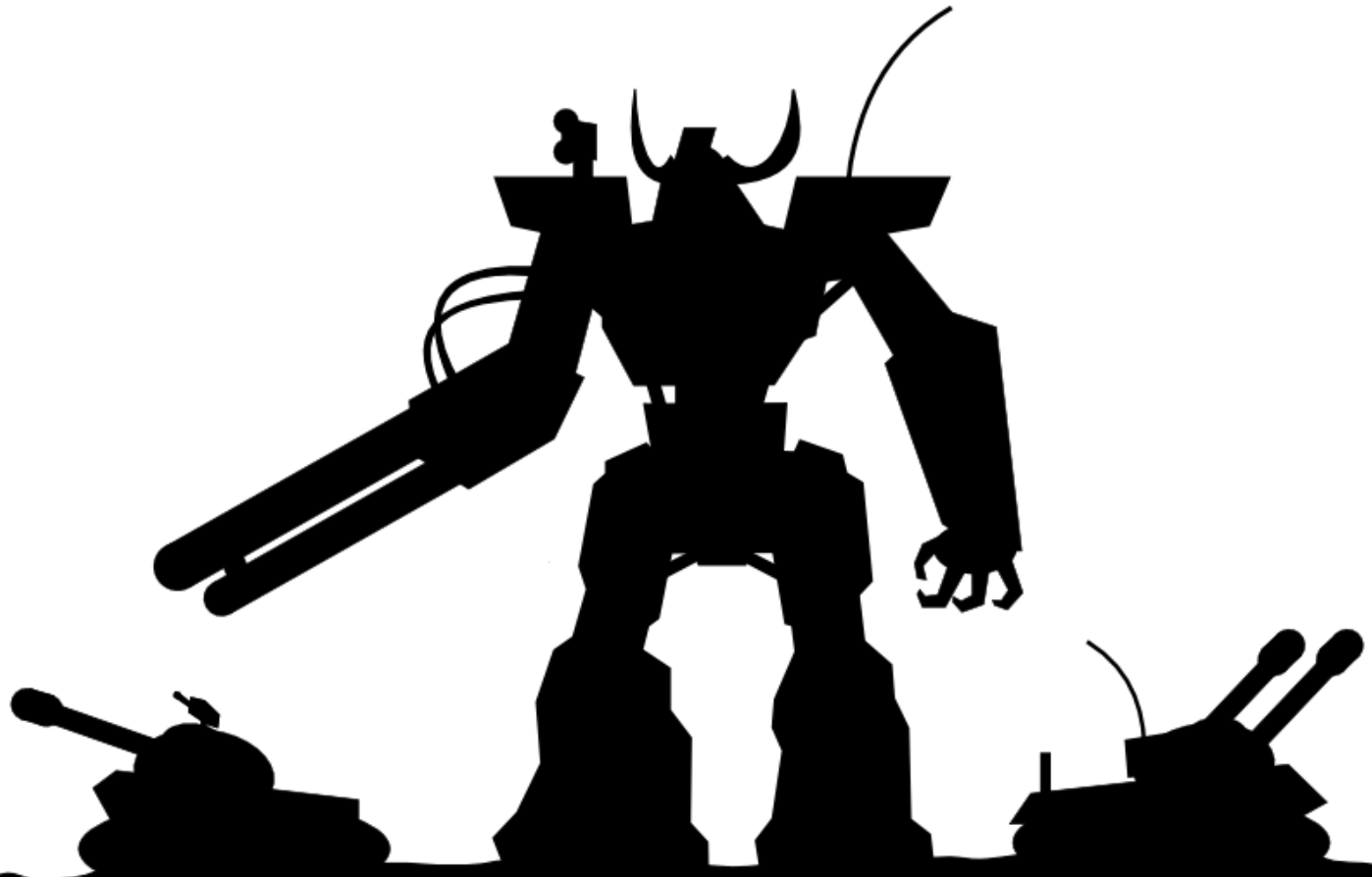
VOID

SCIENCE Fantasy



Ocelové bestie

Ocelové bestie

vytvořil Gediman
© 2024

Verze 2.0

www.gediman.cz

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

Obsah

1. Úvod 4
2. Zbraně 5
3. Velké energetické zbraně 5
4. Velké plamenomety a ekvivalenty 8
5. Lehké torpédomety 10
6. Palubní kanony 11
7. Těžké houfnice 12
8. Těžké kanonové houfnice 13
9. Těžké dělostřelecké raketomety 14
10. Doplňky střelných zbraní 15
11. Speciální munice 16
12. Dopravní prostředky 18
13. Malá vozidla 18
14. Bojová vozidla 20
15. Speciální vozidla 31
16. Bojové čluny 32
17. Speciální čluny 36
18. Malá letadla 37
19. Bojová letadla 38
20. Speciální letadla 44
21. Doplňky strojů 45
22. Vesmírná plavidla 48
23. Zařízení plavidel 52
24. Protivníci 55
25. Speciality 59
26. Lodní deník 61

Úvod

Ocelové bestie
„Ocelové bestie“ jsou dodatečná příručka ke hře Void: Science Fantasy, která obsahuje nová vozidla, letadla, vodní i vesmírná plavidla a spousty dalších přídavných vybavení a zařízení.

Bojové stroje
Každá frakce má ve svých ozbrojených silách nějaké bojové stroje. Vozidla a námořní plavidla patří mezi základní výzbroj. Letadla jsou také velmi hojná. Mnoho frakcí používá i velká oblačná plavidla, hlavně na plynných planetách, kde přebírají úlohu námořnictva. Meziplanetární (systémové) lodě jsou nutné u frakcí, které ovládají více planet v rámci jedné hvězdné soustavy, zatímco obří mezihvězdné (galaktické) lodě jsou jen u frakcí, jejichž území zahrnuje mnoho soustav. Ty patří mezi největší stroje vůbec, ale jsou náležitě drahé a jejich výroba je zdlouhavá. Malá vesmírná letadla, jako jsou například stíhačky a výsadkové lodě, jsou podpůrné prostředky, které operují jen z palub velkých křižníků nebo stanic. Samy nemají možnost cestovat na delší vzdálenosti, nemají FTL motory a i jejich podsvětelné motory mají omezené palivo. Produkci strojů zajišťují státní společnosti nebo výrobní korporace a gildy. Korporace a gildy jsou převážně nezávislé, takže si mohou dovolit stroje prodávat téměř komukoliv. Proto jsou určité modely bojových strojů používány mnoha různými ozbrojenými silami napříč galaxií.

Pravidla pro naloďování
Nepřátelské plavidlo je možné dobýt – tím, že na jeho palubu proniknou invazní síly. K tomu lze použít naloďovací tunely nebo čluny (viz Zařízení plavidel). Určete, jaké rasy je invazní síla, kvůli stanovení jejích základních atributů. Invazní síla i napadená posádka si na konci každého kola boje hodí proti svému CCO nebo RCO. Strana, která v hodu neuspěje, neudělala nic. Strana, která v hodu uspěje, zabila tolik protivníků, kolik má sama členů. Pokud padne Štěstí, strana nepříteli způsobila desetinásobné ztráty. Pokud padne Smůla, strana přišla o tolik členů, kolik je protivníků. Jako první si hází Invazní síla a pokud posádka útok přežije, je na řadě ona.

Např. Bitevní loď vyšle naloďovací čluny s celkem 1000 vojáky na fregatu s posádkou 10.000 členů. Vojáci si hodí proti CCO a uspějí, posádka tedy přichází o 1000 členů. Posádka si hodí proti RCO a padne jí Smůla, přichází tedy znovu o 1000 členů. Na konci dalšího kola si obě strany opět hodí CCO resp. RCO. Vojákům padne Štěstí, posádka tedy přišla o 10.000 členů (což je už více než dostačující).

Invazní síla se může skládat z členů NPC posádky a nebo NPC pasažérů.

Speciální akce
Invazní síly nemusejí být zaměřeny jen na eliminaci posádky. Mohou splnit speciální úkoly. Během těchto úkolů si útočník neházi proti CCO ani RCO. Pokud při některém z hodů padne Smůla, znamená to jako obvykle ztrátu ve vlastních řadách.

Vyřazení motorů: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit motory. U vesmírných lodí si lze vybrat mezi STL nebo FTL motory.

Vyřazení zbraní: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit jeden nebo všechny zbraňové systémy.

Vyřazení podpory života: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit podporu života. Všichni na palubě začnou za k20 hodin umírat. Toto lze použít pouze u vesmírných lodí a ponorek.

Přetížení reaktoru/Autodestrukce: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim přetížit palubní reaktor respektive zapnout autodestrukci. Za k20 minut bude loď zničena.

Krádež/Únos: hod proti AGI nebo STR. Pokud uspějí, podařilo se jim získat cílový objekt respektive zajmout cílovou osobu.

Teleportéry
K nalodění lze použít i teleportéry (viz *Základní kniha*). Jeden teleportér dokáže pomocí jedné akce přesunout 10 vojáků.

Náprava škod
Pokud je invazní síla eliminována nebo pryč z paluby a posádka je stále naživu, může se pokusit škody napravit. Vyřazené motory, zbraně a podporu života může NPC posádka napravit úspěšným hodem proti INT, trvá to k20 hodin. Přetížený reaktor či zapnutou autodestrukci může NPC posádka napravit úspěšným hodem proti INT, trvá to k20 minut. Štěstí znamená, že náprava byla okamžitě úspěšná a nezabrala žádný čas. Pokud má posádka méně členů, má postih na INT—stejný, jako je postih na iniciativu. Napravit škodu může také Technik, pomocí své schopnosti Oprava a náprava.

Plavidla Velké kategorie
Mezi plavidla Velké kategorie se řadí vodní a vzdušná plavidla a systémová vesmírná plavidla. Obvykle je jejich maximální délka následující (nemusí se však jednat nutně o délku, některá plavidla mohou být širší nebo vyšší než delší):

1+	50 metrů	6+	300 metrů
2+	100 metrů	7+	350 metrů
3+	150 metrů	8+	400 metrů
4+	200 metrů	9+	450 metrů
5+	250 metrů	10+	500 metrů

Plavidla Obří kategorie
Mezi plavidla Obří kategorie se řadí jen vesmírná mezihvězdná plavidla. Obvykle je jejich maximální délka následující (opět se nemusí nutně jednat o délku):

1++	1 kilometr	6++	6 kilometrů
2++	2 kilometry	7++	7 kilometrů
3++	3 kilometry	8++	8 kilometrů
4++	4 kilometry	9++	9 kilometrů
5++	5 kilometrů	10++	10 kilometrů

Zbraně

V této kapitole jsou uvedeny další Dělostřelecké a Palubní zbraně.

Velké energetické zbraně

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek. Dostřel je uveden v kilometrech.
► Dělostřelecké jsou Tankové kanony.
► Palubní jsou Těžké tankové kanony.

Laserové zbraně (E)
Vystřelují červené laserové paprsky, které do cíle doslova propalují otvory.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 2, MR 4, RP –20 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 80, OR 20, MR 40, RP –20 od DAM, cena 500.000

Éterické zbraně (E)
Vystřelují červené pulzy nebo paprsky éterické energie, které na cíl působí nejen extrémní teplotou, ale také mohutnou kinetickou silou. Silnější cíle jsou spáleny, slabší rovnou roztrhány na kusy rychlou expanzí energie.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 1, MR 2, RP –40 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 160, OR 10, MR 20, RP –40 od DAM, cena 500.000

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

Plazmové zbraně (E)
Vystřelují modré plazmové pulzy nebo paprsky, které na cíl působí nejen extrémní teplotou, ale také mohutnou kinetickou silou. Silnější cíle jsou spáleny, slabší rovnou roztrhány na kusy rychlou expanzí plazmy.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 1, MR 2, RP –40 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 160, OR 10, MR 20, RP –40 od DAM, cena 500.000

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

Magnetické zbraně (E)
Vystřelují magnetické pole koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je magnetickým polem deformován tak silně, že je rozmačkán. Hlaveň je tvořena magnetocelovými jádry.
► Magnetické zbraně způsobují Magnetický útok se sílou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Sonické zbraně (E)
Vystřelují intenzivní zvuk koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je zvukem rozvibrován tak silně, že je roztrhán na kusy. Hlaveň je tvořena vibrocelovými jádry.
► Sonické zbraně způsobují Sonický útok.

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Šokové zbraně (E)
Vystřelují elektrický výboj koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je výbojem zcela probit či přímo spálen. Hlaveň je tvořena tesla-cívkou.
► Šokové zbraně způsobují Elektrický útok.
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Elektrickým útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 1, MR 2, RP –20 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 80, OR 10, MR 20, RP –20 od DAM, cena 500.000

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

Mikrovlnné zbraně (E)
Vystřelují mikrovlny koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je mikrovlnami spálen zevnitř či přímo roztrhán na kusy. Hlaveň je tvořena mikro-lampou.
► Mikrovlnné zbraně způsobují Mikrovlnný útok.
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Mikrovlnný útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 1, MR 2, RP –20 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 80, OR 10, MR 20, RP –20 od DAM, cena 500.000

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

Fúzní zbraně (E)
Vystřelují tepelné záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k termonukleární reakci. Zbraň izoluje veškerou radiaci a vypustí pouze čistou tepelnou energii, která je schopná téměř okamžitě odpařit živou tkáň či zkapalnit kov zasaženého cíle.
► Fúzní zbraně způsobují Zápalný útok.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Zápalným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 0,5, MR 1, RP –40 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 160, OR 5, MR 10, RP –40 od DAM, cena 500.000

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

Gama zbraně (E)
Vystřelují gama záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k termonukleární reakci. Zbraň veškeré teplo rozptýlí a vypustí pouze silné gama záření, které je schopno téměř okamžitě usmrtit živé cíle a na dlouhou dobu ozářit všechno ostatní.
► Gama zbraně způsobují Radiační útok.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Zápalným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 0,5, MR 1, RP –40 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 160, OR 5, MR 10, RP –40 od DAM, cena 500.000

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

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

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Protonové zbraně (E)
Částicové urychlovače, které vystřelují červené pulzy nebo paprsky protonů. Cíl je zasažen silnou kinetickou vlnou schopnou způsobit těžká vnitřní poranění. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vyvrtá díru. Menší a méně odolné cíle místo toho rovnou explodují.
► Protonové zbraně způsobují Rázový útok se sílou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O M 40, OR 20, MR 40, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

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

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Disperzní zbraně (E)
Vystřelují pulzy respektive paprsky energie, která v zasaženém cíli naruší intermolekulární strukturu. Hmota se jednoduše rozpadne na jednotlivé molekuly. Čím slabší vazby mezi molekulami materiál má, tím je vůči disperznímu útoku zranitelnější. Látky s pevnou krystalickou mřížkou tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. živý tvor je snadno a rychle odpařen, zatímco titanová zeď je rozkládána pomalu, postupně křehne a nakonec může být roztříštěna na kusy.
► Disperzní zbraně jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) - proti takovým mají dvojnásobné DAM.

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 1, MR 2, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 10, MR 20, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Disrupční zbraně (E)
Vystřelují pulzy respektive paprsky energie, která v zasaženém cíli naruší intramolekulární strukturu. Molekuly se jednoduše rozpadnou na jednotlivé atomy. Čím méně chemických prvků materiál obsahuje, tím je vůči disrupčnímu útoku zranitelnější. Složité sloučeniny tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. titanová zeď je snadno a rychle odpařena, zatímco živý tvor je rozkládán pomalu a velmi bolestivě, jak mizí nejprve kůže, poté maso a nakonec kost.
► Disrupční zbraně jsou efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) - proti takovým mají dvojnásobné DAM.

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 1, MR 2, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 10, MR 20, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Iontové zbraně (E)
Částicové urychlovače, které vystřelují pulzy respektive paprsky iontů. Cíl je probit silným elektrickým výbojem a kinetickou vlnou schopnými způsobit vážné popáleniny a těžká vnitřní poranění. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vypálí díru. Menší a méně odolné cíle místo toho rovnou explodují ve sprše žhavých uhlíků.
► Iontové zbraně způsobují Elektrický a Rázový útok se sílou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 0,5, MR 1, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 5, MR 10, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Anihilační zbraně (E)
Známé taktéž jako antihmotové zbraně. Vystřelují antihmotu obalenou v nosných pulzech respektive paprscích energie. Jakmile narazí do cíle, energie se rozptýlí a antihmota se tak setká s hmotou. Tato anihilace způsobí ničivý výbuch.
► Exploze: Dělostřelecká vytvoří Explozi s dosahem 8 metrů, palubní s dosahem 16 metrů.

► Paprskové.
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 0,5, MR 1, RP –10 od DAM, cena 50.000
Palubní: DAM-O 40, OR 5, MR 10, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

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

Poloviční („super-anihilační") mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.
► Exploze: Dělostřelecká vytvoří Explozi s dosahem 16 metrů, palubní s dosahem 32 metrů.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Čtvrtinové („ultra-anihilační") mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.
► Exploze: Dělostřelecká vytvoří Explozi s dosahem 32 metrů, palubní s dosahem 64 metrů.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).
► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

Velké plamenomety a ekviv.

Plamenomety a jejich ekvivalenty vrhají smrtící látky.
► Všechny jsou Rozptylové zbraně.
► Dělostřelecké jsou Tankové kanony.
► Palubní jsou Těžké tankové kanony.

Plamenomety (L)
Vrhače hořlavých látek, které jsou zapáleny hořákem, elektrickým výbojem nebo rozžhaveným tělískem u ústí hlavně.
► Plamenomety způsobují Zápalný útok.

