



VOID

Sci-Fantasy



Arzenál zkázy

VOID

SCI-Fantasy

Přídavná kniha

ARZENÁL ZKÁZY

vytvořil Gediman

© 2018

Verze 1.0



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

1. ÚVOD	4
2. VYBAVENÍ	5
2.1 Brnění a přilby	5
2.2 Speciální vybavení	8
2.3 Vybavení lékaře.....	10
2.4 Biochemické látky.....	10
2.5 Vybavení technika.....	11
2.6 Elektromechanická zařízení	11
2.7 Vybavení infiltrátora	12
2.8 Vybavení kouzelníka.....	12
2.9 Vybavení kněze	12
3. CHLADNÉ ZBRANĚ	13
3.1 Jednoruční chladné zbraně	13
3.2 Obouruční chladné zbraně.....	13
3.3 Dřevcové chladné zbraně	13
3.4 Modifikace chladných zbraní	14
4. STŘELNÉ ZBRANĚ	15
4.1 Primitivní zbraně	15
4.2 Lidé Bílých říší.....	16
4.3 Lidé Šedých říší.....	17
4.4 Lidé Černých říší	18
4.5 Doplnky střelných zbraní	19
4.6 Modifikace střelných zbraní.....	20
4.7 Příklady střelných zbraní.....	22
4.8 Munice.....	26
5. IMPLANTÁTY	28
6. TALISMANY	32

1. ÚVOD

Arzenál zkázy

„Arzenál zkázy“ je dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která obsahuje především další vybavení, implantáty, talismany, zbraně a munici. Přináší také popisy různých technologií.

Meta-reaktor

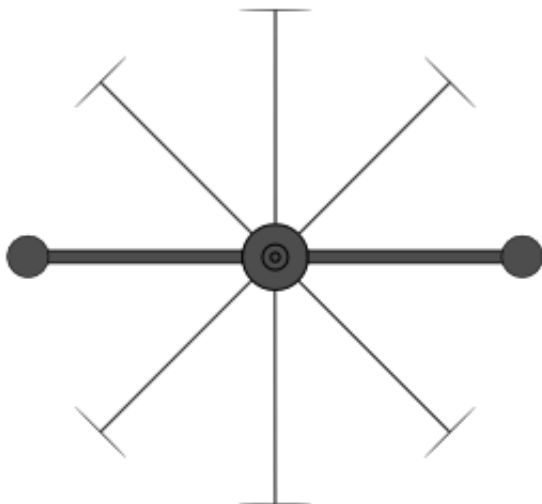
Meta-reaktor je jedno z technologicky nejpokročilejších zařízení, které Černé říše vynalezly. Vyrábí meta-energií, což je energie vzniklá z deformace struktury samotného vesmíru. Meta-reaktor se skládá z centrální reakční komory, ke které jsou 500 metrů dlouhými rameny připojeny dvě kulové komory, každá o průměru 100 metrů. V jedné kouli je udržována umělá černá díra, v druhé kouli umělá bílá díra. Ramena fungují jako vodiče, které přivádějí energii děr do reakční komory. Po obvodu reakční komory je také šest dimenzních rezonátorů, které mají tvar 500 metrů dlouhých antén. Díky rezonátorům celá struktura rotuje konstantní rychlostí, což je nezbytné pro její funkci. V reakční komoře dochází k masivní deformaci časoprostoru, fyzikální zákony tu jsou v chaosu a magie ani božská moc tu nefungují. Neustále se tu vytváří meta-energie, která je zachycována. Kulové komory i reakční komora jsou zevnitř chráněné mocným dimenzním štítem. Pokud je štít nějakým způsobem vyřazen z provozu, meta-reaktor je ihned zničen a celé okolí zahlceno časoprostorovými anomáliemi. Meta-reaktor je napájen buď hvězdou (tehdy má energetické kolektory) nebo gigantickým fúzním reaktorem (který je k němu připojen). Získaná meta-energie se uzavírá například do Technotronů a jejich vybavení. Používá se též během nejrůznějších experimentů, jejichž cílem je vymýtiti magii a porazit bohy. Meta-reaktor bývá umístěn na orbitě hvězdy či v hlubokém vesmíru a vždy je těžce bráněn. Jeho výroba je velmi drahá a zdlouhavá – pouze velké Černé říše mají dostatek prostředků na to, aby ho mohly sestavit a provozovat. Menší Černé říše ho mohou vyrobit jen ve spolupráci s jinými Černými říšemi. Okolo takového meta-reaktoru se tedy vytvoří aliance, která ho společně využívá.

DERad

DERad (Deity Eradicative Radiation) je hlavní zbraň Černých říší proti astrálním bytostem a božské síle jako takové. Tato radiace má neblahý efekt na astrální bytosti. DERad záření vzniká, když je ichor rozložen energií z Meta-reaktoru. Je nutné tedy nejdříve ichor získat – což znamená chytit živou astrální bytost Světla. Alternativně je možné do komory reaktoru vložit zajatého kněze – během procedury je beze zbytku rozložen. Kněží však produkují jen malé množství DERad záření.

MERad

MERad (Magic Eradicative Radiation) je hlavní zbraň Černých říší proti magickým bytostem a kouzlům jako takovým. Tato radiace má neblahý efekt na magické bytosti. MERad záření vzniká, když je dukh rozložen energií z Meta-reaktoru. Je nutné tedy nejdříve dukh získat – což znamená extrahovat ho z magiamantu. Alternativně je možné do komory reaktoru vložit zajatého kouzelníka – během procedury je beze zbytku rozložen. Kouzelníci však produkují jen malé množství MERad záření.



meta-reaktor
(horní pohled)

2. VYBAVENÍ

2.1 Brnění a přilby

Kompaktobrnění (brnění + přilba) (Černé říše)

Cena: 6.000 / 7.000 / 8.000

Brnění schopné složit se do kompaktního modulu neseném na hrudi nebo na zádech. Toto brnění je normálně složené a neaktivní. Když se rozloží, pokryje uživatelské tělo a funguje jako normální brnění s přilbou. Rozložení i složení zabírá jednu akci. Přilbu lze rozložit/složit zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Kompaktobrnění nelze rozložit, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přilba nelze rozložit, pokud má uživatel jinou Přilbu. Ačkoliv se jedná o Brnění + Přilbu, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá jeden slot. Existují tři typy:

Lehké: dává + 10 k Armor, ale – 6 od Agility. Přilba dává + 1 k Armor.

Střední: dává + 12 k Armor, ale – 7 od Agility. Přilba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

Těžké: dává + 14 k Armor, ale – 8 od Agility. Přilba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

Energo-kompaktobrnění (brnění + přilba) (Černé říše)

Cena: 60.000 / 70.000 / 80.000

Energo-brnění schopné složit se do kompaktního modulu neseném na hrudi nebo na zádech. Toto brnění je normálně složené a neaktivní. Když se rozloží, pokryje uživatelské tělo a funguje jako normální energo-brnění s přilbou. Rozložení i složení zabírá jednu akci. Přilbu lze rozložit/složit zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Kompaktobrnění nelze rozložit, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přilba nelze rozložit, pokud má uživatel jinou Přilbu. Ačkoliv se jedná o Brnění + Přilbu, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá dva sloty. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy pancéřování a tři typy exoskeletu – zvolte si jednu kombinaci. Cena se odvíjí od pancéřování.

Pancéřování:

Lehké: dává + 10 k Armor. Přilba dává + 1 k Armor.

Střední: dává + 12 k Armor. Přilba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

Těžké: dává + 14 k Armor. Přilba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

Exoskelet:

Hydraulické: Přidává + 6 ke Strength. Ubírá – 6 od Agility.

Pneumatické: Přidává + 4 ke Strength. Ubírá – 4 od Agility.

Servomotorické: Přidává + 2 ke Strength. Ubírá – 2 od Agility.

Nanošupinové brnění (brnění + přilba) (Černé říše)

Cena: 100.000

Toto černé brnění je vyrobené z nanošupin a nanovláken. Patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celé galaxii. Je extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších techniků a vědců v oboru nanotechnologie. Používá ho výhradně Prezidentská Černá garda říše Scarab-black. Součástí je i přilba, která se dokáže rozložit na jednotlivé díly a odsunout na záda, pokud není potřeba. Brnění přidává + 15 k Armor, přilba + 2 k Armor, obojí bez jakýchkoliv postihů. Dovoluje provádět Opravné hody na Armor. Získání brnění vyžaduje alespoň 20 bodů prestiže.

Astrálokrytalové brnění (brnění + přilba) (Bílá říše)

Cena: 100.000

Toto bílé brnění je vyrobeno z astrálních krystalů a magických pavučin. Patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celé galaxii. Je extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších kouzelníků a kněží. Používá ho výhradně Papežská Bílá garda říše Snow-white. Součástí je i přilba, která se dokáže rozložit na jednotlivé díly a odsunout na záda, pokud není potřeba. Brnění přidává + 15 k Armor, přilba + 2 k Armor, obojí bez jakýchkoliv postihů. Dovoluje provádět Opravné hody na Armor. Získání brnění vyžaduje alespoň 20 bodů prestiže.

Magnetobrnění (brnění) (Půlčiči)

Teslabrnění (brnění) (Gnómové)

Parobrnění (brnění) (Trpaslíci)

Cena: 50.000

Speciální super-těžké energo-brnění poháněné výkonným magnetomotorem, teslamotorem respektive paromotorem. Normálně je používáno jen těmi nejelitnějšími válečníky, ale vzácně se dostane do rukou i žoldněrům. Chrání trup, nohy a paže. Přidává + 16 k Armor. Zvyšuje velikost postavy o 1. Uživateli dovoluje v každé ruce držet jednu zbraň – a to jak jednoruční, tak obouruční a dokonce i těžkou/dřevcovou. Jednoruční zbraně se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Střelec a Zápasník mohou pomocí dovednosti Dvě zbraně použít obě střelné resp. chladné zbraně najednou. Druhou obouruční resp. těžkou/dřevcovou zbraň zapíše do slotu Speciálního vybavení.

Magnetobrnění: přidává + 2 ke Strength a ubírá – 2 od Agility.

Postava je imunní vůči Magnetickým útokům.

Teslabrnění: přidává + 4 ke Strength a ubírá – 4 od Agility.

Postava je imunní vůči Elektrickým útokům.

Parobrnění: přidává + 6 ke Strength a ubírá – 6 od Agility.

Postava je imunní vůči Zápalným útokům.

Vibroskelet (brnění) (Goblini)

Mikroskelet (brnění) (Hobgoblini)

Pyroskelet (brnění) (Orkové)

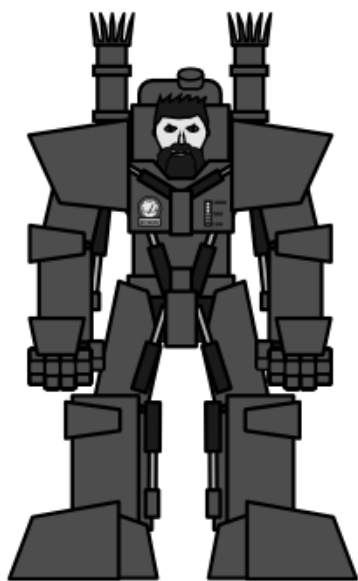
Cena: 50.000

Speciální super-těžký bitevní exoskelet poháněný výkonným vibromotorem, mikromotorem respektive pyromotorem. Normálně je používán jen těmi nejelitnějšími válečníky, ale vzácně se dostane do rukou i žoldněrům. Zvyšuje velikost postavy o 1. Neposkytuje žádnou ochranu. Jeho nositel rukama ovládá dva páry mechanických paží, které mu dovolují používat až čtyři zbraně – a to jak jednoruční, tak obouruční a dokonce i těžké/dřevcové. Jednoruční zbraně se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Střelec a Zápasník mohou pomocí dovednosti Dvě zbraně použít všechny střelné resp. chladné zbraně najednou. Každou zbraň, pro kterou již nezbyvá volný zbraňový slot, zapíše do slotu Speciálního vybavení.

