# VOID
## SCIENCE Fantasy

**Základní kniha: Protivníci**

vytvořil Gediman
© 2020–2025

Verze 2.6

**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. Protivníci.....3**

2. Divoká zvířata.....4

3. Bojovníci Světla.....14

4. Draci.....38

5. Astrální a magické bytosti Světla.....41

6. Bojovníci Temnoty.....48

7. Služebníci Necrotha.....49

8. Služebníci Vampirotha.....53

9. Služebníci Lycantrotha.....55

10. Služebníci Mutanotha.....57

11. Služebníci Eclipsotha.....59

12. Bojovníci prokletých ras.....60

# Protivníci

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

Existují tři typy protivníků: Jednotlivec, Oddíl a Roj.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Odlišnosti fauny**
Některé živočišné druhy žijí na mnoha planetách galaxie, což ale neznamená, že všechna taková zvířata vypadají stejně. Jsou plně přizpůsobena místnímu prostředí: liší se zbarvením, hustotou srsti, tvarem rohů a podobně. Například vlci z planety Wolteko Tercius jsou temně modří, zatímco vlci z planety Aurel IV jsou hnědí s mírnými černými pruhy; sloni z planety Aryka Dar mají téměř zakrnělé ušní boltce a bílou kůži, sloni z planety Urox II mají dva páry klů a kůži hnědou; hydry z planety Xig'La mají černé šupiny a protáhlé čelisti, zatímco hydry z planety Vukryl mají čelisti kratší a jejich šupiny jsou tmavě zelené barvy.

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

# Divoká zvířata

Divoká zvířata jsou protivníci.

## Šakal

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

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

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

## Jaguár

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

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

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

## Baribal

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

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

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

## Malá barakuda, Malý žralok

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

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

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

## Kojot, Vlk

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

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

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

## Lev, Tygr

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

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

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

## Grizzly, Kodiak

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

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

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

## Barakuda, Žralok

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

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

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

## Pravlk

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

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

**INFO:** Pravlk je největší psovitá šelma galaxie. Canirové ho považují za posvátné zvíře.

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

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

## Šavlozubec

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

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

**INFO:** Šavlozubec je největší kočkovitá šelma galaxie. Felirové ho považují za posvátné zvíře.

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

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

## Nanook

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

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

**INFO:** Nanook je největší medvědovitá šelma galaxie. Ursarové ho považují za posvátné zvíře.

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

## Velká barakuda, Velký žralok

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

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

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

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

## Had, jedovatý

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

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

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

## Had, škrtič

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

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

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

## Hejno netopýrů (roj)

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

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

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

## Hejno piraň (roj)

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

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

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

## Roj vos (roj)

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

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

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

## Roj mravenců (roj)

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

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

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

## Roj termitů (roj)

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

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

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

## Velký pavouk

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

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

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

## Velký škorpion

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

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

**Klepeta:** Může provést dva útoky pro jednomu cíli.

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

## Fénix

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

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

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

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

## Griffin

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

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

**INFO:** Griffin je tvor s orlí hlavou, předními nohama a křídly a lvíma zadními nohama a ocasem. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

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

## Hippogriff

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

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

**INFO:** Hippogriff je tvor s orlí hlavou, předními nohama a křídly a koňskýma zadníma nohama a ocasem. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

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

## Roch

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

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

**INFO:** Roch (nebo též Rukh, Noh) je obří dravec podobný orlu, s rozpětím křídel až deset metrů. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Jeho střemhlavé útoky jsou nechvalně proslulé, protože přichází zcela nečekaně a jsou schopny skolit i ta největší zvířata.

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

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

## Hromopták

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

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

**INFO:** Hromopták je obří dravec podobný orlu, s rozpětím křídel až osm metrů. Z křídel umí vypouštět silné elektrické výboje, kterými omráčí svoji kořist. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost.

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

## Salamandr

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

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

**INFO:** Salamandr je přibližně pět metrů dlouhý mlok. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je chrlit oheň – plive zvláštní chemikálii, která se vznítí po kontaktu se vzduchem. Jak je u obojživelníků obvyklé, jeho kůže je díky slizu neustále vlhká. Sliz ho ale efektivně chrání i před přímým ohněm.

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

## Bazilišek

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

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

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

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

## Wyvern

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

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

**INFO:** Wyvern je přibližně deset metrů dlouhý létající ještěr. Lze si ho snadno splést s Drakem, ovšem Wyvern oproti němu má jen čtyři končetiny, přičemž přední pár tvoří široká křídla s rozpětím až dvacet metrů. Jeho nezaměnitelný řev lze slyšet na velkou vzdálenost. Snadno jím zastraší většinu zvířat, včetně případných konkurenčních Wyvernů. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

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

## Gargoyl

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

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

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

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

## Sfinga

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

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

**INFO:** Sfinga je tvor s hlavou připomínající nestvůrnou hlavu humanoida a lvím tělem. Ze zad ji vyrůstá pár ptačích křídel. Samce lze snadno poznat podle husté lví hřívy. Sfinga je zákeřné zvíře, které se umí pohybovat naprosto tiše – jak ve vzduchu, tak i na zemi.

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

## Mantikora

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

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

**INFO:** Mantikora je nebezpečný tvor s hlavou připomínající nestvůrnou hlavu humanoida a lvím tělem s ocasem škorpiona. Ze zad ji vyrůstá pár dračích křídel. Samce lze snadno poznat podle husté lví hřívy. Mantikoří jed je velmi silný a v zasaženém organizmu zůstává dlouhou dobu.

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

## Kokatris

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

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

**INFO:** Kokatris je tvor s kuří hlavou a paňáty, ovšem s křídly a ocasem plaza. Částečně je porostlý peřím. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je kompletní paralýza oběti. Pokud si to kokatris přeje, může způsobit ztuhnutí všech pohybových svalů oběti tím, že s ní naváže krátký oční kontakt. Samec má pestré opeření a výrazné krční laloky a hřeben. Samice je zbarvená nenápadně.

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

## Chiméra

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

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

**INFO:** Chiméra je tvor s hlavou připomínající nestvůrnou hlavu kozy a lvím tělem zakončeným ohebným dračím ocasem. Přední končetiny jsou lví, zadní kozí. Samce lze snadno poznat podle husté lví hřívy.

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

## Hydra

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

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

**INFO:** Hydra je jeden z nejzvláštnějších tvorů, jakého bohové stvořili. Je to plaz se třemi hlavami na dlouhých krkách. Organizmus Hydry má velmi rychlou regeneraci, takže jedinou možností, jak ji zabít, je useknout jí všechny hlavy. To je ovšem poměrně složité, protože pokud je hlava odseknutá, prázdný krk se rozdělí na dva, každému z nich naroste nová hlava. Čím více hlav Hydra má, tím je nebezpečnějším protivníkem, protože roste její agresivita, zostřují se její smysly a zrychlují reflexy. Maximální počet hlav je však dvanáct.

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

## Wyrm

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

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

**INFO:** Wyrm je obří had s hlavou podobnou dračí.

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

## Megalodon

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

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

**INFO:** Megalodon je největší žralok v galaxii.

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

## Mořský serpent

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

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

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

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

## Kraken

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

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

**INFO:** Kraken je gigantická krakatice s proudnicovým tělem a deseti chapadly. Osm z nich je opatřeno přísavkami a jsou mnohem kratší, než zbylé dvě. Ty mají místo přísavek velmi ostré a pevné drápy, které jsou schopny z plavidla vytrhnout kus trupu. Samotné tělo dosahuje délky 20 metrů, i s dlouhými chapadly dosahuje 60 metrů.