► Plynový:
Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 40, MR 80, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 400, MR 800, RP n/a, cena 200.000

► Kapalinový:
Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 20, MR 40, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 40, OR 200, MR 400, RP n/a, cena 200.000

► Gelový:
Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 80, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Magnetomety (L)
Vrhače magnetoleje, což je silný ferrofluid (magnetická kapalina). Cíle pokryté touto látkou jsou roztrhány či rozdrceny extrémním magnetickým polem.
► Magnetomety způsobují Magnetický útok se sílou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Biomety (L)
Vrhače nebezpečné biologické kapaliny. Všežravé bakterie se dokáží rychle prokousat téměř jakýmkoliv materiálem.
► Biomety způsobují Biologický útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Elektromety (L)
Vrhače elektroleje, což je silný elektrolyt (elektřinou nabitá kapalina). Cíle pokryté touto látkou jsou usmaženy silnými elektrickými výboji.
► Elektromety způsobují Elektrický útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Chemomety (L)
Vrhače nebezpečného chemického plynu. Chemikálie dokáží rychle reagovat s jakýmkoliv materiálem a tím ho ničit.
► Chemomety způsobují Chemický útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Termomety (L)
Vrhače termoprachu, což je silný termit (kovový prášek hořící extrémně vysokou teplotou). Cíle pokryté touto látkou jsou doslova roztaveny či sežehnuty na popel.
► Termomety způsobují Zápalný útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Radiomety (L)
Vrhače nebezpečného radioaktivního popílku. Radioaktivní spad dokáže rychle ozářit jakýkoliv materiál a tím ho znehodnotit či ničit.
► Radiomety způsobují Radiační útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Pyrozbraně (L)
Tyto zbraně vrhají pyroplazmu, což je plyn, který se sám vznítí po kontaktu se vzduchem. Hoří extrémně intenzivně, i když krátce, zasažené cíle ale dokáže velmi rychle spálit.
► Pyrozbraně způsobují Zápalný útok.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 40.000
Palubní: DAM-O 40, OR 600, MR 1200, RP n/a, cena 400.000

Kryozbraně (L)
Tyto zbraně vrhají kryoplazmu, což je plyn, který zmrazí vše čeho se dotkne.
► Kryozbraně způsobují Mrazicí útok.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 40.000
Palubní: DAM-O 40, OR 600, MR 1200, RP n/a, cena 400.000

Korozizbraně (L)
Tyto zbraně vrhají korozym, velmi silnou žíravinu, která rozleptá vše čeho se dotkne.
► Korozizbraně způsobují Žíravý útok.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 40.000
Palubní: DAM-O 40, OR 600, MR 1200, RP n/a, cena 400.000

Alfa-krystalizéry (L)
Vrhají alfa-crystallium, zvláštní tekutinu, která se nachází poblíž některých nalezišť energokrystalů. Prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco anorganické materiály jsou zkrystalizovány během minut, organické materiály jsou přeměněny během vteřin.
► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění a ztratí –1 od AGI. Pokud jeho AGI klesne na 0, cíl se nemůže hýbat a je v bezvědomí. Jsou efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění), proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 250, MR 500, RP n/a, cena 200.000

Omega-krystalizéry (L)
Vrhají omega-crystallium, zvláštní tekutinu, která se nachází poblíž některých nalezišť energokrystalů. Prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco organické materiály jsou zkrystalizovány během minut, anorganické materiály jsou přeměněny během vteřin.
► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění a ztratí –1 od AGI. Pokud jeho AGI klesne na 0, cíl se nemůže hýbat a je v bezvědomí. Jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním), proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 250, MR 500, RP n/a, cena 200.000

Filamentory (L)
Vrhají crystallium, zvláštní tekutinu, která se obvykle nachází poblíž nalezišť energokrystalů. Prudce reaguje se vzduchem tak, že se mění na téměř monomolekulárně tenká krystalická vlákna podobná pavučinovým. Vlákna jsou lehká, průhledná a obtížně spatřitelná, avšak velmi pevná a ostrá. Jsou unášeny větrem, dokud se nezachytí o nějakou překážku. Jsou schopná rozkrájet téměř jakýkoliv objekt, který se do nich zamotá.
► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění. Proti cíli s ARM 0 mají dvojité DAM.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 40, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Palivomety (L)
Jedná se o ruční palivo-vzdušné (termobarické) zbraně. Na cílovou oblast rozpráší oblak nitroplynu. Tento materiál poté zažehnou elektrickým výbojem. Nastalá exploze vytvoří mohutnou tlakovou vlnu schopnou zničit vše v dosahu.
► Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u dělostřelecké 4 a u palubní 5.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000
Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Lze koupit také modely, které místo nitroplynu vrhají oblak nitrolejе nebo nitroplastu.

Nitrolejové mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u dělostřelecké 8 a u palubní 10.

Nitroplastové mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u dělostřelecké 16 a u palubní 20.

Lehké torpédomety

Lehké torpédomety jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže. Torpéda jsou rozměrné projektily s vlastním pohonem, avšak bez jakýchkoliv naváděcích systémů. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu ve velké verzi (viz Základní kniha—Výbušniny).

KP-torpédomety (P)
Vystřelují torpéda poháněná kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Dělostřelecká: DAM X, OR 2, MR 4, RP –1 od RCO, cena 10.000

TP-torpédomety (P)
Vystřelují torpéda poháněná pevným palivem (TP), nitroplastem.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP –2 od RCO, cena 20.000

Éterické torpédomety (P)
Vystřelují torpéda poháněná éterickým prachem.

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –4 od RCO, cena 40.000

Plazmové torpédomety (P)
Vystřelují torpéda poháněná plazmou.

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –4 od RCO, cena 40.000

Šipkové torpédomety (P)
Vystřelují tryskové šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šipky jsou poháněné stlačeným plynem.

► Tiché a bez záblesku.

► Šipky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –6 od RCO, cena 40.000

Hřebíkové torpédomety (P)
Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněné bezhlučně hořící kapalinou.

► Tiché.

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

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

Harpunové torpédomety (P)
Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněné prudce výbušným prachem.

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

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

Elektronové torpédomety (P)
Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale modře zářící elektronovou trysku.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –2 od RCO, cena 60.000

Protonové torpédomety (P)
Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale červeně zářící protonovou trysku.

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

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

Neutronové torpédomety (P)
Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.

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

► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –2 od RCO, cena 60.000

Krystalové torpédomety (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné pohonné motory.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP –2 od RCO, cena 40.000

Frag-krystalové torpédomety P)
Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné pohonné motory. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.

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

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

Kapslové torpédomety (P)
Vystřelují torpéda, která se skládají ze speciální bojové kapsle a motoru na nitroplyn.

► Kapsle: Přímo trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojité DAM.

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

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

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

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

Palubní kanony

Palubní kanony a jejich ekvivalenty vystřelují výbušné projektily přímou dráhou. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.
► Jsou to Těžké tankové kanony.
► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obří verzi (viz Základní kniha—Výbušniny).

Těžké prachové kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, cena 100.000

Těžké blokové kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 200.000

Těžké pyronické kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké termální kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké šipko-kanony (P)
Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.
► Tiché a bez záblesku.
► Šipky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké hřebíko-kanony (P)
Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.
► Tiché.
► Hřebíky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké harpuno-kanony (P)
Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.
► Harpuny: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 80, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 10, MR 20, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké coil-kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké rail-kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké grav-kanony (P)
Vystřelují dělové granáty.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké krystalo-kanony (P)
Vystřelují stále aktivní energokrystaly.
► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 400.000

Těžké frag-krystalo-kanony (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.
► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Palubní: DAM X, OR 10, MR 20, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké kapslo-kanony (P)
Vystřelují speciální kapsle.
► Kapsle: Přímo trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojité DAM.

Palubní: DAM X, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 400.000

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

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

Těžké houfnice

Těžké houfnice a jejich ekvivalenty vystřelují výbušné projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.
► Všechny jsou Vrhače výbušnin.
► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obří verzi (viz Základní kniha—Výbušniny).
► Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Těžké prachové houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 100.000

Těžké blokové houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –2 od RCO, cena 200.000

Těžké pyronické houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké termální houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké šipko-houfnice (P)
Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.
► Tiché a bez záblesku.
► Šipky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké hřebíko-houfnice (P)
Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.
► Tiché.
► Hřebíky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké harpuno-houfnice (P)
Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.
► Harpuny: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 80, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké coil-houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké rail-houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké grav-houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké krystalo-houfnice (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly.
► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –2 od RCO, cena 400.000

Těžké frag-krystalo-houfnice (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.
► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké kapslo-houfnice (P)
Vystřelují speciální kapsle.
► Kapsle: Přímo trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojité DAM.

Palubní: DAM X, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 400.000

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

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

Těžké kanonové houfnice

Těžké kanonové houfnice a jejich ekvivalenty vystřelují výbušné projektily přímou i nepřímou dráhou. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obří verzi (viz Základní kniha—Výbušniny).

► Mohou provádět Přímou i Nepřímou střelbu.

Těžké prachové kanonové houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 15, MR 30, RP –1 od RCO, cena 100.000

Těžké blokové kanonové houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 30, MR 60, RP –2 od RCO, cena 200.000

Těžké pyronické kanonové houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 60, MR 120, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké termální kanonové houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

Palubní: DAM X, OR 60, MR 120, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké kanonové šipko-houfnice (P)
Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

► Tiché a bez záblesku.

► Šipky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 60, MR 120, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké kanonové hřebíko-houfnice (P)
Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

► Tiché.

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

Palubní: DAM X, OR 30, MR 60, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké kanonové harpuno-houfnice (P)
Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

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

Palubní: DAM X, OR 15, MR 30, RP –6 od RCO, cena 400.000

Těžké kanonové coil-houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

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

Palubní: DAM X, OR 60, MR 120, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké kanonové rail-houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

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

Palubní: DAM X, OR 30, MR 60, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké kanonové grav-houfnice (P)
Vystřelují dělové granáty.

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

► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Palubní: DAM X, OR 60, MR 120, RP –2 od RCO, cena 600.000

Těžké kanonové krystalo-houfnice (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

Palubní: DAM X, OR 30, MR 60, RP –2 od RCO, cena 400.000

Těžké kanonové frag-krystalo-houfnice (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

Palubní: DAM X, OR 15, MR 30, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké kanonové kapslo-houfnice (P)
Vystřelují speciální kapsle.

► Kapsle: Přímo trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojité DAM.

Palubní: DAM X, OR 15, MR 30, RP –2 od RCO, cena 400.000

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

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

T. dělostřelecké raketomety

Těžké dělostřelecké raketomety a jejich ekvivalenty střílejí po oblouku výbušné projektily poháněné tryskovým motorem. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.
► Všechny jsou Vrhače výbušnin.
► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obří verzi (viz Základní kniha—Výbušniny).
► Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Všechny mohou být pořízené i jako naváděné manuálně nebo automaticky („fire-and-forget").
► **Manuálně naváděné** mají dvojnásobnou cenu. Ovládání je zajišťováno buď rádiovým signálem nebo laserovým paprskem (zvolte si při nákupu). Manuální navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl.
► **Automaticky naváděné** mají čtyřnásobnou cenu. Navádění je zajišťováno buď laserovým paprskem nebo tepelným senzorem (zvolte si při nákupu). Automatické navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Těžké KP-raketomety (P)
Vystřelují rakety poháněné kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –3 od RCO, cena 200.000

Těžké TP-raketomety (P)
Vystřelují rakety poháněné pevným palivem (TP), nitroplastem.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –4 od RCO, cena 400.000

Těžké éterické raketomety (P)
Vystřelují rakety poháněné éterickým prachem.

Palubní: DAM X, OR 160, MR 320, RP –6 od RCO, cena 800.000

Těžké plazmové raketomety (P)
Vystřelují rakety poháněné plazmou.

Palubní: DAM X, OR 160, MR 320, RP –6 od RCO, cena 800.000

Těžké šipkové raketomety (P)
Vystřelují tryskové šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šipky jsou poháněné stlačeným plynem.
► Tiché a bez záblesku.
► Šipky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 160, MR 320, RP –8 od RCO, cena 800.000

Těžké hřebíkové raketomety (P)
Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněné bezhlučně hořící kapalinou.
► Tiché.
► Hřebíky: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –8 od RCO, cena 800.000

Těžké harpunové raketomety (P)
Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněné prudce výbušným prachem.
► Harpuny: Přímo trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-O 80, teprve poté dojde k explozi.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –8 od RCO, cena 800.000

Těžké elektronové raketomety (P)
Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale modře zářící elektronovou trysku.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 20, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 160, MR 320, RP –4 od RCO, cena 1.200.000

Těžké protonové raketomety (P)
Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale červeně zářící protonovou trysku.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –4 od RCO, cena 1.200.000

Těžké neutronové raketomety (P)
Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.
► Prudký náraz: Přímo trefený cíl je zasažen s DAM-O 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Palubní: DAM X, OR 160, MR 320, RP –4 od RCO, cena 1.200.000

Těžké krystalové raketomety (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křidélky.
► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je dvojnásobný.

Palubní: DAM X, OR 80, MR 160, RP –4 od RCO, cena 800.000

Těžké frag-krystalové raketomety (P)
Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křidélky. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.
► Fragmentace: Pokud na RCO padne Štěstí, projektil se před nárazem rozpadl na kusy. Dosah Exploze je čtyřnásobný.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –6 od RCO, cena 800.000

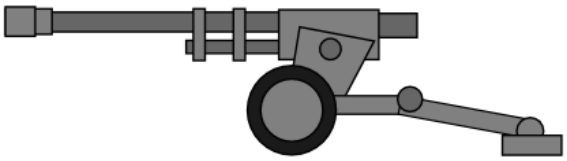
Těžké kapslové raketomety (P)
Vystřelují rakety, které se skládají ze speciální kapsle a raketového motoru na nitroplyn.
► Kapsle: Přímo trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojité DAM.

Palubní: DAM X, OR 40, MR 80, RP –4 od RCO, cena 800.000

Lze koupit také modely, jejichž rakety používají jako palivo nitrolej nebo nitroplast.
Nitrolejové mají OR, MR a RP dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.
Nitroplastové mají OR, MR a RP čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

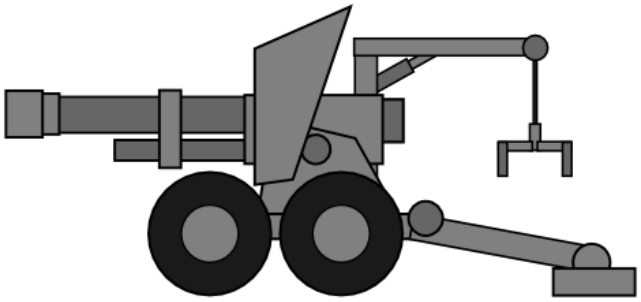
Doplňky střelných zbraní

Dělostřelecká tažená lafeta
Cena: 10.000
Lze na ní usadit jakoukoliv Dělostřeleckou zbraň. Příprava zbraně ke střelbě trvá 5 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u dělostřeleckých vozidel. Může být tažena vozidlem velikosti 5 a více. Nelze zapřáhnout za kráčedlo.
Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 100 HP a ARM 5.



houfnice na tažené lafetě

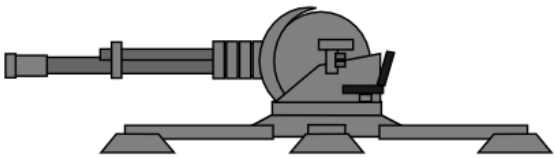
Těžká dělostřelecká tažená lafeta
Cena: 100.000
Lze na ní usadit jakoukoliv Palubní zbraň. Příprava zbraně ke střelbě trvá 10 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u těžkých dělostřeleckých vozidel. Může být tažena vozidlem velikosti 10 a více. Nelze zapřáhnout za kráčedlo.
Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 1000 HP a ARM 5.



těžký protitankový destrukční kanon na tažené lafetě s dělostřeleckým štítem

Super-těžká dělostřelecká tažená lafeta
Cena: 1 milion
Lze na ní usadit jakoukoliv Velkou palubní zbraň. Příprava zbraně ke střelbě trvá 20 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u supertěžkých dělostřeleckých vozidel. Může být tažena vozidlem velikosti 1+ a více. Nelze zapřáhnout za kráčedlo.
Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 100 HP-V a ARM 5.

Poziční lafety
Cena: poloviční
Výše uvedené lafety existují i v poziční verzi. Nemají kola, pouze stabilní podstavec. Jejich výhodou je to, že zbraň je na plně otočné věži. Zbraň s poziční lafetou může být přemisťována letecky v podvěsu pod letadlem. Lehká transportní helikoptéra (resp. výsadková loď) unese jednu Dělostřeleckou zbraň. Těžká transportní helikoptéra (resp. výsadková loď) unese jednu Palubní nebo dvě Dělostřelecké zbraně. Vzdušné plavidlo (jakékoliv velikosti) unese jednu Velkou palubní nebo dvě Palubní nebo čtyři Dělostřelecké zbraně.



protiletadlový kanon na poziční lafetě

Dělostřelecký štít
Cena: 300 (Dělostřelecká), 3000 (Palubní), 30.000 (Velká palubní)
Tento štít se připevní na Dělostřeleckou, Palubní nebo Velkou palubní zbraň, takže střelec je při střelbě z ní chráněn před nepřátelskou palbou. Štít poskytuje +5 k ARM, a to jak střelci, tak lafetě samotné. Lze přikoupit pouze ke zbrani na Tažené nebo Poziční lafetě.

Speciální munice

Tato munice může být pořízena pouze pro Vrhače výbušnin. Cena této munice je rovná **desetině ceny** dané zbraně, pokud není řečeno jinak.

Submuniční munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily mají místo hlavice s výbušninou přepravní kontejner, ve kterém je umístěno velké množství malých výbušnin. Tyto výbušniny jsou rozptýleny na cílovou oblast. Výbušniny se mohou chovat jako Nárazové či Časované granáty a nebo jako Kontaktní či Senzorové miny (zvolte při nákupu).
Dělostřelecké zbraně rozptýlí 10 běžných výbušnin na oblast o poloměru 10 metrů.
Palubní zbraně rozptýlí 10 Velkých výbušnin na oblast o poloměru 100 metrů.
Velké palubní zbraně rozptýlí 10 Obřích výbušnin na oblast o poloměru 1 kilometr.

Rojová munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně, ovšem ne pro raketomety ani torpédomety.
Velký rojový náboj podobný tomu, který používají brokovnice. Nenese žádnou výbušninu. Funguje jako Rojová zbraň. Pro Dělostřelecké zbraně se DAM odvíjí od DAM těžké rojové zbraně daného arzenálu, jedná se však o DAM-V. Pro Palubní zbraně je to totéž, ale DAM-O. Pro Velké palubní zbraně je to desetinásobné DAM-O. Snižuje dostřel na polovinu.

Raketová munice
Projektily jsou poháněny raketovým motorem, takže mají vyšší dostřel. U raket a torpéd se jedná o výkonnější motor. Zvyšuje dostřel o polovinu. Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny; celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.
Např. Houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální munici raketově poháněné tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za raketovou munici).

Protipancéřová munice
Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.
Známá také jako AP munice. Tato munice nenese žádnou výbušninu, pouze pevné kovové jádro. Pro těžké zbraně má DAM 40. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 40. Pro Palubní zbraně má DAM-O 40. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 400. Cíl má postih –5 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Protipancéřová podkaliberní munice
Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.
Známá také jako APDS munice. Tato munice nenese žádnou nálož. Je tvořena pevným „šípem“, který je v hlavni fixován pomocí sabotu. Pro těžké zbraně má DAM 10. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 10. Pro Palubní zbraně má DAM-O 10. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 100. Cíl má postih –10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt.

Protipancéřová stabilizovaná podkaliberní munice
Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.
Cena této munice je rovná dvěma desetinám ceny dané zbraně.
Známá také jako APFSDS munice. Tato munice nenese žádnou nálož. Je tvořena pevným „šípem“ se stabilizačními křidélky, který je v hlavni fixován pomocí sabotu. Pro těžké zbraně má DAM 10. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 10. Pro Palubní zbraně má DAM-O 10. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 100. Cíl má postih –10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Je velmi přesná. Snižuje RP na polovinu.

Adamantiové šipky
Pouze pro šipkové zbraně, kromě jednoručních a obouručních.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se pouze o velkou adamantiovou šipku. Pro těžké zbraně má DAM 20. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 20. Pro Palubní zbraně má DAM-O 20. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 200. Cíl má postih –10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Adamantiové hřebíky
Pouze pro hřebíkové zbraně, kromě jednoručních a obouručních.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se pouze o velký adamantiový hřebík. Pro těžké zbraně má DAM 40. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 40. Pro Palubní zbraně má DAM-O 40. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 400. Cíl má postih –10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Adamantiové harpuny
Pouze pro harpunové zbraně, kromě jednoručních a obouručních.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se pouze o velkou adamantiovou harpunu. Pro těžké zbraně má DAM 80. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 80. Pro Palubní zbraně má DAM-O 80. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 800. Cíl má postih –10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Magnetocelová munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily místo výbušniny nesou jádro z magnetoceli. To se uchytí k cíli a obklopí ho magnetickým polem. Způsobuje Magnetický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10 (Síla odhození 5), u Palubních má DAM-O 10 (Síla odhození 5) a u Velkých palubních má DAM-O 100 (Síla odhození 5).