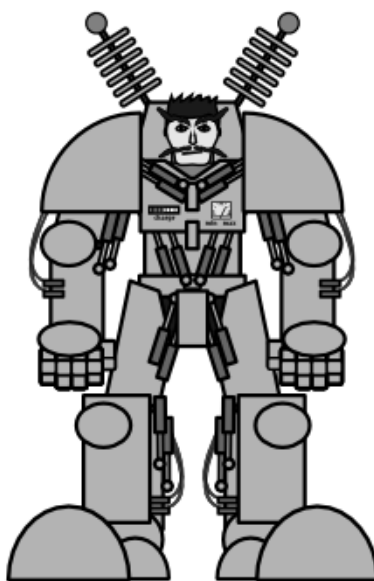
Vibroskelet: přidává + 2 ke Strength a ubírá – 2 od Agility.

Mikroskelet: přidává + 4 ke Strength a ubírá – 4 od Agility.

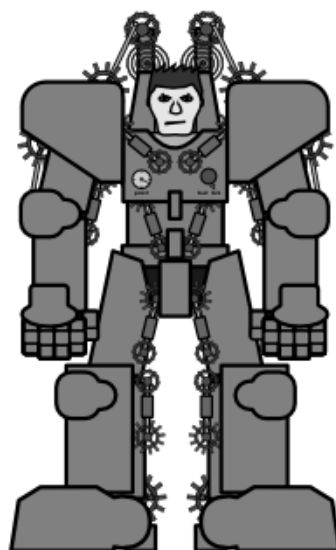
Pyroskelet: přidává + 6 ke Strength a ubírá – 6 od Agility.



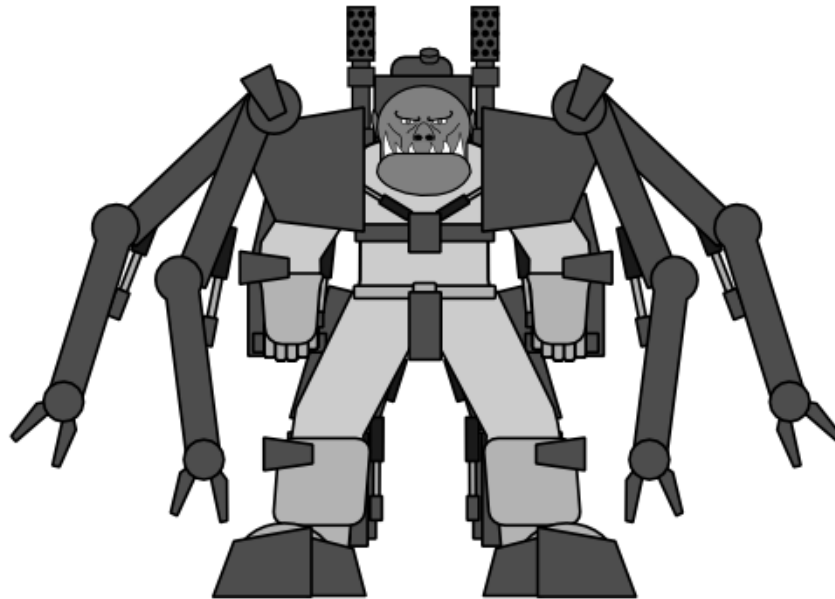
Parobrnění trpaslíků



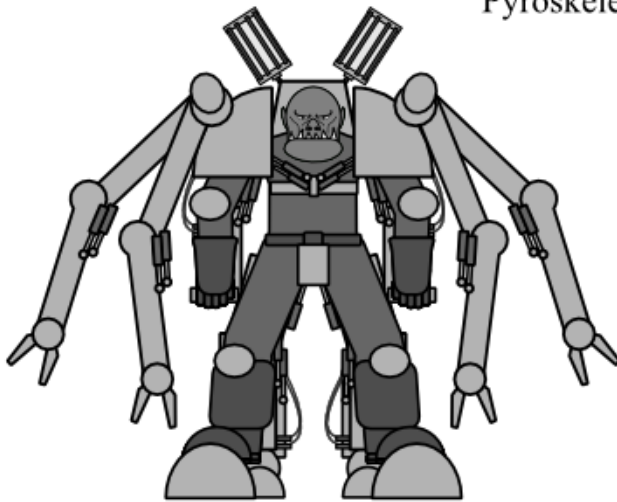
Teslabrnění gnómů



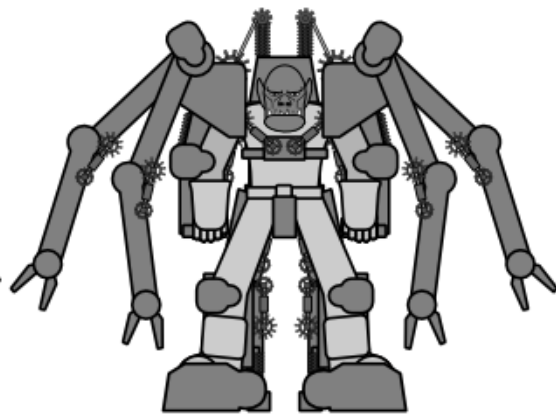
Magnetobrnění půlčičů



Pyroskelet orků



Mikroskelet hobgoblinů



Vibroskelet goblinů

Závod ve zbrojení

Skřeto-půlčické, Skřeto-gnómské a Skřeto-trpasličí války způsobily velký rozmach vojenských technologií mezi všemi zúčastněnými frakcemi. Říše pracovaly hlavně na způsobech, jak vylepšit efektivitu svých vojáků. Trpasličí, Gnómové a Půlčící se rozhodli zvýšit ochranu. Orkové, Hobgoblini a Goblini naopak zvýšili útočnou sílu.

Trpasličí klan Steamcloud vyvinul těžké energobrnění jménem „Parobrnění“.

Orkská horda Green Grudge vyvinula těžký exoskelet jménem „Pyroskelet“.

Gnómský rod Teslaspark vyvinul těžké energobrnění jménem „Teslabrnění“.

Hobgoblinský kmen Green Gloom vyvinul těžký exoskelet jménem „Mikroskelet“.

Půlčická dynastie Magnetofield vyvinula těžké energobrnění jménem „Magnetobrnění“.

Goblinská tlupa jménem Green Grin vyvinula těžký exoskelet jménem „Vibroskelet“.

2.2 Speciální vybavení

Sněžnice

Cena: 5

Sněžnice pro snadný pohyb po sněhu. Ruší postih za zasněžený terén.

Mačky

Cena: 5

Kovové hroty přichycené k podrážkám bot pro snadný pohyb po ledu. Ruší postih za ledový terén.

GSM vysílačka

Cena: 50

Ruční vysílačka s teoreticky neomezeným planetárním dosahem. Vysílačka funguje díky signálu, který mohou vysílat místní GSM stanice nebo orbitální družice. Pokud na planetě nic takového není, nelze použít.

Signální světlice

Cena: 5

Ruční světlice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zapálena, vydává pronikavou barevnou zář, která je vidět na velkou vzdálenost i v mlze. Vydrží hořet 10 minut a hoří i pod vodou. Může být vržena (hod na RC). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

Signální pistole

Cena: 10

Toto je jednoruční jednoranná pistole, která dokáže až do vzdálenosti 100 metrů vystřelit kompaktní signální světlici. Ta ale hoří jen 1 minutu. Při použití si postava musí hodit Kontrolní hod na RC (pokud padne Smůla, pistole se rozbije). Pokud chce pistolí vystřelit na konkrétní místo, musí si hodit na RC jako obvykle.

Signální dýmovnice

Cena: 50

Ruční dýmovnice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je odjištěna, vypouští hustý barevný kouř po dobu 20 minut. Může být vržena (hod na RC). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

Osvětlovací glowstick

Cena: 100

Ruční luminiscenční trubice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zlomena, osvětluje okolí jasnou bílou zář. Svítí i pod vodou. Může být vržena (hod na RC). Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 20 minut. Dosah glowstick je 5 metrů všemi směry.

Signální glowstick

Cena: 100

Ruční luminiscenční trubice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zlomena, vydává pronikavou barevnou zář, která je vidět na velkou vzdálenost i v mlze. Vydrží svítit 20 minut a svítí i pod vodou. Může být vržena (hod na RC). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

Přenosný Astrokom

Cena: 50.000

Toto je miniaturní verze Astrokomu. Dovoluje komunikaci až do vzdálenosti 10 milionů kilometrů, ale má energii jen na 1 hodinu spojení. Může navázat spojení jen s jiným Astrokomem.

Vodní manévrovací trysky

Cena: 400

Speciální vodní trysky s plnou říditelností pro použití pod hladinou. Uživatel díky nim může snadno plavat či držet se ve vodě na místě a má lepší obratnost. Rychlost plavání v boji je 500 m za akci. Cestovní rychlost plavání při Putování je 50 km/h (má palivo na 50 km). Lze je používat pouze společně s Lehkým nebo Těžkým potápěčským skafandrem, přičemž ruší jeho postih na Agility. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Akvanaut. Umístění: záda.

Vesmírné manévrovací trysky

Cena: 400

Speciální jetpack pro použití ve vesmíru (nemůže být použit v atmosféře planet). Jsou to trysky s plnou říditelností. Uživatel díky nim může létat či vznášet se v prostoru na místě a má lepší obratnost. Rychlost letu v boji je 10 km za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 1000 km/h (má palivo na 1000 km). Lze je používat pouze společně s Lehkým nebo Těžkým vesmírným skafandrem, přičemž ruší jeho postih na Agility. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Astronaut. Umístění: záda.

Křídla Vznešeného ptáka (Vznešení elfové)

Křídla Temného netopýra (Temní elfové)

Křídla Lesní mouchy (Lesní elfové)

Cena: 4.000

Mechanická křídla, které běžně používají elitní jednotky Elfů. Verze Vznešených elfů je vymodelována do podoby ptačích křídel. Verze Temných elfů je vymodelována do podoby netopýřích křídel. Verze Lesních elfů je vymodelována do podoby mušicích křídel. Všechny tři verze fungují stejně. Jsou více efektivnější než klasický jetpack. Uživatel jejich pomocí může létat i vznášet se ve vzduchu na místě, obojí naprosto neslyšně. Rychlost letu v boji je 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 100 km/h (má palivo na 200 km). Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Aeronaut. Umístění: záda.