**Krátká chapadla:** Kraken má osm kratších chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.
**Dlouhá chapadla:** Kraken má dvě dlouhá chapadla, může zaútočit na dva cíle v jedné akci až do vzdálenosti 40 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

## Skylla

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

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

**INFO:** Skylla je obrovitý mořský tvor, který z části připomíná kytovce, z části korýše. Přední část trupu, hlavohruď, připomíná obrovského humra a tvoří jednu třetinu délky zvířete. Má hmatová tykadla a dvě obrovská klepeta. Je tvořena silným chitinovým exoskeletem. Pět párů segmentovaných nohou je zakrnělých a neslouží k pohybu. Zadní část trupu, ocas, připomíná ocas velryby a tvoří dvě třetiny délky zvířete. Je masitý, ačkoliv krytý silnou kůží. Je zakončena horizontální ploutví, kterou tvor pohybuje nahoru a dolů a tak se pohybuje. Skylla dosahuje délky kolem 30 metrů.

**Klepeta:** Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
**Krunýř:** Skylla má pevný krunýř, který ji poskytuje ARM 15.

## Charybda

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

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

**INFO:** Charybda je obrovitý mořský tvor, který připomíná murénu. Mezi očima ji vyrůstá dlouhý bičovitý výrůstek zakončený fosforeskujícím orgánem. Ten slouží k lákání kořisti přímo před čelisti. Její jazyk je lepkavý jako jazyk chameleóna a může ho rychle vystřelit do vzdálenosti až dvaceti metrů. Čelisti jsou plné dlouhých jehlovitých zubů, které kořist doslova probodají. Nejdelší zuby mají i pět metrů. Čelisti jsou zavěšeny podobně jako u hada, takže se mohou doširoka otevřít a pozřít i velkou kořist. Charybda se pohybuje vlněním těla do stran. Dosahuje délky kolem 30 metrů.

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

# Bojovníci Světla

Vojáci galaktických říší.

## Rekrut (Šedé říše)

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

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

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

## Pěšák (Šedé říše)

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

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

**INFO:** Pěšáci jsou základní vojáci pozemních sil Šedých říší.

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

## Úderný pěšák (Šedé říše)

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

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

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

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

## Armádní komando (Šedé říše)

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

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

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

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

## Armádní superkomando (Šedé říše)

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

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

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

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

## Mariňák (Šedé říše)

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

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

**INFO:** Mariňáci jsou základní vojáci námořních sil Šedých říší.

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

## Úderný mariňák (Šedé říše)

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

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

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

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

## Námořní komando (Šedé říše)

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

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

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

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

## Námořní superkomando (Šedé říše)

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

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

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

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

## Výsadkář (Šedé říše)

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

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

**INFO:** Výsadkáři jsou základní vojáci vzdušných sil Šedých říší.

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

## Úderný výsadkář (Šedé říše)

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

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

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

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

## Letecké komando (Šedé říše)

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

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

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

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

## Letecké superkomando (Šedé říše)

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

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

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

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

## Vojenský policista (Šedé říše)

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

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

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

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

## Branec, Dobrovolník (Bílé říše)

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

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

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

## Družiník (Bílé říše)

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

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

**INFO:** Družiníci jsou základní vojáci Horlivých sborů Bílých říší.

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

## Panoš (Bílé říše)

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

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

**INFO:** Panošové jsou veteránští vojáci Horlivých sborů Bílých říší.

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

## Rytíř (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:** Rytíři jsou elitní vojáci Horlivých sborů Bílých říší.

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

## Paladin (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
**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:** Paladinové jsou nejlepší vojáci Horlivých sborů Bílých říší.

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

## Bojový éterik (Bílé říše)

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

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

**INFO:** Bojoví éterici jsou základní vojáci Éterických sborů Bílých říší.

## Bitevní éterik (Bílé říše)

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

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

**INFO:** Bitevní éterici jsou veteránští vojáci Éterických sborů Bílých říší.

## Válečný 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:** Váleční éterici jsou elitní vojáci Éterických sborů Bílých říší.

## Zuřivý éterik (Bílé říše)

Velikost 2, nebezpečí 7, Astrální bytost (Osoba)
**Brnění:** žádné, ARM 14
**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 | n/a |

**INFO:** Zuřiví éterici jsou nejlepší vojáci Éterických sborů Bílých říší.

## Bojový golem (Bílé říše)

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

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

**INFO:** Bojoví golemové jsou základní vojáci Golemských sborů Bílých říší.

## Bitevní golem (Bílé říše)

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

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

**INFO:** Bitevní golemové jsou veteránští vojáci Golemských sborů Bílých říší.

## Válečný 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:** Váleční golemové jsou elitní vojáci Golemských sborů Bílých říší.

## Zuřivý golem (Bílé říše)

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), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

**INFO:** Zuřiví golemové jsou nejlepší vojáci Golemských sborů Bílých říší.

## Bojový golem Jangu (Bílý Jang)

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

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

**INFO:** Základní Bojoví golemové vzbouřené jednotky Falanga XIII, známé jako „Bílý Jang“. Jsou propojeni telepatií, takže spolu mohou vždy komunikovat a v boji tak být perfektně koordinováni.

**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.

## Bojový robot Jinu (Černý Jin)

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

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

**INFO:** Základní Bojoví roboti vzbouřené jednotky Série 1101, známé jako „Černý Jin“. Jsou propojeni kyberprostorovou sítí, takže spolu mohou vždy komunikovat a v boji tak být perfektně koordinováni.