Vibrocelová munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily místo výbušniny nesou jádro z vibroceli. To se uchytí k cíli a obklopí ho sonickým polem. Způsobuje Sonický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Tesla munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily místo výbušniny nesou tesla-cívku. Ta se uchytí k cíli a začne do něj pouštět elektřinu. Způsobuje Elektrický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Mikro munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily místo výbušniny nesou mikro-lampu. Ta se uchytí k cíli a začne do něj pouštět mikrovlny. Způsobuje Mikrovlnný útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Fúzní munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily místo výbušniny nesou fúzní článek. Ten se uchytí k cíli a začne do něj pouštět extrémní horko. Způsobuje Zápalný útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Gamma munice
Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Projektily místo výbušniny nesou gamma článek. Ten se uchytí k cíli a začne do něj pouštět extrémní radiaci. Způsobuje Radiační útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Elektron-trysková munice
Proton-trysková munice
Neutron-trysková munice
Cena této munice je rovná dvěma desetinám ceny dané zbraně.
Projektily jsou poháněny elektronovou, protonovou resp. neutronovou tryskou, takže mají vyšší dostřel. U těch raket a torpéd, které ji mají už standardně, se jedná o výkonnější trysku. Zvyšuje dostřel na dvojnásobek. Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.
Např. Houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální munici tryskou poháněné tříštivé granáty. Tato munice bude stát 6000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 4000 za tryskovou munici).

Tech-kapsle
Pouze pro kapslové Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o speciální parazitní Automaton. Ten se uchytí k cíli a začne ho pomalu rozkládat. Způsobuje Žíravý útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100. Funguje jen proti Strojům.

Bio-kapsle
Pouze pro kapslové Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o speciálního parazitního Homunkula. Ten se uchytí k cíli a začne ho pomalu rozkládat. Způsobuje Žíravý útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100. Funguje jen proti Živým cílům.

Gun-kapsle
Pouze pro kapslové Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o modul, ze kterého se během letu vysunou střelné zbraně (projektilové či energetické, ale není to podstatné). Modul je horizontálně rotující válec, zbraně jsou po jeho obvodu a střílí po všech objektech, které mine. Pro každý cíl do vzdálenosti 100 metrů od dráhy letu (přátelský i nepřátelský) si hoďte k20. Hod Štěstí a Smůly má stejný efekt jako při běžné střelbě.
Dělostřelecká zbraň: Na hod 10 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 10.
Palubní zbraň: Na hod 12 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 20.
Velká palubní zbraň: Na hod 14 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 40.

Blade-kapsle
Pouze pro kapslové Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.
Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o modul, ze kterého se během letu vysunou dlouhé sečné čepele připomínající listy vrtule. Modul je horizontálně rotující válec, čepele jsou po jeho obvodu a sekají do všech objektů, které mine. Pro každý cíl v dráze letu (přátelský i nepřátelský) si hoďte k20. Hod Štěstí a Smůly má stejný efekt jako při běžném boji zblízka. Zásahy čepele nelze Vykrýt a nelze jim ani Uhnout.
Dělostřelecká zbraň: Na hod 10 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 20.
Palubní zbraň: Na hod 12 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 40.
Velká palubní zbraň: Na hod 14 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 80.

Vrtající munice
Projektily jsou na přídi vybaveny mohutným vrtákem, který jim dovoluje proniknout skrz terén. Vrtání skrz 100 metrů terénu ubírá z dostřelu 1000 metrů. Např. Torpédomet s dostřelem 8 km prostřelí 100 metrů terénu a torpédo pak pokračuje 7 km normálně.
Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.
Např. Houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální munici vrtající tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za vrtající munici).

Přepravní schránka
Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.
Projektily mají místo hlavice s výbušninou přepravní schránku, do které lze umístit nějaký dostatečně malý a lehký předmět. Tento předmět pak může být snadno doručen na cílové místo. Do určité míry je chráněn proti poškození při výstřelu i dopadu. Jestli se zvolený předmět do schránky vejde, to určí GM. Přepravní schránka může být doplněna malým padákem, vodním plovákem, signalizačním majákem či dýmovnicí – aby byla zvýšena bezpečnost předmětu a usnadněna jeho lokalizace v terénu.

Dopravní prostředky

Malá vozidla

Velký motocykl
Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 5000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Velká tříkolka
Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 100 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 5000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	13	12	13	75	0

Velká čtyřkolka
Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 5000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	12	12	14	75	0

Vznášedlový skútr
Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 4000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	15	5	10	25	0

Manévrování: Manévruje jako kolové, nemůže couvat.

Vznášedlový motocykl
Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 6000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

Manévrování: Manévruje jako kolové, nemůže couvat.

Velký vznášedlový motocykl

Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 10.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Manévrování: Manévruje jako kolové, nemůže couvat.

Mini-kráčedlo

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 6.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	13	10	13	50	0

Velké mini-kráčedlo

Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 12.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	13	12	13	75	0

Vznášedlový bob

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 200 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 6000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

Manévrování: Manévruje jako kolové, může i couvat.

Velký vznášedlový bob

Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 200 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 10.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Manévrování: Manévruje jako kolové, může i couvat.

Bojová vozidla

Průzkumné vozidlo

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 6, **Cena: 30.000**
Posádka: řidič, operátor
Pasažéři: 2
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	10	10	100	10

INFO: Průzkumná vozidla jsou lehká vozidla určená pro průzkum bojiště a mapování oblasti. Nemají žádné zbraně, ale nesou výkonné senzorové a kamerové systémy.

Senzorový průzkum: Průzkumná vozidla jsou vybavena menší verzí radaru a senzorů, které jinak používají plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje operátor.
ECM vozidlo: Existují verze průzkumných vozidel, které mají místo radarů a senzorů vybavení pro radioelektronický boj. Do vzdálenosti 20 km kolem sebe znemožňují nepřátelům bezdrátovou komunikaci, senzorové pátrání a používání teleportérů, ruší také dálkově ovládané nebo naváděné systémy (stroje na dálkové ovládání, řízené střely atd.). Toto zařízení obsluhuje operátor.

Lehké transportní vozidlo

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 40.000**
Posádka: řidič, střelec
Pasažéři: 25 (otevřená či uzavřená korba)
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	12	10	150	10

INFO: Transportní vozidla jsou univerzální vojenské transportéry. Mohou sloužit k převozu materiálů i vojáků. Existují dvě verze – s otevřenou korbou a uzavřenou korbou. Výhoda první verze je v tom, že pasažéři mohou použít své zbraně k obraně vozidla. Výhoda té druhé je v tom, že náklad i pasažéři jsou lépe chráněni. Každopádně tato vozidla nejsou určena pro přímý boj. Na kabině, v místě pro spolujezdce, je však palebná věž pro vlastní sebeobranu.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 50.000 peněz.

Střední transportní vozidlo

Velikost 8, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 5, **Cena: 60.000**
Posádka: řidič, střelec
Pasažéři: 50 (otevřená či uzavřená korba)
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	14	12	250	12

INFO: Větší verze transportních vozidel. Obvykle mají tři nápravy.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 70.000 peněz.

Těžké transportní vozidlo

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 4, **Cena: 80.000**
Posádka: řidič, střelec
Pasažéři: 100 (otevřená či uzavřená korba)
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	14	350	14

INFO: Ještě větší verze transportních vozidel. Obvykle mají čtyři nápravy.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 90.000 peněz.

Super-těžké transportní vozidlo

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 3, **Cena: 90.000**
Posádka: řidič, střelec
Pasažéři: 200 (otevřená či uzavřená korba)
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	16	40	14

INFO: Největší verze transportních vozidel. Mají buď mnoho náprav nebo obrovská kola.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 100.000 peněz.

Ženijní vozidlo

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 4, **Cena: 80.000**
Posádka: řidič, střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová střílna): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	16	16	400	16

INFO: Ženijní vozidla poskytují technickou podporu pozemním jednotkám.

Odminovací radlice: speciální radlice na přídi, která dovoluje odhrnout překážky, které by jinak stály v cestě (např. keř, plot, malá zeď). Vozidlo za ně nemá postihy. Také bezpečně odpaluje všechny miny, které mu leží v cestě.
Skládací most: most dlouhý až 50 metrů, který vozidlo může položit a umožnit tak překonat řeku, propast či jiný neprůchodný terén. Položení mostu je 1 akce, stejně jako jeho opětovné složení.
Navijáky: dva navijáky (jeden na zádi, jeden na přídi) s odolným 100 metrů dlouhým lanem. Mohou přitáhnout objekt; vyžaduje to hod proti STR. Mohou zaháknout nepojízdné vozidlo a vléct ho (na tažení vozidla Velké kategorie je nutné tolik Ženijních vozidel, kolik je desetinásobek jeho velikosti, např. na odtažení vozidla velikosti 1+ bude nutné 10 Ženijních vozidel).
Mechanická paže: jeřáb, který může manipulovat s nejrůznějšími objekty. Vozidlo může odstranit těžké překážky, které mu stojí v cestě; odstranění je 1 akce a vyžaduje hod proti STR.

Těžké podpůrné dělostřelectvo

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: 80.000**
Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (pevná věž): 1x těžká houfnice NEBO 1x těžká kanonová houfnice NEBO 1x těžký dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	10

INFO: Těžké podpůrné dělostřelectvo (H-SA) jsou slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určená pro přímý boj. Z bezpečné vzdálenosti ostřelují bojiště svými dalekonosnými zbraněmi. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Těžké protiletadlové dělostřelectvo

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: 80.000**
Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (otočná věž): 1x těžký protiletadlový dalekonosný kanon NEBO 1x těžký protiletadlový rychlopalný kanon NEBO 1x těžký protiletadlový dalekonosný raketomet NEBO 1x těžký protiletadlový rychlopalný raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	10

INFO: Těžké protiletadlové dělostřelectvo (H-AA) jsou slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určená pro přímý boj. Jejich úkolem je sestřelovat nepřátelské letouny svými dalekonosnými zbraněmi. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Těžký protiletadlový dalekonosný kanon: pro jeho základ použijte projektilový těžký tankový kanon. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle. Jedná se o samonabíjecí zbraň.

Těžký protiletadlový rychlopalný kanon: pro jeho základ použijte projektilový těžký tankový kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle. Jedná se o automatickou zbraň.

Těžký protiletadlový dalekonosný raketomet: pro jeho základ použijte standardní těžký dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle (může provádět jen přímou střelbu). Stále se však jedná o jednorannou zbraň.

Těžký protiletadlový rychlopalný raketomet: pro jeho základ použijte standardní těžký dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle (může provádět jen přímou střelbu). Jedná se o samonabíjecí zbraň.

Těžké útočné dělo

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: 80.000**
Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (pevná věž): 1x těžký protipevnostní demoliční kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	15

INFO: Těžká útočná děla (H-AG) jsou obrněná vozidla obvykle vyzbrojená krátkonosnými velkorážními kanony. Ty jsou umístěny v pevné neotočné lafetě, většinou na přídi. Kanony střílí velké projektily s tříštivě-výbušnými náložemi, které jsou schopné snadno zničit nepřátelské opevnění. Proti ostatním cílům však nejsou příliš efektivní.

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Těžký protipevnostní demoliční kanon: pro jeho základ použijte projektilový těžký tankový kanon. Oproti němu má však poloviční dostřel, dvojnásobný dosah exploze a proti budovám má dvojnásobnou ničivost.

Těžký ničitel tanků

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: 80.000**
Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (pevná věž): 1x těžký protitankový destrukční kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	15

INFO: Těžké ničitele tanků (H-TD) jsou obrněná vozidla obvykle vyzbrojená dalekonosnými průraznými kanony. Ty jsou umístěny v pevné neotočné lafetě, většinou na přídi. Kanony střílí výkonné projektily s kumulativně-výbušnými náložemi, které jsou schopné snadno zničit nepřátelské tanky. Proti ostatním cílům však nejsou příliš efektivní.

Nepohyblivost: Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

Těžký protitankový destrukční kanon: pro jeho základ použijte projektilový těžký tankový kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a proti vozidlům má dvojnásobnou ničivost.

Super-těžký tank, konfigurace H

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 90.000**
Posádka: řidič, 2x věžový střelec, 2x příďový střelec, 4x boční střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (otočná věž): 1x těžký tankový kanon, 2x těžká zbraň
Zbraně (příďová střílna): 2x těžká zbraň
Zbraně (2x boční věž): 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	18	50	16

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

Super-těžké kráčedlo, konfigurace H

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 1, **Cena: 100.000**
Posádka: řidič, 4x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň NEBO 1x palubní zbraň
Zbraně (příďová věž): 2x dělostřelecká zbraň NEBO 2x palubní zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	6	18	18	50	16

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

Titanomech (těžké kráčedlo)

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič
Pasažéři: 0
Zbraně (2x paže): 1x zbraň, podle verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	18	500	18

INFO: Titanomechy jsou deset metrů vysoká kráčedla, která používal Triumvirát. Některé říše Trollů, Zlobrů a Obrů je zachovaly dodnes. Existuje pět verzí.

Overseer

Tuto verzi používali dozorci při kontrolách Titánů během práce. Je vyzbrojena rozměrnými chladnými zbraněmi: může nést dvě, každou na jedné ruce. Pokud při útoku padne Smůla, neznamená to Ztrátu kontroly, ale rozbití dané zbraně.
Velký bič: Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodu na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Úderům biče nelze uhnout. Bič nemůže být použit na vykrytí útoku. DAM 20.
Velké důtky: Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodu na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Důtky fungují jako Dvoubřitá zbraň. Důtky nemohou být použity na vykrytí útoku. DAM 20.
Velký paralyzér: Způsobuje Neurální útok. Paralyzér nemůže být použit na vykrytí útoku. DAM 40.
Velký obušek: Úderná zbraň, DAM 40.
Síť: 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. Útoku sítí nelze uhnout. Síť nemůže být použita na vykrytí útoku.
Chytací kleště: 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, sníženému o 5.

Enforcer

Tuto verzi používali strážci k potlačování vzpour Titánů. Je vyzbrojena rozměrnými chladnými zbraněmi a/nebo těžkými střelnými zbraněmi: může nést dvě, každou na jedné ruce. Pokud při útoku padne Smůla, neznamená to Ztrátu kontroly, ale rozbití dané zbraně.
Velký paralyzér, Velký obušek: Viz výše.
Velký štít: Ruční štít místo zbraně (může mít jen jeden). Kráčedlo má bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí –2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze.
Vrhač bol/sítí: Samonabíjecí projektilová zbraň, OR 50, MR 100, RP -4 od RCO. 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.
Vrhač chytacích kleští: Samonabíjecí projektilová zbraň, OR 25, MR 50, RP -4 od RCO. 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. Kráčedlo si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než kráčedlo, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí kráčedlo nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale kráčedlo se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).
Vrhač uspávacích šipek: Samonabíjecí projektilová zbraň, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO. Zasažený si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik hodin, o kolik přehodil.
Vrhač uspávacích granátů: Samonabíjecí projektilová zbraň, Vrhač výbušnin, OR 250, MR 500, RP -2 od RCO. Exploze 10 metrů. Zasažení si musí hodit proti DUR. Pokud neuspějí, jsou Omráčeni na tolik hodin, o kolik přehodili. Může provádět Nepřímou střelbu.
Vrhač uspávacího plynu: Rozptylová látková zbraň, OR 50, MR 100, RP n/a. Zasažení si musí hodit proti DUR. Pokud neuspějí, jsou Omráčeni na tolik hodin, o kolik přehodili.

Repressor

Toto je čistě bojová verze, kterou Triumvirát používal ve válkách. Masově byla nasazována až během Vzestupu Titánů. Byla zaměřena na boj zblízka. Nese chladné zbraně speciálně určené pro kráčedla (viz str. 45).

Oppressor

Toto je čistě bojová verze, kterou Triumvirát používal ve válkách. Masově byla nasazována až během Vzestupu Titánů. Byla zaměřena na střelbu. Nese Dělostřelecké zbraně.

Suppressor

Toto je čistě bojová verze, kterou Triumvirát používal ve válkách. Masově byla nasazována až během Vzestupu Titánů. Je univerzální – na jedné paži nese chladnou zbraň speciálně určenou pro kráčedla (viz str. 45), na druhé paži nese Dělostřeleckou zbraň.

Šedý gigant (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 10, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 4x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň kráčedla
Zbraně (příďová věž): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	9	18	18	50	18

INFO: Šedých gigantů je jen deset, patří království Shadowgrey. Nejsou na prodej.

Trup z adamantia: Může provádět Opravný hod na ARM.
Velká výdrž: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-5 zůstává aktivní s 5 HP-V.
Silový štít: Jakmile utrpí zásah, hoďte k20. Na hod 1-10 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štítový generátor, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.
Laserová bodová obrana: Malé samozaměřované laserové kanony, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hoďte k20. Na hod 1-10 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.
Kyberneticko-talismanové propojení: Systémy Šedého giganta jsou podpořeny kybernetickými systémy i mystickými talismany. Posádce přidávají bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA.
Kyberneticko-talismanová ochrana: Kdykoliv má být Šedý gigant postižen negativním efektem původu technologického (sabotáž, dampery) či nadpřirozeného (magie, rituály), hoďte k20. Na hod 1-10 ho efekt nijak nepostihl.
Těžší výzbroj: Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Šedí giganti

Chloubou ozbrojených sil království Shadowgrey jsou Šedí giganti – obrovská kráčedla, která v sobě kombinují kybernetické systémy a mystické talismany. Díky tomu mohou odolat většině útoků a porazit většinu protivníků. Dokáže je ovládat ale jen speciálně vytrénovaná posádka. Palubní zbraně patří mezi ty nejničivější, které má království k dispozici. Bohužel, výroba Šedých gigantů je nesmírně nákladná. Existuje proto jen deset strojů, které jsou pečlivými opravami udržovány v plně efektivním stavu.

Bílí a Černí giganti

Chloubou ozbrojených sil kardinálství Brightwhite jsou Bílí giganti, kancléřství Darkblack má zase Černé giganty. V obou případech se jedná o obrovská kráčedla, jejichž palubní zbraně patří mezi ty nejničivější, které má kardinálství i kancléřství k dispozici. Bílí giganti obsahují mocné nadpřirozené prvky, Černí giganti jsou naopak vybaveni vysoce pokročilou technologií. Díky tomu mohou oba typy kráčedel odolat většině útoků a porazit většinu protivníků. Dokáže je ovládat ale jen speciálně vytrénovaná posádka. Bohužel, výroba Bílých i Černých gigantů je nesmírně nákladná. Od každého typu proto existuje jen deset strojů, které jsou pečlivými opravami udržovány v plně efektivním stavu. Obvykle jsou nasazováni v Axlemoratské Černobílé válce, kde plní ty nejdelikátnější mise zahrnující destrukci ve velkém. Ani jedna skupina Gigantů však nikdy nezískala rozhodující převahu nad tou druhou. Bílí i Černí giganti konstrukčně vycházejí z Šedých gigantů.

Ocelové bestie První velké trojice

Nemocnějšími pozemními stroji ras První velké trojice byla obrovská kráčedla inspirovaná hmyzem, pavoukovci respektive korýši. Jejich stabilita byla vysoká, díky mnoha končetinám mohly překonávat členitý terén a bylo obtížné je srazit k zemi. Nesly mohutnou výzbroj a to jak pro boj zblízka, tak i pro střelbu. A měly též různé zvláštní schopnosti – kráčedla Insektidů mohla létat, kráčedla Araknidů mohla vrhat syntetické pavučinové vlákno a kráčedla Krustacidů mohla plavat i v těch největších hloubkách. O vysoké kvalitě těchto strojů svědčí to, že se různé exempláře zachovaly i do dnešních dob. Jsou velmi vzácné, protože je již nelze vyrábět.

