

# VOID

SCIENCE Fantasy

Základní kniha: Dopravní prostředky

vytvořil Gediman  
© 2020-2021

Verze 2.1

[www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



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

## Obsah

<b>1. Dopravní prostředky .....</b>	<b>3</b>
2. Malá vozidla.....	8
3. Bojová vozidla.....	9
4. Speciální vozidla .....	14
5. Malé čluny.....	15
6. Bojové čluny.....	16
7. Speciální čluny.....	19
8. Malá letadla .....	20
9. Bojová letadla .....	22
10. Speciální letadla.....	33
11. Doplnky strojů .....	34
12. Vodní plavidla.....	35
13. Atmosférická plavidla .....	39
14. Vesmírná plavidla .....	42
15. Zařízení plavidel .....	45
<b>16. Technologie .....</b>	<b>48</b>

# Dopravní prostředky

Pravidla pro vozidla, letadla, vodní a vesmírná plavidla. Výraz „dopravní prostředek“ je v textu zkrácen na „stroj“.

Obrněná vozidla, tanky a monštrózní kráčedla dominují souši. Stíhačky, helikoptéry, bombardéry a rozměrné vzducholodě ovládají nebe. Mořím a oceánům vládnou rychlé dělové čluny, velké křižníky i zákeřné ponorky. A vesmírný prostor je doménou malých bitevních fregat i titánských dreadnoughtů schopných rozstřílet povrch celé planety. Bojové stroje jsou všude. Rozhodují o výsledku každého konfliktu již od samotného úsvitu galaktických civilizací.

## **Iniciativa a akce**

Stroj je z pohledu iniciativy považován za jeden objekt, jednoho Bojovníka. Jeho posádka provádí akce těsně za sebou, v pořadí, jaké si sama zvolí. Jakmile někdo stroj opustí, je opět považován za samostatného Bojovníka, který hází na Iniciativu sám za sebe.

Vyhodnocení iniciativy se řídí podle velitele stroje. Ostatní posádka a pasažéři provádí akce těsně před nebo těsně po té jeho. Záleží na domluvě.

## **Uzavřené a Otevřené stroje**

Uzavřené stroje mají krytou kabinu s opancéřovanými průhledy či alespoň zasklenými okny. Otevřené stroje svoji posádku ani pasažéry naopak nijak nechrání, avšak umožňují jim snadno reagovat s okolím.

## **Uzavřené:**

Posádka i pasažéři jsou chráněni proti přímým útokům, avšak sami nemohou přímo bojovat. K reakci s okolím mohou použít jen palubní zbraně, vybavení a schopnosti, které nevyžadují viditelnost cíle. Pro nepřátele nejsou ve výhledu, tudíž na ně nelze použít schopnosti, které vyžadují viditelnost cíle.

## **Otevřené:**

Posádka ani pasažéři nejsou chráněni proti přímým útokům, avšak mohou bojovat přímo. K reakci s okolím mohou použít své zbraně, vybavení i schopnosti. Při útoku na Otevřený stroj si útočník může vybrat, jestli je jeho úder veden proti posádce či pasažérům (resp. konkrétnímu členovi), nebo proti stroji samotnému. Rozptylové útoky a exploze pak zasáhnou jak stroj, tak i posádku a pasažéry.

## **Typy vozidel**

Vozidla se dělí na Kolová (a polopásová), Pásová, Vznášedla a Kráčedla. Kolová a polopásová vozidla jsou rychlá a dobře ovladatelná. Pokud však chtějí změnit směr jízdy, musí mít místo k manévrování. Pásová vozidla jsou pomalá, avšak jejich průchodnost terénem je dosti vysoká a navíc se mohou otočit na místě. Vznášedla mohou ignorovat některé druhy terénů, avšak ve členitém terénu jsou téměř nepoužitelná. Kráčedla se pohybují po nohách, jsou nejpomalejší, ovšem mohou snadno překonat i ten nejtěžší terén – zdi nebo příkopy mohou jednoduše překročit.

## **Kolová a polopásová:**

Kolová vozidla se pohybují po kolech. Polopásová mají obvykle jeden pár kol sloužících k řízení, zatímco většina hmotnosti je rozložena na páslech. Tak či tak, vozidlo k zatáčení potřebuje určitý manévrovací prostor. Nemůže se například otočit v úzké

uličce nebo na mostě. Kolová a polopásová vozidla mohou couvat, ale nejvýše jen polovinou maximální rychlosti.

## **Pásová:**

Pásová vozidla se pohybují po páslech. Zatáčí tak, že jeden z pásů přibzdí. Pokud jeden pás přepnou na zpětný chod, mohou se relativně rychle otočit na místě o 360 °. Pásová vozidla mohou couvat, ale nejvýše jen polovinou maximální rychlosti.