**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.

## Branec, Dobrovolník (Černé říše)

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

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

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

## Fyzilír (Černé říše)

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

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

**INFO:** Fyzilíři jsou základní vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

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

## Dragoun (Černé říše)

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

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

**INFO:** Dragouni jsou veteránští vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

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

## Kyrysník (Černé říše)

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

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

**INFO:** Kyrysníci jsou elitní vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

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

## Sentinel (Černé říše)

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

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

**INFO:** Sentinelové jsou nejlepší vojáci Kybernetických sborů Černých říší.

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

## Bojový biot (Černé říše)

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

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

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

## Bitevní biot (Černé říše)

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

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

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

## Válečný biot (Černé říše)

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

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

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

## Bio-komando (Černé říše)

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

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

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

## Bojový robot (Černé říše)

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

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

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

## Bitevní robot (Černé říše)

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

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

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

## Válečný robot (Černé říše)

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

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

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

## Robo-komando (Černé říše)

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

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

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

## Technotron (Černé říše)

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

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

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

**Křídla:** Umí létat.

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

## Arcitechnotron (Černé říše)

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

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

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

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

## Hornický milicionář (Trpaslíci)

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

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

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

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

## Gardista (Trpaslíci)

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

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

**INFO:** Gardisté jsou základní vojáci armády Trpaslíků.

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

## Veteránský gardista (Trpaslíci)

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

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

**INFO:** Veteránští gardisté jsou veteránští vojáci armády Trpaslíků.

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

## Elitní gardista (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 gardisté jsou elitní vojáci armády Trpaslíků.

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

## Klanový gardista (Trpaslíci)

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

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

**INFO:** Klanoví gardisté jsou nejlepší vojáci armády Trpaslíků.

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

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

## Dělnický milicionář (Gnómové)

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

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

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

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

## Legionář (Gnómové)

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

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

**INFO:** Legionáři jsou základní vojáci armády Gnómů.

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

## Veteránský legionář (Gnómové)

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

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

**INFO:** Veteránští legionáři jsou veteránští vojáci armády Gnómů.

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

## Elitní legionář (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 legionáři jsou elitní vojáci armády Gnómů.

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

## Rodový legionář (Gnómové)

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

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

**INFO:** Rodoví legionáři jsou nejlepší vojáci armády Gnómů.

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

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

## Rolnický milicionář (Půlčíci)

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

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

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

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

## Brigádník (Půlčíci)

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

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

**INFO:** Brigádníci jsou základní vojáci armády Půlčíků.

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

## Veteránský brigádník (Půlčíci)

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

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

**INFO:** Veteránští brigádníci jsou veteránští vojáci armády Půlčíků.

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

## Elitní brigádník (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 brigádníci jsou elitní vojáci armády Půlčíků.

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

## Dynastický brigádník (Půlčíci)

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

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

**INFO:** Dynastičtí brigádníci jsou nejlepší vojáci armády Půlčíků.

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

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

## Vznešený domobránce (Vznešení elfové)

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

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

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

## Vznešený pěšák (Vznešení elfové)

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

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

**INFO:** Vznešení pěšáci jsou základní vojáci armády Vznešených elfů.

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

## Vznešený strážce (Vznešení elfové)

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

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

**INFO:** Vznešení strážci jsou veteránští vojáci armády Vznešených elfů.

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

## Vznešený pták (Vznešení elfové)

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

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

**INFO:** Vznešení ptáci jsou elitní vojáci armády Vznešených elfů.

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

**Záchrana Anděla:** Vznešený pták může použít Vykrytí vlastním tělem pro záchranu Anděla, Archanděla či Vznešeného anděla. Pokud při tom použije svá křídla, může ho takto zachránit do vzdálenosti až 50 metrů (místo obvyklých 5 metrů).

## Vznešený anděl (Vznešení elfové)

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

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

**INFO:** Vznešení andělé jsou nejlepší vojáci Vznešených elfů. Jsou to Andělé, kterým bylo dovoleno sloužit své původní říši.

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

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

## Temný domobránce (Temní elfové)

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

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

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

## Temný pěšák (Temní elfové)

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

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

**INFO:** Temní pěšáci jsou základní vojáci armády Temných elfů.

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

## Temný nájezdník (Temní elfové)

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

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

**INFO:** Temní nájezdníci jsou veteránští vojáci armády Temných elfů.

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

## Temný netopýr (Temní elfové)

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

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

**INFO:** Temní netopýři jsou elitní vojáci armády Temných elfů.

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

**Záchrana Démona:** Temný netopýr může použít Vykrytí vlastním tělem pro záchranu Démona, Arcidémona či Temného démona. Pokud při tom použije svá křídla, může ho takto zachránit do vzdálenosti až 50 metrů (místo obvyklých 5 metrů).

## Temný démon (Temní elfové)

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

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

**INFO:** Temní démoni jsou nejlepší vojáci Temných elfů. Jsou to Démoni, kterým bylo dovoleno sloužit své původní říši.

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

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

## Lesní domobránce (Lesní elfové)

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

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

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

## Lesní pěšák (Lesní elfové)

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

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

**INFO:** Lesní pěšáci jsou základní vojáci armády Lesních elfů.

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

## Lesní hraničář (Lesní elfové)

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

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

**INFO:** Lesní hraničáři jsou veteránští vojáci armády Lesních elfů.

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

## Lesní moucha (Lesní elfové)

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

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

**INFO:** Lesní mouchy jsou elitní vojáci armády Lesních elfů.

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

**Záchrana Víly:** Lesní moucha může použít Vykrytí vlastním tělem pro záchranu Víly, Arcivíly či Lesní víly. Pokud při tom použije svá křídla, může ho takto zachránit do vzdálenosti až 50 metrů (místo obvyklých 5 metrů).

## Lesní víla (Lesní elfové)

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

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

**INFO:** Lesní vílové jsou nejlepší vojáci Lesních elfů. Jsou to Vílové, kterým bylo dovoleno sloužit své původní říši.

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

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

## Partyzánský učedník (Goblini)

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

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

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

## Partyzán (Goblini)

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

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

**INFO:** Partyzáni jsou základní vojáci armády Goblinů.

**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.

## Zákeřný partyzán (Goblini)

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

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

**INFO:** Zákeřní partyzáni jsou veteránští vojáci armády Goblinů.

**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.

## Stínový partyzán (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:** Stínoví partyzáni jsou elitní vojáci armády Goblinů.

**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.

## Stín (Goblini)

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

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

**INFO:** Stíny jsou nejlepší vojáci armády Goblinů.

**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.
**Zákeřný útok:** Na bitevní pole mohou přiběhnout z podzemních tunelů a úkrytů (musí se jednat o dostatečně členitý terén). Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

## Zákopnický učedník (Hobgoblini)

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

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

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

## Zákopník (Hobgoblini)

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

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

**INFO:** Zákopníci jsou základní vojáci armády Hobgoblinů.

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

## Obléhací zákopník (Hobgoblini)

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

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

**INFO:** Obléhací zákopníci jsou veteránští vojáci armády Hobgoblinů.

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

## Obrněný zákopník (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:** Obrnění zákopníci jsou elitní vojáci armády Hobgoblinů.

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

## Obrněnec (Hobgoblini)

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

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

**INFO:** Obrněnci jsou nejlepší vojáci armády Hobgoblinů.

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

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

## Nájezdnický učedník (Orkové)

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

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

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

## Nájezdník (Orkové)

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

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

**INFO:** Nájezdníci jsou základní vojáci armády Orků.

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

## Zuřivý nájezdník (Orkové)

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

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

**INFO:** Zuřiví nájezdníci jsou veteránští vojáci armády Orků.

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

## Bleskový nájezdník (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:** Bleskoví nájezdníci jsou elitní vojáci armády Orků.

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

## Blesk (Orkové)

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

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

**INFO:** Blesky jsou nejlepší vojáci armády Orků.

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

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

## Psí strážce (Canirové)

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

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

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

## Šakalí válečník (Canirové)

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

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

**INFO:** Šakalí válečníci jsou základní vojáci armády Canirů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Pravlcích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře šakala.

## Kojotí válečník (Canirové)

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

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

**INFO:** Kojotí válečníci jsou veteránští vojáci armády Canirů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Pravlcích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře kojota.

## Vlčí válečník (Canirové)

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

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

**INFO:** Vlčí válečníci jsou elitní vojáci armády Canirů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Pravlcích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře vlka.

## Pravlčí válečník (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), tesák (sečná, DAM 20)

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

**INFO:** Pravlčí válečníci jsou nejlepší vojáci armády Canirů.

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

## Kočičí strážce (Felirové)

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

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

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

## Jaguáří válečník (Felirové)

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

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

**INFO:** Jaguáří válečníci jsou základní vojáci armády Felirů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Šavlozubcích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře jaguára.

## Lví válečník (Felirové)

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

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

**INFO:** Lví válečníci jsou veteránští vojáci armády Felirů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Šavlozubcích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře lva.

## Tygří válečník (Felirové)

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

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

**INFO:** Tygří válečníci jsou elitní vojáci armády Felirů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Šavlozubcích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře tygra.

## Šavlozubý válečník (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), kord (bodná, DAM 20)

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

**INFO:** Šavlozubí válečníci jsou nejlepší vojáci armády Felirů.

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

## Medvědí strážce (Ursarové)

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

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

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

## Baribalí válečník (Ursarové)

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

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

**INFO:** Baribalí válečníci jsou základní vojáci armády Ursarů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Nanoocích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře baribala.

## Grizzlí válečník (Ursarové)

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

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

**INFO:** Grizzlí válečníci jsou veteránští vojáci armády Ursarů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Nanoocích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře grizzlyho.