Rebreather maska

Cena: 50 / 100

Rebreather maska je speciální dýchací maska, která dokáže zásobu vzduchu po určitou dobu recyklovat a tím ho tak šetřit. Každá maska má jednu nádrž se zásobou vzduchu na 10 hodin. Lze k ní přikoupit druhou nádrž za 50 peněz. Místo těchto malých nádrží může mít až dvě velkokapacitní vzduchové láhve, jedna stojí 100 peněz, má výdrž 50 hodin a zabírá jeden slot Speciálního vybavení (Umístění: záda, vejdou se na ně obě láhve). Existují dvě verze masky:

Lehká: chrání jen ústa a nos. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím.

Těžká: chrání celý obličej. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím, a navíc také vůči látkám, které dráždí oči.

Energetický kapacitor

Cena: 5.000

Energetický kapacitor je velký zdroj dodatečné energie, který střelec nese na zádech (Umístění: záda). Pomocí kabelů je propojen se zbraní a dodává ji mnohem více energie. Ke kapacitoru lze připojit jakoukoliv energetickou střelnou zbraň. Její ničivost je dvojnásobná. Ke kapacitoru může být připojena jedna obouruční/těžká zbraň nebo až dvě jednoruční zbraně.

Hi-tech dalekohled / Mystický dalekohled (Černé říše/Bílé říše)

Cena: 50

Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinasobný. Hi-tech dalekohled Černých říší má integrovaný senzor a holografický zobrazovač. Mystický dalekohled Bílých říší má magický snímač a krystalový zobrazovač. Poskytuje + 2 k Perception při hledání zrakem.

2.3 Vybavení lékaře

Super-tvrdá vrtačka / fréza

Cena: 5.000

Vrtací nástroj s vrtákem z wolframu či diamantu. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 5 na Armor.

Super-tvrdá cirkulárka / motorová pila

Cena: 5.000

Řezací nástroj se zoubky z wolframu či diamantu. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 5 na Armor.

Adamantiová vrtačka / fréza

Cena: 10.000

Vrtací nástroj s vrtákem z adamantia. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 10 na Armor.

Adamantiová cirkulárka / motorová pila

Cena: 10.000

Řezací nástroj se zoubky z adamantia. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 10 na Armor.

2.4 Biochemické látky

Trávení

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost vydrží bez jídla a pití dvakrát tak dlouho. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že bytost vydrží jen polovinu doby. V případě Štěstí nastává ten efekt, že vydrží čtyřikrát tak dlouho.

Dýchání

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost vydrží bez vzduchu dvakrát tak dlouho. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že bytost vydrží jen polovinu doby. V případě Štěstí nastává ten efekt, že vydrží čtyřikrát tak dlouho.

Výdrž

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost vydrží bez spánku dvakrát tak dlouho. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že bytost vydrží jen polovinu doby. V případě Štěstí nastává ten efekt, že vydrží čtyřikrát tak dlouho.

Stárnutí

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost se může dožít dvojnásobného věku. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že bytost se dožije jen polovičního věku. V případě Štěstí nastává ten efekt, že se dožije čtyřnásobného věku.

Odolnost proti teplotám

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost může provádět Opravné hody na odolání Zápalným a Mrazicím útokům. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že musí provádět Kazící hody.

Odolnost proti žiravinám

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost může provádět Opravné hody na odolání Žiravým útokům. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že musí provádět Kazící hody.

Odolná nervová soustava

Typ: genetická modifikace

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost může provádět Opravné hody na odolání Neurálním útokům. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že musí provádět Kazící hody.

2.5 Vybavení technika

Super-tvrdá vrtačka / fréza

Cena: 5.000

Vrtací nástroj s vrtákem z wolframu či diamantu. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 5 na Armor.

Super-tvrdá cirkulárka / motorová pila

Cena: 5.000

Řezací nástroj se zoubky z wolframu či diamantu. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 5 na Armor.

Adamantiová vrtačka / fréza

Cena: 10.000

Vrtací nástroj s vrtákem z adamantia. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 10 na Armor.

Adamantiová cirkulárka / motorová pila

Cena: 10.000

Řezací nástroj se zoubky z adamantia. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih – 10 na Armor.

2.6 Elektromechanická zařízení

Spotřeba

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj má dvojnásobnou kapacitu paliva (pokud se u něj palivo počítá). V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že má jen poloviční. V případě Štěstí nastává ten efekt, že má čtyřnásobnou.

Aktivní senzory

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj má dvojnásobný dosah Aktivních senzorů (pokud je má). V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že má jen poloviční. V případě Štěstí nastává ten efekt, že má čtyřnásobný.

Pasivní senzory

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj má dvojnásobný dosah Pasivních senzorů (pokud je má). V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že má jen poloviční. V případě Štěstí nastává ten efekt, že má čtyřnásobný.

Komunikační systém

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj má dvojnásobný dosah komunikačního systému (pokud ho má). V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že má jen poloviční. V případě Štěstí nastává ten efekt, že má čtyřnásobný. U vesmírných lodí se musí zvolit, jestli se vylepšení vztahuje na STL nebo FTL komunikační systém.

Odolnost proti teplotám

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj může provádět Opravné hody na odolání Zápalným a Mrazicím útokům. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že musí provádět Kazící hody.

Odolnost proti žíravinám

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj může provádět Opravné hody na odolání Žíravým útokům. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že musí provádět Kazící hody.

Odolná elektronika

Typ: konstrukční vylepšení

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Stroj může provádět Opravné hody na odolání EMP útokům. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že musí provádět Kazící hody.

2.7 Vybavení infiltrátora

Samonavíjecí záchytná pistole

Samonavíjecí záchytná puška

Cena: 500 / 1000

Jednoruční pistole a obouruční puška, která pomocí stlačeného vzduchu vystřeluje záchytný hák či magnet na laně dlouhém 10 resp. 100 metrů. Pistole i puška mají poháněný naviják, takže dokáží Infiltrátora samy rychle a bezpečně vytáhnout i spustit – nemusí šplhat. Záchytná pistole ani puška nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střelná zbraň, projektilová, jednoranná.

Pistole: Optimální dostřel 5 metrů, maximální dostřel 10 metrů, vzdáleností postih -1 od RC.

Puška: Optimální dostřel 50 metrů, maximální dostřel 100 metrů, vzdáleností postih -1 od RC.

Špionážní mini-fotoaparát

Cena: 2.000

Miniaturní fotoaparát, který lze snadno schovat a nenápadně používat. Připevní se za ucho, takže zachytí to, na co se postava dívá. Ovládá se pomocí mimických svalů tváře. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou událost, musí si hodit proti Agility.

Špionážní mini-kamera

Cena: 4.000

Miniaturní kamera, která lze snadno schovat a nenápadně používat. Pořizuje i zvuk. Připevní se za ucho, takže zachytí to, na co se postava dívá. Ovládá se pomocí mimických svalů tváře. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou událost, musí si hodit proti Agility.

Mechanický odemykač

Elektronický odemykač

Cena: 500 / 1000

Odemykače slouží k rozluštění číselné kombinace či hesla trezorů, bezpečnostních dveří a podobných systémů. Mechanický funguje jen na mechanické zámky, elektronický jen na elektronické (avšak ne na ty, které vyžadují biometrický údaj). Infiltrátor si hodí proti Intelligence a pokud uspěje, zámek byl odemčen. Odemykání trvá 1 minutu (v boji jednu akci).

2.8 Vybavení kouzelníka

Dukhový extraktor

Cena: 50.000

Speciální vrtačka pro vysátí dukhu z Magiamantu. Použití v boji zabírá jednu akci. Jedno použití vysaje jednu dávku. Kouzelník si hodí proti svému Intelligence, Strength a Perception. Pokud uspěje ve všech hodech, dávku se podařilo vysát. Pokud ne, krystal zmizel i s dukhem. Extrahovaný dukh lze uložit jen do speciální Dukhové nádoby (viz *Základní kniha*).

2.9 Vybavení kněze

Ichorový extraktor

Cena: 50.000

Speciální jehla pro vysátí ichoru z těla astrální bytosti. Použití v boji zabírá jednu akci. Jedno použití vysaje jednu dávku. Jehla je příliš slabá na to, aby prošla brněním. Pokud má cíl hodnotu Armor, Kněz má jen minimální šanci, že jehla projde skrz. Knězi musí padnout Štěstí při hození na Close Combat, jen tehdy jehla projde nějakou malou skulinou. Pokud cíl hodnotu Armor nemá, pak jakýkoliv úspěch v hození na Close Combat znamená, že ichor byl vysán. Cíl se může vysátí bránit také tak, že se bude snažit vyhnout, nebo jehlu vykrýt. Extrahovaný ichor lze uložit jen do speciální Ichorové nádoby (viz *Základní kniha*).

3. CHLADNÉ ZBRANĚ

3.1 Jednoruční chladné zbraně

Dvojmeč (sečná/bodná)

Cena: 40

Jednoruční meč s čepelemi na obou koncích jílce. Dvojmeč funguje jako Dvojbřítá zbraň.

Damage 15.

Napichovač (bodná)

Cena: 80

Napichovač je jako žihadlo, ale jeho trn je dvakrát tak dlouhý. Je to skvělá zbraň proti velkým bytostem nebo proti bytostem s tlustou kůží.

Damage 25. Ničivost při Probodnutí je dvojnásobná.

3.2 Obouruční chladné zbraně

Obouruční dvojmeč (sečná/bodná)

Cena: 80

Obouruční meč s čepelemi na obou koncích jílce. Dvojmeč funguje jako Dvojbřítá zbraň.

Damage 30.

Obouruční napichovač (bodná)

Cena: 160

Napichovač je jako žihadlo, ale jeho trn je dvakrát tak dlouhý. Ničivá zbraň, která snadno proniká tkání do velké hloubky. Je častou výzbrojí vojáků, kteří bojují například proti Orkům nebo Zlobrům.

Damage 50. Ničivost při Probodnutí je dvojnásobná.

3.3 Dřevcové chladné zbraně

Dvojkopí (bodná)

Cena: 160

Kopí s čepelemi na obou koncích dřevce. Dvojkopí funguje jako Dvojbřítá zbraň.

Damage 60.

Šídlo (bodná)

Cena: 320

Šídlo je jako kopí, ovšem jeho čepel je velmi tenká a dlouhá. Způsobuje hluboká zranění i obrovským bytostem, všechny menší je pak schopna snadno probodnout skrz naskrz.

Damage 100. Ničivost při Probodnutí je dvojnásobná.

3.4 Modifikace chladných zbraní

Světlé zbraně

Cena: x 5

Zbraň obsahuje Světlo, kterým může rozložit duši služebníka Temnoty. Kromě zranění získá cíl také k20 Decay Pointů. Pokud si tuto zbraň pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Temné zbraně

Cena: x 5

Zbraň obsahuje Temnotu, kterou může zahltnout duši služebníka Světla. Kromě zranění získá cíl také k20 Corruption Pointů. Pokud si tuto zbraň pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Anti-upíří zbraně

Cena: x 10

Upír zraněný touto zbraní je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po k20 minut. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na ostatní Vampirothovy služebníky (např. Krvežíznivce) a Upíří stroje.

Anti-vlkodlačí zbraně

Cena: x 10

Vlkodlak zraněný touto zbraní je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po dobu k20 hodin. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na ostatní Lycantrothovy služebníky (např. Vlkobestie) a Vlkodlačí stroje.

