.
Funguje jako ponorky.
Ovládaná zvířata (upgrade): Zvířata jsou ovládaná pomocí drog, talismanů, implantátů, kouzel či rituálů, takže jsou mnohem poslušnější. Mají +2 MOR. Zvyšuje cenu jednotky o 2.

Vesmírné jednotky

Vesmírné jednotky mohou útočit jen na vesmírné cíle (nikoliv však na Vesmírná letadla, protože ta jsou příliš rychlá a mrštná), pokud není řečeno jinak.

Hlídková eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 14	ARM 10	Cena: 5	MOB 12	ARM 12	Cena: 4	MOB 10	ARM 14	Cena: 5

Hlídková eskadra je tvořena malými systémovými loděmi.
Pokud hráč resp. GM chce, může nasadit lodě bez FTL pohonu. Takové jsou levnější o 1 bod.

Bitevní eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 14	Cena: 10	MOB 10	ARM 16	Cena: 8	MOB 8	ARM 18	Cena: 10

Bitevní eskadra je základ každého vesmírného námořnictva.

Dělostřelecká eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 10	MOB 10	ARM 14	Cena: 8	MOB 8	ARM 16	Cena: 10

Dělostřelecká eskadra je zaměřena na boj na dlouhé vzdálenosti.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.
Salva (Akce): Střelba, při které má cíl postih –5 na ARM. Eskadra musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.
Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může střílet na pozemní a námořní cíle, její RCO je však jen poloviční. Může provést akci Salva.

Bombardovací eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 10	MOB 10	ARM 14	Cena: 8	MOB 8	ARM 16	Cena: 10

Bombardovací eskadra je zaměřena na boj s pozemními a námořními jednotkami.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.
Orbitální podpora: Aktivně se může účastnit POUZE Planetární bitvy (ve Vesmírné bitvě je přítomna také, ale nemůže bojovat). Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může střílet jen na pozemní a námořní cíle.

Protiletadlová eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 10	MOB 10	ARM 14	Cena: 8	MOB 8	ARM 16	Cena: 10

Protiletadlová eskadra je zaměřena na boj s vesmírnými letadly a vzdušnými jednotkami.
Může střílet pouze na Vesmírná letadla.
Nemá atribut CCO, nemůže bojovat zblízka.
Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může střílet jen na vzdušné cíle.

Transportní eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 10	MOB 10	ARM 14	Cena: 8	MOB 8	ARM 16	Cena: 10

Transportní eskadra převáží pozemní a námořní jednotky. Každá loď na palubě nese výsadková letadla, ale menší lodě mohou přistát a vysadit jednotky přímo.
Její CCO a RCO je nižší o 4.
Může převážet jeden regiment pozemních nebo eskadru námořních jednotek. Bez přítomnosti transportních flotil invazní Skupina nemůže obsahovat pozemní ani námořní jednotky.
Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může provést akce Výsadek nebo Výsadkové kapsle.
Výsadek (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo.
Výsadkové kapsle (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí výsadkových kapslí. Vyžaduje to úspěšný hod na MOR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena a ihned může provést svoji akci.

Letadlová eskadra

Lehká			Střední			Těžká		
MOB 12	ARM 12	Cena: 10	MOB 10	ARM 14	Cena: 8	MOB 8	ARM 16	Cena: 10

Letadlová eskadra převáží vzdušné jednotky.
Její CCO a RCO je nižší o 4.
Může převážet jednu letku vzdušných jednotek. Bez přítomnosti letadlových eskader invazní Skupina nemůže obsahovat vzdušné jednotky.
Start (Akce): Vypustí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo.
Rychlý start (Akce): Rychle vypustí přepravovanou jednotku. Vyžaduje to úspěšný hod na MOR. Pokud se hod povede, jednotka je vypuštěna a ihned může provést svoji akci.
Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může provést akce Start nebo Rychlý start.

Vylepšení jednotek

Každá jednotka může mít vylepšení, která jí přidají výhody. Vylepšení zvyšuje cenu jednotky o uvedenou hodnotu. Jednotka může mít od každého vylepšení jen jeden kus.

Průzkumníci (+1): Předsunutí zvědové. Přidávají +1 k iniciativě.

Ženisté (+1): Pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR mohou odstranit jedno Opevnění typu Minové pole, Lehké a Těžké bariéry. Ženisté u pozemní jednotky mohou pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR vytvořit zákopy a své jednotce tak dát bonus +1 k ARM. Provedení jakékoli akce s výjimkou Střelby efekt zákopu ukončí. Bonus nemá efekt proti boji zblízka.

Vylepšené zásobování (+1): Pomocné proviantní, palivové a muniční zásobování. Jednou za bitvu může jednotka provést Opravný hod na CCO, RCO nebo MOB.

***Technici (+1):** Polní opraváři. Pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR mohou opravit jeden stupeň ztrát. Pokud má jednotka též Lékaře, hod není třeba.

***Lékaři (+1):** Polní doktoři. Pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR mohou ošetřit jeden stupeň ztrát. Pokud má jednotka též Techniky, hod není třeba.

***Kouzelníci (+1):** Pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR mohou seslat kouzlo: jedna nepřátelská jednotka získává až do konce kola postih –2 na jeden vybraný atribut. Jakmile nepřátelská jednotka sešle kouzlo, mohou si okamžitě hodit proti MOR. Úspěšný hod znamená, že kouzlo bylo znegováno.

***Kněží (+1):** Pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR mohou přivolat božskou moc: jedna nepřátelská jednotka automaticky propadne panice. Pomocí jedné akce a úspěšného hodu proti MOR mohou zahnat paniku své jednotky.

ECM (+2): Vybavení pro radioelektronický boj, jako jsou např. rušičky nepřátelských radarů a komunikace. Dokud je jednotka na bojišti, nepřítel má postih –1 na iniciativu a –2 na MOR.

Štítové generátory (+4): Pokud je jednotka zasažena, hodí si k20. Na hod 1-10 byl zásah vykryt štítem a nemá žádný další efekt.

Maskovací zařízení (+4): Pokud někdo chce na tuto jednotku nějak reagovat (např. útočit), musí ji nejprve odhalit a to úspěšným hodem proti MOR provedeným před samotnou akcí. Pokud hod neuspěje, akce byla promarněna. Hod je třeba provést pokaždé. Pokud toto vylepšení mají ponorky, protivník je nucen na to provést Kazící hod.

Roboti/Golemové (x2): Pěšáky i posádky strojů tvoří pouze Roboti resp. Golemové. Jednotka může provádět Opravné hody na ARM. Toto vylepšení mohou mít jen Černé a Bílé říše. Nelze mít společně s Bioty/Éteriky.

Bioti/Éterikové (x2): Pěšáky i posádky strojů tvoří pouze Bioti resp. Éterikové. Jednotka může provádět Opravné hody na MOR. Toto vylepšení mohou mít jen Černé a Bílé říše. Nelze mít společně s Roboty/Golemy.

* U Temné ruky to jsou Biomanceři, Technomanceři, Temní kněží respektive Temní kouzelníci. Technici a Lékaři nejsou přítomni v armádách Bílých říší, Kouzelníci a Kněží nejsou přítomni v armádách Černých říší.

Povrchové opevnění

Protipěchotní minové pole
Cena: 1, výstavba: 5 dnů, ARM 0
Běžné protipěchotní miny, které likvidují živou sílu. Proti vozidlům jsou však málo ničivé a tudíž zcela neúčinné. Mají efekt jen proti pěchotě, jízdě a zvířatům. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na ARM.

Protitankové minové pole
Cena: 1, výstavba: 5 dnů, ARM 0
Silné protitankové miny dokáží zničit vozidla. Pokud na ně ale stoupne pěšák, nevybuchnou a tudíž jsou proti pěchotě zcela neúčinné. Mají efekt jen proti vozidlům. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na ARM.

Protilodní minové pole
Cena: 1, výstavba: 5 dnů, ARM 0
Námořní miny dokáží ničit hladinová i podmořská plavidla. Mají efekt jen proti námořním jednotkám. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na ARM.

Protiletadlové minové pole
Cena: 1, výstavba: 5 dnů, ARM 0
Tyto miny jsou zavěšené na ukotvených balónech nebo levitují díky antigravitačním polím. Jakmile se v jejich blízkosti objeví letadlo, explodují a celé okolí zasypou rojem střepin. Mají efekt jen proti vzdušným jednotkám. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na ARM.

Zákopy
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 8
CCO/RCO 10 (proti pozemním jednotkám)
Zákopové linie jsou plné vojáků, palebných hnízd a pozičních dělostřeleckých zbraní. Pokud jsou zákopy poškozeny, jejich majitel může na začátku kola hodit k20. Na hod 1-10 je jedno poškození opraveno.

Bunkry
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 12
CCO/RCO 10 (proti pozemním jednotkám)
Bunkry jsou odolné pevnůstky a podzemní kryty plné vojáků. Skrze střílny pálí z vlastních zbraní, ale mají k dispozici také těžké zbraně a dělostřelectvo. Mohou na ně útočit pouze pozemní jednotky.

Protipěchotní věže
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 10
CCO/RCO 12 (proti pěchotě, jízdě a zvířatům)
Lehké palebné věže jsou vyzbrojeny tak, aby dokázaly ničit pěší síly. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídícího střediska, jiné jsou zcela automatické.

Protitankové věže
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 10
CCO/RCO 12 (proti vozidlům)
Těžké palebné věže jsou vyzbrojeny tak, aby dokázaly ničit vozidla. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídícího střediska, jiné jsou zcela automatické.

Protilodní věže
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 10
CCO/RCO 12 (proti námořním jednotkám)
Tyto palebné věže chrání pobřeží před hladinovými i podmořskými plavidly. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídícího střediska, jiné jsou zcela automatické.

Protiletadlové věže
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 10
CCO/RCO 12 (proti vzdušným jednotkám)
Protiletadlové palebné věže likvidují vzdušné síly. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídícího střediska, jiné jsou zcela automatické.

Lehké bariéry
Cena: 1, výstavba: 5 dnů, ARM 0
Různé příkopy, ostnaté dráty, ploty a dračí zuby, které zpomalují postup protivníka. Nepřátelské pozemní jednotky mají postih –1 na MOB.

Těžké bariéry
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 10
Různé obranné zdi a silové ploty, které zpomalují postup protivníka. Nepřátelské pozemní jednotky mají postih –2 na MOB.