## Kodiačí válečník (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:** Kodiačí válečníci jsou elitní vojáci armády Ursarů.

**Jízda:** Válečníci mohou fungovat i jako jízdní jednotka na Nanoocích.
**Doprovod:** Každý Válečník může mít jako Osobní zvíře kodiaka.

## Nanoočí válečník (Ursarové)

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

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

**INFO:** Nanoočí válečníci jsou nejlepší vojáci armády Ursarů.

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

## Leprikóní strážce (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:** Leprikóni používaní jako stráže ve městech, základnách a stanicích. Fungují také jako záložní síla.

## Gremliní strážce (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:** Gremlini používaní jako stráže ve městech, základnách a stanicích. Fungují také jako záložní síla.

## Koboldí strážce (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:** Koboldi používaní jako stráže ve městech, základnách a stanicích. Fungují také jako záložní síla.

## Leprikóní voják (Trollové, Zlobři, Obři)

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

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

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

## Gremliní voják (Trollové, Zlobři, Obři)

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

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

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

## Koboldí voják (Trollové, Zlobři, Obři)

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

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

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

## Kostilam (Trollové)

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

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

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

## Kamenolam (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:** Kamenolamové jsou veteránští Trollové. Slouží jako elitní jednotky.

## Kovolam (Trollové)

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

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

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

## Děsonoš (Zlobři)

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

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

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

## Smrtonoš (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:** Smrtonoši jsou veteránští Zlobři. Slouží jako elitní jednotky.

## Zkázonoš (Zlobři)

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

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

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

## Drtič (Obři)

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

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

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

## Superdrtič (Obři)

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

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

**INFO:** Superdrtičové jsou veteránští Obři. Slouží jako elitní jednotky.

## Megadrtič (Obři)

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

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

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

## Voják Triskelionu (Triskelion)

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

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

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

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

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

# Draci

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Červený drak

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

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

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

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

## Zelený drak

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

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

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

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

## Modrý drak

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

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

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

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

## Žlutý drak

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

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

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

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

## Stříbrný drak

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

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

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

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

## Zlatý drak

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

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

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

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

## Platinový drak

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

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

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

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

# Astrální a magické bytosti Světla

## Anděl

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

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

**INFO:** Andělé jsou řadovými služebníky Nebeských bohů. Design a barevné vzory jejich výstroje i výzbroje jsou pro každého Nebeského boha unikátní, takže Andělovu příslušnost lze snadno identifikovat.

**Křídla:** Umí létat.

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

## Archanděl

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

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

**INFO:** Archandělé jsou výše postavenými služebníky Nebeských bohů. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Andělů. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich boha.

**Křídla, Vidění duše a Nebeský štít:** viz Anděl.

**Nebeské světlo:** Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny bytosti Temnoty utrpí AutoDAM za 100 HP. Stoupenci Pekla, bezvěrci a uctívači Zegurnské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

## Démon

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

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

**INFO:** Démoni jsou řadovými služebníky Pekelných bohů. Design a barevné vzory jejich výstroje i výzbroje jsou pro každého Pekelného boha unikátní, takže Démonovu příslušnost lze snadno identifikovat.

**Křídla:** Umí létat.

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

## Arcidémon

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

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

**INFO:** Arcidémoni jsou výše postavenými služebníky Pekelných bohů. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Démonů. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich boha.

**Křídla, Vidění duše a Pekelný štít:** viz Démon.

**Pekelný oheň:** Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny bytosti Temnoty utrpí AutoDAM za 100 HP. Stoupenci Nebe, bezvěrci a uctívači Zegurnské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

## Víla

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

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

**INFO:** Vílové jsou řadovými služebníky Nebeských i Pekelných bohů – záleží na tom, jakého boha za svého života Lesní elf vyznával. Design a barevné vzory jejich výstroje i výzbroje jsou pro každého Světlého boha unikátní, takže Vílovu příslušnost lze snadno identifikovat.

**Křídla:** Umí létat.

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

## Arcivíla

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

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

**INFO:** Arcivílové jsou výše postavenými služebníky Nebeských i Pekelných bohů – záleží na tom, jakého boha za svého života Lesní elf vyznával. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Vílů. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich boha.

**Křídla, Vidění duše a Vílí štít:** viz Víla.

**Spirituální mlha:** Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všechny bytosti Temnoty utrpí AutoDAM za 100 HP. Bezvěrci a uctívači Zegurnské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

## Bludička

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

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

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

**Levitace:** Levituje a umí i létat.
**Nehmotná:** Imunní vůči fyzickým efektům. Mají na ní vliv pouze efekty, které ovlivňují Astrální bytosti.

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

## Arion

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

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

**INFO:** Arion je nižší astrální bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože bohové žádné další netvoří. Je to božský kůň, který umí běhat nezvykle vysokou rychlostí. Arion vypadá jako obyčejný kůň, pouze krystalicky lesklá kopyta ho odlišují. Perfektně rozumí řeči jak Nižší božské, tak i Vyšší božské a je věrný tomu, komu ho Světlý bůh sešle. Ovšem pouze Lesní Elfové na něm mohou jezdit, kvůli jejich oddanosti jednotnému Pantheonu. Stejně jako každá astrální bytost, i Arion je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Nebe respektive Pekla, kde vyčkává, až ho některý ze Světlých bohů sešle zpět.

**Lesní kůň:** Lesní elfové ho mohou použít jako Jízdní zvíře.

## Satyr

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

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

**INFO:** Satyr je nižší astrální bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože bohové žádné další netvoří. Satyrové svého času sloužili jako boží bojovníci, které bohové přidělovali svým nejoddanějším uctívačům. Většina Satyrů byla vyvražděna během Astrální války. Bohové je nahradili Djinny a Efreety, mnohem efektivnějšími služebníky. Satyr má podobu svalnatého lidského muže s kozlíma nohama a rohy na hlavě. Je oblečen v lehkém astrálním brnění s přilbou a jeho výzbroj tvoří astrální obouruční šavle a astrální krátký luk. V dnešních dobách bohové Satyry ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem, stále oddáni svým starým rozkazům bojovat proti všem služebníkům nepřátelské skupiny Pantheonu. Občas poskytnou své služby smrtelníkům, kteří prokáží svoji oddanost danému Světlému bohu. Pokud je Satyr zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Nebe respektive Pekla, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže.

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

## Nymfa

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

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

**INFO:** Nymfa je nižší astrální bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože bohové žádné další netvoří. Nymfy svého času sloužily jako boží rádkyně, které bohové přidělovali svým nejoddanějším uctívačům. Většina Nymf byla vyvražděna během Astrální války. Bohové je nahradili Djinny a Efreety, mnohem efektivnějšími služebníky. Nymfa má podobu lidské ženy s bledou pletí a bíle zářícíma očima, která je neustále zahalena do bílé záře a levituje kousek nad zemí. Je oblečena jen v dlouhém hábitu s kápí a nemá žádné zbraně. Nymfa je ale velmi moudrá a nadaná nadpřirozenými schopnostmi. V dnešních dobách bohové Nymfy ignorují, takže ty se jen toulají materiálním světem, stále oddány svým starým rozkazům bojovat proti služebníkům nepřátelské skupiny Pantheonu. Občas poskytnou své služby smrtelníkům, kteří prokáží svoji oddanost danému Světlému bohu. Pokud je Nymfa zabita, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Nebe respektive Pekla, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sama od sebe z materiálního světa odejít nemůže.