Ocelové bestie Druhé velké trojice

Rasy Druhé velké trojice se zjevně inspirovaly svými předchůdci a zkonstruovaly speciální bitevní kráčedla inspirovaná ptáky, ještěry respektive obojživelníky. Svojí konstrukcí a ovládacími systémy již značně připomínala soudobé stroje. Byla vyzbrojena pro střelbu i pro boj zblízka a i ona měla užitečné speciální vlastnosti – kráčedla Pteraviorů mohla létat, kráčedla Reptiliorů měla ocas zakončený velkou univerzální čepelí, zatímco kráčedla Amphibiorů mohla plavat. Mnoho z těchto jedinečných strojů se též zachovalo dodnes a to ve větším množství, než stroje předchozí Trojice. Nelze je znovu vyrobit, takže jsou poměrně cenné, avšak různé státní instituce i soukromé korporace a gildy části jejich technologie získaly reverzním inženýrstvím.

Bílý gigant (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 10, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 4x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň kráčedla
Zbraně (příďová věž): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	9	18	18	50	18

INFO: Bílých gigantů je jen deset, patří kardinálství Brightwhite. Nejsou na prodej.

Trup z astrálních krystalů: Může provádět Opravný hod na DUR a ARM.
Magický štít: Jakmile utrpí zásah, hoďte k20. Na hod 1-15 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štítový generátor, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.
Éterická bodová obrana: Malé samozaměřované éterické kanony, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hoďte k20. Na hod 1-5 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.
Mystické vědomí: Systémy Bílého giganta jsou očarovány stejnými kouzly, jaká pohání Golemy. Posádce přidávají bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA. Kráčedlo však díky tomu může fungovat i jako autonomní Magická bytost – tehdy jsou jeho atributy CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA rovné 14 a ve svém tahu může provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.
Astrální ochrana: Kdykoliv má být Bílý gigant postižen negativním efektem nadpřirozeného původu (magie, rituály), hoďte k20. Na hod 1-15 ho efekt nijak nepostihl.
Ochranná magie: Kdykoliv má být Bílý gigant postižen negativním efektem technologického původu (sabotáž, dampery), hoďte k20. Na hod 1 -5 ho efekt nijak nepostihl.
Těžší výzbroj: Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Černý gigant (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 10, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 4x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň kráčedla
Zbraně (příďová věž): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	9	18	18	50	18

INFO: Bílých gigantů je jen deset, patří kancléřství Darkblack. Nejsou na prodej.

Trup z nano-materiálů: Může provádět Opravný hod na DUR a ARM.
Dimenzní štít: Jakmile utrpí zásah, hoďte k20. Na hod 1-15 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štítový generátor, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.
Plazmová bodová obrana: Malé samozaměřované plazmové kanony, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hoďte k20. Na hod 1-5 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.
Umělá inteligence: Systémy Černého giganta jsou doplněny umělou inteligencí. Posádce přidávají bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA. Kráčedlo však díky tomu může fungovat i jako autonomní Mechanická bytost – tehdy jsou jeho atributy CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA rovné 14 a ve svém tahu může provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.
Nanobotická ochrana: Kdykoliv má být Černý gigant postižen negativním efektem technologického původu (sabotáž, dampery), hoďte k20. Na hod 1-15 ho efekt nijak nepostihl.
Ochranné meta-pole: Kdykoliv má být Černý gigant postižen negativním efektem nadpřirozeného původu (magie, rituály), hoďte k20. Na hod 1-5 ho efekt nijak nepostihl.
Těžší výzbroj: Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Insektimech (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně: mechanická kusadla (DAM-V 20)
Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	10	16	16	50	16

INFO: Insektimech je velké kráčedlo, které používala rasa Insektidů. Vypadá jako mechanický hmyz – má šest nohou a křídla (krytá krovkami), díky kterým umí dobře létat. Jeho zbraní pro boj zblízka jsou rozměrná kusadla. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Křídla: Může létat v atmosféře, jako Letadlo (VTOL). Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 80 km/h.
Stabilita: Když se pohybuje po zemi, nemůže podlehnout efektu Ztráty kontroly.
Mechanická kusadla: Ovládá je řidič.
Zbraně Insektidů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé šipkové zbraně, magnetické kanony a magnetomety.

Verze Insektimechů
Uvedená verze je Lehký insektimech. Existují další velikosti. Ničivost kusadel se násobí velikostí. Mega-insektimech a Giga-insektimech se mohou dostat i do Sub-orbitální letové výšky.
Střední insektimech: velikost je 2+, 100 HP-V.
Těžký insektimech: velikost je 3+, 200 HP-V.
Mega-insektimech: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.
Giga-insektimech: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Araknimech (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně: mechanický ocas (DAM-V 10)
Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

INFO: Araknimech je velké kráčedlo, které používala rasa Araknidů. Vypadá jako mechanický pavoukovec – má osm nohou a zařízení, díky kterému umí vyrábět pevné „pavoučí" vlákno. Jeho zbraní pro boj zblízka je dlouhý škorpioní ocas. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pavoučí vlákno: Funguje jako samonabíjecí projektilová zbraň, OR 250, MR 500, RP -4 od RCO. 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. Kráčedlo si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než kráčedlo, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí kráčedlo nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale kráčedlo se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).
Stabilita: Nemůže podlehnout efektu Ztráty kontroly.
Mechanický ocas: Ovládá ho řidič. Lze s ním bojovat až na vzdálenost 50 metrů.
Zbraně Araknidů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé hřebíkové zbraně, šokové kanony a elektromety.

Verze Araknimechů
Uvedená verze je Lehký araknimech. Existují další velikosti. Ničivost ocasu se násobí velikostí. Mega-arachnimech má dosah Mechanického ocasu 100 metrů a Pavoučího vlákna 1 km, Giga-arachnimech má dosah Mechanického ocasu 200 metrů a Pavoučího vlákna 2 km.
Střední araknimech: velikost je 2+, 100 HP-V.
Těžký araknimech: velikost je 3+, 200 HP-V.
Mega-araknimech: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.
Giga-araknimech: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Krustacimech (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně: mechanická klepeta (DAM-V 10)
Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

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

INFO: Krustacimech je velké kráčedlo, které používala rasa Krustacidů. Vypadá jako mechanický korýš – má deset nohou a humří ocas, díky kterému umí plavat ve vodě. Jeho zbraní pro boj zblízka je pár obrovských klepet. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Plavání: Může plavat ve vodě (na hladině i pod ní). Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 20 km/h. Může se ponořit až do hloubky 5 km. Může chodit po dně.
Stabilita: Když se pohybuje po zemi, nemůže podlehnout efektu Ztráty kontroly.
Mechanická klepeta: Ovládá je řidič. Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Zbraně Krustacidů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé harpunové zbraně, fúzní kanony a termomety.

Verze Krustacimechů
Uvedená verze je Lehký krustacimech. Existují další velikosti. Ničivost klepet se násobí velikostí. Mega-krustacimech se může ponořit do hloubky 10 km, Giga-krustacimech 20 km.
Střední krustacimech: velikost je 2+, 100 HP-V.
Těžký krustacimech: velikost je 3+, 200 HP-V.
Mega-krustacimech: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.
Giga-krustacimech: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Pteromech (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně: mechanický zobák (DAM-V 10), mechanické paňáty (DAM-V 5)
Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

INFO: Pteromech je velké kráčedlo, které používala rasa Pteraviorů. Vypadá jako mechanický pták – má pohyblivá křídla a nohy zakončené ostrými paňáty. Jeho zbraní pro boj zblízka je také zobák. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Křídla: Může létat v atmosféře, jako VTOL. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 60 km/h.
Mechanický zobák: ovládá ho řidič.
Mechanické paňáty: ovládá je řidič. Lze s nimi bojovat jen když je Pteromech ve vzduchu. Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Zbraně Pteraviorů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé třískové/krystalové zbraně, disperzní/disrupční kanony a alfa-/omega-krystalizéry.

Verze Pteromechů
Uvedená verze je Lehký pteromech. Existují další velikosti. Ničivost zobáku a paňátů se násobí velikostí. Super-pteromech a Hyper-pteromech se mohou dostat i do Sub-orbitální letové výšky.
Střední pteromech: velikost je 2+, 100 HP-V.
Těžký pteromech: velikost je 3+, 200 HP-V.
Super-pteromech: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.
Hyper-pteromech: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Reptilimech (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně: mechanické čelisti (DAM-V 10), mechanický ocas (DAM-V 10)
Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

INFO: Reptilimech je velké kráčedlo, které používala rasa Reptiliorů. Vypadá jako mechanický ještěr – má čtyři nohy a dlouhý ocas s rozměrnou čepelí na konci. Jeho zbraní pro boj zblízka jsou také silné čelisti. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Mechanické čelisti: ovládá je řidič.
Mechanický ocas: ovládá ho řidič. Lze s ním bojovat až na vzdálenost 50 metrů.
Zbraně Reptiliorů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé krystalové zbraně, iontové kanony a filamentory.

Verze Reptilimechů
Uvedená verze je Lehký reptilimech. Existují další velikosti. Ničivost čelistí a ocasu se násobí velikostí. Super-reptilimech má dosah Mechanického ocasu 100 metrů, Hyper-reptilimech 200 metrů.
Střední reptilimech: velikost je 2+, 100 HP-V.
Těžký reptilimech: velikost je 3+, 200 HP-V.
Super-reptilimech: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.
Hyper-reptilimech: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Amphibimech (super-těžké kráčedlo)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2x střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně: mechanické čelisti (DAM-V 10), mechanický jazyk (DAM-V 5)
Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

INFO: Amphibimech je velké kráčedlo, které používala rasa Amphibiorů. Vypadá jako mechanický mlok nebo žába – má čtyři nohy a dlouhý mechanický jazyk, který umí velmi rychle vystřelovat. Umí dobře plavat, dokonce i pod hladinou. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Plavání: Může plavat ve vodě (na hladině i pod ní). Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 60 km/h. Může se ponořit až do hloubky 5 km. Může chodit po dně.
Mechanické čelisti: ovládá je řidič.
Mechanický jazyk: ovládá ho řidič. Jeho útok nelze Vykrýt ani mu Uhnout.
Zbraně Amphibiorů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé střepové/krystalové zbraně, disperzní/disrupční kanony a alfa-/omega-krystalizéry.

Verze Amphibimechů
Uvedená verze je Lehký amphibimech. Existují další velikosti. Ničivost čelistí a jazyka se násobí velikostí. Super-amphibimech se může ponořit do hloubky 10 km, Hyper-amphibimech 20 km.
Střední amphibimech: velikost je 2+, 100 HP-V.
Těžký amphibimech: velikost je 3+, 200 HP-V.
Super-amphibimech: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.
Hyper-amphibimech: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Speciální vozidla

Další typy speciálních variací vozidel.

Magií ovládaná vozidla (Lidé Bílých říší):
Pro všechna Vozidla. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je magie, takže de facto fungují jako Golemové. Všechna vozidla mohou mít tuto modifikaci, i vozidla s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Vozidlo je považováno za Magickou bytost. Ve svém tahu může vozidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu vozidla desetinásobně.

Umělou inteligencí ovládaná vozidla (Lidé Černých říší):
Pro všechna Vozidla. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je inteligentní počítač, takže de facto fungují jako Roboti. Všechna vozidla mohou mít tuto modifikaci, i vozidla s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Vozidlo je považováno za Mechanickou bytost. Ve svém tahu může vozidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu vozidla desetinásobně.

Magnetická verze (Půlčíci):
Pro kolová a pásová vozidla. Jejich podvozek je nahrazen deskami z magnetoceli, které reagují na magnetické pole planety. Vznáší se, ale jen velmi nízko nad zemí, takže nemají výhody vznášedel. Stále se chovají jako kolová respektive pásová vozidla. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na AGI. Pokud je vozidlo terčem Magnetického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena vozidla je dvojnásobná.

Vibrační verze (Goblini):
Pro kolová a pásová vozidla. Jejich podvozek je nahrazen deskami z vibroceli, které reagují na okolní vzduch. Vznáší se, ale jen velmi nízko nad zemí, takže nemají výhody vznášedel. Stále se chovají jako kolová respektive pásová vozidla. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na AGI. Pokud je vozidlo terčem Sonického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena vozidla je dvojnásobná.

Multi-vektorová verze (Gnómové):
Pro kolová a pásová vozidla. Kola a pásy jsou zavěšeny na kloubech schopných otáčet se o 360° nezávisle na ostatních. Vozidlo se může otočit na místě nebo se pohybovat třeba i bokem napřed. Může též couvat plnou rychlostí. Získávají +2 k AGI a mohou na něj provádět Opravný hod. Cena vozidla je dvojnásobná.

Defenzivní verze (Hobgoblini):
Pro kolová a pásová vozidla. Můžou se transformovat na obrannou věž, která je pevně přichycená k zemi. Nemohou se sice hýbat z místa, ale získávají +5 k ARM a mohou se otáčet o 360°, takže všemi svými zbraněmi pokryjí celé okolí. Transformace trvá 1 minutu (v boji 1 akci). Cena vozidla je dvojnásobná.

Gyroskopická verze (Felirové a Canirové):
Pro kolová a pásová vozidla. Kolová vozidla se pohybují po jediném kole, přičemž trup vozidla je uvnitř tohoto kola. Gyrostabilizátory zabraňují, aby se vozidlo převrátilo a zajišťují také změnu směru jízdy. Pásová vozidla se pohybují po dvou kolech umístěných vedle sebe, přičemž trup vozidla je uvnitř těchto kol. Gyrostabilizátory zabraňují, aby se vozidlo přetočilo dopředu či dozadu. Změna směru jízdy je zajištěna tím, že jedno kolo přibrzdí nebo se přepne do zpětného chodu. Ve výsledku vozidlo dosahuje stejných vlastností, jako klasická pásová vozidla. V obou případech je AGI zvýšeno o 2, rychlost je dvojnásobná. Cena vozidla je dvojnásobná.

Multi-taktická vozidla (všichni):
Pro kráčedla. Verze s kolovým či pásovým podvozkem místo nohou. Kola jsou zavěšena tak, že se mohou libovolně natáčet, takže i ty z pohledu manévrování fungují jako „pásové“. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Kráčedlo si však stále může pořizovat speciální vybavení, které je přístupné jen pro kráčedla. Cena vozidla je stejná. Tuto modifikaci je možné kombinovat s dalšími modifikacemi (určenými pro pásová vozidla).

Bojové čluny

Průzkumný člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 5, **Cena: 40.000**
Posádka: kormidelník, operátor
Pasažéři: 2
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	10	10	100	10

INFO: Průzkumné čluny jsou plavidla určená pro průzkum bojiště a mapování oblasti. Nemají žádné zbraně, ale nesou výkonné senzorové a kamerové systémy.

Senzorový průzkum: Průzkumné čluny jsou vybaveny menší verzí radaru a senzorů, které jinak používají velká plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje operátor.
ECM člun: Existují verze průzkumných člunů, které mají místo radarů a senzorů vybavení pro radioelektronický boj. Do vzdálenosti 20 km kolem sebe znemožňují nepřátelům bezdrátovou komunikaci, senzorové pátrání a používání teleportérů, ruší také dálkově ovládané nebo naváděné systémy (stroje na dálkové ovládání, řízené střely atd.). Toto zařízení obsluhuje operátor.
Ponorné průzkumné a ECM čluny: typ: uzavřené, ponorné. Maximální hloubka ponoru je 50 m. Cena je dvojnásobná.

Lehký helikoptérový člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**
Posádka: kormidelník, střelec
Pasažéři: 2 osoby + 1 letadlo velikosti 4-6, pouze STOL nebo VTOL
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	12	12	150	14

INFO: Lehké transportní čluny fungující jako malé mobilní základny pro letadla.

Ponorné helikoptérové čluny: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 50 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 5.000 peněz mohou ze zbraní střílet i pod hladinou. Letadla mohou vypouštět/přijímat jen když jsou na hladině.

Těžký helikoptérový člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 7, **Cena: 100.000**
Posádka: kormidelník, střelec
Pasažéři: 4 osoby + 2 letadla velikosti 4-6 NEBO 1 letadlo velikosti 7-10, pouze STOL nebo VTOL
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	14

INFO: Těžké transportní čluny fungující jako malé mobilní základny pro letadla.

Ponorné helikoptérové čluny: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 10.000 peněz mohou ze zbraní střílet i pod hladinou. Letadla mohou vypouštět/přijímat jen když jsou na hladině.

Lehký torpédový člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**
Posádka: kormidelník, střelec, torpédometčík
Pasažéři: 2
Zbraně (příď): 1x lehký torpédomet
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	12	12	150	14

INFO: Lehké čluny určené k ničení malých a pohyblivých hladinových cílů. Torpédomet je usazen v pevné lafetě na přídi trupu, takže člun musí na cíl zamířit celým svým trupem.

Torpédomet: Může střílet jen na hladinové cíle.
Ponorné torpédové čluny: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 50 m. Cena je dvojnásobná. Když jsou pod vodou, mohou z torpédometu střílet i na podvodní cíle. Z těžké zbraně mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 5.000 peněz z ní mohou střílet i pod vodou.

Těžký torpédový člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 7, **Cena: 100.000**
Posádka: kormidelník, střelec, torpédometčík
Pasažéři: 4
Zbraně (příď): 1x torpédomet
Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	14

INFO: Těžké čluny určené k ničení velkých a těžkopádných hladinových cílů. Torpédomet je usazen v pevné lafetě na přídi trupu, takže člun musí na cíl zamířit celým svým trupem.

Torpédomet: Může střílet jen na hladinové cíle.
Ponorné torpédové čluny: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Když jsou pod vodou, mohou z torpédometu střílet i na podvodní cíle. Z těžké zbraně mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 10.000 peněz z ní mohou střílet i pod vodou.

Dělový monitor

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 200.000**
Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel
Pasažéři: 8
Zbraně (příďová věž): 1x těžká zbraň + těžký tankový kanon NEBO těžká houfnice NEBO těžká kanonová houfnice NEBO těžký dělostřelecký raketomet
Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	14

INFO: Rozměrné bitevní čluny vyzbrojené těžkými dělostřeleckými zbraněmi. Zastávají úlohu velkých tanků a dělostřelectva. Jsou určeny k útoku na velká plavidla a pobřežní oblasti. Taktéž poskytují palebnou podporu výsadkovým člunům, které mezitím na břehu vykládají pozemní síly.

Ponorné dělové monitory: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 200 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 20.000 peněz mohou ze zbraní střílet i pod hladinou.

Protiletadlový člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 7, **Cena: 100.000**
Posádka: kormidelník, 2x střelec
Pasažéři: 4
Zbraně (otočná věž): 1x protiletadlový dalekonosný kanon NEBO 1x protiletadlový rychlopalný kanon NEBO 1x protiletadlový dalekonosný raketomet NEBO 1x protiletadlový rychlopalný raketomet
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	14

INFO: Těžké bitevní čluny vyzbrojené protiletadlovými zbraněmi. Jsou určené k obraně flotily před útoky ze vzduchu.

Ponorné protiletadlové čluny: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 5.000 peněz mohou z těžké zbraně v záďové věži střílet i pod hladinou.

Protiletadlový monitor

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 8, **Cena: 200.000**
Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel
Pasažéři: 8
Zbraně (otočná věž): 1x těžký protiletadlový dalekonosný kanon NEBO 1x těžký protiletadlový rychlopalný kanon NEBO 1x těžký protiletadlový dalekonosný raketomet NEBO 1x těžký protiletadlový rychlopalný raketomet
Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	18	20	14

INFO: Rozměrné bitevní čluny vyzbrojené těžkými protiletadlovými zbraněmi. Jsou určené k obraně flotily před útoky ze vzduchu.