## **Vznášedla:**

Vznášedla se pohybují v omezené výšce nad zemí, svým pohybem kopírují její povrch. Mohou tak snadno překonat bahno, led či vodu, ovšem stále nemohou překonat propasti. Některá vznášedla manévrují podobně jako kolová vozidla (nemohou se otočit na místě), jiná jako pásová (mohou se otočit na místě). Některá vznášedla mohou také couvat, ale nejvýše jen polovinou maximální rychlosti.

## **Kráčedla:**

Kráčedla mohou překročit kolmé překážky dosahující poloviny jejich výšky, stejně jako překročit propasti dosahující poloviny jejich výšky. Např. kráčedlo o velikosti 6 může překročit zeď vysokou 3 metry nebo propast širokou 3 metry (u kráčedel Velké kategorie je to desetinasobek). Kráčedla se mohou otočit na místě, ale je to pro ně poměrně komplikovaný manévr, zabere nějakou dobu. Kráčedla mohou couvat, ale nejvýše jen polovinou maximální rychlosti. Pokud dojde ke Ztrátě kontroly nad kráčedlem, upadne na zem. Utrpí automatické poškození (AutoDAM) s ničivostí rovnou desetinasobku jeho velikosti. Spadlé kráčedlo nemůže nic dělat, může se pouze pokoušet vstát, což vyžaduje úspěšný hod na AGI a v boji to zabírá jednu akci.

Kráčedla používají hodnotu CCO. V boji zblízka mohou zaútočit kopnutím či dupnutím. Je to jako Boj zblízka beze zbraní, ale DAM útoku se ještě vynásobí deseti (u kráčedel Velké kategorie se jedná o DAM-V). Pokud jim při něm padne Smůla, znamená to Ztrátu kontroly – kráčedlo neudrží rovnováhu a spadne.

## **Typy letadel**

Letadla se dělí na CTOL, STOL a VTOL. CTOL letadla ke startu a přistání potřebují dlouhou dráhu. STOL letadla ke startu a přistání potřebují jen krátkou dráhu. VTOL letadla naopak ke svému startu ani přistání žádnou dráhu nepotřebují, navíc se mohou držet ve vzduchu na místě, mohou se otočit nebo i couvat. Zvláštní kategorií letadel jsou **Atmosférická plavidla** – gigantická letadla ekvivalentní k vodním plavidlům. Mají svoji vlastní podkapitolu, ale platí pro ně stejná pravidla.

## **CTOL:**

CTOL jsou klasické letouny. Musí startovat a přistávat na dlouhé dráze – čím větší letoun, tím delší dráha. Pokud chtějí ve vzduchu změnit směr letu, musí manévrováním zatočit. Musí se pohybovat určitou minimální rychlostí, jinak se zřítí k zemi. Výhodou je, že CTOL letadla dosahují vysokých rychlostí. V každém kole boje může CTOL letadlo provést dvě akce – jedna z nich ale musí být Pohyb.

## **STOL:**

STOL jsou letadla se zkráceným startem a přistáním – dráha může být velmi krátká. Ve vzduchu se mohou pohybovat relativně pomalu, stále však stejným způsobem, jako CTOL letadla. Pro herní potřeby STOL letadlo žádnou dráhu nepotřebuje (jako VTOL), ovšem během letu se musí pohybovat minimální rychlostí a má omezené manévrovací schopnosti (jako CTOL).

## **VTOL:**

VTOL jsou například helikoptéry. Nepotřebují startovací ani přistávací dráhu. Navíc se mohou ve vzduchu držet na místě, snadno otáčet o 360 °, měnit svoji výšku a dokonce i couvat (ale nejvýše jen polovinou maximální rychlosti). Nevýhodou je, že VTOL letadla nedosahují příliš vysokých rychlostí.

## **Typy vodních plavidel**

Plavidla se dělí na hladinová a ponorná. Zvláštní kategorií vodních plavidel jsou **Čluny** – malá plavidla velikostí blízká pozemním vozidlům. Mají svoji vlastní podkapitulu, ale platí pro ně stejná pravidla. Čluny mohou být bez obav použity i v mělkých pobřežních vodách a na řekách a jezerech.

## **Typy vesmírných plavidel**

Plavidla se nedělí na žádné zvláštní kategorie. Existuje jen rozdělení podle velikosti a operačního rádiu na Systémové a Hvězdné lodě. Systémové lodě, známé také jako Meziplanetární, byly první vesmírné lodě vůbec. Velikostí odpovídají vodním a atmosférickým plavidlům a standardně nejsou vybaveny FTL pohonem. Jsou určeny hlavně k operacím uvnitř jedné planetární soustavy; popis mají v příručce *Ocelové bestie*. Hvězdné lodě, známé také jako Mezihvězdné nebo Galaktické, jsou obrovské, dosahují délky i mnoha kilometrů. Mají FTL pohon, takže mohou operovat po celé galaxii.