**Astrální úder (boj zblízka):** DAM 10. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Astrální paprsek (střelba):** OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 5. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Božské schopnosti:** Nymfa ovládá všechny schopnosti (rituály) boha, kterému slouží – viz Základní kniha: Kněz. K jejich provádění ji stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

## Djinn

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

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

**INFO:** Djinn je nižší astrální bytost Nebe, kterou Nebeští bohové vytvořili jako náhradu za neúspěšné Satyry a Nymfy. Sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky a rádce. Djinn má podobu člověka (muže či ženy) s modrou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do modrého oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém astrálním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a nadpřirozenou mocí. Během Astrální války bylo posláním Djinnů podporovat smrtelníky v boji proti stoupencům Pekla, avšak v současnosti jim také pomáhají v boji proti Temnotě. Přivolat Djinna mohou jen zkušenější kněží daného boha nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Djinn se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu záblesku Světla se rozplyne v modrý dým a vrátí se do Nebe. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

**Astrální úder (boj zblízka):** DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Astrální paprsek (střelba):** OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Božské schopnosti:** Djinn ovládá všechny schopnosti (rituály) boha, kterému slouží – viz Základní kniha: Kněz. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

## Efreet

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

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

**INFO:** Efreet je nižší astrální bytost Pekla, kterou Pekelní bohové vytvořili jako náhradu za neúspěšné Satyry a Nymfy. Sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky a rádce. Efreet má podobu člověka (muže či ženy) s červenou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do červeného oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém astrálním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a nadpřirozenou mocí. Během Astrální války bylo posláním Efreetů podporovat smrtelníky v boji proti stoupencům Nebe, avšak v současnosti jim také pomáhají v boji proti Temnotě. Přivolat Efreeta mohou jen zkušenější kněží daného boha nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Efreet se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu plamenů Světla se rozplyne v červený dým a vrátí se do Pekla. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

**Astrální úder (boj zblízka):** DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Astrální paprsek (střelba):** OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Božské schopnosti:** Efreet ovládá všechny schopnosti (rituály) boha, kterému slouží – viz Základní kniha: Kněz. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

## Daimon

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

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

**INFO:** Daimoni jsou nižší astrální bytosti Světla, které pomáhají stoupencům Zegurnských církví. Mají stejnou podstatu jako menší Múzy, ale jsou mocnější – jsou ekvivalentem Djinnů a Efreetů. Daimon má podobu bezpohlavního humanoida s bílou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do bílého oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém astrálním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a nadpřirozenou mocí. Přivolat Daimona mohou jen zkušenější zegurnští kněží nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Daimon se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu záblesku Světla se rozplyne v bílý dým a zmizí do Nebe či Pekla. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

**Astrální úder (boj zblízka):** DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Astrální paprsek (střelba):** OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
**Božské schopnosti:** Daimon ovládá všechny schopnosti čirého Světla (Zegurnské církve) – viz Základní kniha: Kněz. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

## Pegas

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

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

**INFO:** Pegas je nižší astrální bytost Nebe, kterou Nebeští bohové sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Pegas je bílý kůň s ptačími křídly, který dokáže rychle běhat i létat. Poslouchá pouze uctívače Nebe a perfektně rozumí řeči jak Nižší božské, tak i Vyšší božské. Pouze Vznešení Elfové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Nebi. Stejně jako každá astrální bytost, i Pegas je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v záblesku Světla a vrátí se do Nebe, kde vyčkává, až ho některý z Nebeských bohů sešle zpět.

**Vznešený kůň:** Vznešení elfové ho mohou použít jako jízdní zvíře.

## Jednorožec

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

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

**INFO:** Jednorožec je nižší astrální bytost Nebe, kterou Nebeští bohové sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Jednorožec je bílý kůň s jedním dlouhým spirálovitým rohem na čele. Roh je nadpřirozený a dokáže prorazit jakýkoliv materiál (i adamantium) a energetické pole. Poslouchá pouze uctívače Nebe a perfektně rozumí řeči jak Nižší božské, tak i Vyšší božské. Pouze Vznešení Elfové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Nebi. Stejně jako každá astrální bytost, i Jednorožec je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v záblesku Světla a vrátí se do Nebe, kde vyčkává, až ho některý z Nebeských bohů sešle zpět.

**Vznešený kůň:** Vznešení elfové ho mohou použít jako jízdní zvíře.
**Roh:** Roh snižuje ARM cíle o 10. Žádný typ pancéřování neumožňuje Opravný hod na ARM.

## Nebeský pes

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

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

**INFO:** Nebeský pes je nižší astrální bytost Nebe, kterou Nebeští bohové sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Nebeský pes je mohutná bestie, v kohoutku má metr a půl, s bílou srstí a pronikavě zářícíma očima. Slouží jako hlídací, stopařský a lovecký tvor. V boji zblízka používá své mohutné čelisti s nadpřirozeně ostrými a pevnými zuby, které dokáží prokousnout jakýkoliv materiál, včetně adamantia.

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

**Pegasí peří, Paqesí blána**

Pera z křídel Pegasů, stejně jako blána z křídel Paqesů, jsou vzácným astrálním materiálem. Kvůli svým nadpřirozeným vlastnostem jsou velmi ceněny mezi kněžími. Používají se během rituálů, k přilákání pozornosti bohů, ale také k ochraně před negativními silami. Též jsou přísadou do nejrůznějších nadpřirozených látek. Získat pero Pegase či kousek blány Paqese je však velmi složité, protože zvíře je nutné chytit živé. Jakmile totiž zemře, zmizí do astrální říše – beze zbytků. Avšak krádež per či blány vyvolává u Světlých bohů velký hněv. Ty, kteří je získali, velmi rychle zastihne boží trest.

## Paqes

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

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

**INFO:** Paqes je nižší astrální bytost Pekla, kterou Pekelní bohové sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Paqes je černý kůň s dračími křídly, který dokáže rychle běhat i létat. Poslouchá pouze uctívače Pekla a perfektně rozumí řeči jak Nižší božské, tak i Vyšší božské. Pouze Temní Elfové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Peklu. Stejně jako každá astrální bytost, i Paqes je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v plamenech Světla a vrátí se do Pekla, kde vyčkává, až ho některý z Pekelných bohů sešle zpět.

**Temný kůň:** Temní elfové ho mohou použít jako jízdní zvíře.

## Jednohrotec

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

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

**INFO:** Jednohrotec je nižší astrální bytost Pekla, kterou Pekelní bohové sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Jednohrotec je černý kůň s jedním dlouhým zahnutým rohem na čele. Roh je nadpřirozený a dokáže prorazit jakýkoliv materiál (i adamantium) a energetické pole. Poslouchá pouze uctívače Pekla a perfektně rozumí řeči jak Nižší božské, tak i Vyšší božské. Pouze Temní Elfové na něm mohou jezdit, kvůli jejich nezlomné oddanosti Peklu. Stejně jako každá astrální bytost, i Jednohrotec je nesmrtelný. Pokud je v materiálním světě zabit, zmizí v plamenech Světla a vrátí se do Pekla, kde vyčkává, až ho některý z Pekelných bohů sešle zpět.

**Temný kůň:** Temní elfové ho mohou použít jako jízdní zvíře.
**Roh:** Roh snižuje ARM cíle o 10. Žádný typ pancéřování neumožňuje Opravný hod na ARM.

## Pekelný pes

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

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

**INFO:** Pekelný pes je nižší astrální bytost Pekla, kterou Pekelní bohové sesílají svým nejlepším stoupencům jako pomocníka. Pekelný pes je mohutná bestie, v kohoutku má metr a půl, s černou srstí a ohnivě planoucíma očima. Slouží jako hlídací, stopařský a lovecký tvor. V boji zblízka používá své mohutné čelisti s nadpřirozeně ostrými a pevnými zuby, které dokáží prokousnout jakýkoliv materiál, včetně adamantia.