Anti-nemrtvé zbraně

Cena: x 10

Zombie zraněná touto zbraní nemůže využít svoji schopnost Vysoká odolnost. Kostlivec zabítý touto zbraní nemůže využít svoji schopnost Sestavení. Zbraň může normálně zranit i Ducha. Zbraň má efekt i na Nemrtvé stroje.

Anti-mutantí zbraně

Cena: x 10

Mutant zraněný touto zbraní přichází o jednu mutaci. O jakou mutaci přijde, to rozhodne GM. Zbraň má efekt i na Mutantí stroje a také Ghúly (těm přidává jeden bod Únavy, který mohou zrušit pouze tím, že se nají masa).

Anti-zatemnělé zbraně

Cena: x 10

Zatemnělému zraněnému touto zbraní zčernají oči, což prozrazuje jeho příslušnost k Temné ruce všem, kteří ho spatří. Zčernání očí nedokáže sám potlačit po dobu k20 dní. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na ostatní Eclipsothovy služebníky (např. Zatracené) a Zatemnělé stroje (těm na stejnou dobu ruší jejich schopnost hypnózy).

Anti-astrální zbraně

Cena: x 5

Čepel zbraně je pokrytá spirituálními runami exorcismu. Proti Astrální bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Zbraně Černých říší nevyužívají runy, ale DERad-emitor.

Anti-magické zbraně

Cena: x 5

Čepel zbraně je pokrytá mystickými runami negace. Proti Magické bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Zbraně Černých říší nevyužívají runy, ale MERad-emitor.

4. STŘELNÉ ZBRANĚ

4.1 Primitivní zbraně

Tyto jednoduché střelné zbraně používají hlavně primitivní domorodé kmeny a lovci zvířat, ale i žoldněři a některé speciální jednotky. Jsou přístupné všem rasám.

Nemohou mít žádné modifikace. Mohou však být zakoupeny ve dvojité verzi, která dovoluje provést Opravný hod na zásah (hod 20 však i napoprvé znamená, že se zbraň rozbila). Dvojitá verze zbraně má dvojnásobnou cenu.

Lze jim přikoupit Speciální munici.

Lze k nim přikoupit Doplnky střelných zbraní.

LUKY (P)

Luky vystřelují šípy. Kestros je speciální prak na vrhání šípů. Jsou zcela tiché.

Ručně napínaná zbraň. Považuje se za samonabíjecí zbraň. OR a MD jsou odvozeny od Strength.

Může provádět i Nepřímou střelbu.

Mohou používat dokonce i Speciální munici pro Vrháče výbušnin (v jejich případě se jedná o šípy s granátem místo hrotu), ale jejich dostřel je v tom případě snížen na polovinu.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Kestros	5+BS	S x 2	S x 5	-1 od RC	10	Jednoruční
Krátký luk	10+BS	S x 5	S x 10	-1 od RC	100	Obouruční
Dlouhý luk	20+BS	S x 10	S x 20	-1 od RC	1000	Těžká zbraň

SAMOSTŘÍLY (P)

Samostříly vystřelují krátké šípy. Jsou zcela tiché.

Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

Mohou používat dokonce i Speciální munici pro Vrháče výbušnin (v jejich případě se jedná o šípy s granátem místo hrotu), ale jejich dostřel je v tom případě snížen na polovinu.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Jednoruční samostříl	5	5	10	-1 od RC	10	Jednoruční
Samostříl	10	50	100	-1 od RC	100	Obouruční
Těžký samostříl	20	500	1000	-1 od RC	1000	Těžká zbraň

PALNÉ ZBRANĚ (P)

Střelné zbraně při výstřelu vytváří hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu.

Ke střelbě potřebují suchý doutnák/křesadlo a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

Lze je pořídit i jako brokovnice, což jsou Rojové zbraně s polovičním dostřelem.

Lze je pořídit i jako granátometry, což jsou Vrháče výbušnin s polovičním dostřelem.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pistole	5	10	20	-2 od RC	10	Jednoruční
Puška	10	100	200	-2 od RC	100	Obouruční
Kanon	20	1000	2000	-2 od RC	1000	Těžká zbraň

4.2 Lidé Bílých říší

ÉTEROMETRY (L)

Éterometry vrhají žhnoucí éterický prach v podobě červeného plamene. Éterometry jsou Rozptylové zbraně. Způsobují Zápalný útok.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Éterometná pistole	20	10	20	n/a	20	Pistole
Éteromet	40	30	60	n/a	200	Puška
Těžký éteromet	80	50	100	n/a	2000	Těžká zbraň

MAGICKÉ ZBRANĚ (E)

Magické zbraně vystřelují pulzy nebo paprsky magie. Magie postihuje cíl zcela náhodně, ale vždy negativně, což zaručuje jeho zničení. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších kouzelníků. Efekt Štěstí se u této zbraně nepočítá. Cíl si místo hodů na odolání hodí k20. Pokud padne 1-10, odolal. Pokud padne 11-15, utrpěl zranění. Pokud padne 16-20, utrpěl dvojnásobné zranění.

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní magická pistole	20	10	20	-2 od RC	50	Pistole
Pulzní magická puška	40	100	200	-2 od RC	500	Puška
Pulzní magický kanon	80	1000	2000	-2 od RC	5000	Těžká zbraň
Paprsková magická pistole	20	10	20	-5 od DAM	50	Pistole
Paprsková magická puška	40	100	200	-10 od DAM	500	Puška
Paprskový magický kanon	80	1000	2000	-20 od DAM	5000	Těžká zbraň

ASTRÁLNÍ ZBRANĚ (P)

Astrální zbraně vystřelují ztuhlé hroudy astrálního prachu. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších kněží. Způsobují Žiravý útok. Dávkování astrálního prachu lze upravit, čímž se upraví vlastnosti zbraně:

Standardní mód má hodnoty uvedené níže.

Ničivý mód má DAM zvýšeno na dvojnásobek, ale dostřel snížen na polovinu.

Dalekonosný mód má dostřel zvýšen na dvojnásobek, ale DAM sníženo na polovinu.

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek. Jednoranná stojí polovinu.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Astrální pistole	20	10	20	-2 od RC	50	Pistole
Astrální puška	40	100	200	-2 od RC	500	Puška
Astrální kanon	80	1000	2000	-2 od RC	5000	Těžká zbraň

4.3 Lidé Šedých říší

EMP ZBRANĚ (E)

Vystřelují EMP pulzy nebo paprsky, které jsou schopné paralyzovat elektronické cíle.

Nefungují proti živým cílům. Šedé říše je používají hlavně v boji proti Černým říším, protože dokáží snadno a rychle eliminovat jejich roboty.

EMP zbraně způsobují EMP útok (viz Druhy útoků).

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní EMP pistole	20	10	20	-2 od RC	50	Pistole
Pulzní EMP puška	40	100	200	-2 od RC	500	Puška
Pulzní EMP kanon	80	1000	2000	-2 od RC	5000	Těžká zbraň
Paprsková EMP pistole	20	10	20	-5 od DAM	50	Pistole
Paprsková EMP puška	40	100	200	-10 od DAM	500	Puška
Paprskový EMP kanon	80	1000	2000	-20 od DAM	5000	Těžká zbraň

NEURÁLNÍ ZBRANĚ (E)

Vystřelují neurální pulzy nebo paprsky, které jsou schopné paralyzovat organické cíle.

Nefungují proti neživým cílům. Šedé říše je používají hlavně v boji proti Bílým říším, kdy jejich pomocí rychle eliminují kouzelníky a kněží.

Neurální zbraně způsobují Neurální útok (viz Druhy útoků).

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní neurální pistole	20	10	20	-2 od RC	50	Pistole
Pulzní neurální puška	40	100	200	-2 od RC	500	Puška
Pulzní neurální kanon	80	1000	2000	-2 od RC	5000	Těžká zbraň
Paprsková neurální pistole	20	10	20	-5 od DAM	50	Pistole
Paprsková neurální puška	40	100	200	-10 od DAM	500	Puška
Paprskový neurální kanon	80	1000	2000	-20 od DAM	5000	Těžká zbraň

4.4 Lidé Černých říší

PLAZMOMETRY (L)

Plazmometry vrhají žhnoucí plazmu v podobě modrého plamene. Plazmometry jsou Rozptylové zbraně. Způsobují Zápalný útok.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Plazmometná pistole	20	10	20	n/a	20	Pistole
Plazmomet	40	30	60	n/a	200	Puška
Těžký plazmomet	80	50	100	n/a	2000	Těžká zbraň

FÁZOVÉ ZBRANĚ (E)

Fázové zbraně vystřelují pulzy nebo paprsky energie, která cíl posune mimo fázi běžného časoprostoru, takže jeho hmota a energie jsou zcela nekompatibilní s neposunutou hmotou a energií. Fáze jsou určovány náhodně, takže různé části cíle jsou odfázovány jinak, což zaručuje jeho zničení. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších vědců v oboru kvantové fyziky. Efekt štěstí se u této zbraně nepočítá. Cíl si místo hodů na odolání hodí k20. Pokud padne 1-10, odolal. Pokud padne 11-15, utrpěl zranění. Pokud padne 16-20, utrpěl dvojnásobné zranění. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní fázová pistole	20	10	20	-2 od RC	50	Pistole
Pulzní fázová puška	40	100	200	-2 od RC	500	Puška
Pulzní fázový kanon	80	1000	2000	-2 od RC	5000	Těžká zbraň
Paprsková fázová pistole	20	10	20	-5 od DAM	50	Pistole
Paprsková fázová puška	40	100	200	-10 od DAM	500	Puška
Paprskový fázový kanon	80	1000	2000	-20 od DAM	5000	Těžká zbraň

NANOBOTICKÉ ZBRANĚ (P)

Nanobotické zbraně vystřelují ztuhlé hroudy bojových nanobotů. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších vědců v oboru nanotechnologie. Způsobují Žiravý útok. Dávkování nanobotů lze upravit, čímž se upraví vlastnosti zbraně:

Standardní mód má hodnoty uvedené níže.

Ničivý mód má DAM zvýšeno na dvojnásobek, ale dostřel snížen na polovinu.

Dalekonosný mód má dostřel zvýšen na dvojnásobek, ale DAM sníženo na polovinu.

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek. Jednoranná stojí polovinu.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Nanobotická pistole	20	10	20	-2 od RC	50	Pistole
Nanobotická puška	40	100	200	-2 od RC	500	Puška
Nanobotický kanon	80	1000	2000	-2 od RC	5000	Těžká zbraň

4.5 Doplnky střelných zbraní

Pokud není řečeno jinak, tyto doplňky lze přidat k jednoruční, obouruční, těžké, dělostřelecké, palubní i velké palubní zbraní.

Energetický zaostřovač

Cena: různé

Energetický zaostřovač je rozměrný nástavec na hlaveň energetických zbraní. Skládá se z mnoha čoček a krystalů. Zvyšuje dostřel zbraně na dvojnásobek. Existuje několik velikostních verzí.

Jednoruční/Obouruční/Těžké: pro tyto zbraně stojí 2.000 peněz.

Dělostřelecké: pro tyto zbraně stojí 20.000 peněz.

Palubní: pro tyto zbraně stojí 200.000 peněz.

Velké palubní: pro tyto zbraně stojí 2 miliony peněz.