Pozemní pevnost
Cena: 4, výstavba: 100 dnů, ARM 15
CCO/RCO: 12 (proti pozemním jednotkám), 10 (proti vzdušným a námořním jednotkám)
Těžce obrněná pevnost na souši zajišťuje silnou obranu proti pozemním útokům. Je základnou mnoha pěších jednotek i oddílů vozidel, které v případě nouze vyšle do protiútoku. Primárně je vyzbrojena mocnými protipozemními dělostřeleckými bateriemi a řízenými střelami, díky kterým je její efektivní dosah vysoký. Sekundární výzbroj tvoří protivzdušné zbraně, případně i protilodní, pokud se nachází na pobřeží.
Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné pozemní jednotky.

Námořní pevnost
Cena: 4, výstavba: 100 dnů, ARM 15
CCO/RCO: 12 (proti námořním jednotkám), 10 (proti vzdušným a pozemním jednotkám)
Těžce obrněná pevnost na moři zajišťuje silnou obranu proti námořním útokům. Je základnou mnoha hladinových i podmořských plavidel, které v případě nouze vyšle do protiútoku. Primárně je vyzbrojena mocnými protilodními dělostřeleckými bateriemi a řízenými střelami, díky kterým je její efektivní dosah vysoký. Sekundární výzbroj tvoří protivzdušné zbraně, případně i protipozemní, pokud se nachází u pobřeží.
Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné námořní jednotky.

Vzdušná pevnost
Cena: 4, výstavba: 100 dnů, ARM 15
CCO/RCO: 12 (proti vzdušným jednotkám), 10 (proti námořním a pozemním jednotkám)
Těžce obrněná pevnost vznášející se na nebi zajišťuje silnou obranu proti vzdušným útokům. Je základnou mnoha VTOL i CTOL letadel, které v případě nouze vyšle do protiútoku. Primárně je vyzbrojena mocnými protivzdušnými dělostřeleckými bateriemi a řízenými střelami, díky kterým je její efektivní dosah vysoký. Sekundární výzbroj tvoří protipozemní nebo protilodní zbraně, v závislosti na tom, jestli se vznáší nad pevninou či nad mořem.
Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné vzdušné jednotky.

Podzemní pevnost
Cena: 6, výstavba: 200 dnů, ARM 15
CCO/RCO: 12 (proti pozemním jednotkám), 10 (proti vzdušným a námořním jednotkám)
Toto je speciální druh pozemní pevnosti, která je ukrytá hluboko pod zemí a je tudíž mnohem odolnější proti vzdušným útokům. Mohou na ní útočit pouze pozemní jednotky.
Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné pozemní jednotky.

Podmořská pevnost
Cena: 6, výstavba: 200 dnů, ARM 15
CCO/RCO: 12 (proti námořním jednotkám), 10 (proti vzdušným a pozemním jednotkám)
Toto je speciální druh námořní pevnosti, která je ukrytá na mořském dně a je tudíž mnohem odolnější proti vzdušným útokům. Mohou na ní útočit pouze námořní jednotky.
Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné námořní jednotky (musí to být ponorky).

Suborbitální pevnost
Cena: 6, výstavba: 200 dnů, ARM 15
CCO/RCO: 12 (proti vzdušným jednotkám), 10 (proti námořním a pozemním jednotkám)
Toto je speciální druh vzdušné pevnosti, která se nachází ve vysoké výšce a je tudíž mnohem odolnější proti útokům z povrchu. Mohou na ní útočit pouze vzdušné jednotky.
Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné vzdušné jednotky.

Protiorbitální věže
Cena: 4, výstavba: 100 dnů, ARM 10
RCO: 12 (proti vesmírným jednotkám)
Mohutné palebné věže likvidují vesmírné lodě na orbitě. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídícího střediska, jiné jsou zcela automatické. Proti malým letadlům jsou však velmi nemotorné a nemohou je zasáhnout.

Super-těžký projektilový kanon
Cena: 6, výstavba: 150 dnů, ARM 10
RCO: 8
Obrovský poziční kanon, který střílí ZHN munici. Je efektivní proti všem typům cílů, může střílet i na orbitu. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih –5 na ARM při odolání výstřelu. Po výstřelu musí jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Super-těžký energetický kanon
Cena: 6, výstavba: 150 dnů, ARM 10
RCO: 8
Obrovský poziční kanon, který střílí ničivé výboje. Je efektivní proti všem typům cílů, může střílet i na orbitu. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih –5 na ARM při odolání výstřelu. Má energii na 3 výstřely, poté se musí čekat 10 hodin, než se znovu dobije.

Taktické raketové silo
Cena: 6, výstavba: 150 dnů, ARM 10
RCO: 10
Skladovací a odpalovací komplex taktických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na orbitu. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih –5 na ARM při odolání střele. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RCO. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 1 den.

Strategické raketové silo
Cena: 8, výstavba: 200 dnů, ARM 10
RCO: 10
Skladovací a odpalovací komplex strategických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na orbitu. Automaticky zničí tři Lehké jednotky nebo jednu Střední jednotku. Nebo způsobí automatické poškození jedné Těžké jednotce. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RCO. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 5 dnů.

Apokalyptické raketové silo
Cena: 10, výstavba: 250 dnů, ARM 10
RCO: 10
Skladovací a odpalovací komplex apokalyptických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na orbitu. Automaticky zničí všechny Lehké jednotky nebo tři Střední jednotky nebo jednu Těžkou jednotku. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RCO. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 10 dnů.

Lokální štítový generátor
Cena: 8, výstavba: 250 dnů, ARM 14
Generátor energetického štítu chrání důležitá místa na povrchu planety, například města a továrny. Dokáže ustát mohutné útoky, ačkoliv je jimi postupně oslabován. Generátor o takovéto velikosti je poměrně drahý. Dokud je štít funkční, ostatní Opevnění je zcela chráněno proti útokům nepřátel. Pokud je poškozen, jeho majitel může na začátku kola hodit k20. Na hod 1-10 je jedno poškození opraveno.

Kupole
Cena: 10, výstavba: 500 dnů, ARM 18
Celá oblast je přikryta obrovskou kupolí z extrémně odolných a zároveň průsvitných materiálů. Pouze vchodové brány a okna dovolují průchod osobám a dopravním prostředkům. Takováto kupole je poměrně drahá. Může provádět Opravné hody na ARM. Dokud kupole stojí, ostatní Opevnění je zcela chráněno proti útokům nepřátel.

Orbitální opevnění

Protiletadlové minové pole
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 0
Tyto miny vybuchnou, když se k nim přiblíží nepřátelský stíhač, bombardér či výsadkový člun. Na velké lodě však nemají žádný efekt, protože nejsou tak silné. Mají efekt jen proti vesmírným letadlům. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na ARM.

Protilodní minové pole
Cena: 2, výstavba: 10 dnů, ARM 0
Tyto miny vybuchnou, když se k nim přiblíží nepřátelská loď. Neaktivují se v blízkosti menších letadel, aby nedošlo k jejich předčasnému zničení. Mají efekt jen proti vesmírným lodím. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na ARM.

Protiletadlové obranné platformy a družice
Cena: 4, výstavba: 20 dnů, ARM 10
CCO/RCO 10 (proti vesmírným letadlům)
Platformy jsou malé ozbrojené stanice proti stíhačům, bombardérům a výsadkovým člunům. Na velké lodě však nemají žádný efekt, protože jejich zbraně nejsou tak silné. Jsou ovládané posádkou. Družice jsou verze bez posádky a jsou buď dálkově ovládané z řídícího střediska nebo zcela automatické.

Protilodní obranné platformy a družice
Cena: 4, výstavba: 20 dnů, ARM 10
CCO/RCO 10 (proti vesmírným lodím)
Platformy jsou malé ozbrojené stanice proti lodím. Proti malým letadlům jsou však velmi nemotorné a nemohou je zasáhnout. Jsou ovládané posádkou. Družice jsou verze bez posádky a jsou buď dálkově ovládané z řídícího střediska nebo zcela automatické.

Orbitální stanice
Cena: 8, výstavba: 2 roky, ARM 15
CCO/RCO 12
Mocná orbitální stanice s posádkou, větší odolností a více zbraněmi. Brání jen tu polokouli, nad kterou se zrovna nachází. Slouží jako přístav pro bitevní lodě a ve svých hangárech má vesmírné stíhačky a bombardéry, které v případě nouze vyšle do protiútoku. Útočník si může vybrat, že zaútočí na polokouli, kde stanice zrovna není. V tom případě se stanice bitvy neúčastní.
Stanice může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné vesmírné jednotky (mohou to být Vesmírná letadla).

Prstencová stanice
Cena: 10, výstavba: 4 roky, ARM 17
CCO/RCO 12
Tato stanice má podobu gigantického kruhu, který obepíná celou planetu. Brání celou planetu zároveň. Slouží jako přístav pro bitevní lodě a ve svých hangárech má vesmírné stíhačky a bombardéry, které v případě nouze vyšle do protiútoku. Prstencová stanice je extrémně drahá, mohou si ji dovolit jen ty nejbohatší říše. Její konstrukce trvá velmi dlouho.
Stanice může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih –6 na CCO/RCO. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih –5 od ARM.
Třikrát za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné libovolné vesmírné jednotky (mohou to být Vesmírná letadla).

Orbitální výtah
Cena: 8, výstavba: 1 rok, ARM 15
Orbitální výtah zajišťuje rychlé a spolehlivé spojení mezi stanicí na povrchu a orbitální či prstencovou stanicí. Může rychle přesunovat náklad a osoby. Orbitální výtah je poměrně drahý. Dokud je výtah v moci obránce planety, dává mu +5 k iniciativě proti útokům vesmírných jednotek. Jakmile je výtah v moci invazních sil, dává +5 k iniciativě jejich útokům pozemními, vzdušnými a námořními jednotkami.

Orbitální super-těžký projektilový kanon
Cena: 6, výstavba: 150 dnů, ARM 10
RCO: 8
Platforma s obrovským kanonem, který střílí ZHN munici. Je efektivní proti všem typům cílů, může střílet i na planetární cíle. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih –5 na ARM při odolání výstřelu. Po výstřelu musí jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Orbitální super-těžký energetický kanon
Cena: 6, výstavba: 150 dnů, ARM 10
RCO: 8
Platforma s obrovským kanonem, který střílí ničivé výboje. Je efektivní proti všem typům cílů, může střílet i na planetární cíle. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih –5 na ARM při odolání výstřelu. Má energii na 3 výstřely, poté se musí čekat 10 hodin, než se znovu dobije.