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

### Bílý alicorn, Černý alicorn

Alicorn je nadpřirozený roh Jednorožců (známý jako Bílý alicorn) a Jednohrotců (známý jako Černý alicorn). Kromě toho, že dokáže prorazit jakýkoliv materiál či energetické pole, které smrtelník dokáže vytvořit, je to také vzácný materiál používaný během spirituálních meditací. Předmět z něj vyřezaný má mnohé nadpřirozené vlastnosti – často se používá na výrobu talismanů, nožů, dýk, ale i munice do projektilových zbraní. Prach z rozdrceného alicornu má taktéž velkou moc a kněží ho používají k výrobě léků i jedů. Získat alicorn je však velmi složité, protože zvíře je nutné chytit živé. Jakmile totiž zemře, zmizí do astrální říše – beze zbytků. Avšak krádež alicornu vyvolává u Světlých bohů velký hněv. Ty, kteří alicorn získali, velmi rychle zastihne boží trest.

## Elementál

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

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

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

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

**Vodní elementál**
Vodní elementálové jsou živoucí voda. Ve vodě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní, Vodní).
**Proud vody:** Může smést objekty pryč (hodí si proti RCO). Je to Rázový útok s DAM 20 a sílou odhození 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

**Zemní elementál**
Zemní elementálové jsou živoucí hlína a kámen. Mohou se pohybovat pod zemí (Typ: Pozemní).
**Pevnost kamene:** Zemní elementálové mají hodnotu ARM 15.

**Ohnivý elementál**
Ohniví elementálové jsou živoucí ohnivé plameny. V lávě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní).
**Proud ohně:** Může chrlit oheň (hodí si proti RCO). Je to Zápalný útok s DAM 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

**Vzdušný elementál**
Vzdušní elementálové jsou živoucí větrné víry. Mohou létat (Typ: Pozemní, Létající), Cestovní rychlost létání je 40 km/h.
**Vichřice:** Může odfouknout objekty pryč (hodí si proti RCO). Je to Rázový útok s DAM 10 a sílou odhození 10. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 40 metrů, MR je 80 metrů.

## Světlomor

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

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

**INFO:** Světlomor je magická bytost stvořená jen z koncentrovaného kouzla Světlé magie. Je to velká levitující koule bílého světla, z jejíhož středu vybíhá několik nehmotných chapadel podobných chapadlům mořské medúzy. Tato chapadla volně táhne za sebou, ale umí je efektivně požít v boji. Původ těchto bytostí je neznámý. Kouzelníci tvrdí, že je to anomálie ve Světle. Kněží zastávají názor, že jsou to fragmenty boha Anrugeze, které si uchovaly zbytky jeho vědomí.

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

# Bojovníci Temnoty

Bojovníci Temnoty jsou zkorumpovaní a přeměnění příslušníci majoritních galaktických ras (Lidé, Elfové, Půlčíci, Gnómové, Trpaslíci, Felirové, Canirové, Ursarové, Goblini, Hobgoblini, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři a také Gremlini, Leprikóni a Koboldi). Jako základ pro bojovníka Temnoty použijte vojáka dané rasy (viz Bojovníci Světla) a upravte jeho atributy podle zadaných specifikací. Brnění a zbraně mu zůstávají, zvláštní schopnosti a dodatečné vybavení však nikoliv. Přeměnění služebníci Necrotha, Vampirotha, Lycantrotha a Mutanotha přichází o všechny přednosti i slabiny své rasy (elfí sluch, trollí regenerace…), získávají místo toho některé nové. Výjimkou jsou Canirové, Felirové a Ursarové, kteří si ponechávají svoji schopnost bojovat zuby a drápy. Zlobrům a Obrům taktéž zůstává pravidlo ohledně používání zbraní.

### Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty

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

### Nemrtví

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

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

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

### Upíři

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

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

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

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

### Vlkodlaci

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

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

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

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

### Mutanti

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

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

### Zatemnělí

Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

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

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

### Ektoplazma

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

### Smrtka

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

# Služebníci Necrotha

## Zombie

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

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

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

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

## Kostlivec

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

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

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

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

## Duch

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

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

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

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

## Zombie lich

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

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

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

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

## Kostlivý lich

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

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

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

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

## Duší lich

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

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

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

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

## Koruptor, zombie lich

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

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

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

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

## Koruptor, kostlivý lich

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

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

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

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

## Koruptor, duší lich

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

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

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

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

## Zombie drak

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

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

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

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

## Kostlivý drak

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

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

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

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

## Duší drak

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

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

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

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

# Služebníci Vampirotha

## Krvežíznivec

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

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

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

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

## Upír

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

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

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

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

## Koruptor, upír

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

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

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

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

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

## Krvavý drak

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

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

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

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

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

## Hejno Vampirgarů (roj)

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

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

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

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

# Služebníci Lycantrotha

## Vlkobestie

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

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

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

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

## Vlkodlak

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

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

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

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

## Koruptor, vlkodlak

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

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

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

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

## Bestiální drak

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

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

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

**Schopnosti:** Má následující dračí schopnosti: Nespoutanost, Šupiny, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických draků (např. Ohnivý dech Červeného draka).
**Hlad:** Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
**Proměna:** Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Jeho velikost se zvýší o jeden stupeň a ničivost čelistí a drápů o 50. Navíc získá +4 k CCO, DUR a STR, avšak ztratí –4 od RCO, INT a WIL. Jakmile je vystaven slunci, ihned se přemění do své základní formy.

## Lycangar

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

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

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

**Schopnosti:** Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a vlkodlačí Noční zrak.
**Ostrý čich:** Pátrací dosah hledání čichem je 800 metrů a má bonus +4 k PER.
**Varovné vytí:** Lycangar může jako jednu akci zavýt, čímž probudí všechny hibernující Vlkodlaky, kteří ho mohou slyšet.
**Slabost:** Pokud je vystaven slunečnímu světlu, je dosti oslaben. Ztratí –4 od CCO, DUR, STR, INT a WIL.

# Služebníci Mutanotha

Služebníci Mutanotha mohou mít tyto mutace:

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

## Ghúl

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

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

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

**Hlad:** Každou hodinu, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena. HP však již doplněny nejsou.

## Mutant

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

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

**INFO:** Mutanti jsou bytosti, které vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky i osobnost. Jejich těla různě zmutovala, v podstatě každý Mutant je jiný a má trochu jiné vlastnosti. Někteří mohou být velmi silní či odolní, mít rychlé reflexy či regeneraci zranění, mohou mít zuby, paráty, chapadla či křídla. Obecně platí, že Mutanta je možné zabít tím, že se mu usekne nebo zničí hlava, ale mnohdy to může být díky jeho vlastnostem velmi obtížné. Mutanti jsou elitní vojáci.

**Mutace:** GM může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Mutant může mít až 5 mutací.

## Koruptor, mutant

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

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

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

**Mutace:** GM může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Mutant Koruptor může mít až 5 mutací.
**Okamžitá přeměna:** Svoji oběť dokáže proměnit v Ghúla jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Ghúlem.

## Zmutovaný drak

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

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

**INFO:** Zmutovaní draci jsou Draci, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Jejich těla různě zmutovala, v podstatě každý Zmutovaný drak je jiný a má trochu jiné vlastnosti. Někteří mohou být velmi silní či odolní, mít rychlé reflexy či regeneraci zranění, mohou mít několik párů křídel i několik hlav. Zmutovaní draci jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Mutanotha.