Magneto-modul (Půlčici), Vibro-modul (Goblini)

Tesla-modul (Gnómové), Mikro-modul (Hobgoblini)

Paro-modul (Trpaslíci), Pyro-modul (Orkové)

Cena: různé

Přídavná magnetocelová/vibrocelová jádra, teslacívky/mikrolampy, paropumpy/pyropumpy, které se připevní ke zbraní. Zvyšuje výkon jejího palebného systému. Lze ho připevnit k jakékoliv střelné zbraní. Zvyšuje její dostřel a ničivost na dvojnásobek (ničivost však nezvyšuje Látkovým zbraním ani Vrhačům výbušnin). Nelze ho používat společně s Energetickým kapacitorem ani s Energetickým zaostřovačem. Způsobuje však, že se zbraň rozbije na hod 18 až 20. Pokud má zbraň pravidlo ohledně přetížení, pak se přetíží též na hod 18 až 20. Existuje několik velikostních verzí.

Jednoruční/Obouruční/Těžké: pro tyto zbraně stojí 2.000 peněz.

Dělostřelecké: pro tyto zbraně stojí 20.000 peněz.

Palubní: pro tyto zbraně stojí 200.000 peněz.

Velké palubní: pro tyto zbraně stojí 2 miliony peněz.

Hi-tech puškohled / Mystický puškohled (Černé říše/Bílé říše)

Cena: 100

Puškohled je dalekohled, který dovoluje získat vizuální informace o vzdáleném cíli a dovoluje na něj zamířit. Hi-tech puškohled Černých říší má integrovaný senzor a holografický zobrazovač. Mystický puškohled Bílých říší má magický snímač a krystalový zobrazovač. Nelze kombinovat s kolimátorem. Nelze umístit na jednoruční zbraň. Pokud postava použije akci Míření, získává bonus + 6 k RC, namísto + 2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu.

Hi-tech kolimátor / Mystický kolimátor (Černé říše/Bílé říše)

Cena: 50

Kolimátor je optický zaměřovač, který dovoluje přesné zamíření na kratší vzdálenosti. Hi-tech kolimátor Černých říší má integrovaný senzor a holografický zobrazovač. Mystický kolimátor Bílých říší má magický snímač a krystalový zobrazovač. Nelze kombinovat s puškohledem. Pokud postava použije akci Míření, získává bonus + 6 k RC, namísto + 2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu.

4.6 Modifikace střelných zbraní

Přetížené zbraně (Bílé a Černé říše)

Cena: x 2

Všechny pyronické a termální zbraně mohou být modifikovány na **Přetížené zbraně**. Projektily jsou vystřeleny větší dávkou éterického prachu respektive plazmy, takže jsou rychlejší a mají vyšší dostřel. Během letu za sebou zanechávají typickou červenou respektive modrou žhavou stopu. Dostřel zbraně je dvojnásobný. Nevýhodou však je, že zbraně se přehřívají, není možné z nich střílet příliš často. Samonabíjecí zbraně se přehřejí při hodu 15-19 na Range Combat. Automatické zbraně se přehřejí při hodu 11-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita.

Energo-explozivní zbraně (Bílé a Černé říše)

Cena: x 5

Všechny éterické a plazmové zbraně mohou být modifikovány na **Energo-explozivní zbraně**. Éterický či plazmový paprsek respektive pulz v místě zásahu vyvolá silnou explozi. Pistole vytvoří explozi s dosahem 1 metr, pušky s dosahem 2 metry, kanony s dosahem 4 metry, dělostřelecké zbraně s dosahem 8 metrů a palubní zbraně s dosahem 16 metrů.

Zaostřené laserové zbraně (Šedé říše)

Cena: x 5

Všechny laserové zbraně mohou být modifikovány na **Zaostřené laserové zbraně**. Laserový paprsek respektive pulz je zaostřen natolik, že dokáže snadno propálit cíl a ještě pokračovat dál. Mohou zranit několik cílů stojících za sebou. Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s nižší průrazností (cíl má bonus + 2 k Armor). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý další má o to vyšší bonus k Armor (+ 4, + 6, atd.). Efekt Štěstí při hodu na RC se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Pistole svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, pušky o 2, kanony o 3, dělostřelecké zbraně o 4 a palubní zbraně o 5. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Těžké dalekonosné pušky

Cena: x 4

Všechny jednoranné a samonabíjecí projektilové pušky mohou být modifikovány na **Těžké dalekonosné pušky**. Dostanou delší velkorážní hlaveň s ústovou brzdou, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Optimální dostřel i Maximální dostřel je dvojnásobný oproti vyznačenému. Ničivost je dvojnásobná. Zbraň musí být zafixována, jinak z ní nelze střílet (jako v případě Těžké zbraně).

Těžké rychlopalné pušky

Cena: x 4

Všechny automatické projektilové pušky mohou být modifikovány na **Těžké rychlopalné pušky**. Dostanou odolnější velkorážní hlaveň s chlazením, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Na hod 1-10 zasáhnou dvakrát. Na hod 11-15 zasáhnou třikrát. Na hod 16-20 zasáhnou čtyřikrát. Cíl si hází na Armor pro každý zásah zvlášť. Ničivost je dvojnásobná. Zbraň musí být zafixována, jinak z ní nelze střílet (jako v případě Těžké zbraně).

Zkrácené pušky

Cena: x 2

Všechny pušky mohou být modifikovány na **Zkrácené zbraně**. Modifikace je provedena buď během výroby, nebo improvizovaně – hlaveň a pažba jsou jednoduše upilovány. Zbraň má poloviční dostřel. Lze ji zapsat do slotu pro Jednoruční nebo Obouruční zbraň. Lze používat i jako Jednoruční, tehdy má ale uživatel postih – 2 na RC.

Lehké autokanony

Cena: x 4

Všechny automatické těžké zbraně mohou být modifikovány na **Lehké autokanony**. Dostanou velkorážní hlaveň a výkonnější palebný systém. Hlaveň při každém výstřelu mírně zaklouzne zpět, čímž reguluje zpětný ráz. Ničivost zbraně je dvojnásobná oproti vyznačené.

Lehké rotační autokanony

Cena: x 8

Všechny automatické těžké zbraně mohou být modifikovány na **Lehké rotační autokanony**. Dostanou tří či vícehlavňový rotační svazek velké ráže, který jim umožňuje střilet extrémní kadencí. Hlaveň při každém výstřelu mírně zaklouzne zpět, čímž reguluje zpětný ráz. Pokud úspěšně zasáhnou, bojovník hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na Armor pro každý zásah zvlášť. Běžný zdvojnásobený vzdálenostní postih je zvýšen ještě o základní hodnotu RP vyznačenou u zbraně. Ničivost zbraně je dvojnásobná oproti vyznačené.

Těžké autokanony

Cena: x 5

Všechny dělostřelecké projektilové a energetické tankové kanony mohou být modifikovány na **Těžké autokanony**. Dostanou hlavěň s menší ráží a výkonnější palebný systém. Hlaveň při každém výstřelu mírně zaklouzne zpět, čímž reguluje zpětný ráz. Ničivost zbraně a dosah exploze je poloviční oproti vyznačené, ovšem nyní se jedná o automatickou zbraň. Hodnota RP je dvojnásobná.

Těžké rotační autokanony

Cena: x 10

Všechny dělostřelecké projektilové a energetické tankové kanony mohou být modifikovány na **Těžké rotační autokanony**. Dostanou tří či vícehlavňový rotační svazek menší ráže, který jim umožňuje střilet extrémní kadencí. Hlaveň při každém výstřelu mírně zaklouzne zpět, čímž reguluje zpětný ráz. Pokud úspěšně zasáhnou, bojovník hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na Armor pro každý zásah zvlášť. Ničivost zbraně a dosah exploze je poloviční oproti vyznačené, ovšem nyní se jedná o automatickou zbraň. Hodnota RP je trojnásobná.

Energonosné rail/coil/grav zbraně (Elfové)

Cena: x 4

Všechny rail, coil a gravitické zbraně mohou být modifikovány na **Energonosné zbraně**. Zbraň nemá hlavěň, místo toho vytváří nosné magnetické respektive gravitační pole, které ji plně nahrazuje. Jakékoliv tření a aerodynamické síly, které vznikají při průletu projektilu fyzickou hlavní, jsou tedy eliminovány. Dostřel je dvojnásobný a vzdálenostní postih je poloviční.

Rail/coil/grav raketometry a torpédometry (Elfové)

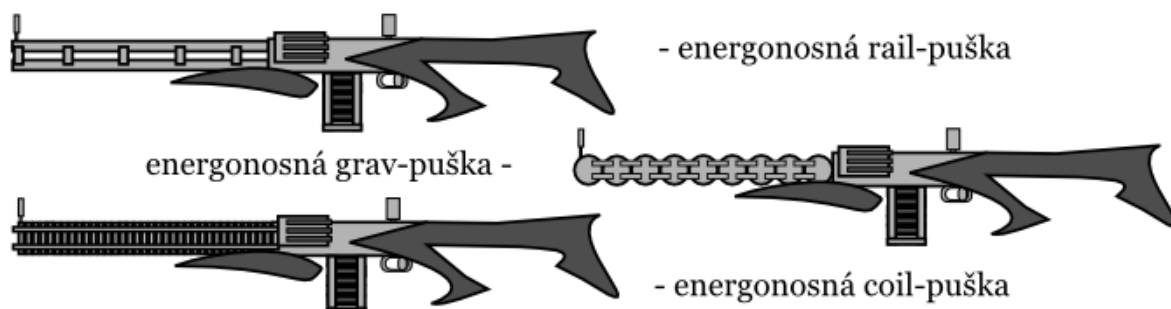
Cena: x 2

Všechny raketometry a torpédometry mohou být modifikovány na **Rail / Coil / Grav verzi**. Raketa resp. torpédo je z hlavně vystřeleno pomocí rail/coil/grav systému, stejně jako u normálních projektilových zbraní tohoto typu. Získá tak dodatečnou rychlost a tím i dostřel. Teprve po výstřelu je aktivován standardní motor. Dostřel je dvojnásobný.

Energonosné rail/coil/grav raketometry a torpédometry (Elfové)

Cena: x 4

Všechny raketometry a torpédometry mohou být modifikovány na **Energonosnou Rail / Coil / Grav verzi**. Raketa resp. torpédo je z hlavně vystřeleno pomocí rail/coil/grav systému, stejně jako u normálních projektilových zbraní tohoto typu. Získá tak dodatečnou rychlost a tím i dostřel. Teprve po výstřelu je aktivován standardní motor. Zbraň nemá hlavěň, místo toho vytváří nosné magnetické respektive gravitační pole, které ji plně nahrazuje. Jakékoliv tření a aerodynamické síly, které vznikají při průletu projektilu fyzickou hlavní, jsou tedy eliminovány. Dostřel je dvojnásobný a vzdálenostní postih je poloviční.



4.7 Příklady střelných zbraní

Zde je návod, jak sestavit konkrétní pod-typy střelných zbraní.

Samonabíjecí pistole a revolver:

Jednoduše použijte standardní samonabíjecí pistolí. Z pohledu pravidel není mezi těmito zbraněmi žádný rozdíl.

Automatická pistole a jednoruční samopal:

Jednoduše použijte automatickou pistolí. Z pohledu pravidel není mezi těmito zbraněmi žádný rozdíl.