Orbitální taktické raketové silo
Cena: 6, výstavba: 150 dnů, ARM 10
RCO: 10
Skladovací a odpalovací komplex taktických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na povrch planety. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih –5 na ARM při odolání střele. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RCO. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 1 den.

Orbitální strategické raketové silo
Cena: 8, výstavba: 200 dnů, ARM 10
RCO: 10
Skladovací a odpalovací komplex strategických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na povrch planety. Automaticky zničí tři Lehké jednotky nebo jednu Střední jednotku. Nebo způsobí automatické poškození jedné Těžké jednotce. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RCO. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 5 dnů.

Orbitální apokalyptické raketové silo
Cena: 10, výstavba: 250 dnů, ARM 10
RCO: 10
Skladovací a odpalovací komplex apokalyptických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na povrch planety. Automaticky zničí všechny Lehké jednotky nebo tři Střední jednotky nebo jednu Těžkou jednotku. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RCO. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 10 dnů.

Globální štítový generátor
Cena: 20, výstavba: 25 let, ARM 14
Generátor energetického štítu chrání celou planetu. Dokáže ustát mohutné útoky, ačkoliv je jimi postupně oslabován. Generátor o takovéto velikosti je extrémně drahý, mohou si ho dovolit jen ty nejbohatší říše. Dokud je štít funkční, planeta je zcela chráněna proti všem útokům. Pokud je poškozen, jeho majitel může na začátku kola hodit k20. Na hod 1-10 je jedno poškození opraveno.

Sféra
Cena: 50, výstavba: 50 let, ARM 18
Celá planeta je obklopena kulovitou schránkou z extrémně odolných a zároveň průsvitných materiálů. Pouze vchodové brány dovolují průlet vesmírným lodím. Sféra je extrémně drahá, mohou si ji dovolit jen ty nejbohatší říše. Její konstrukce trvá velmi dlouho. Může provádět Opravné hody na ARM. Dokud sféra stojí, planeta je zcela chráněna proti všem útokům.

FTL rušička
Cena: 10, výstavba: 250 dnů, ARM 10
Speciální vysílač, který vytváří různé gravitační, subprostorové a hyperprostorové fluktuace, čímž cizím lodím znesnadňuje přílet do blízkosti planety pomocí FTL pohonů. Dává postih —6 na iniciativu nepřátelské flotile (viz str. 13).

Protivníci

Šedý pěšák (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedí pěšáci jsou elitní vojáci pozemních sil Císařství Smog-grey. Mají šedé uniformy. Jejich symbolem je zkřížená puška a meč přes štít.

Malý štít: dává +5 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi. Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý mariňák (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedí mariňáci jsou elitní vojáci námořních sil Císařství Smog-grey. Mají šedé uniformy. Jejich symbolem je zkřížená puška a meč pod křižníkem.

Lehký skafandr: Pokud jsou nasazeni na planetě, jejich brnění je modifikováno aby fungovalo zároveň jako Lehký potápěčský skafandr (výdrž 6 hodin, lze v něm plavat). Pokud jsou nasazeni ve vesmíru, pak je modifikováno aby fungovalo jako Lehký vesmírný skafandr (výdrž 6 hodin) s magnetickými botami, díky kterým se mohou pohybovat na lodích a stanicích bez gravitace, nebo vně jejich trupu.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý výsadkář (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedí výsadkáři jsou elitní vojáci leteckých sil Císařství Smog-grey. Mají šedé uniformy. Jejich symbolem je zkřížená puška a meč pod stíhačkou.

Lehký jetpack: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 100 km.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Císařská Šedá garda (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedá garda je osobní ochranka Císaře říše Smog-grey. Doprovází ho na každém kroku a pro jeho záchranu je ochotna obětovat kohokoliv, včetně sebe. Též hlídá Šedý palác na domovské planetě Swampland.

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

Šedý tygr (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedí tygři jsou super-elitní jednotky Armády Šedé říše Smog-grey. Je jich jen tisícovka. Spadají pod přímé velení Generalissima, fungují jako jeho osobní ozbrojená síla.

Malý štít: dává +5 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi. Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý žralok (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedí žraloci jsou super-elitní jednotky Námořnictva Šedé říše Smog-grey. Je jich jen tisícovka. Spadají pod přímé velení Admiralissima, fungují jako jeho osobní ozbrojená síla.

Lehký skafandr: Pokud jsou nasazeni na planetě, jejich brnění je modifikováno aby fungovalo zároveň jako Lehký potápěčský skafandr (výdrž 6 hodin, lze v něm plavat). Pokud jsou nasazeni ve vesmíru, pak je modifikováno aby fungovalo jako Lehký vesmírný skafandr (výdrž 6 hodin) s magnetickými botami, díky kterým se mohou pohybovat na lodích a stanicích bez gravitace, nebo vně jejich trupu.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý orel (Šedé říše)

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

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

INFO: Šedí orli jsou super-elitní jednotky Letectva Šedé říše Smog-grey. Je jich jen tisícovka. Spadají pod přímé velení Marshalissima, fungují jako jeho osobní ozbrojená síla.

Lehký jetpack: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 100 km.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Bílý horlivec (Bílé říše)

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

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

INFO: Bílí horlivci jsou elitní vojáci Papežství Snow-white. Mají bílá brnění. Jejich symbolem je štít s černou sněhovou vločkou. Symbol mají vyobrazen na hrudním pancíři.

Talismany: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Bílý éterik (Bílé říše)

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

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

INFO: Bílí éterici jsou elitní vojáci Papežství Snow-white. Jejich tělo má bílý povrch. Jejich symbolem je černá sněhová vločka v plamenu. Symbol mají vyobrazen na hrudi.

Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Bílý golem (Bílé říše)

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

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

INFO: Bílí golemové jsou elitní vojáci Papežství Snow-white. Jejich pancéřování má bílou barvu. Jejich symbolem je černá sněhová vločka v krystalu. Symbol mají vyobrazen na hrudním plátu.

Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Papežská Bílá garda (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: astrálokrystalové brnění a přilba = ARM 16
Zbraně: automatická éterická puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

INFO: Bílá garda je osobní ochranka Papeže říše Snow-white. Doprovází ho na každém kroku a pro jeho záchranu je ochotna obětovat kohokoliv, včetně sebe. Též hlídá Bílou katedrálu na domovské planetě Snowland. Její bílé brnění je vyrobeno z astrálních krystalů a magických pavučin, patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celé galaxii.

Talismany: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Astrálokrystalové brnění: Může provádět Opravné hody na ARM.
Morálka: Garda necítí strach.

Sicarius (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Magická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí Sicarius pyronická puška (OR 400, MR 800, RP –4 od RCO, DAM 10, P), žihadlo (bodná, DAM 10)

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

INFO: Sicarius je golem speciálně určený pro zákeřné infiltrační, sabotážní a atentátnické operace. Vypadá jako pavouk – má osm končetin, ale pohybuje se levitováním. Je pokryt zářícími krystaly, některé fungují jako senzory, jiné zprostředkovávají levitaci a kamufláž. Operuje většinou sám. Lze ho nalézt ve výzbroji Bílé říše Marblewhite.

Sicarius puška: Puška s modifikací „dalekonosná“ (již započítáno), vybavená tlumičem, laserovým zaměřovačem (automatické míření), spektrálním puškohledem i kolimátorem (pokud použije akci míření, získá +4 k RCO). Používá Protipancéřovou munici (cíl má postih –5 na ARM.
Žihadlo: Má monomolekulární ostří. Cíl má postih –5 na ARM.
Mantellum: Sicarius je vybaven osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Demigolem (Bílé říše)

Velikost 4, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 16
Zbraně: automatický pyronický kanon (OR 2000, MR 4000, RP –8 od RCO, DAM 20, P) + halapartna (sečná/bodná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	12	10	16	16	200	80

INFO: Demigolemové jsou horlivci, kteří na první pohled připomínají rozměrné bitevní golemy. Uvnitř těžce pancéřované konstrukce je instalován člověk, je s ní pevně propojen. Jeho končetiny jsou odstraněny, stejně jako většina trupu – zachována je pouze hlava, páteř a důležité orgány. Stvoření Demigolema je drahý a zdlouhavý proces. Používají se jako vojáci pro extrémní bitvy.

Talismany: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Zbraně: zbraně drží každou v jedné ruce, jako by to byly jednoruční zbraně.

Demigolem, fáze 2 (Bílé říše)

Z člověka uvnitř trupu Demigolema 2. fáze zbývá už jen mozek. Má navíc toto pravidlo:
Podpora života: Bez vzduchu, jídla a vody (resp. živin) vydrží desetkrát tak dlouho. Nikdy si nehází na Únavu.

Demigolem, fáze 3 (Bílé říše)

Demigolem 3. fáze už neobsahuje žádné organické materiály. Z člověka zbývá jen jeho vědomí uložené v paměťových krystalech. Jsou to lidé, kteří podstoupili Bílou transformaci. Má navíc toto pravidlo:
Magická bytost: Demigolem již není považován za Živou bytost.

Sicarius Primus
Prototypní golem vytvořený Bílou říší Marblewhite. Je navržen jako ultimátní zabiják. Má pavouku podobné tělo vybavené mnoha různými chladnými a střelnými zbraněmi. Je zákeřně inteligentní, umí se schovat téměř kdekoliv. K lokalizaci svého cíle používá mocnou magii. Říše ho používá jako svého elitního atentátníka. Byla zahájena tvorba celé řady golemů Sicarius, avšak tyto sériové modely nejsou tak dokonalé. Nepohybuje se po zemi, ale levituje těsně nad ní.

Černý kyborg (Černé říše)

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

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

INFO: Černí kyborgové jsou elitní vojáci Prezidentství Scarab-black. Mají černá brnění. Jejich symbolem je bílý kyberneticky vylepšený skarab. Symbol mají vyobrazen na hrudním pancíři.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Černý biot (Černé říše)

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

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

INFO: Černí bioti jsou elitní vojáci Prezidentství Scarab-black. Mají černou kůži a krunýře. Jejich symbolem je bílý biomechanický skarab. Symbol mají vyobrazen na hrudním krunýři.

Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Černý robot (Černé říše)

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

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

INFO: Černí roboti jsou elitní vojáci Prezidentství Scarab-black. Mají černá pancéřování. Jejich symbolem je bílý robotický skarab. Symbol mají vyobrazen na hrudním plátu.