**Schopnosti:** Má následující dračí schopnosti: Nespoutanost, Šupiny, Ocasní čepel, Drápy, Imunita proti nebezpečným látkám, Noční zrak, Ostrý zrak, Ostrý čich, Ostrý sluch, Ostrý hmat. Přichází o schopnosti specifických draků (např. Ohnivý dech Červeného draka).
**Mutace:** GM může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Zmutovaný drak může mít až 5 mutací.

# Služebníci Eclipsotha

## Zatracený

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

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

**INFO:** Zatracení jsou nižší Zatemnělí, kteří vzniknou, když se zkorumpované osobě nepodaří podstoupit proměnu v pravého Zatemnělého. Zatracení jsou kompletně šílení, zuřiví a zvířecí. Jsou jako nemyslící monstra, která žene vpřed jen touha zabíjet. Díky tomu je lze využít pouze jako řadové vojáky.

**Šílenství:** Každou hodinu, kdy neměl možnost někoho nebo něco zabít, si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, napadne nejbližší bytost – i služebníka Temnoty.
**Skrytost:** Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako osoby, které propadly šílenství.

## Zatemnělý

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

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

**INFO:** Zatemnělí jsou bytosti, které vzniknou, když se zkorumpované osobě podaří podstoupit Proměnu. Zachovávají si své vzpomínky i osobnost. Jejich těla jsou nezměněna, takže jejich proměna nejde pouhým pohledem vůbec odhalit. Co se však zcela změnilo, je jejich uvažování. Jsou zcela oddaní Temnotě, posedlí zkázou a destrukcí. Zatemnělí jsou elitní vojáci.

**Skrytost:** Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální příčetné osoby.

## Koruptor, zatemnělý

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

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

**INFO:** Pokud Zatemnělý slouží dobře, Eclipsoth ho může obdařit vyšší mocí. Koruptor je mnohem schopnější a nebezpečnější, i když relativně vzácný. V armádách Eclipsotha zastává úlohu velitele. Dokáže proměnit bytost v Zatraceného jen tím, že ji zhypnotizuje – není třeba žádná temná korupce.

**Okamžitá přeměna:** Svoji oběť dokáže proměnit v Zatraceného jen tím, že ji zhypnotizuje. Hypnóza je hod proti WIL, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, stane se Zatraceným.
**Skrytost:** Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální příčetné osoby.

## Zatemnělý drak

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

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

**INFO:** Zatemnělí draci jsou Draci, které postihla temná korupce. Zachovávají si své vzpomínky, inteligenci i osobnost. Jejich těla jsou nezměněna, takže jejich proměna nejde pouhým pohledem vůbec odhalit. Zatemnělí draci jsou jedněmi z nejmocnějších bojových monster v armádách Eclipsotha.

**Schopnosti:** Má všechny dračí schopnosti.
**Skrytost:** Jejich korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální Světlí draci.

# Bojovníci prokletých ras

Vojáci Prokletých ras používají zbraně a vybavení, ale i bojové dopravní prostředky, které ukořistili majoritním galaktickým rasám.

**Služba Temnotě:**
Všechny Prokleté rasy jsou již zcela zkorumpované – avšak nepodléhají Proměně (v zombie, mutanta, upíra…) a neslouží žádnému konkrétnímu Temnému bohovi. Místo toho slouží jako všeobecná bojová horda, kterou využívají všichni stejnou měrou. Výše postavení služebníci Temnoty (Koruptoři lichové, Koruptoři mutanti, Koruptoři upíři…) fungují nejen jako jejich vojenští velitelé, ale i jako společenští vládci. Pokud člen Prokleté rasy prokáže svoji udatnost, schopnost a nezlomnou loajalitu, může být povýšen na jejich osobního pobočníka, rádce a vykonavatele.

## Harpyje

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 8 | 10 | 10 | 10 | 10 | 16 | 10 | 10 | 10 | 10 |

**INFO:** Harpyje je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, ovšem s ptačíma nohama a křídly. Ptačí části těla jsou pokryté peřím. Jsou oblečeny v lehkém brnění a nesou většinou chladné zbraně. Harpyje slouží v Temné ruce jako rychlé průzkumné oddíly.

**Křídla:** Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.

## Siréna

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

**INFO:** Sirény připomínají člověka, ovšem na zádech mají ptačí křídla a na rukou a nohou ostré paráty. Jsou oblečeni v lehkém brnění a mají obvykle jen lehké zbraně. Jejich hlavní útočnou sílou je ale ohlušující a zraňující jekot, kterým paralyzují nepřátele. Sirény slouží v Temné ruce jako úderné přepadové oddíly.

**Křídla:** Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
**Ohlušujíc jekot:** Místo normálního útoku může zaječet. Všichni v dosahu 10 metrů (kromě Sirén) jsou zasaženi Sonickým útokem s DAM 50.

## Gorgona

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** samonabíjecí dalekonosná prachová puška (OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, DAM 10, P)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 14 | 12 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 20 | 40 |

**INFO:** Gorgona je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý hadí ocas s chřestidlem a zcela zakrnělé nohy. Celé tělo je pokryto hadími šupinami. Místo vlasů má zvláštní chobotovité výrůstky, se kterými může pohybovat a které fungují jako smyslové receptory vnímající i ty nejslabší vibrace ve vzduchu. Jsou jako detektor pohybu. Její nechvalně známou zvláštní schopností je kompletní paralýza oběti. Pokud si to Gorgona přeje, může způsobit ztuhnutí všech pohybových svalů oběti tím, že s ní naváže krátký oční kontakt. Jsou oblečeny v lehkém brnění a nesou většinou přesné střelné zbraně. Gorgony slouží v Temné ruce jako odstřelovači.

**Paralyzační pohled:** Místo normálního útoku může pohlédnout na Živou bytost a paralyzovat ji. Cílová bytost si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspěje, je Znehybněná na tolik hodin, o kolik přehodila.

## Naga

Velikost 2, nebezpečí 2 až 4, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** jeden, dva nebo tři páry mečů (sečná/bodná, DAM 15)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 8 | 12 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 20 | 40 |

**INFO:** Naga je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý hadí ocas a zcela zakrnělé nohy. Horní část těla má lidskou kůži bílé nebo šedé barvy, hadí část je šupinatá a obvykle černá. Existují tři verze Nagy, které se liší svojí mocí. Nejslabší mají dvě paže, mocnější mají čtyři paže a nejmocnější mají šest paží. Jsou oblečeny v lehkém brnění a nesou většinou jednoruční chladné zbraně. Nagy slouží v Temné ruce jako experti na boj zblízka.

**Mnoho paží:** Existují tři typy Nagy – s dvěma pažemi, se čtyřmi pažemi a se šesti pažemi. V jedné akci mohou zaútočit všemi zbraněmi, na jeden i více různých cílů (až na tolik cílů, kolik mají paží). Naga se dvěma pažemi má Nebezpečí 2, se čtyřmi má Nebezpečí 3 a se šesti má Nebezpečí 4.

## Minotaur

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
**Zbraně:** berdyš (dřevcová, sečná, DAM 60)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 8 | 10 | 8 | 8 | 8 | 8 | 12 | 12 | 40 | 20 |

**INFO:** Minotaur je humanoidní tur, s mohutnými rohy na hlavě a kopyty na nohou. Je vysoký přes dva metry a fyzicky velmi silný. Jsou oblečeni v těžkém brnění a obvykle používají těžké chladné zbraně. Minotauři nesnáší Kentaury a ihned na ně začnou bez rozmýšlení útočit. Minotauři slouží v Temné ruce jako těžké úderné jednotky.