Samopal a karabina:

Rozdíl mezi samopalem a karabinou je obvykle ten, že samopal používá pistolovou municí, zatímco karabina je jen zkrácená verze útočné pušky. Speciální typ, PDW (Personal Defense Weapon), je zbraň na pomezí obou. Z pohledu pravidel není mezi těmito zbraněmi žádný rozdíl. Použijte automatickou pušku s modifikací Zkrácená puška. Karabina však může být i samonabíjecí.

Lupara:

Lupara je označení pro dvojhlavňovou (většinou loveckou) brokovnici s upilovanými hlavněmi a pažbou. Použijte jednorannou dvojhlavňovou brokovnici s modifikací Zkrácená puška.

Lovecká kulovnice a brokovnice:

Běžné lovecké zbraně používané civilisty. Použijte základní projektilovou pušku nebo brokovnici, obě buď jako jednoranné či samonabíjecí, obě s modifikací Dalekonosná. Může se jednat o dvouhlavňové zbraně, můžete dokoupit Puškohled.

Útočná puška:

Jednoduše použijte automatickou pušku.

Ostřelovací puška:

Použijte jednorannou či samonabíjecí pušku s modifikací Dalekonosná, dokupte Puškohled.

Antimateriálová puška:

Těžká ostřelovací puška s velkou ráží. Používá se k ničení opancéřovaných cílů. Použijte jednoranný či samonabíjecí kanon s modifikací Dalekonosný, dokupte Puškohled.

Alternativně můžete použít jednorannou či samonabíjecí pušku s modifikací Těžká dalekonosná puška.

Lehký kulomet:

Použijte automatickou pušku s modifikací Rychlopalná.

Těžký kulomet:

Jednoduše použijte automatický kanon.

Alternativně můžete použít automatickou pušku s modifikací Těžká rychlopalná puška.

Lehký rotační kulomet:

Rotační kulomet s malou ráží, obvykle známý jako „Minigun“. Je relativně lehký, takže lze používat i bez nutnosti fixace na trojnožku. Použijte automatickou pušku s modifikací Rotační.

Těžký rotační kulomet:

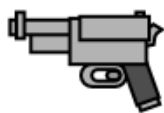
Použijte automatický kanon s modifikací Rotační.

Terminologie

Revolver může být jen projektilový. Energetické zbraně nepoužívají otočný buben.

Termín „samopal“ se běžně používá i u energetických zbraní – a to u těch, které používají stejný zdroj energie, jako energetické pistole.

Termín „kulomet“ se používá jen u některých automatických projektilových zbraní, např. u těch, které používají lidé a elfové. Ostatní rasy místo toho používají termíny „šipkomet“, „hřebíkomet“, „harpunomet“, „střepomet“, „třískomet“, „krystalomet“ atd.



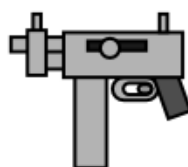
pistole



automatická pistole



revolver



jednoruční samopal



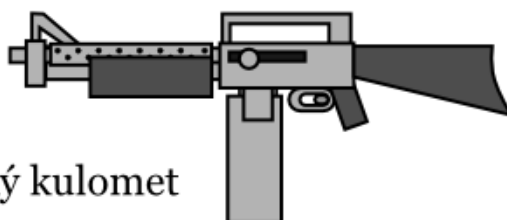
samopal



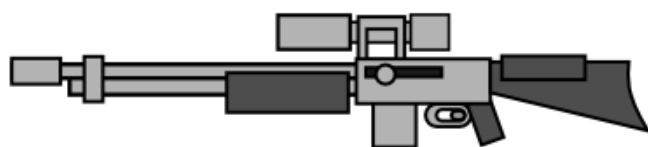
karabina



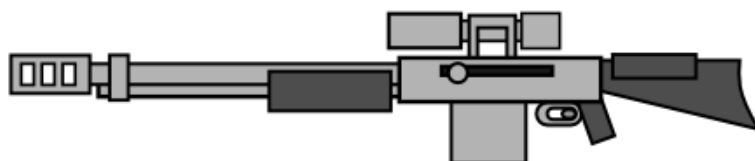
útočná puška



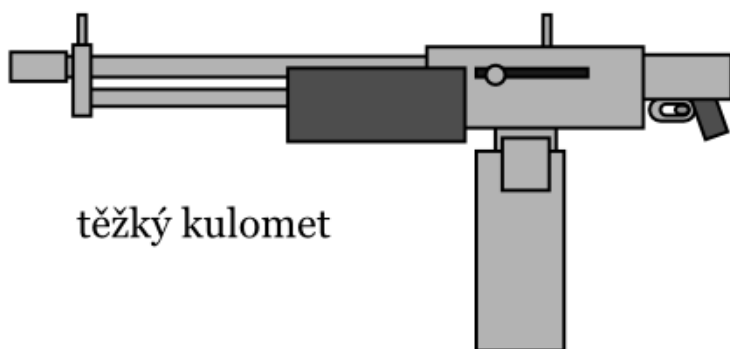
lehký kulomet



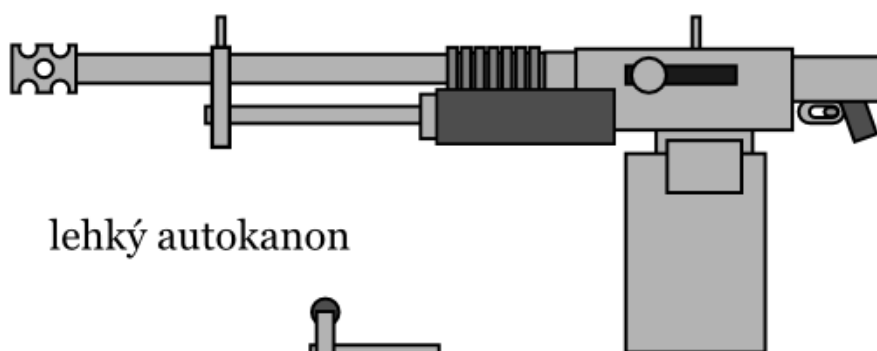
ostřelovací puška



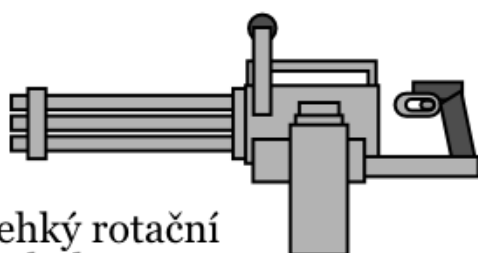
antimateriálová puška



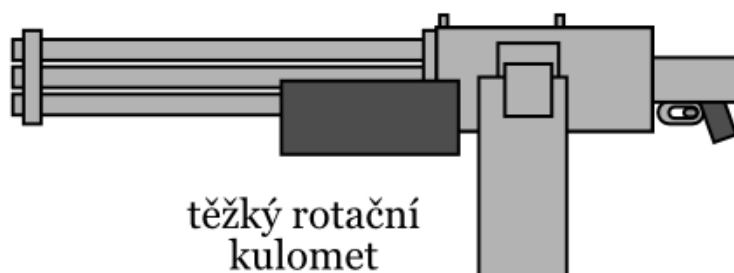
těžký kulomet



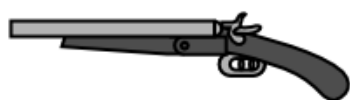
lehký autokanon



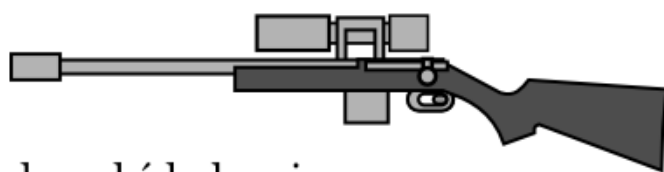
lehký rotační
kulomet



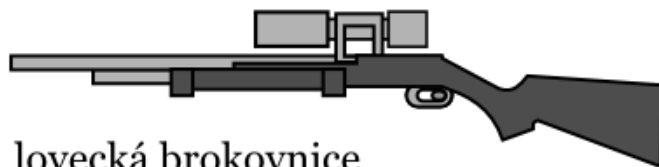
těžký rotační
kulomet



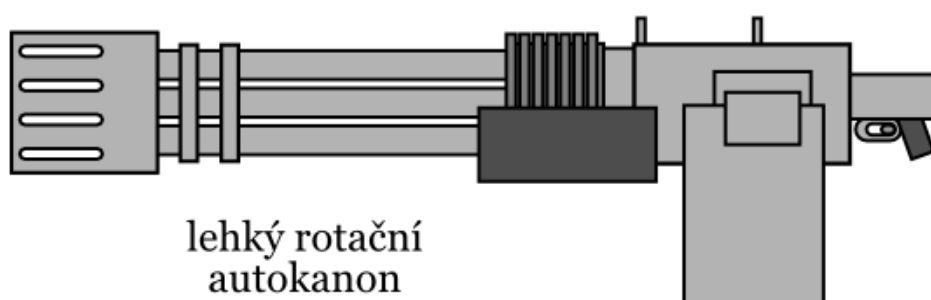
lupara



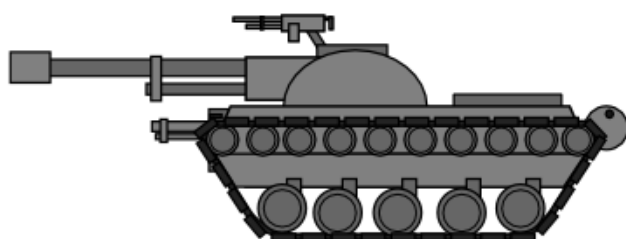
lovecká kulovnice



lovecká brokovnice

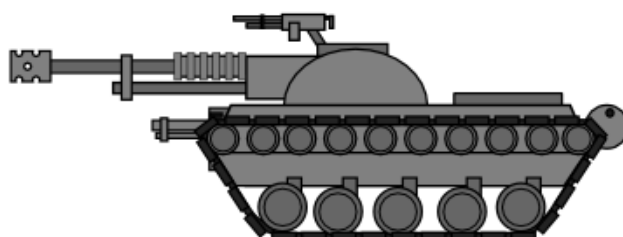


lehký rotační
autokanon



kanon

těžký autokanon



těžký rotační
autokanon

4.8 Munice

Zde uvedená Speciální munice se vztahuje jen pro základní projektilové zbraně, nikoliv pro Vrhače výbušnin.

Světlá munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Munice obsahuje Světlo, kterým může rozložit duši služebníka Temnoty. Kromě zranění získá cíl také k20 Decay Pointů. Pokud si tuto municí pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Temná munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Munice obsahuje Temnotu, kterou může zahltit duši služebníka Světla. Kromě zranění získá cíl také k20 Corruption Pointů. Pokud si tuto municí pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Anti-upíří munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Upír zraněný touto municí je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po k20 minut. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na ostatní Vampirothovy služebníky (např. Krvežíznivce) a Upíří stroje.

Anti-vlkodlačí munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Vlkodlak zraněný touto municí je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po dobu k20 hodin. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na ostatní Lycantrothovy služebníky (např. Vlkobestie) a Vlkodlačí stroje.