Mocný útok: jeho CCO resp. RCO je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Prezidentská Černá garda (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: nanošupinové brnění a přilba = ARM 16
Zbraně: automatická plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

INFO: Černá garda je osobní ochranka Prezidenta říše Scarab-black. Doprovází ho na každém kroku a pro jeho záchranu je ochotna obětovat kohokoliv, včetně sebe. Též hlídá Černý komplex na domovské planetě Sandland. Její černé brnění je vyrobené z nanošupin a nanovláken, patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celé galaxii.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Nanošupinové brnění: Může provádět Opravné hody na ARM.
Morálka: Garda necítí strach.

RIP-R (Černé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí RIP-R termální puška (OR 400, MR 800, RP –4 od RCO, DAM 10, P), žihadlo (bodná, DAM 10)

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

INFO: RIP-R je robot speciálně určený pro zákeřné infiltrační, sabotážní a atentátnické operace. Vypadá jako pavouk – má osm končetin, ale pohybuje se levitováním. Je pokryt zářícími emitory, některé fungují jako senzory, jiné zprostředkovávají levitaci a kamufláž. Operuje většinou sám. Lze ho nalézt ve výzbroji Černé říše Obsidianblack.

RIP-R puška: Puška s modifikací „dalekonosná" (již započítáno), vybavená tlumičem, laserovým zaměřovačem (automatické míření), spektrálním puškohledem i kolimátorem (pokud použije akci míření, získá +4 k RCO). Používá Protipancéřovou munici (cíl má postih –5 na ARM.
Žihadlo: Má monomolekulární ostří. Cíl má postih –5 na ARM.
Fázový posunovač: RIP-R je vybaven osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Kyberbot (Černé říše)

Velikost 4, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 16
Zbraně: automatický termální kanon (OR 2000, MR 4000, RP –8 od RCO, DAM 20, P) + halapartna (sečná/bodná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	12	10	16	16	200	80

INFO: Kyberboti jsou kyborgové, kteří na první pohled připomínají rozměrné bitevní roboty. Uvnitř těžce pancéřované konstrukce je instalován člověk, je s ní pevně propojen. Jeho končetiny jsou odstraněny, stejně jako většina trupu – zachována je pouze hlava, páteř a důležité orgány. Stvoření Kyberbota je drahý a zdlouhavý proces. Používají se jako vojáci pro extrémní bitvy.

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Zbraně: zbraně drží každou v jedné ruce, jako by to byly jednoruční zbraně.

Kyberbot Mk 2 (Černé říše)

Z člověka uvnitř trupu Kyberbota Mk 2 zbývá už jen mozek. Má navíc toto pravidlo:
Podpora života: Bez vzduchu, jídla a vody (resp. živin) vydrží desetkrát tak dlouho. Nikdy si nehází na Únavu.

Kyberbot Mk 3 (Černé říše)

Kyberbot Mk 3 už neobsahuje žádné organické materiály. Z člověka zbývá jen jeho vědomí uložené v paměťové databázi. Jsou to lidé, kteří podstoupili Černou transformaci. Má navíc toto pravidlo:
Mechanická bytost: Kyberbot již není považován za Živou bytost.

RIP-R „Ripper"
Prototypní robot sestrojený Černou říší Obsidianblack. Je navržen jako ultimátní zabiják. Má pavouku podobné tělo vybavené mnoha různými chladnými a střelnými zbraněmi. Je zákeřně inteligentní, umí se schovat téměř kdekoliv. K lokalizaci svého cíle používá pokročilou technologii. Říše ho používá jako svého elitního atentátníka. Byla zahájena produkce celé řady robotů RIP-R, avšak tyto sériové modely nejsou tak dokonalé. Nepohybuje se po zemi, ale levituje těsně nad ní.

Hornické komando (Trpaslíci)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí harpunová puška (OR 50, MR 100, RP –6 od RCO, DAM 40, P, Harpuny), krumpáč (bodná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	10	10	12	12	12	10	14	14	60	60

INFO: Brnění těchto specialistů je vybaveno mechanickými rameny se sbíječkami a razicími vrtáky, které používají pro rychlý průnik podzemím – mohou tak zaútočit z nečekaného směru. Tyto nástroje často používají i k boji.

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus +2 k iniciativě.
Podzemní pasti: Pokud je v podzemí, může jako jednu akci způsobit pád kamenů ze stropu. Každý jeho protivník si musí hodit proti AGI, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti STR, který zabírá jednu akci.
Nečekaný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z podzemí – doslova vyrazit ze země. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.
Sbíječky a vrtáky: Sbíječky a vrtáky dokáží použít v boji zblízka, v jedné akci mohou provést dva útoky proti jednomu cíli. Jejich DAM je 100.

Orkobijec (Trpaslíci)

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

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

INFO: Elitní lovci Orků z klanu Orecrag. Jejich brnění je vybaveno anti-radiační vrstvou, takže jsou zcela odolní proti gamma zbraním Orků.

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus +2 k iniciativě.
Nenávist: Začnou útočit na Orky, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Anti-radiační vrstva: Orkobijci jsou imunní vůči Radiačním útokům.

Fluxzápasník (Trpaslíci)

Velikost 1 (2), nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: fluxbrnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: 2x obouruční krumpáč (bodná, DAM 50)

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

INFO: Fluxzápasníci jsou vojáci zaměření na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných fluxbrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími. Díky nim též dokáží ustát i extrémně vysoké teploty.

Fluxbrnění: Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Zápalným útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Mají +2 k CCO.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Dělnické komando (Gnómové)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky), kladivo (úderná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	13	13	10	12	12	12	60	60

INFO: Brnění těchto specialistů je vybaveno mechanickými rameny s autogeny a hydraulickými nůžkami, které používají pro rychlý průnik městskou zástavbou – mohou tak zaútočit z nečekaného směru. Tyto nástroje často používají i k boji.

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus +2 k iniciativě.
Konstrukční pasti: Pokud je v budově, může jako jednu akci způsobit pád stavebního materiálu ze stropu. Každý jeho protivník si musí hodit proti AGI, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti STR, který zabírá jednu akci.
Nečekaný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z městské zástavby – doslova se probourat skrze zdi. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.
Autogeny a nůžky: Autogeny a nůžky dokáží použít v boji zblízka, v jedné akci mohou provést dva útoky proti jednomu cíli. Jejich DAM je 100.

Hobgoblinobijec (Gnómové)

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

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

INFO: Elitní lovci Hobgoblinů z rodu Shockfield. Jejich brnění je mikrovlnně odstíněné, takže jsou zcela odolní proti mikrovlnným zbraním Hobgoblinů.

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus +2 k iniciativě.
Nenávist: Začnou útočit na Hobgobliny, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Mikrovlnné odstínění: Hobgoblinobijci jsou imunní vůči Mikrovlnným útokům.

Teslabojovník (Gnómové)

Velikost 1 (2), nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: teslabrnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky), obouruční kladivo (úderná, DAM 50)

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

INFO: Teslabojovníci jsou vojáci zaměření na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných teslabrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími. Díky nim též dokáží ustát i mocné elektrické výboje.

Teslabrnění: Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Elektrickým útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladná má +2 k CCO, střelná je fixovaná.
Silný útok: Může zaútočit s dvojnásobným DAM, ale jeho CCO a RCO jsou při tom poloviční.

Rolnické komando (Půlčíci)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí šipková puška (OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky), sekyra (sečná, DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	14	14	12	12	12	14	10	10	60	60

INFO: Brnění těchto specialistů je vybaveno mechanickými rameny s cirkulárkami a motorovými pilami, které používají pro rychlý průnik lesem – mohou tak zaútočit z nečekaného směru. Tyto nástroje často používají i k boji.

Boj v lese: Při boji v lese má bonus +2 k iniciativě.
Lesní pasti: Pokud je v lese, může jako jednu akci způsobit pád stromů. Každý jeho protivník si musí hodit proti AGI, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti STR, který zabírá jednu akci.
Nečekaný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z hustého lesního porostu – doslova se prosekat skrze stromy. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.
Cirkulárky a pily: Cirkulárky a pily dokáží použít v boji zblízka, v jedné akci mohou provést dva útoky proti jednomu cíli. Jejich DAM je 100.

Goblinobijec (Půlčíci)

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

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

INFO: Elitní lovci Goblinů z dynastie Grassblade. Jejich brnění je sonicky izolované, takže jsou zcela odolní proti sonickým zbraním Goblinů.

Boj v lese: Při boji v lese má bonus +2 k iniciativě.
Nenávist: Začnou útočit na Gobliny, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Sonická izolace: Goblinobijci jsou imunní vůči Sonickým útokům.

Magnetostřelec (Půlčíci)

Velikost 1 (2), nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: magnetobrnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: 2x samonabíjecí šipková puška (OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky)

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

INFO: Magnetostřelci jsou vojáci zaměření na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných magnetobrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími. Díky nim též dokáží ustát i silná magnetická pole.

Magnetobrnění: Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Magnetickým útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Jsou fixované.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Vznešený pavouk (Vznešení elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 8
Zbraně: samonabíjecí coil puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Agenti úderného a průzkumného komanda organizace Vznešená pavučina. Nosí černé kombinézy pokryté modře zářícími emitory ohýbače záření a černé masky vymodelované do podoby tváře. Na rukách a chodidlech mají příchytný systém, který jim dovoluje lezení po zdech i po stropě.

Ohýbač záření: Agenti jsou vybaveni osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.
Lezecká souprava: Agenti mohou volně lézt po zdech i po stropě.
Zbraně: Pušky mají opatřené tlumičem a kolimátorem (akce Míření dává +4 k RCO, ale jen v Optimálním dostřelu).

Vznešený vymítač (Vznešení elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: pyropuška (OR 30, MR 60, RP n/a, DAM 20, L, Zápalný útok), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Vznešení vymítači jsou elitní vojáci zaměření na boj proti Temnotě. Používají ničivé pyrozbraně. Mají obleky, které jim poskytují odolnost proti ohni.

Detektor Temnoty: Vymítači mají zvláštní detektor, díky kterému mohou odhalit přítomnost Temnoty (bytosti, předměty, božskou moc, magii…). Do vzdálenosti 100 metrů takovéto hledání zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod proti PER. Do vzdálenosti 10 metrů je bez akce a automaticky úspěšné.
Štít Světla: Vymítači mají zvláštní medailon, který je chrání před temnou korupcí. Kdykoliv jsou nějak napadeni korupcí, mohou si hodit k20. Na 1-5 korupci odolali.
Ochranný oblek: Vymítači jsou imunní vůči Zápalným útokům.