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

Protiletadlový dalekonosný kanon: pro jeho základ použijte projektilový tankový kanon. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle. Jedná se o samonabíjecí zbraň.
Pro základ Těžké verze zbraně použijte projektilový těžký tankový kanon.

Protiletadlový rychlopalný kanon: pro jeho základ použijte projektilový tankový kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle. Jedná se o automatickou zbraň.
Pro základ Těžké verze zbraně použijte projektilový těžký tankový kanon.

Protiletadlový dalekonosný raketomet: pro jeho základ použijte standardní dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle (může provádět jen přímou střelbu). Stále se však jedná o jednorannou zbraň.
Pro základ Těžké verze zbraně použijte těžký dělostřelecký raketomet.

Protiletadlový rychlopalný raketomet: pro jeho základ použijte standardní dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle (může provádět jen přímou střelbu). Jedná se o samonabíjecí zbraň.
Pro základ Těžké verze zbraně použijte těžký dělostřelecký raketomet.

Ženijní člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové
Informace: Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 7, **Cena: 100.000**
Posádka: kormidelník, střelec, velitel
Pasažéři: 4
Zbraně (příďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	12

INFO: Ženijní čluny poskytují technickou podporu námořním jednotkám.

Odminovací radlice: speciální radlice na přídi, která dovoluje odhrnout plavoucí překážky, které by jinak stály v cestě (např. ledové kry). Člun za ně nemá postihy. Také bezpečně odpaluje všechny námořní miny, které mu leží v cestě.
Skládací most: most dlouhý až 50 metrů, který člun může položit a pozemním jednotkám tak umožnit překonat vodní plochu. Položení mostu je 1 akce, stejně jako jeho opětovné složení. Více ženijních člunů se může spojit a vytvořit tak mnohem delší most. Most lze položit uprostřed vodní plochy (např. na jezero, moře) a použít ho jako přistávací plochu pro letadla. CTOL letadla však budou vyžadovat více mostů za sebou. Přesný počet stanoví GM.

Navijáky: dva navijáky (jeden na zádi, jeden na přídi) s odolným 100 metrů dlouhým lanem. Mohou přitáhnout objekt; vyžaduje to hod proti STR. Mohou zaháknout nepohyblivé plavidlo a vléct ho (na tažení plavidla Velké kategorie je nutné tolik Ženijních člunů, kolik je desetinásobek jeho velikosti, např. na odtažení plavidla velikosti 1+ bude nutné 10 Ženijních člunů).
Mechanická paže: jeřáb, který může manipulovat s nejrůznějšími objekty. Člun může odstranit těžké překážky, které mu stojí v cestě; odstranění je 1 akce a vyžaduje hod proti STR.
Ponorné ženijní čluny: typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Za příplatek 5.000 peněz mohou ze zbraní střílet i pod hladinou.

Velký batyskaf

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, ponorné
Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, Maximální ponor 10 km, Palivo: 15, **Cena: 200.000**
Posádka: kormidelník
Pasažéři: 4
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	5	15	15	200	15

INFO: Velké ponorky pro extrémní hloubky. Používají se většinou pro průzkumné a technické práce.

Paže: Za příplatek 10.000 peněz může mít dvě mechanické paže. Ovládá je kormidelník, používají jeho hodnotu CCO. Paže mohou manipulovat s předměty a mohou být využity i v boji – je to jako Boj zblízka beze zbraní, ale DAM útoku se ještě vynásobí deseti.

Speciální čluny

Další typy speciálních variací člunů.

Magií ovládané čluny (Lidé Bílých říší):
Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je magie, takže de facto fungují jako Golemové. Všechny čluny mohou mít tuto modifikaci, i čluny s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Člun je považován za Magickou bytost. Ve svém tahu může člun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu člunu desetinásobně.

Umělou inteligencí ovládané čluny (Lidé Černých říší):
Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je inteligentní počítač, takže de facto fungují jako Roboti. Všechny čluny mohou mít tuto modifikaci, i čluny s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Člun je považován za Mechanickou bytost. Ve svém tahu může člun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu člunu desetinásobně.

Magnetická verze (Půlčíci):
Pro hladinové i podvodní čluny. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z magnetoceli, které reagují na magnetické pole planety. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na AGI. Pokud je člun terčem Magnetického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena člunu je dvojnásobná.

Vibrační verze (Goblini):
Pro hladinové i podvodní čluny. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z vibroceli, které reagují na okolní vodu. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na AGI. Pokud je člun terčem Sonického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena člunu je dvojnásobná.

Multi-vektorová verze (Gnómové):
Pro hladinové i podvodní čluny. Lodní šrouby jsou umístěny v gondolách schopných otáčet se o 360° nezávisle na ostatních. Člun se může otočit na místě nebo se pohybovat třeba i bokem napřed. Může též couvat plnou rychlostí. Získávají +2 k AGI a mohou na něj provádět Opravný hod. Cena člunu je dvojnásobná.

Defenzivní verze (Hobgoblini):
Pro hladinové i podvodní čluny. Když jsou u břehu nebo na mělčině (nebo podvodní čluny na dně), můžou se transformovat na obrannou věž, která je pevně přichycená k zemi. Nemohou se sice hýbat z místa, ale získávají +5 k ARM a mohou se otáčet o 360°, takže všemi svými zbraněmi pokryjí celé okolí. Transformace trvá 1 minutu (v boji 1 akci). Cena člunu je dvojnásobná.

Podzemní verze (Trpaslíci):
Pro hladinové i podvodní čluny. Na přídi mají velký vrták a sadu razicích hlav pro rychlé a snadné hloubení tunelů. Cestovní rychlost pod zemí je poloviční. Hladinová plavidla se zavrtají do dna tak, že k němu volně klesnou. Když se z podzemí dostanou, samy vyplavou vzhůru na hladinu. V obou případech platí, že na rozdíl od ponorek během toho nemohou manévrovat. Cena člunu je dvojnásobná.

Blesková verze (Orkové):
Pro hladinové i podvodní čluny. Na zádi mají velký raketový motor, který jim dočasně poskytuje vysoké zrychlení. Cestovní rychlost s raketami je dvojnásobná. Rakety mohou být zapnuté maximálně 1 hodinu, potom se musí alespoň 30 minut chladit. Cena člunu je dvojnásobná.

Obojživelná verze (Titáni):
Pro hladinové i podvodní čluny. Při pohybu po souši používají mohutné pásy. Ponorky díky nim mohou také jezdit po dně. Cestovní rychlost pohybu po pásech je poloviční. Cena člunu je dvojnásobná.

Malá letadla

Vzdušný skútr
Velikost 2, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, STOL
Informace: Cestovní rychlost 100 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 20.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	15	5	10	25	0

Vzdušný motocykl
Velikost 2, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 300 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 30.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

Velký vzdušný motocykl
Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 300 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 50.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Létající bob
Velikost 2, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 400 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 12.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

Velký létající bob
Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 400 km/h, Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 20.000**
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Bojová letadla

Průzkumný letoun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 1000 km/h, Palivo: 25, **Cena: 100.000**
Posádka: pilot, operátor
Pasažéři: 0
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	12

INFO: Průzkumné letouny jsou letouny určené pro průzkum bojiště a mapování oblasti. Nemají žádné zbraně, ale nesou výkonné senzorové a kamerové systémy.

Vesmírný průzkumný letoun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 10.000 km/h ve vesmíru, 500 km/h v atmosféře, Palivo: 25, **Cena: 200.000**
Posádka: pilot, operátor
Pasažéři: 0
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	12

INFO: Průzkumné letouny jsou letouny určené pro průzkum bojiště a mapování oblasti. Nemají žádné zbraně, ale nesou výkonné senzorové a kamerové systémy. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

Atmosférický let: V atmosféře má postih –2 na AGI.

Senzorový průzkum: Průzkumné letouny jsou vybaveny menší verzí radaru a senzorů, které jinak používají plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje operátor.

ECM letoun: Existují verze průzkumných letounů, které mají místo radarů a senzorů vybavení pro radioelektronický boj. Do vzdálenosti 20 km (200 km ve vesmíru) kolem sebe znemožňují nepřátelům bezdrátovou komunikaci, senzorové pátrání a používání teleportérů, ruší také dálkově ovládané nebo naváděné systémy (stroje na dálkové ovládání, řízené střely atd.). Toto zařízení obsluhuje operátor.

Taktický nosič střel

Velikost 8, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 800 km/h, Palivo 50, **Cena: 200.000**
Posádka: pilot, raketometčík
Pasažéři: 0
Zbraně (příď): 2x těžká zbraň
Zbraně (raketnice): 4 typy lehkých NEBO 2 typy středních NEBO 1 typ těžkých leteckých raket (zásoba není omezena počtem)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	12	12	200	14

INFO: Nosiče střel jsou podobné taktickým bombardérům, ale místo bomb nesou rakety. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají obrannou věž

Vesmírný taktický nosič střel

Velikost 8, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 8.000 km/h ve vesmíru, 400 km/h v atmosféře, Palivo 50, **Cena: 400.000**
Posádka: pilot, raketometčík
Pasažéři: 0
Zbraně (příď): 2x těžká zbraň
Zbraně (raketnice): 4 typy lehkých NEBO 2 typy středních NEBO 1 typ těžkých leteckých raket (zásoba není omezena počtem)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	12	12	200	14

INFO: Nosiče střel jsou podobné taktickým bombardérům, ale místo bomb nesou rakety. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají obrannou věž. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

Atmosférický let: V atmosféře má postih –2 na AGI.

Lehká letecká raketa: pro její základ použijte jednoranný raketomet.

Střední letecká raketa: pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a bojovou náloží je Velká výbušnina (DAM-V).

Těžká letecká raketa: pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel a bojovou náloží je Obří výbušnina (DAM-O).

Balistická střela: taktické nosiče střel mohou v raketnici místo obvyklých raket nést jednu Taktickou balistickou střelu. Před výstřelem je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Raketometčík musí mít schopnost Ovládání ZHN. Alternativně mohou nést jednu Taktickou anti-střelu, zaměření i příprava trvá dohromady 5 minut a nevyžaduje žádnou schopnost (viz *Apokalypsa*).

Strategický nosič střel

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 400 km/h, Palivo 100, **Cena: 400.000**
Posádka: pilot, raketometčík, příďový střelec, horní střelec, záďový střelec
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (horní otočná věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (raketnice): 8 typů lehkých NEBO 4 typy středních NEBO 2 typy těžkých leteckých raket (zásoba není omezena počtem)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	14	14	20	16

INFO: Nosiče střel jsou podobné strategickým bombardérům, ale místo bomb nesou rakety. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají několik obranných věží.

Vesmírný strategický nosič střel

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 4.000 km/h ve vesmíru, 200 km/h v atmosféře, Palivo 100, **Cena: 800.000**
Posádka: pilot, raketometčík, příďový střelec, horní střelec, záďový střelec
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (horní otočná věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (raketnice): 8 typů lehkých NEBO 4 typy středních NEBO 2 typy těžkých leteckých raket (zásoba není omezena počtem)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	14	14	20	16

INFO: Nosiče střel jsou podobné strategickým bombardérům, ale místo bomb nesou rakety. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají několik obranných věží. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

Atmosférický let: V atmosféře má postih –2 na AGI.

Balistické střely: strategické nosiče střel mohou v raketnici místo obvyklých raket nést dvě taktické balistické střely NEBO jednu strategickou balistickou střelu. Před výstřelem je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 10 minut (taktická) resp. 20 minut (strategická). Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut (taktická) resp. 40 minut (strategická). Raketometčík musí mít schopnost Ovládání ZHN. Alternativně mohou nést dvě Taktické nebo jednu Strategickou anti-střelu, zaměření i příprava trvá dohromady 5 minut (taktická) resp. 10 minut (strategická) a nevyžaduje žádnou schopnost (viz *Apokalypsa*).

Taktický nosič děl

Velikost 8, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 800 km/h, Palivo 50, **Cena: 200.000**
Posádka: pilot, dělostřelec
Pasažéři: 0
Zbraně (příď): 2x těžká zbraň
Zbraně (dolní otočná věž): tankový kanon NEBO houfnice NEBO kanonová houfnice NEBO dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	12	12	200	14

INFO: Nosiče děl jsou podobné taktickým bombardérům, ale místo bomb nesou dělostřelecké zbraně. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají obrannou věž.

Vesmírný taktický nosič děl

Velikost 8, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 8.000 km/h ve vesmíru, 400 km/h v atmosféře, Palivo 50, **Cena: 400.000**
Posádka: pilot, dělostřelec
Pasažéři: 0
Zbraně (příď): 2x těžká zbraň
Zbraně (dolní otočná věž): tankový kanon NEBO houfnice NEBO kanonová houfnice NEBO dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	12	12	200	14

INFO: Nosiče děl jsou podobné taktickým bombardérům, ale místo bomb nesou dělostřelecké zbraně. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají obrannou věž. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

Atmosférický let: V atmosféře má postih –2 na AGI.

Poznámka: Nosiči děl stále může být pořízena Dolní otočná věž (viz str. 46).

Útočné nosiče: Existují verze taktických nosičů děl, které místo jedné Dělostřelecké zbraně v dolní věži mají dvě Dělostřelecké zbraně pevně instalované v přídi.

Podpůrné nosiče: Existují verze taktických nosičů děl, které místo jedné Dělostřelecké zbraně v dolní věži mají jednu Dělostřeleckou zbraň v obou bočních střílnách. Takovému nosiči děl stále může být pořízen pár Bočních střílen nebo Bočních věží (viz str. 46).

Strategický nosič děl

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 400 km/h, Palivo 100, **Cena: 400.000**
Posádka: pilot, dělostřelec, příďový střelec, horní střelec, záďový střelec
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (horní otočná věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (dolní otočná věž): těžký tankový kanon NEBO těžká houfnice NEBO těžká kanonová houfnice NEBO těžký dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	14	14	20	16

INFO: Nosiče děl jsou podobné strategickým bombardérům, ale místo bomb nesou dělostřelecké zbraně. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají několik obranných věží.

Vesmírný strategický nosič děl

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL
Informace: Cestovní rychlost 4.000 km/h ve vesmíru, 200 km/h v atmosféře, Palivo 100, **Cena: 800.000**
Posádka: pilot, dělostřelec, příďový střelec, horní střelec, záďový střelec
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (horní otočná věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň
Zbraně (dolní otočná věž): těžký tankový kanon NEBO těžká houfnice NEBO těžká kanonová houfnice NEBO těžký dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	14	14	20	16

INFO: Nosiče střel jsou podobné strategickým bombardérům, ale místo bomb nesou rakety. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají několik obranných věží. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

Atmosférický let: V atmosféře má postih –2 na AGI.

Poznámka: Nosiči děl stále může být pořízena Dolní otočná věž (viz str. 46).

Útočné nosiče: Existují verze strategických nosičů děl, které místo jedné Palubní zbraně v dolní věži mají dvě Palubní zbraně pevně instalované v přídi.

Podpůrné nosiče: Existují verze strategických nosičů děl, které místo jedné Palubní zbraně v dolní věži mají jednu Palubní zbraň v obou bočních střílnách. Takovému nosiči děl stále může být pořízen pár Bočních střílen nebo Bočních věží (viz str. 46).

Ženijní helikoptéra

Velikost 10, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL
Informace: Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 10, **Cena: 300.000**
Posádka: pilot, střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová střílna): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	14

INFO: Ženijní helikoptéry (či ekvivalentní VTOL letadla) poskytují technickou podporu vzdušným jednotkám.

Ženijní vesmírná loď

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, VTOL
Informace: Cestovní rychlost 1.500 km/h ve vesmíru, 75 km/h v atmosféře, Palivo 10, **Cena: 600.000**
Posádka: pilot, střelec, velitel
Pasažéři: 0
Zbraně (příďová střílna): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	14

INFO: Ženijní vesmírné lodě (známé také jako „techships“) poskytují technickou podporu vesmírným a někdy i vzdušným jednotkám. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

Atmosférický let: V atmosféře má postih –2 na AGI.

Odminovací systém: speciální konstrukce na přídi, která dovoluje odstranit překážky, které by jinak stály v cestě (např. kabely, větve, malé asteroidy). Letadlo za ně nemá postihy. Také bezpečně odpaluje všechny vzdušné/vesmírné miny, které mu leží v cestě.
Navijáky: čtyři navijáky zespod trupu s odolným 100 metrů dlouhým lanem. Mohou vyzvednout objekt – vyžaduje to hod proti STR. Mohou zaháknout vozidlo, plavidlo nebo letadlo a nést ho v podvěsu (na zaháknutí stroje Velké kategorie je nutné tolik Ženijních letadel, kolik je desetinásobek jeho velikosti, např. na zaháknutí stroje velikosti 1+ bude nutné 10 Ženijních letadel). Pomocí navijáků mohou ve vesmíru stejným způsobem vléct nepohyblivou vesmírnou loď. Ženijní letadla nemohou vléct plavidla Obří kategorie.
Mechanická paže: jeřáb, který může manipulovat s nejrůznějšími objekty. Letadlo může odstranit těžké překážky, které mu stojí v cestě; odstranění je 1 akce a vyžaduje hod proti STR.

Speciální letadla

Další typy speciálních variací letadel.

Magií ovládaná letadla (Lidé Bílých říší):
Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je magie, takže de facto fungují jako Golemové. Všechna letadla mohou mít tuto modifikaci, i letadla s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Letadlo je považováno za Magickou bytost. Ve svém tahu může letadlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu letadla desetinásobně.

Umělou inteligencí ovládaná letadla (Lidé Černých říší):
Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je inteligentní počítač, takže de facto fungují jako Roboti. Všechna letadla mohou mít tuto modifikaci, i letadla s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Letadlo je považováno za Mechanickou bytost. Ve svém tahu může letadlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu letadla desetinásobně.

Magnetická verze (Půlčíci):
Pro všechna letadla. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z magnetoceli, které reagují na magnetické pole planety. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na AGI. Pokud je letadlo terčem Magnetického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Tuto modifikaci nemohou mít vesmírná letadla. Cena letadla je dvojnásobná.

Vibrační verze (Goblini):
Pro všechna letadla. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z vibroceli, které reagují na okolní vzduch. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na AGI. Pokud je letadlo terčem Sonického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Tuto modifikaci nemohou mít vesmírná letadla. Cena letadla je dvojnásobná.

Multi-vektorová verze (Gnómové):
Pro všechna letadla. Vrtule jsou umístěny v gondolách schopných otáčet se o 360° nezávisle na ostatních. Letadlo se může otočit na místě nebo se pohybovat třeba i bokem napřed. Může též couvat plnou rychlostí. Chová se jako VTOL. Získávají +2 k Agility a mohou na něj provádět Opravný hod. Cena letadla je dvojnásobná.

Defenzivní verze (Hobgoblini):
Pro všechna letadla. Když jsou na zemi, můžou se transformovat na obrannou věž, která je pevně přichycená k zemi. Nemohou se sice hýbat z místa, ale získávají +5 k ARM a mohou se otáčet o 360°, takže všemi svými zbraněmi pokryjí celé okolí. Transformace trvá 1 minutu (v boji 1 akci). Cena letadla je dvojnásobná.

Podzemní verze (Trpaslíci):
Pro všechna letadla. Na přídi mají velký vrták a sadu razicích hlav pro rychlé a snadné hloubení tunelů. Cestovní rychlost pod zemí je desetinová. Letadlo musí nejprve normálně přistát, aby se mohlo zavrtat. Nemůže tedy vletět rovnou pod zem. Cena letadla je dvojnásobná.