**Rohy:** Minotaur má přirozenou zbraň, rohy. Jejich DAM je 20 a fungují jako Bodná zbraň. Minotaur se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Minotaur přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Minotaur pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Minotaur útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
**Nenávist:** Minotaur začne útočit na Kentaura, je-li nějaký v dosahu.

## Kentaur

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** kopí (dřevcová, bodná, DAM 60)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 8 | 10 | 8 | 8 | 8 | 12 | 10 | 10 | 40 | 20 |

**INFO:** Kentaur je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, ovšem od pasu dolů pokračuje koňské tělo. Kentaur má místo klasických vlasů hřívu, která se táhne až na záda. Díky čtyřem nohou dokáže velmi rychle běhat a daleko skákat. Kentauři nesnáší Minotaury a ihned na ně začnou bez rozmyšlení útočit. Kentauři slouží v Temné ruce jako rychlé úderné jednotky.

**Kopyta:** Kentaur má přirozenou zbraň, kopyta. Jejich DAM je 20 a fungují jako Úderná zbraň. Může provést Opravný hod, pokud s nimi mine.
**Nenávist:** Kentaur začne útočit na Minotaura, je-li nějaký v dosahu.

## Troglodyt

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** samonabíjecí prachová brokovnice (OR 25, MR 50, RP –1 od RCO, DAM 10, P, rojová)

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

**INFO:** Troglodyti jsou humanoidní obojživelníci, nejvíce podobní mlokům. Žijí v podzemí a vlhkých jeskyních, kde je věčná tma. Ven vychází jen v noci. Jsou vysocí necelé dva metry, mají slizkou bledou kůži a krátký ocas. Oči jsou překryté kůží a dokáží pouze rozlišovat světlo a tmu. Řídí se hlavně čichem a sluchem. Jsou oblečeni v lehkém brnění a obvykle používají lehké střelné zbraně. Troglodyti slouží v Temné ruce jako zákeřné přepadové oddíly.

**Tupé smysly:** Troglodyté mají velmi špatný zrak. Nemohou hledat zrakem.
**Studenokrevnost:** Troglodyt je studenokrevný. V chladném prostředí není tak dobře aktivní, ztrácí v něm –1 od všech atributů a –2 od iniciativy. Naopak v teplém prostředí je velmi aktivní, získává v něm +1 ke všem atributům a +2 k iniciativě. V obou případech nemůže být viděn infrasnímači, protože jeho tělo má stejnou teplotu, jako okolní prostředí.

## Gnoll

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** střední brnění + střední přilba = ARM 12
**Zbraně:** samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

**INFO:** Gnoll je humanoidní hyena. Vyznačuje se dobrým čichem a velmi odolných trávicím traktem – dokáže zkonzumovat jakoukoliv organickou hmotu, aniž by se jí otrávila či nakazila. Silné čelisti plné odolných zubů způsobují, že dokáže pozřít celou mršinu, beze zbytku. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem. Gnollové provádí své kruté nájezdy a hodují na mrtvých tělech. Gnollové slouží v Temné ruce jako invazní nájezdníci.

**Mrchožrout:** Gnoll může sežrat mrtvolu Živé bytosti. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu akci (např. bytost velikosti 1 sežere pomocí jedné akce, bytost velikosti 3 pomocí tří akcí). Na jedné mrtvole může hodovat více Gnollů a tím tak její sežrání uspíšit. Sežraná mrtvola je zničena, nemůže být nijak obživena nebo regenerována.

## Kyklop

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
**Zbraně:** velký automatický prachový kanon (OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, DAM-V 4, P)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 12 | 12 | 8 | 8 | 8 | 8 | 15 | 15 | 40 | 20 |

**INFO:** Kyklop je pět metrů vysoký svalnatý humanoid s nestvůrnou hlavou s jediným okem. To je velmi citlivé a dokáže dobře vidět na velké vzdálenosti. Kyklopové jsou vyzbrojeni těmi nejtěžšími zbraněmi, převážně střelnými. Kyklopové slouží v Temné ruce jako těžkopalebné podpůrné jednotky.

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

## Gobr

Velikost 5, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
**Zbraně:** velký kropáč (dřevcová, úderná, DAM-V 16)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 10 | 12 | 8 | 8 | 8 | 8 | 15 | 15 | 40 | 20 |

**INFO:** Gobry stvořila Třetí velká trojice během experimentů se šlechtěním a modifikací Titánů. Nakonec ale dala přednost Trollům. Gobři měli být vyhlazeni, ale nikdy k tomu nedošlo. Místo toho se rozutekli a utvořili vlastní kmenové společnosti. Gobr vypadá podobně jako Troll, je ale méně humanoidní a více porostlý srstí, má též kratší kly. Gobři jsou vyzbrojeni těmi nejtěžšími zbraněmi, převážně chladnými. Gobři slouží v Temné ruce jako soubojové podpůrné jednotky.

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

## Mermoid

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

| CCO | RCO | PER | INT | WIL | CHA | AGI | DUR | STR | HP | SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 12 | 10 | 10 | 20 | 40 |

**INFO:** Mermoid je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý rybí ocas s ploutví a zcela zakrnělé nohy. Celé tělo je pokryto rybími šupinami. Mermoid může dýchat na vzduchu stejně jako pod vodou. Když se pohybuje po souši, vlní ocasem jako had, ovšem není zdaleka tak hbitý jako ve vodě. Z tváře mu raší chrupavčité vousy podobné vousům sumce, dva dlouhé z horní čelisti a čtyři kratší ze spodní. Fungují jako smyslové receptory vnímající i ty nejslabší pachy ve vzduchu či vodě a zastupují tak funkci nosu, který jinak Mermoid postrádá. Mermoidé jsou oblečeni v lehkém brnění a nesou většinou střelné zbraně fungující pod vodou i na souši, převážně různé harpunomety. Mermoidé slouží v Temné ruce jako úderné vodní jednotky.

**Vodní:** Pod vodou může být libovolně dlouho, může sestoupit do libovolné hloubky. Ve vodě se umí pohybovat dvakrát tak rychleji, než na souši.

## Hejkal

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
**Brnění:** lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
**Zbraně:** samonabíjecí prachová pistole (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P), meč (sečná/bodná, DAM 15)

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

**INFO:** Hejkalové jsou humanoidní bytosti podobné Skřetům, zřejmě jejich vzdálení evoluční příbuzní. Taktéž mají zelenou kůži a mohutnou spodní čelist s vyčnívajícími zuby, taktéž jsou bezpohlavní. Poměr rostlinných buněk je v jejich těle ale mnohem větší. Z jejich kůže místy raší jemné kořínky, které připomínají srst či vlasy – tyto kořínky jsou pozůstatek jejich embryonální fáze, která se, stejně jako u Skřetů, vyvíjí pod zemí. Jejich kosti jsou dřevěné a místo krve mají mízu. Energii získávají sekundárně ze slunečního záření, fotosyntézou. Díky tomu také přes den vydechují kyslík. Jejich těla jsou často porostlá trávou, mechem či houbami. Hejkalové slouží v Temné ruce jako lesní přepadová jednotka.

**Bezbolestnost:** Hejkal necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.
**Spánek:** Organizmus Hejkalů nepotřebuje spánek. Hejkal nemusí (a ani nemůže) spát.
**Kamufláž:** Postih –5 od PER při hledání schovaného Hejkala zrakem v lese.
**Děsivý řev:** Místo normálního útoku může zařvat. Všichni, kteří ho slyší (kromě Hejkalů) si musí hodit na Paniku.