Vznešený martyr (Vznešení elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 8
Zbraně: samonabíjecí coil puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Vznešení martyrové jsou elfští fanatici, kteří se rozhodli obětovat život pro svého boha. Mají speciální výcvik. Provádí sebevražedné útoky – pro tento účel na zádech nesou velkou nálož.

Sebevražedný útok: Martyr se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Nálož je napojena též na jeho srdce – pokud přestane bít, sama se odpálí. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. DAM výbuchu se násobí počtem členů oddílu.
Morálka: Martyr necítí strach.

Temný pavouk (Temní elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 8
Zbraně: samonabíjecí rail puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Agenti úderného a průzkumného komanda organizace Temná pavučina. Nosí černé kombinézy pokryté červeně zářícími emitory ohýbače záření a černé masky vymodelované do podoby lebky. Na rukách a chodidlech mají příchytný systém, který jim dovoluje lezení po zdech i po stropě.

Ohýbač záření: Agenti jsou vybaveni osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.
Lezecká souprava: Agenti mohou volně lézt po zdech i po stropě.
Zbraně: Pušky mají opatřené tlumičem a kolimátorem (akce Míření dává +4 k RCO, ale jen v Optimálním dostřelu).

Temný vymítač (Temní elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: kryopuška (OR 30, MR 60, RP n/a, DAM 20, L, Mrazicí útok), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Temní vymítači jsou elitní vojáci zaměření na boj proti Temnotě. Používají ničivé kryozbraně. Mají obleky, které jim poskytují odolnost proti mrazu.

Detektor Temnoty: Vymítači mají zvláštní detektor, díky kterému mohou odhalit přítomnost Temnoty (bytosti, předměty, božskou moc, magii…). Do vzdálenosti 100 metrů takovéto hledání zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod proti PER. Do vzdálenosti 10 metrů je bez akce a automaticky úspěšné.
Štít Světla: Vymítači mají zvláštní medailon, který je chrání před temnou korupcí. Kdykoliv jsou nějak napadeni korupcí, mohou si hodit k20. Na 1-5 korupci odolali.
Ochranný oblek: Vymítači jsou imunní vůči Mrazicím útokům.

Temný martyr (Temní elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 8
Zbraně: samonabíjecí rail puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Temní martyrové jsou elfští fanatici, kteří se rozhodli obětovat život pro svého boha. Mají speciální výcvik. Provádí sebevražedné útoky – pro tento účel na zádech nesou velkou nálož.

Sebevražedný útok: Martyr se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Nálož je napojena též na jeho srdce – pokud přestane bít, sama se odpálí. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. DAM výbuchu se násobí počtem členů oddílu.
Morálka: Martyr necítí strach.

Lesní pavouk (Lesní elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 8
Zbraně: samonabíjecí gravitická puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel, Přehřátí), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Agenti úderného a průzkumného komanda organizace Lesní pavučina. Nosí černé kombinézy pokryté zeleně zářícími emitory ohýbače záření a hladké černé masky. Na rukách a chodidlech mají příchytný systém, který jim dovoluje lezení po zdech i po stropě.

Ohýbač záření: Agenti jsou vybaveni osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.
Lezecká souprava: Agenti mohou volně lézt po zdech i po stropě.
Zbraně: Pušky mají opatřené tlumičem a kolimátorem (akce Míření dává +4 k RCO, ale jen v Optimálním dostřelu).

Lesní vymítač (Lesní elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: korozipuška (OR 30, MR 60, RP n/a, DAM 20, L, Žíravý útok), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Lesní vymítači jsou elitní vojáci zaměření na boj proti Temnotě. Používají ničivé korozizbraně. Mají obleky, které jim poskytují odolnost proti žíravinám.

Detektor Temnoty: Vymítači mají zvláštní detektor, díky kterému mohou odhalit přítomnost Temnoty (bytosti, předměty, božskou moc, magii…). Do vzdálenosti 100 metrů takovéto hledání zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod proti PER. Do vzdálenosti 10 metrů je bez akce a automaticky úspěšné.
Štít Světla: Vymítači mají zvláštní medailon, který je chrání před temnou korupcí. Kdykoliv jsou nějak napadeni korupcí, mohou si hodit k20. Na 1-5 korupci odolali.
Ochranný oblek: Vymítači jsou imunní vůči Žíravým útokům.

Lesní martyr (Lesní elfové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 8
Zbraně: samonabíjecí gravitická puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel, Přehřátí), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Lesní martyrové jsou elfští fanatici, kteří se rozhodli obětovat život pro svého boha. Mají speciální výcvik. Provádí sebevražedné útoky – pro tento účel na zádech nesou velkou nálož.

Sebevražedný útok: Martyr se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Nálož je napojena též na jeho srdce – pokud přestane bít, sama se odpálí. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. DAM výbuchu se násobí počtem členů oddílu.
Morálka: Martyr necítí strach.

Partyzánské komando (Goblini)

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

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

INFO: Specialisté na zákeřné útoky – jsou vybaveni příchytnými systémy, takže mohou šplhat po zdech i po stropech a nepozorovaně se dostat prakticky kamkoliv.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného Goblina zrakem.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Lezecká souprava: Vojáci mohou volně lézt po zdech i po stropě.

Zabíječ půlčíků (Goblini)

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

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

INFO: Elitní lovci Půlčíků z tlupy Insidious Ivy. Jejich brnění je magneticky odstíněné, takže jsou zcela odolní proti magnetickým zbraním Půlčíků.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného Goblina zrakem.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Nenávist: Začnou útočit na Půlčíky, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Magnetické odstínění: Zabíječi půlčíků jsou imunní vůči Magnetickým útokům.

Vibrostřelec (Goblini)

Velikost 1 (2), nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: vibroskelet + těžká přilba = ARM 8
Zbraně: 4x samonabíjecí šipková puška (OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky)

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

INFO: Vibrostřelci jsou vojáci zaměření na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných vibroskeletů, které je dělají většími a silnějšími. Mají dvě přídavné mechanické paže, takže mohou používat čtyři zbraně současně. Neposkytují však žádnou ochranu.

Vibroskelet: Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Jsou fixované.
Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit všemi střelnými zbraněmi, na jeden až čtyři různé cíle.

Zákopnické komando (Hobgoblini)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky) s bajonetem (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Specialisté na frontální útoky – jsou vybaveni štíty, takže jsou mnohem odolnější. Mohou postupovat proti nepřátelské linii a vykrývat střelbu i výbuchy granátů.

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus +1 k ARM.
Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih –6 na RCO a bonus jen +2 k CCO.
Malý štít: dává +5 k ARM, hodem proti CCO může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi. Pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih –2 na AGI.

Zabíječ gnómů (Hobgoblini)

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

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

INFO: Elitní lovci Gnómů z kmene Pure Pride. Jejich brnění je elektricky izolované, takže jsou zcela odolní proti šokovým zbraním Gnómů.

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus +1 k ARM.
Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih –6 na RCO a bonus jen +2 k CCO.
Nenávist: Začnou útočit na Gnómů, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Elektrická izolace: Zabíječi gnómů jsou imunní vůči Elektrickým útokům.

Mikrobojovník (Hobgoblini)

Velikost 2 (3), nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: mikroskelet + těžká přilba = ARM 8
Zbraně: 2x samonabíjecí hřebíková puška (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Hřebíky), 2x obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

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

INFO: Mikrobojovníci jsou vojáci zaměření na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných mikroskeletů, které je dělají většími a silnějšími. Mají dvě přídavné mechanické paže, takže mohou používat čtyři zbraně současně. Neposkytují však žádnou ochranu.

Mikroskelet: Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladné mají +2 k CCO, střelné jsou fixované.
Elitní bojovník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými nebo střelnými zbraněmi, na jeden až dva různé cíle.

Nájezdnické komando (Orkové)

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

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

INFO: Specialisté na rychlé útoky – jsou vybaveni jetpacky, takže mohou volně létat. Letadla je tedy mohou vysadit a zase naložit bez nutnosti přistávat. Vojáci také mohou rychle překonávat jakýkoliv terén.

Válečné prapory: bonus +1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Jetpack: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 100 km.

Zabíječ trpaslíků (Orkové)

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

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

INFO: Elitní lovci Trpaslíků z hordy Fierce Fight. Jejich brnění je nehořlavé a chlazené, takže jsou zcela odolní proti fúzním zbraním Trpaslíků.

Válečné prapory: bonus +1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Nenávist: Začnou útočit na Trpaslíky, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Chlazení: Zabíječi trpaslíků jsou imunní vůči Zápalným útokům.

Pyrozápasník (Orkové)

Velikost 3 (4), nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: pyroskelet + těžká přilba = ARM 8
Zbraně: 4x obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

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

INFO: Pyrozápasníci jsou vojáci zaměření na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných pyroskeletů, které je dělají většími a silnějšími. Mají dvě přídavné mechanické paže, takže mohou používat čtyři zbraně současně. Neposkytují však žádnou ochranu.

Pyroskelet: Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Mají +2 k CCO.
Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit všemi chladnými zbraněmi, na jeden až čtyři různé cíle.

Cani-mistr (Canirové)

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

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

INFO: Cani-mistři se specializují na trénink velkých psovitých šelem pro bojové účely. V boji je často doprovází vlk, někdy jedou na velkém Pravlkovi. Nad těmito zvířaty mají dokonalou kontrolu.

Jízda: Cani-mistři mohou fungovat i jako jízdní jednotka – většinou na Pravlcích.
Doprovod: Každý Cani-mistr s sebou může vést jako osobní zvíře vlka.
Krotitel vlků: Všichni ochočení vlci, kteří ho slyší, jsou zcela imunní vůči Splašení a mají bonus +4 k CCO, INT, WIL a CHA. Bonus se vztahuje i na Pravlka, na kterém jede.

Lovec drápů (Canirové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická třísková pistole (OR 10, MR 20, RP –4 od RCO, DAM 5, P, Probodání), dlouhý tesák (bodná, DAM 80)

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

INFO: Lovci drápů jsou experti na boj proti Felirům. Jejich jméno odkazuje na obvyklý zvyk zdobit si brnění a zbraně felirskými drápy. Jsou vyzbrojeni dlouhým tesákem – typickou dřevcovou zbraní Canirů.

Síla: Mohou provádět Opravný hod na STR.
Nenávist: Začnou útočit na Feliry, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Dlouhý tesák: bonus +10 k CCO při hodu na Vykrytí sečných útoků.