Blesková verze (Orkové):
Pro všechna letadla. Na zádi mají velký raketový motor, který jim dočasně poskytuje vysoké zrychlení. Cestovní rychlost s raketami je dvojnásobná. Rakety mohou být zapnuté maximálně 1 hodinu, potom se musí alespoň 30 minut chladit. Cena letadla je dvojnásobná.

Tailsittery (Titáni):
Pro CTOL letadla. Tailsittery startují a přistávají ve vertikální poloze (trup přídí vzhůru, stojící na podpěrách na ocasních křídlech) a jejichž pohon tvoří jeden či dva velké trojlisté rotory v ose trupu. Na konci každého listu rotoru je malý raketový motor. Tyto motory rotorem otáčí. Z pohledu pravidel se tato letadla považují za STOL. Jejich STR je zvýšeno o 4. Jejich AGI je sníženo o 4. Stejné je to i u vesmírných ekvivalentů, bez větších technologických odlišností. Cena letadla je dvojnásobná.

Doplňky strojů

Další doplňky pro vozidla, čluny a letadla.

Chladné zbraně pro kráčedla
Cena: různá
Kráčedla mohou být vyzbrojena až dvěma chladnými zbraněmi. Obě zbraně ovládá jeden člen posádky – řidič. V jedné akci však může zaútočit jen jednou z těchto zbraní. Tyto chladné zbraně jsou obrovské, uchycené na silných pažích ovládaných hydraulickými a pneumatickými písty. Zvyšují efektivitu kráčedel v boji zblízka, zejména proti rozměrným protivníkům. Pokud jim při útoku padne Smůla, neznamená to Ztrátu kontroly (pád kráčedla na zem), ale rozbití dané zbraně. Ničivost zbraní pro kráčedla Velké kategorie má DAM-V. Všechny zbraně mohou mít obvyklé modifikace. Možnosti jsou tyto:

Ruka: se silnými prsty. Může udeřit pěstí (úderná), nebo může být použita k chycení a vržení cíle (podle pravidel Chycení a Vrhání protivníkem). DAM se určí stejně, jako u Boje blízka beze zbraní, ovšem ještě se vynásobí deseti. Cena: 10.000.

Pařát (sečná/bodná): ostré drápy. DAM 50. Cena: 10.000.

Meč (sečná/bodná): DAM 150. Cena: 20.000.

Kyj (úderná): kovová hlavice této zbraně je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí. DAM 150. Cena: 20.000.

Palcát (úderná): Kovová hlavice této zbraně je pokrytá ostrými bodci nebo čepelemi. DAM 200. Cena: 30.000.

Biják (úderná): kovová hlavice této zbraně je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih –2 na CCO při hodu na Vykrytí nebo –2 na AGI při hodu na Úhyb. DAM 200. Cena: 30.000. Existuje multiverze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek. Biják ani multibiják nemůže být použit na vykrytí.

Řemdih (úderná): kovová hlavice této zbraně je pokrytá ostrými bodci nebo čepelemi. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih –2 na CCO při hodu na Vykrytí nebo –2 na AGI při hodu na Úhyb. DAM 250. Cena: 40.000. Existuje multiverze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek. Řemdih ani multiřemdih nemůže být použit na vykrytí.

Krumpáč (bodná): je devastující zbraň s jedním bodným klínem. DAM 250. Cena: 40.000. Se dvěma protilehlými klíny stojí dvojnásobek, je to Dvojbřitá zbraň.

Sekyra (sečná): je devastující zbraň s jednou sečnou čepelí. DAM 250. Cena: 40.000. Se dvěma protilehlými čepelemi stojí dvojnásobek, je to Dvojbřitá zbraň.

Kladivo (úderná): je devastující zbraň s jednou údernou hlavou. DAM 250. Cena: 40.000. Se dvěma protilehlými hlavami stojí dvojnásobek, je to Dvojbřitá zbraň.

Nůžky (sečná): s ostrými čepelemi. Mohou být použity i k chycení a vržení cíle (podle pravidel Chycení a Vrhání protivníkem). DAM se určí stejně, jako u Boje blízka beze zbraní, ovšem ještě se vynásobí dvaceti. Cena: 20.000.

Cirkulárka (sečná): s velmi ostrými zuby. DAM 100. Cíl má postih –5 na ARM. Proti cíli bez ARM žádný zvláštní efekt nemá. Cena: 20.000.

Vrták (bodná): s velmi ostrou špičkou. DAM 100. Cíl má postih –5 na ARM. Proti cíli bez ARM žádný zvláštní efekt nemá. Cena: 20.000.

Náramenní zbraně pro kráčedla
Cena: cena zbraně + 10.000
Kráčedla mohou být vyzbrojena dalšími střelnými zbraněmi umístěnými na ramenou. Takto mohou mít až dvě. Tyto zbraně mohou být nejvýše stejné kategorie, jako jsou největší zbraně, které kráčedlo má. Pokud je např. největší zbraní Těžká zbraň, mohou to být jen Těžké zbraně; pokud je největší Super-těžká dělostřelecká zbraň, tak to může být jakákoliv zbraň až po Super-těžkou dělostřeleckou.

Multi-ovladač
Cena: 4.000
Lze namontovat jen na kráčedlo. Lze využít jen tehdy, když má kráčedlo dvě chladné zbraně. Multi-ovladač řidiči dovoluje v jedné akci zaútočit oběma zbraněmi. Oba útoky musí být vedeny na jeden cíl.

Přímý ovládací systém
Cena: stejná jako stroj
Lze namontovat jen na kráčedlo. Kráčedlo je modifikováno tak, že na jeho ovládání stačí jen jeden pilot. Jeho posádka je tedy snížena na jednoho člena – nemůže pojmout více osob. V kabině jsou snímače pohybu pilotova těla, takže může ovládat trup stroje stejně snadno jako své vlastní tělo. Ve svém tahu může kráčedlo provést všechny akce, jako by mělo (původní) plnou posádku. Verze Bílých říší k tomuto využívá mystické talismany, které pilotovi dovolují telepatické propojení. Verze Černých říší používají neurální implantáty, které se napojí přímo na mozek a míchu.

Lyže / Široké pásy / Široká chodidla
Cena: 500
Jen pro Vozidla. Lyže (pro kolová vozidla), nástavce na pásy (pro pásová vozidla) nebo široká chodidla (pro kráčedla) pro snadný pohyb po sněhu. Ruší postih za Obtížný terén při pohybu po sněhu.

Kovové hřeby
Cena: 500
Jen pro Vozidla. Kovové hroty na kola/pásy/chodila pro snadný pohyb po ledu. Ruší postih za Obtížný terén při pohybu po ledu.

Obří padák
Cena: 1.000
Jen pro Vozidla a Čluny. Padák je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblasti. Stroj padá relativně pomalu a jeho let je silně ovlivňován větrem. V silném větru musí uspět v hodu proti STR, jinak se odchýlí od místa zamýšleného dopadu. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Stroj spolu s padákem nemůže mít Jetchute, Jump-pack ani Jetpack.

Obří přistávací trysky "jetchute"
Cena: 5.000
Jen pro Vozidla a Čluny. Jetchute je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblasti. Stroj může být z letadla vysazen pomocí brzdných přistávacích trysek. Stroj padá velmi rychle, manévruje krátkými zášlehy trysek. Trysky se zcela aktivují až několik desítek metrů nad zemí. Neodchylují se a poskytují bezpečný dopad. Jetchute vydává hluk a jasnou zář z trysek. Palivo na jedno použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Stroj spolu s Jetchutem nemůže mít Padák, Jump-pack ani Jetpack.

Obří skokové trysky "jump-pack"
Cena: 10.000
Lze namontovat jen na kráčedlo. Jump-pack je Jetpack s omezenou řiditelností trysek. Kráčedlo jeho pomocí může provádět jen dlouhé a vysoké skoky, do výšky až 100 metrů a do vzdálenosti 300 metrů. Jump-pack je též vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblasti. Stroj padá velmi rychle, manévruje krátkými zášlehy trysek. Trysky se zcela aktivují až několik desítek metrů nad zemí. Neodchylují se a poskytují bezpečný dopad. Jump-pack vydává hluk a jasnou zář z trysek. Palivo na 5 použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Kráčedlo spolu s Jump-packem nemůže mít Padák, Jetchute ani Jetpack.

Obří letové trysky "jetpack"
Cena: 20.000
Lze namontovat jen na kráčedlo. Jetpack je batoh s plně řiditelnými raketovými tryskami. Kráčedlo jeho pomocí může létat i vznášet se ve vzduchu na místě. Vydává hluk a jasnou zář z trysek. Rychlost letu v boji je 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 100 km/h (má palivo na 100 km). Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Kráčedlo spolu s Jetpackem nemůže mít Padák, Jetchute ani Jump-pack.

Boční střílna
Cena: polovina ceny letadla.
Jen pro Letadla. Všechna letadla, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i dvojici Bočních střílen. Mají stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž. Cena je za dvojici. Nelze kombinovat s Bočními věžemi.

Boční věž
Cena: polovina ceny letadla + 10.000
Jen pro Letadla. Všechna letadla, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i dvojici Bočních věží. Má stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž. Cena je za dvojici. Nelze kombinovat s Bočními střílnami.

Dolní otočná věž
Cena: polovina ceny letadla + 10.000
Jen pro Letadla. Všechna letadla, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i Dolní otočnou věž. Ta se hodí k útoku na pozemní cíle. Má stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž.

Obléhací štít
Cena: 4.000
Mohutný pancéřovaný štít, který chrání příď vozidla. Lze namontovat jen na Podpůrné dělostřelectvo a Útočné dělo. Zvyšuje ARM na 19, avšak jen proti útokům zepředu. Snižuje AGI o 5.

Pokladač min
Cena: 10.000
Zařízení, které pokládá miny – pozemní v případě Vozidel, námořní v případě Člunů a vzdušné v případě Letadel. Položení zabírá jednu akci, nevyžaduje žádný hod. Pokladač min unese 10 min jednoho typu (standardní velikosti), 5 Velkých min nebo 1 Obří minu.

Dálkové ovládání
Cena: 20.000
Díky tomuto systému je možné stroj ovládat na dálku, bezdrátově. Dosah stroje od ovladače může být až 10 kilometrů. Každý „člen posádky“ může mít svůj vlastní ovladač a na dálku tak ovládat jednu funkci stroje (např. na ovládání letadla se mohou podílet dvě postavy: jedna jako pilot a jedna jako střelec). Ovladač je zdarma, ale zabírá jeden slot Speciálního vybavení postavy.

Reaktivní pancéřování
Cena: polovina ceny stroje
Reaktivní pancéřování ruší postihy na ARM, které případný útok dá. Např. kumulativní střela snižuje ARM cíle o 5; cíli s reaktivním pancéřováním však nikoliv. Reaktivní pancéřování je jen na tři použití, poté je vyřazeno.

Ablativní pancéřování
Cena: polovina ceny stroje
Ablativní pancéřování je dodatečná ochranná vrstva. Poskytuje další vrstvu HP: tolik, kolik má stroj sám. Nejprve je poškozováno toto pancéřování, teprve poté vlastní trup. Např. tank s 300 HP má dalších 300 HP. Tyto dodatečné HP však nelze opravit. Stroj s ablativním pancéřováním nemůže mít současně Přídavné nebo Reaktivní pancéřování.

Štítový generátor
Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)
Štítový generátor se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). V každém případě to jsou systémy, které chrání stroj před útoky. Síla štítu je 10. Jakmile stroj utrpí zásah, hoďte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt.

Pasivní maskovací zařízení
Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)
Maskovací zařízení se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). V každém případě to jsou systémy, které stroj nějakým způsobem maskují. Systém je neustále aktivován. Stroj je schovaný, dokud ho nepřátelé nenajdou (hodem proti PER, v boji jedna akce) nebo dokud neprovede nějakou činnost, která odhalí jeho přítomnost. Jakmile se stroj pohne z místa, je opět schovaný.

Aktivní maskovací zařízení
Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)
Maskovací zařízení se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). V každém případě to jsou systémy, které stroj nějakým způsobem maskují. Systém vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Stroj je schovaný a zachytitelný jen určitými způsoby.

Plazmový reaktor / Éterický talisman (Černé říše / Bílé říše)
Cena: cena stroje + 50.000
Motor strojů Černých říší je nahrazen plazmovým reaktorem. Motor strojů Bílých říší je nahrazen éterickým talismanem. Stroj už nepotřebuje palivo.

Nitro / Forsáž
Cena: polovina ceny stroje
Stroj je vybaven dočasným zvyšovačem výkonu motoru. Jakmile je aktivován, po dobu 1 minuty se stroj pohybuje dvojnásobkem své maximální rychlosti (tzn. Rychlého putování resp. Bojové rychlosti). Po použití hoďte proti DUR stroje. Pokud se hod nepovede, Nitro/Forsáž je rozbito.

Velitelské vybavení
Cena: 50.000
Stroj může být vybaven systémem pro koordinaci útoků s dalšími jednotkami. Dokonalejší komunikační systém a taktické obrazovky ukazující terén a pozici všech přátelských i nepřátelských jednotek, stejně jako jejich stav. Stroj získává bonus +10 k iniciativě. Všem vybraným spojencům v dosahu vysílačky dává +5 k iniciativě. Vybavení funguje také jako vysílačka s dosahem 1000 km (může komunikovat s loděmi na Nízké orbitě).

Bojová úprava
Cena: stejná jako stroj
Toto lze instalovat jen na Malý stroj. Bojová úprava přidává hodnotu ARM 5. Taktéž přidává dvě obouruční střelné zbraně (obě mohou vystřelit v jedné akci) nebo jednu těžkou střelnou zbraň. Zbraně jsou instalovány pevně v bocích respektive na přídi stroje a mohou tedy střílet jen přímo vpřed.

Vesmírná plavidla

Následující vesmírná plavidla spadají do Obří velikostní kategorie, svými rozměry tedy vysoce přesahují Systémová vesmírná plavidla uvedená v Základní knize. FTL pohon patří mezi standardní vybavení.

Standardní zařízení vesmírných plavidel

Každé vesmírné plavidlo má standardně:

► STL a FTL pohon (specifický pro každou rasu, viz Základní kniha—Dopravní prostředky: Technologie)
► systém podpory života (včetně umělé gravitace)
► STL komunikační systém (Astrokom, efektivní dosah 10 milionů km)
► FTL komunikační systém (specifický pro každou rasu, viz Základní kniha—Dopravní prostředky: Technologie, efektivní dosah 1000 ly)
► radar (pasivní), senzory (aktivní) a navigační systém
► záchranné moduly
► naloďovací tunel pro spojení s jinou lodí nebo stanicí
► prostor pro tolik STOL/VTOL letadel do velikosti 10, kolik je jeho velikost, vynásobeno deseti (např. 5++: 50 letadel)

Korveta

Velikost 1++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 80 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 8 ly/h (192 ly/den), Palivo 10, **Cena: 500 milionů**
Posádka: 5000
Přepravní kapacita: 2500
Sloty: 500

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	6	6	25	6

INFO: Korvety jsou nejmenší mezihvězdné bojové lodě. Slouží jako průzkumná a kurýrní plavidla.

Fregata

Velikost 2++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 70 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 7 ly/h (168 ly/den), Palivo 20, **Cena: 750 milionů**
Posádka: 10.000
Přepravní kapacita: 5000
Sloty: 1000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	8	8	50	8

INFO: Fregaty jsou malé mezihvězdné bojové lodě. Slouží jako hlídková plavidla.

Torpédoborec

Velikost 3++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 60 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 6 ly/h (144 ly/den), Palivo 30, **Cena: 1 miliarda**
Posádka: 15.000
Přepravní kapacita: 7500
Sloty: 1500

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	10

INFO: Torpédoborce jsou lehké mezihvězdné bojové lodě. Slouží jako eskorta větších lodí.

Lehký křižník

Velikost 4++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 50 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 5 ly/h (125 ly/den), Palivo 40, **Cena: 2 miliardy**
Posádka: 20.000
Přepravní kapacita: 10.000
Sloty: 2000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	12

INFO: Lehké křižníky jsou rychlé a dobře manévrují, avšak mají relativně lehké pancéřování.

Střední křižník

Velikost 5++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 40 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 4 ly/h (96 ly/den), Palivo 50, **Cena: 3 miliardy**
Posádka: 30.000
Přepravní kapacita: 15.000
Sloty: 3000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	14

INFO: Kostra všech mezihvězdných námořnictev. Hodnoty pancéřování a rychlosti jsou vyrovnané.

Těžký křižník

Velikost 6++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 30 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 3 ly/h (72 ly/den), Palivo 60, **Cena: 4 miliardy**
Posádka: 40.000
Přepravní kapacita: 20.000
Sloty: 4000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	16

INFO: Těžké křižníky mají těžké pancéřování, avšak jsou relativně pomalé a špatně manévrují.

Lodě duchů

Termínem „Loď duchů“ se označuje loď (ať už vodní, vzdušná nebo vesmírná), jejíž celá posádka zahynula či zmizela, např. ji opustila v záchranných člunech nebo byla někým unesena. Loď ani nemusí být nijak poškozena, její systémy mohou být plně funkční – ačkoliv bez přítomnosti posádky většinou postupně selhávají. Vodní lodě jsou unášeny mořskými proudy, dokud nenarazí na mělčinu nebo útes. Vzdušné lodě létají atmosférou planety tak dlouho, dokud jim nedojde palivo a nezřítí se k zemi, ačkoliv například na plynných planetách jsou unášeny větrem i poté, co vyčerpají všechnu energii. Vesmírné lodě se vznáší v prostoru, nebo jsou zachyceny nejbližším gravitačním polem a za nějakou dobu shoří například v atmosféře planety nebo ve hvězdě. Lodě duchů jsou oblíbeným terčem různých dobrodruhů, kteří na jejich palubách pátrají po čemkoliv cenném. Někdy jsou však nebezpečné, protože stále mohou být zamořeny smrtící radiací, jejich obranné systémy mohou být funkční, nebo jejich konstrukce může být už dost nestabilní.

Bitevní křižník

Velikost 7++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 20 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 2 ly/h (48 ly/den), Palivo 70, **Cena: 5 miliardy**
Posádka: 50.000
Přepravní kapacita: 25.000
Sloty: 5000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	17	500	17

INFO: Bitevní křižníky jsou lodě schopné pracovat samostatně, protože nesou vše potřebné pro vedení války.

Bitevní loď

Velikost 8++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 20 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 2 ly/h (48 ly/den), Palivo 80, **Cena: 10 miliard**
Posádka: 100.000
Přepravní kapacita: 50.000
Sloty: 10.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	17	1000	17

INFO: Bitevní lodě jsou mohutné a fungují jako velitelská plavidla.

Dreadnought

Velikost 9++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 10 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 1 ly/h (24 ly/den), Palivo 90, **Cena: 20 miliard**
Posádka: 150.000
Přepravní kapacita: 75.000
Sloty: 15.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	18	2000	18

INFO: Dreadnoughty jsou obrovské lodě, které jsou k vidění jen vzácně. Mohou si je dovolit jen bohaté a mocné frakce.

Superdreadnought

Velikost 10++, Dopravní prostředek (Vesmírné plavidlo), uzavřené
Informace: Cestovní STL rychlost 10 milionů km/h, Cestovní FTL rychlost 1 ly/h (24 ly/den), Palivo 100, **Cena: 30 miliard**
Posádka: 200.000
Přepravní kapacita: 100.000
Sloty: 20.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	18	4000	18

INFO: Superdreadnoughty jsou gigantická plavidla, největší druh vesmírných lodí v galaxii. Mohou si je dovolit jen ty nejbohatší a nejmocnější frakce.