Anti-nemrtvá munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Zombie zraněná touto municí nemůže využít svoji schopnost Vysoká odolnost. Kostlivec zabítý touto municí nemůže využít svoji schopnost Sestavení. Munice může normálně zranit i Ducha. Munice má efekt i na Nemrtvé stroje.

Anti-mutantí munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Mutant zraněný touto municí přichází o jednu mutaci. O jakou mutaci přijde, to rozhodne GM. Munice má efekt i na Mutantí stroje a také Ghúly (těm přidává jeden bod Únavy, který mohou zrušit pouze tím, že se nají masa).

Anti-zatemnělá munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Zatemnělému zraněnému touto municí zčernají oči, což prozrazuje jeho příslušnost k Temné ruce všem, kteří ho spatří. Zčernání očí nedokáže sám potlačit po dobu k20 dní. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na ostatní Eclisothovy služebníky (např. Zatracené) a Zatemnělé stroje (těm na stejnou dobu ruší jejich schopnost hypnózy).

Anti-astrální munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Projektily jsou pokryté spirituálními runami exorcismu. Proti Astrální bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Projektily Černých říší nevyužívají runy, ale DERad-emitor.

Anti-magická munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Projektily jsou pokryté mystickými runami negace. Proti Magické bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Projektily Černých říší nevyužívají runy, ale MERad-emitor.

Astrální munice (Bílé říše)

Cena: stejná jako zbraň

Pouze pro prachové a pyronické zbraně.

Projektily obsahují astrální prach, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejnou ničivostí.

Nanobotická munice (Černé říše)

Cena: stejná jako zbraň

Pouze pro prachové a termální zbraně.

Projektily obsahují agresivní nanoboty, kteří jsou schopni svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejnou ničivostí.

Super-žhavená munice (Vznešení a Temní elfové)

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Pouze pro coilguny a railguny.

Projektily jsou při průchodu hlavní prostoupeny elektřinou natolik, že se rozžhaví do ruda. Dokáží se protavit skrz pancéřování nebo svůj cíl zapálit. Cíl má postih – 5 na Armor. Pokud žádný Armor nemá, tak utrpí Zápalný útok se stejnou ničivostí.

Šípová munice (Elfové)

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Pouze pro coilguny, railguny a gravguny.

Tenké a velmi ostré šipy usazené v sabotu. Mají vysokou průraznost. Cíl má postih – 5 na Armor. Pokud žádný Armor nemá, tak jím projektil proletí bez ztráty síly průraznosti (jako by v cestě vůbec nestál).

5. IMPLANTÁTY

Zde je seznam dalších Kybernetických respektive Korupnetických implantátů. Implantáty označené * mohou mít jen lidé z Černých říší.

Implantovaná jednoruční zbraň

Cena: 1.000 + cena zbraně

Do uživatelovy paže lze implantovat jednu jednoruční střelnou či chladnou zbraň. Ta je nenápadně ukrytá uvnitř. Lze ji snadno a rychle vysunout. Nemůže být držena obouruč. Zbraň se zapíše do slotu pro Kybernetické implantáty. Každá speciální munice či přídatné vybavení zabírá další slot Kybernetických implantátů.

Sebevražedný implantát

Cena: 10.000

Kdykoliv postava chce, může zemřít.

Sebevražedná bomba

Cena: 20.000

Kdykoliv postava chce, může zemřít. Při tom exploduje. Bomba nelze odhalit, protože k výbuchu používá biochemickou reakci speciální látky s organizmem. Exploze má dosah tolik metrů, kolik je dvojnásobek velikosti postavy (např. Trpaslík způsobí výbuch s dosahem 2 metry, Člověk s dosahem 4 metry...) a s ničivostí 50.

Sebevražedný enzym

Cena: 20.000

Kdykoliv postava chce, může zemřít. Při tom je její tělo rozloženo na neidentifikovatelný sliz.

Kovové zuby (Canirové, Ursarové)

Cena: různá

Canirové a Ursarové si mohou nahradit zuby pevně implantovanou kovovou náhražkou. Vylepšují útok pomocí zubů. Existují čtyři typy:

Ocelové: dvojnásobná ničivost. Cena: 1.000.

Monomolekulární: dvojnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 5.000.

Adamantiové: čtyřnásobná ničivost. Cena: 5.000.

Monomolekulární adamantiové: čtyřnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 10.000.

Kovové drápy (Felirové, Ursarové)

Cena: různá

Felirové a Ursarové si mohou nahradit drápy pevně implantovanou kovovou náhražkou. Vylepšují útok pomocí drápů. Existují čtyři typy:

Ocelové: dvojnásobná ničivost. Cena: 1.000.

Monomolekulární: dvojnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 5.000.

Adamantiové: čtyřnásobná ničivost. Cena: 5.000.

Monomolekulární adamantiové: čtyřnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 10.000.

Adrenalinový stimulátor

Cena: 1.000

Implantát, který zvyšuje produkci adrenalinu. Uživatel je imunní vůči Únavě.

Endorfinový stimulátor

Cena: 1.000

Implantát, který zvyšuje produkci endorfinu. Uživatel je imunní vůči Panice.

Morfinový injektor

Cena: 1.000

Implantát, který do krve vyplavuje morfin. Uživatel je imunní vůči Bolesti.

***Implantovaná obouruční zbraň**

Cena: 2.000 + cena zbraně

Do uživatelské paže lze implantovat jednu obouruční střelnou či chladnou zbraň. Ta je nenápadně ukrytá uvnitř. Lze ji snadno a rychle vysunout. Považuje se, že zbraň je používána oběma rukama. Nemůže být fixována. Zbraň se zapisuje do slotu pro Kybernetické implantáty. Každá speciální munice či přídatné vybavení zabírá další slot Kybernetických implantátů.

***Opacéřovaná kostra**

Cena: 1.000

Kosti posílené kovovými výztužemi. Uživatel získává přirozenou hodnotu Armor 5. Pokud je navíc vybaven i Implantovaným pancéřováním, přirozená hodnota Armor se sčítá a taktéž dovoluje přežití v prostředích s extrémně vysokým tlakem (např. hluboko pod vodou).

***Kyslíkový extraktor**

Cena: 5.000

Kybernetické vylepšení průdušnice, které funguje jako žábry – dovoluje dýchat pod vodou.

***Vzduchový recyklátor**

Cena: 5.000

Implantované zařízení, které dovoluje vdechnutý vzduch po určitou dobu recyklovat. Uživatel vydrží bez vzduchu desetkrát tak déle. Efekt je kumulativní s Kybernetickými plícemi.

***Tlaková membrána**

Cena: 5.000

Nano-vrstva na kůži, která dovoluje přežití v prostředích s extrémně nízkým tlakem. Dovoluje přežití dokonce i ve vakuu, ale uživatel musí být vybaven nějakou zásobou vzduchu.

***Gravitační projektory**

Cena: 10.000

Zařízení instalované v rukách a chodidlech. Uživateli dovolují pohybovat se v prostředí s nízkou či nulovou gravitací bez potíží. Dovolují mu ležet po stěnách i po stropě.

***Anti-gravitační projektory**

Cena: 10.000

Zařízení instalované v rukách a chodidlech. Uživateli dovolují pohybovat se v prostředí s vysokou gravitací bez potíží. Dovolují mu skákat dvakrát tak vysoko a dvakrát tak daleko. Uživatel též může bez zranění spadnout z dvojnásobné výšky.

***Generátor silového pole**

Cena: 10.000

Implantovaný miniaturní generátor silového pole. Chrání uživatele před fyzickými i energetickými útoky. Kdykoliv uživatel dostane zásah, hodí si proti k20. Na hod 1-10 zásah neměl žádný efekt.

***Inhibitor telepatie**

Cena: 8.000

Uživatel je chráněn před nejrůznějšími telepatickými útoky a ovládnutí mysli.

***Hormonální administrátor**

Cena: 2.000

Implantát, který zvyšuje produkci adrenalinu a endorfinu a vyplavuje morfin. Uživatel je imunní vůči Únavě, Panice a Bolesti.

***Nanobrnění**

Cena: 12.000 / 14.000 / 16.000

Do uživatelského těla je implantováno brnění složené z mikroskopických plátů, šupin a nanovláken. Toto brnění je normálně zasunuté a neaktivní. Když se vysune, pokryje uživatelské tělo a funguje jako normální brnění s přilbou. Vysunutí i zasunutí zabírá jednu akci. Přilbu lze vysunout/zasunout zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Nanobrnění nelze vysunout, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přilba nelze vysunout, pokud má uživatel jinou Přilbu. Existují tři typy:

Lehké: dává + 10 k Armor, ale – 6 od Agility. Přilba dává + 1 k Armor.

Střední: dává + 12 k Armor, ale – 7 od Agility. Přilba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

Těžké: dává + 14 k Armor, ale – 8 od Agility. Přilba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

***Energo-nanobrnění**

Cena: 120.000 / 140.000 / 160.000

Do uživateleova těla je implantováno energo-brnění složené z mikroskopických plátů, šupin a nanovláken. Toto brnění je normálně zasunuté a neaktivní. Když se vysune, pokryje uživateleovo tělo a funguje jako normální energo-brnění s přílbou. Vysunutí i zasunutí zabírá jednu akci. Přílbu lze vysunout/zasunout zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Nanobrnění nelze vysunout, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přílba nelze vysunout, pokud má uživatel jinou Přílbu. Zabírá dva sloty. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké stělné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy pancéřování a tři typy exoskeletu – zvolte si jednu kombinaci. Cena se odvíjí od pancéřování.

Pancéřování:

Lehké: dává + 10 k Armor. Přílba dává + 1 k Armor.

Střední: dává + 12 k Armor. Přílba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

Těžké: dává + 14 k Armor. Přílba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

Exoskelet:

Hydraulické: Přidává + 6 ke Strength. Ubírá – 6 od Agility.

Pneumatické: Přidává + 4 ke Strength. Ubírá – 4 od Agility.

Servomotorické: Přidává + 2 ke Strength. Ubírá – 2 od Agility.

***Přídavná paže**

Cena: 2.000

Uživatel má k torzu implantováno přídavnou mechanickou paži. Může mít až dvě paže, obě musí být stejné. Každá paže mu dovoluje držet jeden další jednoruční předmět – pokud má dvě, pak může držet jeden další obouruční předmět. Uživatel má také postih – 4 na CC a RC, protože mozek není schopen efektivně koordinovat další končetiny. Tento postih je zrušen, pokud má Kybernetický mozek. Všechny bonusy/postihy se aplikují jen během činnosti, kdy jsou paže využity. Existují tři typy:

Hydraulická: velmi silná; + 4 ke Strength

Pneumatická: stejně silná i obratná; + 2 ke Strength, + 2 k Agility

Servomotorická: velmi obratná; + 4 k Agility

***Přídavné chapadlo**

Cena: 4.000

Uživatel má k torzu nebo na konec páteře (jako ocas) implantováno přídavné mechanické chapadlo. Lze ho použít až do vzdálenosti 3 metrů. Může mít až čtyři chapadla. Každé chapadlo mu dovoluje držet jeden další jednoruční předmět – pokud má dvě, pak může držet jeden další obouruční předmět. Uživatel má také postih – 4 na CC a RC, protože mozek není schopen efektivně koordinovat další končetiny. Tento postih je zrušen, pokud má Kybernetický mozek. Postihy se aplikují jen během činnosti, kdy jsou chapadla využita.