Vlčí lovec (Canirové)

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

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

INFO: Mocný válečník a zkušený lovec. Na tlamě má nasazeny vlčí čelisti – speciální náhubek s kovovými zuby, díky kterému dokáže z nepřátel doslova vytrhávat maso.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného lovce zrakem.
Energo-beranidlo: Pomocí jedné akce může prorazit otvor do libovolné překážky široké až 1 metr.
Stopař: Nemá postihy za pohyb terénem a na hledání pomocí čichu může provádět Opravné hody.
Vlčí čelisti: přidávají +10 k DAM čelistí.

Feli-mistr (Felirové)

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

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

INFO: Feli-mistři se specializují na trénink velkých kočkovitých šelem pro bojové účely. V boji je často doprovází tygr, někdy jedou na velkém Šavlozubci. Nad těmito zvířaty mají dokonalou kontrolu.

Jízda: Feli-mistři mohou fungovat i jako jízdní jednotka – většinou na Šavlozubcích.
Doprovod: Každý Feli-mistr s sebou může vést jako osobní zvíře tygra.
Krotitel tygrů: Všichni ochočení tygři, kteří ho slyší, jsou zcela imunní vůči Splašení a mají bonus +4 k CCO, INT, WIL a CHA. Bonus se vztahuje i na Šavlozubci, na kterém jede.

Lovec tesáků (Felirové)

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická střepová pistole (OR 10, MR 20, RP –4 od RCO, DAM 5, P, Rozsekání), dlouhý dráp (sečná, DAM 80)

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

INFO: Lovci tesáků jsou experti na boj proti Canirům. Jejich jméno odkazuje na obvyklý zvyk zdobit si brnění a zbraně canirskými tesáky. Jsou vyzbrojeni dlouhým drápem – typickou dřevcovou zbraní Felirů.

Obratnost: Mohou provádět Opravný hod na AGI.
Nenávist: Začnou útočit na Caniry, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.
Dlouhý dráp: bonus +10 k CCO při hodu na Vykrytí bodných útoků.

Tygří lovec (Felirové)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: automatická disrupční puška (OR 100, MR 200, RP –10 od DAM, DAM 20, E, Rozklad živých cílů), tygří drápy (DAM +5)

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

INFO: Mocný válečník a zkušený lovec. Na rukách má nasazeny tygří drápy – speciální rukavice s kovovými drápy, díky kterým dokáže nepřátele doslova rozsekat na kusy.

Kamuflážní plášť: postih –5 od PER při hledání schovaného lovce zrakem.
Lezecká souprava: Lovec může volně lézt po zdech i po stropě.
Stopař: Nemá postihy za pohyb terénem a na hledání pomocí zraku může provádět Opravné hody.
Tygří drápy: přidávají +5 k DAM drápů.

Lovec krystalů (Ursarové)

Velikost 3, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: samonabíjecí krystalová puška (OR 50, MR 100, RP –4 od RCO, DAM 10, P, Provrtání), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

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

INFO: Úkolem Lovců krystalů je krást nebo, pokud to není možné, i ničit energokrystaly, které používají Felirové, Canirové a konkurenční Ursaři. Na zádech nesou velký energokrystal, kterým si mohou posílit své speciálně upravené zbraně nebo vypustit jeho energii do okolí.

Posílení zbraní: Jako jednu akci mohou energií krystalu posílit své zbraně. Jejich DAM je potom dvojnásobné. Efekt vydrží 10 minut.
Výboj: Jako jednu akci mohou vypustit energii krystalu do svého okolí. Oni sami jsou proti tomuto výboji imunní. Dosah výboje je 20 metrů všemi směry a jeho DAM je 50. Podle typu krystalu se může jednat o Elektrický, EMP, Magnetický (síla odhození 5), Zápalný nebo Mrazicí útok. Krystal se potom musí 10 minut chladit.

Lesní hlídač (Ursarové)

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

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

INFO: Lesní hlídači jsou válečníci, jejichž hlavním úkolem je hlídat Les před narušiteli. Stali se z nich experti na boj proti Lesním elfům.

Experti na terén: Nikdy nemají postihy za Obtížný terén. Mohou se schovat a krýt v jakémkoliv terénu (bonus +2 k ARM, případně se o toto číslo zvýší bonus, který již terén poskytuje).
Nenávist: Začnou útočit na Lesní elfy, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus +1 ke všem atributům.

Velkoničitel (Ursarové)

Velikost 3, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí krystalový kanon (OR 500, MR 1000, RP –4 od RCO, DAM 20, P, Provrtání) NEBO halapartna (sečná/bodná, DAM 60)

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

INFO: Těžce opancéřovaní a vyzbrojení válečníci určení hlavně pro boj proti mohutným cílům a velké početní přesile. Pro případ, že stanou proti příliš mocnému protivníkovi, jsou vybaveni nálož. Tu v poslední chvíli odpálí a vezmou s sebou do hrobu i všechny nepřátele okolo.

Gyrostabilizační rameno: Je vybaven gyro-ramenem, takže jeho těžká střelná zbraň je vždy zafixovaná a jeho dřevcová zbraň má bonus +2 k CCO.
Finální exploze: Velkoničitel se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Pokud přijde o všechny HP, může si ještě naposledy hodit proti AGI. Pokud uspěje, nálož stihl odpálit. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. Ničivost výbuchu se násobí počtem členů oddílu.

Leprikón, otrok/zajatec (Trollové, Zlobři, Obři)

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

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

INFO: Trestanci, váleční zajatci či otroci, kteří jsou nahnáni na bitevní pole proti své vůli. Jsou to zcela postradatelné jednotky, používané většinou jako živý štít. Jejich poslušnost zajišťují buď šokové nebo výbušné obojky.

Obojek: Pokud mají šokové obojky a propadnou panice či odmítnou splnit rozkaz, velící Titán jim může dát elektrický šok. Efekt paniky je zrušen, rozkaz vykonán. Pokud mají výbušné obojky, velící Titán může některého Leprikóna nechat vybouchnout (automaticky zabít, resp. oddílu způsobit zranění za 10 HP). Efekt paniky je u ostatních zrušen a navíc s efektem Štěstí. Dosah obojku od velícího Titána je 100 metrů.

Gremlin, otrok/zajatec (Trollové, Zlobři, Obři)

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

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

INFO: Trestanci, váleční zajatci či otroci, kteří jsou nahnáni na bitevní pole proti své vůli. Jsou to zcela postradatelné jednotky, používané většinou jako živý štít. Jejich poslušnost zajišťují buď šokové nebo výbušné obojky.

Obojek: Pokud mají šokové obojky a propadnou panice či odmítnou splnit rozkaz, velící Titán jim může dát elektrický šok. Efekt paniky je zrušen, rozkaz vykonán. Pokud mají výbušné obojky, velící Titán může některého Gremlina nechat vybouchnout (automaticky zabít, resp. oddílu způsobit zranění za 10 HP). Efekt paniky je u ostatních zrušen a navíc s efektem Štěstí. Dosah obojku od velícího Titána je 100 metrů.

Kobold, otrok/zajatec (Trollové, Zlobři, Obři)

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

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

INFO: Trestanci, váleční zajatci či otroci, kteří jsou nahnáni na bitevní pole proti své vůli. Jsou to zcela postradatelné jednotky, používané většinou jako živý štít. Jejich poslušnost zajišťují buď šokové nebo výbušné obojky.

Obojek: Pokud mají šokové obojky a propadnou panice či odmítnou splnit rozkaz, velící Titán jim může dát elektrický šok. Efekt paniky je zrušen, rozkaz vykonán. Pokud mají výbušné obojky, velící Titán může některého Kobolda nechat vybouchnout (automaticky zabít, resp. oddílu způsobit zranění za 10 HP). Efekt paniky je u ostatních zrušen a navíc s efektem Štěstí. Dosah obojku od velícího Titána je 100 metrů.

Leprikóní bitevní lékař (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Speciálně vycvičení polní lékaři, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Lékař: Má Lékařovy schopnosti Ošetření a léčba a Mrzačení.
Jedy: Jsou vybaveni zásobou jednoho typu Jedu. Mohou ho aplikovat v boji zblízka, či ho vystřelit pomocí injekční pušky (jednoranná, OR 50, MR 100, RP -1 od RCO).
Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus +5 k INT na Ošetření a léčbu a +5 k CCO na Mrzačení. Jako jednu akci mohou také otrávit všechny objekty v okolí 10 metrů zvoleným typem Jedu. Musí však uspět v hodu proti RCO.

Leprikóní bitevní kněz (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Speciálně vycvičení polní kněží, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Kněz: Má Knězovy schopnosti Rituál a Inspirace. Může ovládat až 5 rituálů do úrovně 5.
Spirituální pole: Jako jednu akci mohou vyvolat pole, které všem nepřátelům v okruhu 10 metrů dá postih –5 na CHA na modlitby a provádění rituálů. Efekt trvá až do konce kola.
Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus +5 k CHA na Rituál a Inspiraci.

Koboldí bitevní technik (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Speciálně vycvičení polní technici, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Technik: Má Technikovy schopnosti Oprava a náprava a Ničení.
Dampery: Jsou vybaveni zásobou jednoho typu Damperu. Mohou ho aplikovat v boji zblízka, či ho vystřelit pomocí aplikační pušky (jednoranná, OR 50, MR 100, RP -1 od RCO).
Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus +5 k INT na Opravu a nápravu a +5 k CCO na Ničení. Jako jednu akci mohou také zasáhnout všechny objekty v okolí 10 metrů zvoleným typem Damperu. Musí však uspět v hodu proti RCO.

Koboldí bitevní kouzelník (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Speciálně vycvičení polní kouzelníci, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Kouzelník: Má Kouzelníkovu schopnost Sesílání a Negace. Může ovládat až 5 kouzel do úrovně 5.
Mystické pole: Jako jednu akci mohou vyvolat pole, které všem nepřátelům v okruhu 10 metrů dá postih –5 na WIL na sesílání kouzel. Efekt trvá až do konce kola.
Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus +5 k WIL na Seslání a Negaci.

Gremliní bitevní infiltrátor (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Speciálně vycvičení polní infiltrátoři, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Infiltrátor: Má Infiltrátorovy schopnosti Utajení a Špehování.
Označení cíle: Jako jednu akci mohou vybrat jeden cíl, na který ostatní vojáci povedou efektivní útok. Přátelské jednotky Trollů/Zlobrů/Obrů či jejich služebníků mají proti tomuto cíli bonus +2 k CCO a RCO. Efekt trvá až do konce kola.
Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus +5 k PER na Špehování.