Vesmírná plavidla První velké trojice
Vesmírné lodě Insektidů, Araknidů a Krustacidů nemají FTL motory. Jsou ale standardně vybaveny komorami stázové hibernace (viz Zařízení plavidel) a částicovými kolektory, které sbírají mezihvězdnou hmotu jako palivo. K tomu dochází průběžně, takže Palivo se u lodě nemusí počítat. Nemají FTL komunikační systém, takže se musí spoléhat jen na ten STL.

Zbraně Insektidů: Původní výzbrojí plavidel jsou různé šipkové zbraně, magnetické kanony a magnetomety.
Zbraně Araknidů: Původní výzbrojí plavidel jsou různé hřebíkové zbraně, šokové kanony a elektromety.
Zbraně Krustacidů: Původní výzbrojí plavidel jsou různé harpunové zbraně, fúzní kanony a termomety.

Jedná se o technologické artefakty – nejsou na prodej.

Vesmírná plavidla Druhé velké trojice
Vesmírné lodě Reptiliorů, Amphibiorů a Pteraviorů nemají FTL motory. Jsou ale standardně vybaveny aktivátory červích děr a ovladači sub-prostorových a hyper-prostorových bran. Aktivátor dokáže otevřít jednu červí díru přítomnou v okruhu 1 milionu kilometrů. Ovladač dokáže aktivovat sub-prostorovou i hyper-prostorovou bránu a nastavit, do jaké brány bude směřovat (může to být kterákoliv brána v celé galaxii). Červí díry a brány mohou využít i jako prostředek pro FTL komunikaci tím, že skrz ně vyšlou klasický STL signál.

Zbraně Pteraviorů: Původní výzbrojí plavidel jsou různé třískové/krystalové zbraně, disperzní/disrupční kanony a alfa-/omega-krystalizéry.
Zbraně Reptiliorů: Původní výzbrojí plavidel jsou různé krystalové zbraně, iontové kanony a filamentory.
Zbraně Amphibiorů: Původní výzbrojí plavidel jsou různé střepové/krystalové zbraně, disperzní/disrupční kanony a alfa-/omega-krystalizéry.

Jedná se o technologické artefakty – nejsou na prodej.

První velká trojice
Rasy První velké trojice ještě neměly FTL technologii, takže k přesunu na mezihvězdné vzdálenosti musely svá podsvětelná plavidla řádně vybavit. Přežití posádky zajišťovala stázová hibernace, zatímco palivo bylo získáváno z okolního prostoru v průběhu letu. Často se také používaly obrovské generační lodě, na jejichž palubách se vytvořily celé soběstačné civilizace. Červí díry byly strategicky významné, protože dovolovaly během pár minut překonat vzdálenosti mnoha tisíců světelných let.

Generační lodě
Úlová loď (Hive-ship) – generační loď Insektidů.
Síťová loď (Web-ship) – generační loď Araknidů.
Doupětní loď (Lair-ship) – generační loď Krustacidů.

Druhá velká trojice
Ani rasy Druhé velké trojice neměly FTL technologii, ale k mezihvězdnému cestování používaly dva hlavní alternativní prostředky. Prvním byla technologie, která dokázala vytvořit umělou červí díru. „Stavba“ takové díry však byla pravděpodobně neuvěřitelně nákladná a zdlouhavá. Podle dochovaných záznamů se například ví, že vybudování Kimmské červí díry trvalo téměř 100 let (její konce jsou od sebe vzdáleny 12.710 světelných let). Někdy byly tyto díry nestabilní, takže se stávalo, že prolétávající loď zničily. Druhým prostředkem byla síť sub-prostorových a hyper-prostorových bran. Obě tyto sítě dovolovaly rychlý a bezpečný přesun na stanovená místa v galaxii. Každá „brána“ byla tvořena obří vesmírnou stanicí s mohutným generátorem sub-prostorového respektive hyper-prostorového okna, do kterého lodě vlétaly a ze kterého vylétaly, avšak vytvořená cesta byla vždy jednosměrná. V průběhu milénií byly obě sítě značně narušeny tím, jak byly brány ničeny ve válkách či během katastrof, nebo zkrátka přestaly fungovat, protože je nikdo neudržoval. Budování červích děr a bran bylo podporováno rozměrnými městskými loděmi, které fungovaly jako operační základny.

Městské lodě
Brlohová loď (Den-ship) – městská loď Reptiliorů.
Hnízdní loď (Nest-ship) – městská loď Pteraviorů.
Norová loď (Burrow-ship) – městská loď Amphibiorů.

Třetí velká trojice
Triumvirát v hojné míře používal automatické dopravní lodě k převozu neživého nákladu i otroků mezi planetárními soustavami. V průběhu staletí se však mnoho z nich ztratilo – některé se vychýlily z kurzu, jiným se porouchaly motory, další byly přepadeny a uloupeny. Dnešní Titánské říše se tato plavidla snaží najít, protože na jejich palubách mohou být cenné technologie Triumvirátu, které se nikde jinde nedochovaly. Tyto lodě svým nálezcům již mnohokrát přinesly velké výhody. Ale nejsou to jen Titáni, kdo po nich pátrá. Jsou to i ti Leprikóni, Gremlini a Koboldi, kteří chtějí Triumvirát obnovit a Titány znovu zotročit.

Automatické lodě byly levné a chabě vybavené, některé modely neměly ani podporu života. Existovalo mnoho variant, mezi nimi například typy pro přepravu kontejnerů, sypkého materiálu, plynů a kapalin, otroků, potravin a podobně.

Zařízení plavidel

Další zařízení pro Vodní, Vzdušná a Vesmírná plavidla.

Přídavné kajuty
Sloty: 1
Cena: 100
Kajuty zvyšují přepravní prostor lodi o 10 pasažérů.

Přídavné sklady
Sloty: 1
Cena: 100
Sklady zvyšují přepravní prostor lodi o 10 tun.

Trezor
Sloty: 1
Cena: 50.000
Opancéřovaný sklad s mohutnými bezpečnostními dveřmi. V trezoru lze uložit cenné předměty. Pojme 1 tunu materiálu. Za příplatek 25.000 peněz může být vybaven rušícími emitory/runami, které znemožňují jakoukoliv teleportaci dovnitř a ven. Za příplatek 25.000 peněz může mít stěny vyrobené z adamantia, které jsou nezničitelné.

Cely
Sloty: 1
Cena: 50.000
V celách lze uvěznit osoby. Cely pojmou 10 postav do velikosti 3; postavy od velikosti 4 do velikosti 10 pak zabírají místo dvou běžných zajatců. Za příplatek 25.000 peněz mohou být vybaveny rušícími emitory/runami, které znemožňují jakoukoliv teleportaci dovnitř a ven. Za příplatek 25.000 peněz mohou mít stěny a mříže vyrobené z adamantia, které jsou nezničitelné.

Palubní obranný systém
Sloty: 1
Cena: 10.000
Toto zahrnuje různé bezpečnostní systémy likvidující nepřátele, kterým se podařilo nalodit na palubu. Jsou to různá energetická pole, automatické střílny ukryté ve zdech či stropech a podobně. Jeho efektivita je 5. Pokud je na palubě přítomen vetřelec, může si loď hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, vetřelec byl paralyzován nebo rovnou zničen (posádka si může zvolit). Každý další palubní obranný systém zvyšuje efektivitu o 1. Maximální hodnota je 19.

Komory stázové hibernace
Sloty: 1
Cena: 50.000
Jen pro Vesmírná plavidla. Stázové komory dovolují udržet posádku či pasažéry v umělém spánku. Během hibernace nevnímají své okolí a nemohou se sami od sebe probudit. Systém však může být nastaven tak, že je probudí po určité době, nebo když palubní senzory zachytí nějaké nebezpečí. Jejich metabolizmus i stárnutí jsou zastaveny – nemusí jíst, pít ani dýchat, nevykazují žádné známky života. Nemají sny, jsou také imunní vůči různým formám telepatie, ovládání mysli a přeludům. Jedny komory pojmou 10 osob.

Zdravotní zařízení
Sloty: 10
Cena: 100.000
Palubní nemocnice. Dokáže vyléčit zraněné a nemocné NPC Živé bytosti Běžné velikosti rychlostí 10 za den. Pokud má loď více Zdravotních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

Servisní zařízení
Sloty: 10
Cena: 100.000
Palubní opravna. Dokáže opravit poškozené a nefunkční NPC Stroje Běžné velikosti rychlostí 10 za den. Pokud má loď více Servisních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

Opravna plavidel
Sloty: 10
Cena: 1 milion
Zařízení na opravu jiných Vodních, Vzdušných i Vesmírných plavidel. Toto plavidlo je schopno opravovat jiná plavidla tím, že se s nimi propojí. Oprava probíhá rychlostí 10 HP-V respektive 1 HP-O za den. Pokud má loď více Opraven plavidel, jejich efekt je kumulativní.

ECM zařízení
Sloty: 5
Cena: 1 milion
Electronic Countermeasure – nejrůznější rušičky komunikačních zařízení, senzorů, radarů a teleportačních systémů. Do vzdálenosti 200 km (2000 km ve vesmíru) kolem sebe znemožňují nepřátelům bezdrátovou komunikaci, senzorové pátrání a používání teleportérů, ruší také dálkově ovládané nebo naváděné systémy (stroje na dálkové ovládání, řízené střely atd.).

Naloďovací most / tunel
Sloty: 5
Cena: 10.000
Pokud je loď v dostatečné blízkosti cizí lodi, může vysunout záchytné háky a naloďovací most, kterým se s ní propojí. Loď musí být v blízkém kontaktu (přibližně 10 metrů), aby mohla most použít. Vysunutí háků a mostu je jedna akce. Jakmile je most vysunut, lze po něm jako jednu akci vypustit invazní síly: 100 vojáků. Pokud má loď mostů více, může je vysunout všechny najednou v jedné akci, pomocí jedné akce také může vypustit více vojáků. Ponorky a Vesmírná plavidla mají místo mostů naloďovací tunely, které mohou použít pod vodou respektive ve vesmíru.
Pokud je zaháknutá loď stejně velká nebo menší, nemůže se pohybovat, dokud se nevyprostí. To ji zabírá 1 akci a musí při tom uspět v hodu proti STR.
Pokud je zaháknutá loď větší, může se pohybovat, ale menší loď k ní bude stále připoutaná.

Naloďovací člun
Sloty: 1
Cena: 10.000
Loď dokáže vypustit speciální naloďovací člun, který se přichytí k cílové lodi a vpustí dovnitř invazní síly. Loď musí být ve vzdálenosti maximálně 1 km od cíle, aby mohla člun vypustit. Vypuštění člunu je jedna akce, k cíli dorazí na začátku následujícího kola. Do té doby může být sestřelen (HP je 100, ARM je 10). Jakmile člun přirazí k cíli, vypustí oddíl 10 vojáků. Pokud má loď člunů více, může je vypustit i všechny najednou v jedné akci. Člun se může zase vrátit zpět, cesta mu trvá stejně dlouho (může být sestřelen). Ponorky mají speciální ponorné čluny, které mohou použít i pod vodou.

Velitelská centrála
Sloty: 5
Cena: 500.000
Na palubě je prostorná velitelská centrála s mnoha obrazovkami, 3D hologramy a tabulemi. Hodí se pro taktická plánování velkých bitev, invazí a bombardování. Plavidlo získává bonus +10 k iniciativě. Všem vybraným spojencům v dosahu komunikačního systému dává +5 k iniciativě. Součástí je také vylepšený komunikační systém s dvojnásobným dosahem (v případě vesmírných lodí STL i FTL).

Palubní těžké dělostřelectvo
Sloty: 20
Cena: viz popis
Soustava věží s Palubními zbraněmi (kromě Torpédometu), včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěné po trupu a dálkově ovládané z můstku. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům je příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí plavidla a vynásobením 10 (v případě Velkého) či 100 (v případě Obřího). Pro zjednodušení považujte všechny soustavy stejného typu za jednu jedinou zbraň, ničivost útoku je vynásobena jejich počtem.
Např. křižník je vyzbrojen 4 soustavami těžkých kanonů, každý s DAM-O 5. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM-O 20.

Palubní automatony (ne pro Bílé říše)
Sloty: 1
Cena: 100.000
Na palubě jsou přítomny automatony, které pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Technickou asistenci na úrovni 3. Automatony dokáží opravit poškození lodě (ztráta HP). Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, poškození bylo opraveno. Oprava trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více automatonů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.
Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Robotech automatony. Stojí dvojnásobek peněz a oprava jim zabere jen 1 minutu – lze ji tedy provést během boje. Vyhodnoťte ji na konci kola.

Palubní homunkulové (ne pro Bílé říše)
Sloty: 1
Cena: 100.000
Na palubě jsou přítomni homunkulové, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Lékařskou asistenci na úrovni 3. Homunkulové dokáží napravit ztráty na NPC posádce. Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, zranění byla vyléčena. Ošetření trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více homunkulů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.
Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Biotech homunkuly. Stojí dvojnásobek peněz a ošetření jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

Palubní prostředníci (ne pro Černé říše)
Sloty: 1
Cena: 100.000
Na palubě jsou přítomni Cherubové (pokud se jedná o loď uctívačů Nebe), Impové (pokud se jedná o loď uctívačů Pekla), Múzy (pokud se jedná o loď uctívačů Zegurnské církve) či Mandragory (pokud se jedná o loď uctívačů Temnoty), kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Božskou ochranu na úrovni 3. Prostředníci dokáží zrušit efekt božské moci, která byla na loď seslána. Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt božské moci byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více prostředníků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.
Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Spirituální prostředníky. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

Palubní familiáři (ne pro Černé říše)
Sloty: 1
Cena: 100.000
Na palubě jsou přítomni familiáři, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Magickou ochranu na úrovni 3. Familiáři dokáží zrušit efekt kouzla, které bylo na loď sesláno. Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt kouzla byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více familiárů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.
Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Mystické familiáry. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

AI počítač / Talisman vědomí (jen pro Černé říše / Bílé říše)
Sloty: 1
Cena: 1 milion
U Černých říší může kontrolu nad lodí převzít AI počítač, který zcela nahradí posádku. U Bílých říší mohou být systémy lodě prostoupeny magií, která zcela nahradí posádku. Hodnoty RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Mlhovinový extraktor (jen pro Elfy)
Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)
Cena: 5 milionů (u Velké), 50 milionů (u Obří)
Zařízení dovoluje extrahovat materiál Elektronové mlhoviny (Vznešení elfové), Protonové mlhoviny (Temní elfové) nebo Neutronové mlhoviny (Lesní elfové) a doplňovat jím palivo. Extrahování 1 bodu paliva trvá 1 hodinu.

Přídavné pancéřování
Sloty: n/a
Cena: polovina ceny
Pancéřové pláty, které posílí odolnost lodě. Zvyšuje ARM o 5, avšak snižuje AGI o 5. Loď může mít toto zařízení jen jednou.

Reaktivní pancéřování
Sloty: n/a
Cena: polovina ceny
Reaktivní pancéřování ruší postihy na ARM, které případný útok dá. Např. kumulativní střela snižuje ARM cíle o 5; cíli s reaktivním pancéřováním však nikoliv. Reaktivní pancéřování je jen na tři použití, poté je vyřazeno. Loď může mít toto zařízení jen jednou.

Ablativní pancéřování
Sloty: n/a
Cena: polovina ceny
Ablativní pancéřování je dodatečná ochranná vrstva. Poskytuje další vrstvu HP – tolik, kolik má loď sama. Nejprve je poškozováno toto pancéřování, teprve poté vlastní trup. Např. fregata s 50 HP-V má dalších 50 HP-V. Tyto dodatečné HP však nelze opravit. Loď s ablativním pancéřováním nemůže mít současně Přídavné nebo Reaktivní pancéřování. Loď může mít toto zařízení jen jednou.

Kaple (ne pro Černé říše)
Sloty: 1
Cena: 10.000
Zde postavy mohou trávit čas modlením a spirituálními obřady. Přidává +2 k CHA při modlení.

Tajný úkryt
Sloty: 1
Cena: 10.000
Úkryt pro náklad (10 tun) či pasažéry (10 osob). Žádná prohlídka je neodhalí – ani pomocí Senzorů. Loď Velké kategorie může mít maximálně tolik tajných úkrytů, kolik je její velikost. Loď Obří kategorie může mít tolik úkrytů, kolik je desetinásobek její velikosti (např. velikost 3++ má 30 úkrytů).

Luxusní kajuta
Sloty: 1
Cena: 10.000
Zvýší ubytovací kapacity plavidla o 2 osoby. Poskytuje luxusní ubytování pro významné osoby.

Roboti / Bioti (jen pro Černé říše)
Sloty: n/a
Cena: desetinásobek velikosti NPC posádky
Celou NPC posádku lodi tvoří Roboti (Mechanické bytosti) nebo Bioti (Biomechanické bytosti). Roboti/Bioti jsou loajální, nemusí se jim platit. Všechny atributy mají 10.

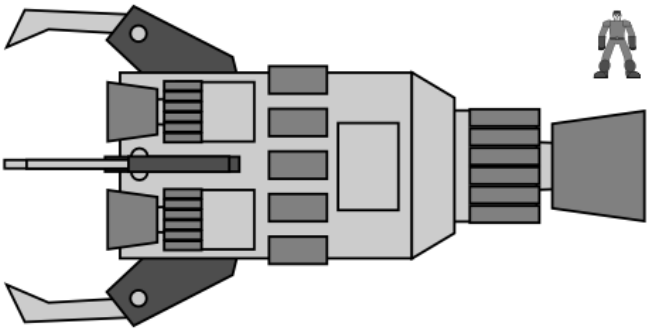
Golemové / Éterikové (jen pro Bílé říše)
Sloty: n/a
Cena: desetinásobek velikosti NPC posádky
Celou NPC posádku lodi tvoří Golemové (Magické bytosti) nebo Éterikové (Astrální bytosti). Golemové/Éterikové jsou loajální, nemusí se jim platit. Všechny atributy mají 10.

Ponurý interiér (jen pro Temnou ruku)
Sloty: n/a
Cena: desetina ceny
Interiér lodi je temný a ponurý. Dekorace tvoří děsivé sochy a fresky, je slyšet tajemný šepot a tiché kroky, světla vrhají podivné stíny a všude je mlžný opar. Každý stoupenec Světla, který se ocitne na palubě lodi, zažívá strach – každých 10 minut si musí hodit na Paniku. Efekt není kumulativní.

vodní torpédo, lodní šroub

vzdušné torpédo, proudový motor

vesmírné torpédo, raketový motor



naloďovací člun (vesmírná verze)

Protivníci

Talos

Velikost 10, nebezpečí 8, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: těžké pancéřování = ARM 18
Zbraně: dvě jednoruční Talos zbraně NEBO jedna obouruční Talos zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	10	10	10	15	5	18	18	700	n/a

INFO: Talos je mohutný mechanický humanoid vysoký 10 metrů. Je vyroben z materiálu neznámého složení, který se podobá bronzu. Talos je schopen teleportace na vzdálenosti mnoha světelných let, díky vestavěnému teleportéru – tímto způsobem cestuje po galaxii. Talosy sestrojila jedna z prastarých vyhynulých ras, o které se dnes už nic neví. Úkol Talosů je nejasný, ale zdá se, že po něčem nebo někom pátrají. Většinou své okolí ignorují, ale pokud se jim někdo postaví do cesty, zničí ho.