Kouzelníci a kněží u Černých říší

Lidé s darem ovládat magii či vnímat bohy se rodí i v Černých říších. Zde je však čeká smrt, anebo hůř – poslouží jako testovací subjekty při nejrůznějších experimentech. Takoví lidé se proto skrývají nebo co nejdříve utečou. Šedé říše je mezi sebe rády přijímají, Bílé říše jim ale moc nedůvěřují.

Pokročilá věda a technologie u Bílých říší

Moderní věda a technologie jsou v Bílých říších přísně zakázány. Bílé říše se chtějí osvobodit od všeho, co stvořila ruka smrtelníka – technologická úroveň každé Bílé říše tedy v průběhu let upadá, naopak schopnosti kouzelníků a kněžích se neustále zdokonalují. Ti, kteří zkoumají pokročilou technologii a studují moderní vědu, se proto dopouštějí zločinu a Bílé říše je nemilosrdně popravují. Takoví lidé se proto skrývají nebo co nejdříve utečou. Šedé říše je mezi sebe rády přijímají, Černé říše jim ale moc nedůvěřují.

Monomolekulární vysávací jehly (Vampiroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Vysunovací extra-ostré trubice na konečkách prstů respektive v zápěstí, kterými lze vysávat krev ze zasažené oběti. Mohou projít i brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Armor. Pokud v hodů neuspěje, musí si hodit ještě proti Durability. Pokud v něm neuspěje, získá jeden bod Únavy a postava zahnalá svoji žízeň. Nelze mít společně s jinými Vysávacími jehlami.

Monomolekulární adamantiové vysávací jehly (Vampiroth)

Cena: 40.000, vyžaduje 10 bodů prestiže

Vysunovací extra-ostré adamantiové trubice na konečkách prstů respektive v zápěstí, kterými lze vysávat krev ze zasažené oběti. Snadno proniknou brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Ignorují Armor. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a postava zahnalá svoji žízeň. Nelze mít společně s jinými Vysávacími jehlami.

Monomolekulární požírací čelisti (Lycantroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Kovové čelisti s extra-ostrými zuby v dlaních, kterými lze vytrhávat maso se zasažené oběti. Mohou projít i brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Armor. Pokud v hodů neuspěje, musí si hodit ještě proti Durability. Pokud v něm neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a postava zahnalá svůj hlad. Nelze mít společně s jinými Požíracími čelistmi.

Monomolekulární adamantiové požírací čelisti (Lycantroth)

Cena: 40.000, vyžaduje 10 bodů prestiže

Adamantiové čelisti s extra-ostrými zuby v dlaních, kterými lze vytrhávat maso se zasažené oběti. Snadno proniknou brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Ignorují Armor. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a postava zahnalá svůj hlad. Nelze mít společně s jinými Požíracími čelistmi.

Hyper-mutátor (Mutanoth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Posilovač mutace, který Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc. Jednu mutaci dovoluje kdykoliv vyměnit za jinou. Zabírá to jednu akci, není na to potřeba Temná modlitba. Nelze mít společně se standardním Mutátorem.

Nekro-regenerátor (Necroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Struktura ze zvláštních vláken, která Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Mohou při tom provádět Opravné hody. Nelze mít společně s Nekro-rekonstruktorem.

Podprahově hypnotická kůže (Eclipsoth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Umělá vrstva na kůži, která dokáže zobrazovat různé symboly a obrazy. Bytost, která na ně pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí – 10 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodů proti Will. Během hodů na Will navíc musí provádět Kazící hody. Pokud neuspěje, její akce je promarněna. Nelze mít společně se standardní Hypnotickou kůží.

6. TALISMANY

Zde je seznam dalších Posvátných respektive Znesvěcených talismanů. Talismany označené * mohou mít jen lidé z Bílých říší.

Prsten blesků

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Elektrickým útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Elektrických útoků majitele.

Prsten ohně

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Zápalným útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Zápalných útoků majitele.

Prsten ledu

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Mrazícím útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Mrazících útoků majitele.

Anti-medailon lykantropie

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Lycantrotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon vampyrismu

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Vampirotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon mortifikace

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Necrotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon mutace

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Mutanotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon zatemnění

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Eclissotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Planetární kámen

Cena: 15.000

Kámen z Božské planety toho Světlého boha, kterého postava uctívá. V případě služebníků Temných bohů je to kámen z příslušné planety soustavy Akhati. Pokaždé, když postava vydělá Faith Pointy, vydělá jich dvojnásobné množství. Planetární kámen nemohou mít uctívači Zegurnské církve.

Cenná zkamenělina

Cena: 2.000

Zkamenělina pravěké rostliny nebo zvířete. Majiteli přidává + 2 k Intelligence.

Poslední vlajka

Cena: 2.000

Vlajka zaniklé říše či jiné organizace. Majitel má bonus + 5 k Charisma při Vyjednávání, Vyhržování a Příkazování.

Talisman Jednorožce

Cena: 20.000

Talisman vyřezaný z Bílého alicornu. Může ho používat pouze uctíváč Nebe. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Pekla, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolal.

Talisman Jednohrotce

Cena: 20.000

Talisman vyřezaný z Černého alicornu. Může ho používat pouze uctíváč Pekla. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Nebe, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolal.

***Kus exoskeletu Insektida**

Cena: 4.000

Fragment vyhynulého Insektida. Létající zvířata mají proti uživateli postih – 4 na CC a RC. Pokud má postava současně také Exoskelety Araknida a Krustacida, získá bonus + 2 k Agility.

***Kus exoskeletu Araknida**

Cena: 4.000

Fragment vyhynulého Araknida. Pozemní zvířata mají proti uživateli postih – 4 na CC a RC. Pokud má postava současně také Exoskelety Insektida a Krustacida, získá bonus + 2 ke Strength.

***Kus exoskeletu Krustacida**

Cena: 4.000

Fragment vyhynulého Krustacida. Vodní zvířata mají proti uživateli postih – 4 na CC a RC. Pokud má postava současně také Exoskelety Insektida a Araknida, získá bonus + 2 k Durability.

***Kost Pteravoria**

Cena: 4.000

Fragment vyhynulého Pteravoria. Létající zvířata mají proti uživateli postih – 2 na CC a RC. Pokud má postava současně také Kosti Reptiliora a Amphibiora, získá bonus + 4 k Agility.

***Kost Reptiliora**

Cena: 4.000

Fragment vyhynulého Reptiliora. Pozemní zvířata mají proti uživateli postih – 2 na CC a RC. Pokud má postava současně také Kosti Pteravoria a Amphibiora, získá bonus + 4 ke Strength.

***Kost Amphibiora**

Cena: 4.000

Fragment vyhynulého Amphibiora. Vodní zvířata mají proti uživateli postih – 2 na CC a RC. Pokud má postava současně také Kosti Pteravoria a Reptiliora, získá bonus + 4 ke Durability.

***Amulet bariéry**

Cena: 10.000

Zářící krystal. Chrání uživatele před fyzickými i energetickými útoky. Kdykoliv uživatel dostane zásah, hodí si proti k20. Na hod 1-10 zásah neměl žádný efekt.

***Vzácný vzduch**

Cena: 10.000

Lahvička se vzduchem z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživatel po tu dobu nemusí dýchat a je také imunní vůči extrémně vysokému i nízkému tlaku a vakuu. Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

***Vzácná zemina**

Cena: 10.000

Hlína, písek či kámen z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživateli dovoluje pohybovat se v prostředí s vysokou, nízkou či nulovou gravitací bez potíží (v prostředí s nulovou gravitací může chodit i po stěnách a stropech). Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

***Vzácná voda**

Cena: 10.000

Lahvička s vodou z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživatel je po tu dobu imunní vůči vysokým teplotám a Zápalným útokům a má bonus + 2 k Durability, Strength a Agility. Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

***Vzácný oheň**

Cena: 10.000

Malá lampa, ve které hoří plamen z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživatel je po tu dobu imunní vůči nízkým teplotám a Mrazicím útokům a má bonus + 2 k Intelligence, Will a Charisma. Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

***Vzácné semeno**

Cena: 10.000

Semeno rostliny. Talisman se musí aktivovat. Uživatel má ihned zahnané hlad i žízeň a je odpočatý, jako by se právě probudil z kvalitního spánku. Poté talisman musí k20 x 10 hodin „odpočívat“. Talisman uživateli také dává imunitu proti jedům rostlin.

***Vzácné vejce**

Cena: 10.000

Vejce zvířete. Talisman se musí aktivovat. Uživatel má ihned zahnané hlad i žízeň a je odpočatý, jako by se právě probudil z kvalitního spánku. Poté talisman musí k20 x 10 hodin „odpočívat“. Talisman uživateli také dává imunitu proti jedům zvířat.

***Amulet bílé díry**

Cena: 10.000

Bílý krystal, který vydává slabé anti-gravitační pole. Uživateli dovoluje skákat dvakrát tak vysoko a dvakrát tak daleko. Uživatel též může bez zranění spadnout z dvojnásobné výšky.

***Amulet černé díry**

Cena: 10.000

Černý krystal, který vydává slabé gravitační pole. Uživateli dovoluje lézt po stěnách i po stropě. V prostředí s vysokou gravitací má bonus + 5 k Durability.

***Roh Jednorožce**

Cena: 40.000

Bílý alicorn. Může ho používat pouze uctíváč Nebe. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Pekla, může si hodit k20. Na hod 1-10 tomu odolal. Nelze používat společně s Talismanem Jednorožce.

***Roh Jednohrotce**

Cena: 40.000

Černý alicorn. Může ho používat pouze uctíváč Pekla. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Nebe, může si hodit k20. Na hod 1-10 tomu odolal. Nelze používat společně s Talismanem Jednohrotce.

Zuby upíra (Vampiroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Svazek zubů mocného Upíra, který byl již zabit. Upír dokáže potlačovat svoji žízeň. Negativní efekt Žízně se projeví každý pátý den, kdy neměl možnost napít se krve. Nelze mít společně se Zubem upíra.

Drápy vlkodlaka (Lycantroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Svazek drápů mocného Vlkodlaka, který byl již zabit. Vlkodlak dokáže potlačovat svůj hlad. Negativní efekt Hladu se projeví každý pátý den, kdy neměl možnost najíst se masa. Nelze mít společně s Drápem vlkodlaka.

Torzo mutanta (Mutanoth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Velký kus těla (obvykle hrud' a hlava) mocného Mutanta, který byl již zabit. Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc. Jednu mutaci dovoluje kdykoliv vyměnit za jinou. Zabírá to jednu akci, není na to potřeba Temná modlitba. Nelze mít společně s Kusem mutanta.

Kostra nemrtvého (Necroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Velká část kostry Nemrtvého (obvykle hrud' a hlava), který byl již zabit. Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Mohou při tom provádět Opravné hody. Nelze mít společně s Kostí nemrtvého.

Černé oko zatemnělého (Eclipsoth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Zčernalé oko mocného Zatemnělého, který byl již zabit. Bytost, která na něj pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí – 10 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti Will. Během hodů na Will navíc musí provádět Kazící hody. Pokud neuspěje, její akce je promarněna. Nelze mít společně s běžným Okem zatemnělého.