Leprikóní ochránce (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –4 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Elitní bojovníci, kteří slouží jako osobní garda vysoce postavených Titánů.

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

Koboldí ochránce (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –4 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Elitní bojovníci, kteří slouží jako osobní garda vysoce postavených Titánů.

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

Gremliní ochránce (Trollové, Zlobři, Obři)

Velikost 1, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: automatická drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –4 od RCO, DAM 5, P, Drát) + šavle (sečná/bodná, DAM 10)

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

INFO: Elitní bojovníci, kteří slouží jako osobní garda vysoce postavených Titánů.

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

Rychlohojič (Trollové)

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

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

INFO: Trollové zaměření na extrémní boj. Jejich regenerace je posílená chemickou látkou, díky které dokáží i vážná zranění zahojit během vteřin. Látka je umístěná v malé nádrži na zádech, hadičky ji rozvádějí všude po těle.

Rychlá regenerace: Troll se dokáže sám léčit ze zranění. Léčí si 10 HP za minutu.

Mega-lovec (Trollové)

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

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

INFO: Trollové zaměření na zákeřné speciální operace.

Kamuflážní plášť: Postih –5 od PER při hledání schovaného Trolla zrakem.
Komando-výstroj: Standardně jsou vybaveni plynovými maskami, multi-spektrálním viděním (obsahuje noktovizor, infravizor, ultravizor a X-vizor, bonus +4 k PER při hledání) a binokulárním taktickým HUD (bonus +2 k CCO a RCO).
Zbraně: Střelné zbraně mají vybaveny tlumičem.

Dozorce (Trollové)

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole (OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Drát) + kovový bič (DAM 10)

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

INFO: Trollové pověření dohlížením nad služebnými Koboldy, Leprikóny a Gremliny. V principátech jsou dozorci spíše koordinátoři, kteří chrání své podřízené všemi silami. Nelítostní jsou pouze vůči trestancům a válečným zajatcům. V dominátech jsou dozorci pravými otrokáři, kteří používají násilí a exemplární tresty. Dozorci jsou vybaveni dálkovými ovladači šokových či výbušných obojků, které běžně nosí otroci a zajatci.

Respekt: Všichni Koboldi, Leprikóni a Gremlini v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2.

Všepožírač (Zlobři)

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

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

INFO: Zlobři zaměření na extrémní boj. Jejich metabolizmus je posílen chemickou látkou, díky které mají neustále velký hlad a jejich žaludek dokáže strávit prakticky cokoliv – sliny v jejich tlamách jsou stejně tak efektivní, jsou to silné žíraviny. Látka je umístěná v malé nádrži na zádech, hadičky ji rozvádějí všude po těle.

Super-požírač: Když chce sníst protivníka zaživa (viz pravidlo Požírač), nemusí z něj odstraňovat brnění, stráví ho i s ním. Zlobr díky svému neustálému hladu necítí strach.

Mega-zuřivec (Zlobři)

Velikost 7, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: hydraulické paťáty (DAM 50) + hydraulický náhubek (DAM 100)

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

INFO: Zlobři zaměření na drtivý frontální útok. Čelisti mají posílené hydraulickými náhubky s velkými kovovými zuby. Nosí též hydraulicky posílené rukavice s mohutnými drápy. Dokáží roztrhat cokoliv.

Hydraulické paťáty: Může provést dva útoky v jedné akci.

Dozorce (Zlobři)

Velikost 7, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: velká samonabíjecí drátová pistole (OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Drát) + velký kovový bič (DAM 20)

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

INFO: Zlobři pověření dohlížením nad služebnými Koboldy, Leprikóny a Gremliny. V principátech jsou dozorci spíše koordinátoři, kteří chrání své podřízené všemi silami. Nelítostní jsou pouze vůči trestancům a válečným zajatcům. V dominátech jsou dozorci pravými otrokáři, kteří používají násilí a exemplární tresty. Dozorci jsou vybaveni dálkovými ovladači šokových či výbušných obojků, které běžně nosí otroci a zajatci.

Respekt: Všichni Koboldi, Leprikóni a Gremlini v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2.

Kamenokožec (Obři)

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

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

INFO: Obři zaměření na extrémní boj. Jejich svalstvo je posíleno chemickou látkou. Jsou mnohem silnější a odolnější, jejich kůže je pevná jako kámen a podobně i vypadá. Látka je umístěná v malé nádrži na zádech, hadičky ji rozvádějí všude po těle.

Síla a odolnost: Obr může provádět Opravné hody na DUR a STR. Má přirozenou hodnotu ARM 18.

Mega-kolos (Obři)

Velikost 9, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké energo-brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: obří automatická drátová puška (OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, DAM 40, P, Drát) + obří obouruční palcát (úderná, DAM 160)

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

INFO: Obři zaměření na boj proti vozidlům a opevněným pozicím. Jsou oblečeni v těžkém energo-brnění, které razantně zvyšuje jejich odolnost a sílu. Díky němu mohou držet dvojici rozměrných zbraní, další dvě střelné zbraně mají upevněné na ramenou.

Energo-brnění: Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladná má +2 k CCO, střelná je fixovaná. Na ramenou má umístěnu obří automatickou drátovnici (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 40, P, Drát, Rojová) a obří automatický kapslomet (OR 100, MR 200, RP –4 od RCO, DAM 40, P, Kapsle, Vrhač výbušnin, Exploze 40 metrů). Tyto zbraně jsou také fixované.

Dozorce (Obři)

Velikost 9, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: obří samonabíjecí drátová pistole (OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Drát) + obří kovový bič (DAM 40)

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

INFO: Obři pověření dohlížením nad služebnými Koboldy, Leprikóny a Gremliny. V principátech jsou dozorci spíše koordinátoři, kteří chrání své podřízené všemi silami. Nelítostní jsou pouze vůči trestancům a válečným zajatcům. V dominátech jsou dozorci pravými otrokáři, kteří používají násilí a exemplární tresty. Dozorci jsou vybaveni dálkovými ovladači šokových či výbušných obojků, které běžně nosí otroci a zajatci.

Respekt: Všichni Koboldi, Leprikóni a Gremlini v dohledu mají WIL a CHA zvýšené o 2.

Trasgu a Eloko

Robotičtí vojáci vyhynulých ras Trasgu a Eloko. Všichni mají tyto zvláštní schopnosti:

Nekonečná válka: Jednotky Trasgu mohou útočit jako první jen na cíle Eloko, a naopak. Na ostatní cíle mohou útočit pouze jako odpověď na jejich útok. Do té doby je ignorují.

Trasgu Mechanoid

Velikost 4, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí rail puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel), obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

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

INFO: Mechanoidi zkonstruovaní rasou Trasgu. Mají humanoidní postavu, čtyři červeně zářící oči, digitigrádní nohy s drápy a dlouhý ocas, který mohou použít k manipulaci s předměty. Vyznačují se temně modrým pancéřováním.

Trasgu zbraně: Obě zbraně Mechanoid používá jako jednoruční.
Elektrické pole: Projektily pušky a čepel meče může obklopit elektrickým polem. Útok má postih –6 od CCO/RCO, ale cíl je zasažen též Elektrickým útokem se stejným DAM.

Eloko Mechanoid

Velikost 4, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí coil puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel), obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

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

INFO: Mechanoidi zkonstruovaní rasou Eloko. Mají humanoidní postavu, jedno modře zářící oko, digitigrádní nohy s kopyty a na zádech dvě krátká chapadla, která mohou použít k manipulaci s předměty. Vyznačují se temně červeným pancéřováním.

Eloko zbraně: Obě zbraně Mechanoid používá jako jednoruční.
Magnetické pole: Projektily pušky a čepel meče může obklopit magnetickým polem. Útok má postih –6 od CCO/RCO, ale cíl je zasažen též Magnetickým útokem se stejným DAM a sílou odhození 6.

Trasgu a Eloko

Technologicky vyspělé rasy Věku kolonizace. Rozhořela se mezi nimi gigantická mezihvězdná válka, během které se vyhubily navzájem. Zůstaly po nich jen flotily bitevních lodí a armády mechanických vojáků, které v bojích pokračují dodnes.

Nekonečná válka

Armády mechanoidů Trasgu a Eloko spolu vedou válku již téměř 300.000 let – je to nejdéle trvající válka, jakou kdy galaxie zažila. Přesouvají se na palubách velkých automatických lodí, které nemají klasickou FTL technologii, protože v době jejich výroby ještě neexistovala. Místo toho využívají zvláštní generátor umělé červí díry, díky kterému mohou cestoval velmi rychle, ale také nepředvídatelně. To oběma stranám výrazně komplikuje vzájemný kontakt, který je mnohdy jen dílem štěstí. Lodě fungují jako bitevní křižníky a mobilní továrny současně, mají také systémy pro těžbu a zpracování surovin. Planetární výsadek probíhá tak, že loď přistane na povrchu, kde začne plnit úlohu podpůrné základny. Koordinuje postup armád, těží suroviny, opravuje poškozené mechanoidy a vyrábí nové. Mechanoidé jsou naprogramováni pouze k boji proti nepřátelským mechanoidům, vše ostatní ignorují. Jejich bitvy jsou však intenzivní, takže mohou vážně ohrozit všechny v okolí. Kolaterální ztráty neberou v úvahu. Protože Trasgu a Eloko již dávno vymřeli, válka ztratila význam, ale mechanoidé své programování musí stále poslouchat.

Trasgu Ultramechanoid

Velikost 5, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 16
Zbraně: samonabíjecí rail puška (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel), obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	14	18	18	320	n/a

INFO: Trasgu Mechanoid, který funguje jako podpora řadových jednotek. Od běžného Mechanoida se liší tím, že je větší a na konci ocasu nese zbraň – chladnou nebo střelnou.

Trasgu zbraně: Obě zbraně Mechanoid používá jako jednoruční. Na konci ocasu má samonabíjecí rail kanon (OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, DAM 40, P, Průstřel) nebo sečnou/bodnou čepel s DAM 40. Když používá tuto ocasní zbraň, má bonus +2 k CCO/RCO a na zásah může provádět Opravný hod.
Elektrické pole: Projektily a čepel meče/ocasu může obklopit elektrickým polem. Útok má postih –6 od CCO/RCO, ale cíl je zasažen též Elektrickým útokem se stejným DAM.