Talos kanon: jednoruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, DAM-V 10.
Talos kladivo: jednoruční zbraň, úderná, DAM-V 20.
Velký Talos kanon: obouruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM-V 20.
Velké Talos kladivo: obouruční zbraň, úderná, DAM-V 40.
Dvě zbraně: V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými nebo chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Colossus

Velikost 1+, nebezpečí 9, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: těžké pancéřování = ARM 18
Zbraně: dvě jednoruční Colossus zbraně NEBO jedna obouruční Colossus zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
16	16	10	10	10	15	5	18	18	70	n/a

INFO: Colossus je obrovitý mechanický humanoid vysoký 50 metrů. Jedná se v podstatě o velkou verzi Talose, je však méně početný. Kromě vesmírného teleportéru má navíc výkonný komunikační systém, kterým může přivolat všechny Talosy a Ferrus-Ferusy z okolí až několika sub-sektorů a utvořit z nich armádu, kterou pak řídí. K tomu dojde jen tehdy, když je přesvědčen, že hledaný subjekt je blízko.

Colossus kanon: jednoruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM-O 1.
Colossus kladivo: jednoruční zbraň, úderná, DAM-O 2.
Velký Colossus kanon: obouruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, DAM-O 2.
Velké Colossus kladivo: obouruční zbraň, úderná, DAM-O 4.
Dvě zbraně: V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými nebo chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Ferrus-Ferus

Velikost 10, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Vodní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h
Zbraně: čelisti (DAM-V 20), drápy (DAM-V 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	n/a	14	5	5	15	15	18	18	350	n/a

INFO: Ferrus-Ferus je obří mechanické zvíře, které někdy doprovází Talose či přímo Colossuse. Je též vybaveno vesmírným teleportérem. Umí se transformovat mezi třemi módy – pozemním, létajícím a vodním, takže na žádné planetě prakticky neexistuje místo, kam by se nedostal. Funguje jako předsunutý lovec-průzkumník. Pomocí vysílače dokáže svoji pozici ohlásit Talosům a Colossusům z širého okolí.

Transformace: Pozemní a vodní mód má Cestovní rychlost 20 km/h, létající mód ji má 40 km/h. Pozemní mód se může i hrabat pod zemí, rychlostí 10 km/h. Transformace zabírá v boji 1 akci.
Senzory: K hledání používá zrakové, sluchové a čichové senzory. Pátrací dosah hledání je 2 kilometry. Může provádět Opravné hody na PER. Nemá žádné postihy na hledání zrakem, sluchem ani čichem a zrak může používat i v naprosté tmě.
Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Pyropotaurus

Velikost 5, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: rohy (DAM 100)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	5	5	5	15	5	15	15	200	n/a

INFO: Pyropotaurus, známý také jako „Khalkotaurus" nebo „Kolkhis-býk" je mechanický býk. Vyrobila ho stejná rasa, jako Talose a Colossuse. Jeho konstrukci tvoří stejný bronzový materiál a má též vesmírný teleportér, ačkoliv ho nemůže sám ovládat. Jeho nozdry fungují jako chladiče, ze kterých vydechuje plameny. Tyto stroje svým pánům sloužily jako pozemní útočná jednotka. Poté, co páni vymřeli, ztratily stroje svůj účel, takže se dnes chovají jako divoká zvířata. Jsou velmi agresivní. Talosové a Colossusové nad nimi však mohou snadno převzít kontrolu – včetně aktivace jejich teleportéru.

Rohy: Pyropotaurus 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. Pyropotaurus 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 Pyropotaurus pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Pyropotaurus útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Pyropoaquila

Velikost 5, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 40 km/h
Zbraně: paťáty (DAM 50)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	5	5	5	15	15	10	10	100	n/a

INFO: Pyropoaquila, známý také jako „Kaukasios-orel" je mechanický orel. Vyrobila ho stejná rasa, jako Talose a Colossuse. Jeho konstrukci tvoří stejný bronzový materiál a má též vesmírný teleportér, ačkoliv ho nemůže sám ovládat. Jeho nozdry fungují jako chladiče, ze kterých vydechuje plameny. Tyto stroje svým pánům sloužily jako vzdušná útočná jednotka. Poté, co páni vymřeli, ztratily stroje svůj účel, takže se dnes chovají jako divoká zvířata. Jsou velmi agresivní. Talosové a Colossusové nad nimi však mohou snadno převzít kontrolu – včetně aktivace jejich teleportéru.

Paťáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Střemhlavý útok: Pyropoaquila 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. Pyropoaquila přiletí k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří zobákem či paťáty. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Pyropoaquila pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Pyropoaquila útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Pyropoequus

Velikost 5, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: kopyta (DAM 25), Pyropos kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
5	15	5	5	5	15	15	10	10	200	n/a

INFO: Pyropoequus, známý také jako „Kabeirikoi-kůň" je mechanický kůň. Vyrobila ho stejná rasa, jako Talose a Colossuse. Jeho konstrukci tvoří stejný bronzový materiál a má též vesmírný teleportér, ačkoliv ho nemůže sám ovládat. Jeho nozdry fungují jako chladiče, ze kterých vydechuje plameny. Tyto stroje svým pánům sloužily jako podpůrná jednotka. Poté, co páni vymřeli, ztratily stroje svůj účel, takže se dnes chovají jako divoká zvířata. Jsou velmi agresivní. Talosové a Colossusové nad nimi však mohou snadno převzít kontrolu – včetně aktivace jejich teleportéru.

Kopyta: Může provést Opravný hod, pokud s nimi mine.
Pyropos kanon: Pyropoequus má v zádech instalovanou mocnou střelnou zbraň, kterou může kdykoliv vysunout. Je to Těžká zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 100.
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Mecha-sokol

Velikost 4, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: paráty (DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	10	5	5	10	15	10	10	100	n/a

INFO: Velký automaton podobný sokolu, kterého vyráběl Triumvirát. Fungoval jako stopař a lovec uprchlých Titánů-otroků. Některé frakce Titánů na konci povstání Mecha-sokoly přeprogramovaly a začaly používat proti svým bývalým pánům. Stále však existuje mnoho zapomenutých kusů, které se vůči Titánům chovají agresivně. Mecha-sokol pátrá primárně pomocí citlivých zrakových senzorů.

Paráty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 16.

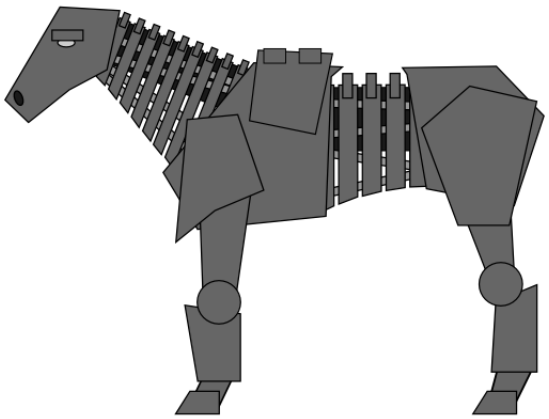
Mecha-ohař

Velikost 4, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 50)

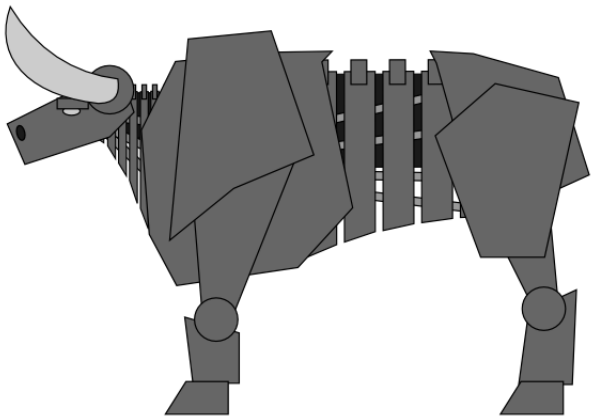
CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	10	5	5	10	10	10	15	100	n/a

INFO: Velký automaton podobný ohaři, kterého vyráběl Triumvirát. Fungoval jako stopař a lovec uprchlých Titánů-otroků. Některé frakce Titánů na konci povstání Mecha-ohaře přeprogramovaly a začaly používat proti svým bývalým pánům. Stále však existuje mnoho zapomenutých kusů, které se vůči Titánům chovají agresivně. Mecha-ohař pátrá primárně pomocí citlivých čichových senzorů.

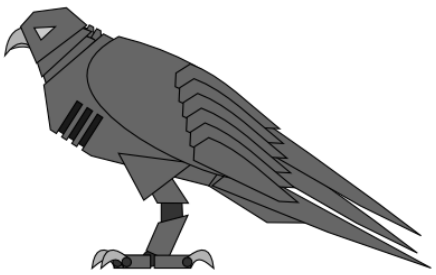
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 16.



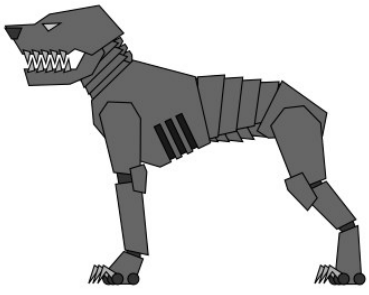
pyropoequus



pyropotaurus



mecha-sokol



mecha-ohař

Jang-ničitel (Bílý Jang)

Velikost 1+, nebezpečí 8, Magická bytost (Osoba)
Brnění: těžké pancéřování = ARM 18
Zbraně: dvě jednoruční zbraně NEBO jedna obouruční zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
15	15	10	10	10	15	5	15	15	50	n/a

INFO: Jang-ničitel je obrovský golem armády Bílý Jang, je vysoký 30 metrů. Jeho výroba je zdlouhavá, takže existuje vždy jen v malém množství. Je nasazován jen do těch nejtěžších bojů. Nese mocné zbraně schopné likvidovat celé armády.

Komunikační linka: Každý Golem je v neustálém spojení se všemi ostatními členy Bílého Jangu. Co vnímá jeden, vnímají všichni.
Magický štít: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Zbraně: Ničitel používá speciální gigantické verze pěchotních zbraní Bílých říší. Ty se liší tím, že jejich DAM je DAM-V. Střelné zbraně mají dostřel desetinásobný, zbraně způsobující Explozi mají její dosah desetinásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-O (např. Gigantický pyronkanon má DAM-O 2).

Jang-destruktor (Bílý Jang)

Speciální verze zaměřená na boj zblízka. Může nést pouze chladné zbraně. Má CCO 17 a RCO 13 a může používat dřevcové zbraně (viz výše). V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Jang-devastátor (Bílý Jang)

Speciální verze zaměřená na střelbu. Může nést pouze střelné zbraně. Má CCO 13 a RCO 17 a může používat těžké zbraně (viz výše). V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Jin-ničitel (Černý Jin)

Velikost 1+, nebezpečí 8, Mechanická bytost (Osoba)
Brnění: těžké pancéřování = ARM 18
Zbraně: dvě jednoruční zbraně NEBO jedna obouruční zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
15	15	10	10	10	15	5	15	15	50	n/a

INFO: Jin-ničitel je obrovský robot armády Černý Jin, je vysoký 30 metrů. Jeho výroba je zdlouhavá, takže existuje vždy jen v malém množství. Je nasazován jen do těch nejtěžších bojů. Nese mocné zbraně schopné likvidovat celé armády.

Komunikační linka: Každý Robot je v neustálém spojení se všemi ostatními členy Černého Jinu. Co vnímá jeden, vnímají všichni.
Dimenzní štít: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.
Zbraně: Ničitel používá speciální gigantické verze pěchotních zbraní Černých říší. Ty se liší tím, že jejich DAM je DAM-V. Střelné zbraně mají dostřel desetinásobný, zbraně způsobující Explozi mají její dosah desetinásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-O (např. Gigantický termokanon má DAM-O 2).

Jin-destruktor (Černý Jin)

Speciální verze zaměřená na boj zblízka. Může nést pouze chladné zbraně. Má CCO 17 a RCO 13 a může používat dřevcové zbraně (viz výše). V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Jin-devastátor (Černý Jin)

Speciální verze zaměřená na střelbu. Může nést pouze střelné zbraně. Má CCO 13 a RCO 17 a může používat těžké zbraně (viz výše). V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Speciality

V této kapitole jsou uvedeny speciální Dopravní prostředky pro Půlčíky, Gnómy, Trpaslíky, Gobliny, Hobgobliny a Orky. Super-fabriktátory, Super-harvestory a Super-exkavátory mají čistě civilní využití. Super-infiltrátory, Super-vektory a Super-protektory jsou klasicky válečné stroje.

Super-harvestor

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 5 km/h, Palivo: 20, **Cena: n/a**
Posádka: 10 operátorů
Pasažéři: 0
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	1	18	18	100	10

INFO: Obrovský sklízecí stroj Půlčíků, který byl hojně využívaný během Půlčické zemědělské expanze. Je schopen sklízet všechny druhy fauny a flóry. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Druhy: Super-harvestor existuje také ve verzi Pásové, Kráčedlo a Plavidlo-hladinové či ponorné (Maximální ponor 10 km). Kráčedlo používá i atribut CCO.

Super-fabrikátor

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 5 km/h, Palivo: 20, **Cena: n/a**
Posádka: 10 operátorů
Pasažéři: 0
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	1	18	18	100	10

INFO: Obrovský výrobní stroj Gnómů, který byl hojně využívaný během Gnómské zpracovatelské expanze. Je schopen vyrábět všechny druhy produktů. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Druhy: Super-fabrikátor existuje také ve verzi Pásové, Kráčedlo a Plavidlo-hladinové či ponorné (Maximální ponor 10 km). Může to být i statické zařízení (to postrádá hodnotu AGI a STR). Kráčedlo používá i atribut CCO.

Super-exkavátor

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové
Informace: Cestovní rychlost 5 km/h, Palivo: 20, **Cena: n/a**
Posádka: 10 operátorů
Pasažéři: 0
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	1	18	18	100	10

INFO: Obrovský těžební stroj Trpaslíků, který byl hojně využívaný během Trpaslické těžební expanze. Je schopen těžit všechny druhy nerostných surovin. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Druhy: Super-exkavátor existuje také ve verzi Pásové, Kráčedlo a Plavidlo-hladinové či ponorné (Maximální ponor 10 km). Kráčedlo používá i atribut CCO.

Super-infiltrátor

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 20, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2 střelci, velitel
Pasažéři: 100
Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	5	14	14	50	12

INFO: Obrovský bitevní stroj Goblinů, který má super-výkonné maskovací zařízení. Díky němu dokáží být skrytý prakticky neustále. Je vyzbrojen mnoha ničivými zbraněmi pro střelbu. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Druhy: Super-infiltrátor existuje také ve verzi Plavidlo-hladinové či ponorné (Maximální ponor 10 km).
Maskovací zařízení: Pomocí jedné akce může aktivovat maskovací zařízení. Stroj je zcela neviditelný a nezachytitelný. Mohou ho odhalit pouze subprostorové senzory (ale s postihem –10 na PER). Pro objekty v subprostoru je však normálně viditelný. Maskování vydrží 10 minut. Znovu může být aktivováno za 5 minut.
Další zbraně: Na každé paži může nést až 2 další dělostřelecké zbraně.

Super-vektor

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, vznášedlo
Informace: Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 20, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2 operátoři zbraní, velitel
Pasažéři: 100
Zbraně (2x paže): 1x chladná zbraň kráčedla

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	5	14	14	50	12

INFO: Obrovský bitevní stroj Orků, který má super-výkonné teleportační zařízení. Díky němu se dokáže prakticky kdykoliv přesunout jinam. Je vyzbrojen mnoha ničivými zbraněmi pro boj zblízka. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Druhy: Super-vektor existuje také ve verzi Plavidlo-hladinové či ponorné (Maximální ponor 10 km).
Boj zblízka: I když se nejedná o kráčedlo, je schopno bojovat zblízka.
Teleportační zařízení: Pomocí jedné akce může aktivovat teleportační zařízení. Teleportace zabírá též jednu akci. Optimální dosah teleportéru je 1000 metrů. Může přesunout i na delší vzdálenosti, ale to vyžaduje hod proti INT snížené o 1 za každých 1000 metrů navíc. Neúspěch znamená, že stroj byl přenesen s odchylkou k20 metrů. Smůla znamená, že stroj byl zcela ztracen. Teleportační zařízení vydrží 10 minut. Znovu může být aktivováno za 5 minut.
Další zbraně: Na každé paži může nést až 2 další chladné zbraně kráčedla.

Super-protektor

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové
Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 20, **Cena: n/a**
Posádka: řidič, 2 operátoři zbraní, velitel
Pasažéři: 100
Zbraně (2x paže): jedna paže 1x dělostřelecká zbraň, druhá paže 1x chladná zbraň kráčedla

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	1	18	18	100	16

INFO: Obrovský bitevní stroj Hobgoblinů, který má super-výkonný generátor štítu. Díky němu dokáže být chráněný prakticky neustále. Je vyzbrojen mnoha ničivými zbraněmi pro střelbu i boj zblízka. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Druhy: Super-protektor existuje také ve verzi Plavidlo-hladinové či ponorné (Maximální ponor 10 km).
Boj zblízka: I když se nejedná o kráčedlo, je schopno bojovat zblízka.
Štítový generátor: Pomocí jedné akce může aktivovat štítový generátor. Síla štítu je 15. Jakmile utrpí zásah, hoďte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt. Ochranný štít vydrží 10 minut. Znovu může být aktivován za 5 minut.
Další zbraně: Na každé paži může nést až 2 další dělostřelecké zbraně nebo až 2 další chladné zbraně kráčedla.

Lodní deník

Lodní deník obsahuje všechny záznamy Vodního, Vzdušného nebo Vesmírného plavidla, které Hrdinové vlastní. Obsahuje statistiky, údaje o posádce a vybavení. Vytiskněte si ho a při hraní mějte neustále při ruce. Do deníku pište raději tužkou, protože bude často docházet ke změnám některých údajů.

Deník je ke stažení na www.gediman.cz.

Jméno: sem zapište jméno plavidla.

Typ: sem zapište typ plavidla (lehký křižní, bitevní loď…).

Velikost: sem pro lepší přehled zapište i velikost plavidla (závisí na typu).

AGI, DUR, STR: do menších políček zapište základní atributy plavidla. Do větších políček zapište trvalé bonusy a postihy, například za vybavení.

HP: zde si udržujte přehled o fyzickém stavu plavidla.

ARM: sem zapište celkovou hodnotu Armor (závisí na typu plavidla, ale někdy se zde mohou promítnout i bonusy za další vybavení).

STL: sem zapište Cestovní rychlost Vodního či Vzdušného plavidla, respektive Cestovní STL rychlost Vesmírného plavidla. Do stejného políčka pro lepší přehled zapište i Bojovou rychlost.

FTL: sem zapište Cestovní FTL rychlost Vesmírného plavidla.

Palivo: sem zapište palivo.

NPC posádka: do šedého políčka napište maximální velikost, do bílého aktuální velikost.

Přepravní kapacita: do šedého políčka napište maximální kapacitu, do bílého aktuální stav.

Sloty: do šedého políčka napište maximální počet, do bílého aktuální stav.

Stav NPC posádky: pro lepší přehled je tu pět políček zobrazujících stav NPC posádky v procentech. Čím menší posádka, tím větší postih na iniciativu.

Cena: sem pro lepší přehled zapište celkovou hodnotu plavidla.

Nákres: zde můžete plavidlo nakreslit.

Vzhled a původ: zde stručně vypište nejrůznější informace o vzhledu a původu plavidla, např. jakou má barvu, informace o interiéru, kdo a kdy ho vyrobil, kde bylo vyrobeno a podobně.

Zařízení: sem zapište všechno základní i dodatečně nakoupené zařízení. U každé položky si pro lepší přehlednost poznamenejte, kolik zabírá slotů.