Eloko Ultramechanoid

Velikost 5, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 16
Zbraně: samonabíjecí coil puška (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel), obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	16	16	16	16	14	18	18	320	n/a

INFO: Eloko Mechanoid, který funguje jako podpora řadových jednotek. Od běžného Mechanoida se liší tím, že je větší a na konci zádových chapadel nese zbraně – chladné nebo střelné.

Eloko zbraně: Obě zbraně Mechanoid používá jako jednoruční. Na konci každého chapadla má samonabíjecí coil kanon (OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Průstřel) nebo sečnou/bodnou čepel s DAM 40. V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.
Magnetické pole: Projektily a čepel meče/chapadel může obklopit magnetickým polem. Útok má postih –6 od CCO/RCO, ale cíl je zasažen též Magnetickým útokem se stejným DAM a sílou odhození 6.

Trasgu/Eloko sonda

Velikost 1, nebezpečí 3, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 100 km/h
Zbraně: klepeta (DAM 5)

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

INFO: Malé sondy zkonstruované rasou Trasgu i Eloko. Design se liší, ale funkce jsou stejné. Jsou vybaveny mnoha radary a senzory a fungují jako „oči" pro lodě flotil Trasgu i Eloko. Pomocí tryskových motorů létají nad bitevním polem, koordinují armády mechanoidů a analyzují prostředí.

Snímače: Sondy jsou vybaveny menší verzí radaru a senzorů, které jinak používají plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 5 km (pasivně), 10 km (aktivně).
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 10.

Trasgu/Eloko CC-sonda

Bojová verze sond, která je vyzbrojena dvěma čepelemi (sečná/bodná, DAM 15). Nemá snímače a její hodnota CCO je 14. V jedné akci může zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Trasgu/Eloko RC-sonda

Bojová verze sond, která je vyzbrojena dvěma samonabíjecími rail pistolemi (Trasgu, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Průstřel) resp. coil pistolemi (Eloko, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Průstřel). Nemá snímače a její hodnota RCO je 14. V jedné akci může zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Bílý Jang

Další vojáci armády Bílý Jang. Všichni golemové Bílého Jangu mají tyto zvláštní schopnosti:

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

Bitevní golem Jangu (Bílý Jang)

Velikost 2, nebezpečí 6, Magická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 12
Zbraně: samonabíjecí éterická puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
13	13	13	13	13	13	13	13	13	50	n/a

INFO: Lepší bojoví golemové.

Válečný golem Jangu (Bílý Jang)

Velikost 2, nebezpečí 7, Magická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: automatická éterická puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	90	n/a

INFO: Elitní golemové určení pro obtížné bitvy. Jsou specializovaní na ničení Bílých říší.

Ničitel Bílých říší: Válečný golem může útočit jako první jen na cíle Bílých říší. Na ostatní cíle může útočit pouze jako odpověď na jejich útok. Do té doby je ignoruje. Proti cílům Bílých říší může provádět Opravné hody na CCO a RCO a má bonus +10 k iniciativě.

Anti-golem (Bílý Jang)

Velikost 2, nebezpečí 8, Magická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí éterická puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	90	n/a

INFO: Tito golemové pomáhají koordinovat útok Válečných golemů.

Zaměřovač cílů: Válečným golemům Jangu v okruhu 100 metrů dovoluje útočit jako první i na cíle, které nepocházejí z Bílých říší.
Eliminátor: Proti Magickým bytostem, Astrálním bytostem a Živým bytostem s talismany může provádět Opravné hody na CCO a RCO a má bonus +10 k iniciativě.

Magna-golem (Bílý Jang)

Velikost 3, nebezpečí 9, Magická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 16
Zbraně: automatická éterická puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	170	n/a

INFO: Nejlepší verze golemů v Bílém Jangu. Zastávají úlohu likvidátorů těch nejodolnějších protivníků.

Adamantiové pancéřování: Může provádět Opravné hody na ARM.
Silný magický štít: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-10 tomu odolat.

Černý Jin

Další vojáci armády Černý Jin. Všichni roboti Černého Jinu mají tyto zvláštní schopnosti:

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

Bitevní robot Jinu (Černý Jin)

Velikost 2, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 12
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
13	13	13	13	13	13	13	13	13	50	n/a

INFO: Lepší bojoví roboti.

Válečný robot Jinu (Černý Jin)

Velikost 2, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: automatická plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), šavle (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	90	n/a

INFO: Elitní roboti určení pro obtížné bitvy. Jsou specializovaní na ničení Černých říší.

Ničitel Černých říší: Válečný robot může útočit jako první jen na cíle Černých říší. Na ostatní cíle může útočit pouze jako odpověď na jejich útok. Do té doby je ignoruje. Proti cílům Černých říší může provádět Opravné hody na CCO a RCO a má bonus +10 k iniciativě.

Anti-robot (Černý Jin)

Velikost 2, nebezpečí 8, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 14
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –20 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	90	n/a

INFO: Tito roboti pomáhají koordinovat útok Válečných robotů.

Zaměřovač cílů: Válečným robotům Jinu v okruhu 100 metrů dovoluje útočit jako první i na cíle, které nepocházejí z Černých říší.
Eliminátor: Proti Mechanickým bytostem, Biomechanickým bytostem a Živým bytostem s implantáty může provádět Opravné hody na CCO a RCO a má bonus +10 k iniciativě.

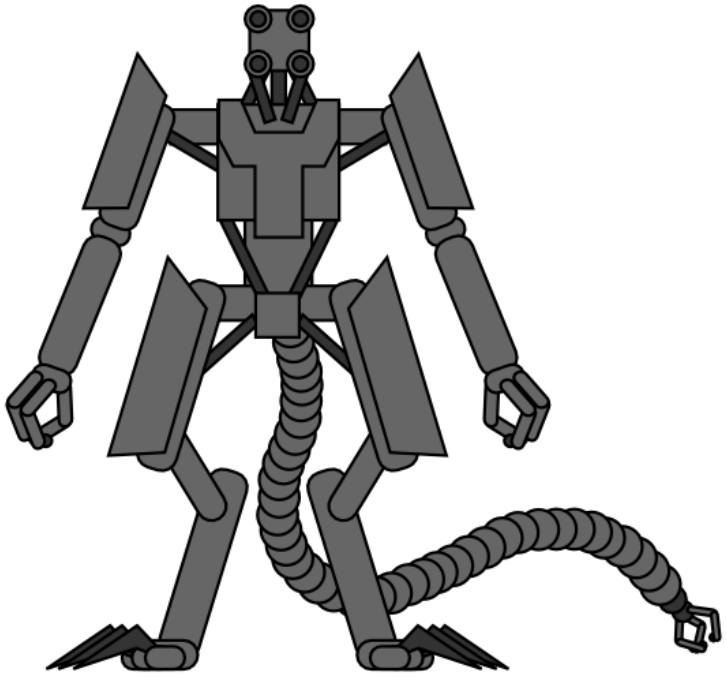
Supra-robot (Černý Jin)

Velikost 3, nebezpečí 9, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: žádné, ARM 16
Zbraně: automatická plazmová puška (OR 100, MR 200, RP –40 od DAM, DAM 80, E, Přehřátí, Přetížení), meč (sečná/bodná, DAM 15)

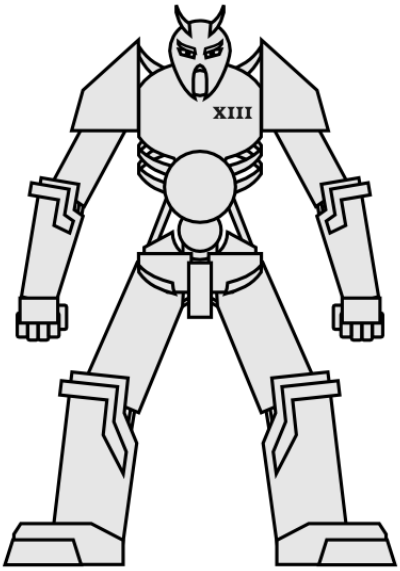
CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	170	n/a

INFO: Nejlepší verze robotů v Černém Jinu. Zastávají úlohu likvidátorů těch nejodolnějších protivníků.

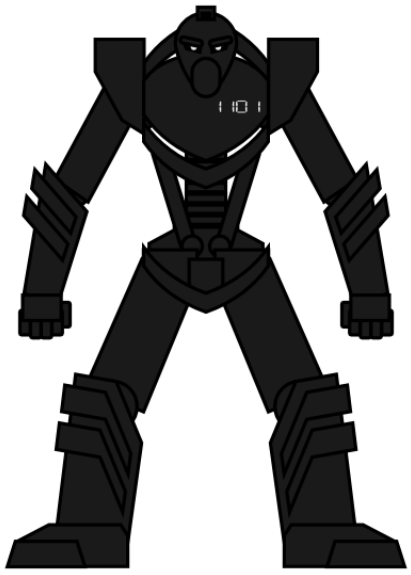
Adamantiové pancéřování: Může provádět Opravné hody na ARM.
Silný dimenzní štít: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-10 tomu odolat.



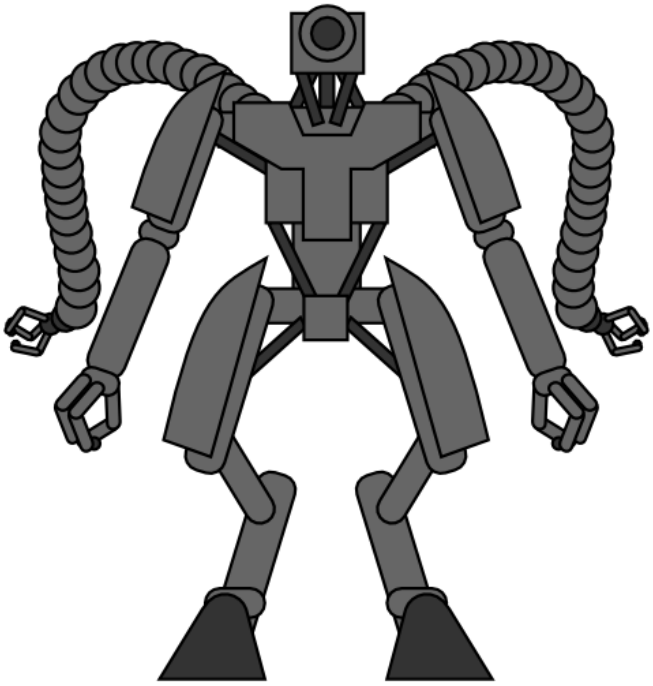
Trasgu mechanoid



Bitevní golem
Bílého Jangu



Bitevní robot
Černého Jinu



Eloko mechanoid