## **Posádka**

Každý stroj má posádku, tedy osoby nutné k jeho efektivnímu fungování. Posádka má stanovené role, např. řidič, střelec, nabíječ a podobně. V boji si Osoby mohou vyměnit role bez spotřeby akce, musí to však udělat na konci kola. Celé další kolo pak musí hrát v této sestavě.

Pokud není u stroje uvedeno jinak, jeho posádkou mohou být jen Osoby do velikosti 3.

Velká plavidla mohou mít posádku čítající až stovky tisíc mužů. Členy posádky mohou být i Hrdinové (Hrdinská posádka), kteří se však do kapacity plavidla nepočítají. Ostatní posádku tvoří NPC postavy (NPC posádka), které zajišťují běh všech funkcí lodi. Ty se mohou stát cílem nepřátelských zvláštních schopností, např. ovládnutí mysli. Hrdinská posádka je situována většinou na můstku a NPC posádce vydává rozkazy. Čím méně je na palubě členů NPC posádky, tím pomalejší má loď reakce.

**Žádná NPC posádka:** postih -10 na iniciativu.

**1 % až 10 % NPC posádky:** postih -8 na iniciativu.

**11 % až 50 % NPC posádky:** postih -4 na iniciativu.

**51 % až 90 % NPC posádky:** postih -2 na iniciativu.

**91 % až 100 % NPC posádky:** žádný postih na iniciativu.

NPC posádku lze získat na různých místech – v přístavech, ve městech... Jde jen o to přemluvit ji, aby pro Hrdiny pracovala. Nejsnadnějším způsobem, jak ji získat, je najmout si ji. Každý člen posádky stojí 10 peněz. Peníze mohou být vyplaceny buď předem (pokud se loď účastní nebezpečné mise) nebo až po skočení mise (těm, co přežijí), záleží na domluvě. Tak či tak, po skončení mise posádka ze služby odchází. Je ale možné si najmout

posádku i na dobu mezi misemi, tehdy každý člen stojí 1 peníz na 5 dní.

Každé velké plavidlo má jednoho kormidelníka a kapitána, dále také operátory zařízení (senzorů, teleportů...) a střelce z palubních zbraní. Každý zbraňový systém ovládá jeden střelec, tzn. pokud má plavidlo více zbraní, potřebuje ideálně i více střelců, aby mohlo během kola vystřelit z každé zbraně.

## **Přepravní kapacita**

Většina strojů může kromě posádky nést i pasažéry (tedy osoby, které se nepodílí na jeho ovládnutí) a nebo různý náklad.

Velká plavidla mají údaj „Přepravní kapacita“, který ukazuje, kolik loď uveze pasažérů (počet osob) nebo nákladu (počet tun). Kapacitu můžete rozdělit na pasažéry a náklad podle libosti. Prostor lze snadno a rychle přestavět z nákladových skladů na kajuty a naopak.

Pokud není u stroje uvedeno jinak, jeho pasažéry mohou být jen Osoby do velikosti 3. Plavidla Velké a Obří velikostní kategorie však mají nákladové prostory a skladovací koridory, do kterých se vejdu Osoby od velikosti 4 do velikosti 10. Každá taková Osoba zabírá místo dvou běžných pasažérů.

## **Horní paluba**

Vodní a atmosférická plavidla mají horní palubu otevřenou. U postav na Horní palubě se počítá, že se nachází na Otevřeném plavidle – což přináší své výhody i nevýhody (mohou střílet ze svých zbraní, mohou být zaměřeny zvlášť atd.). Příchod na Horní palubu zabírá v boji jednu akci, stejně jako odchod z ní.

## **Atributy**

Stroj má většinu atributů jako bytosti. Rovnou stanoveny jsou však jen AGI, DUR, STR, ARM a HP. Ostatní atributy se odvíjí podle posádky. V boji stroj urazí během jedné akce Pohyb desetinásobek své Cestovní rychlosti v metrech (např. 20 km/h bude 200 m za akci; to je tzv. Bojová rychlost). Vesmírná plavidla místo atributu Cestovní rychlost používají atributy Cestovní STL rychlost (používá se pro výpočet Bojové rychlosti) a Cestovní FTL rychlost.

**Cestovní rychlost:** v kilometrech za hodinu, hodnota důležitá pro Putování.

**Close Combat (CCO):** boj zblízka, u většiny strojů tento atribut chybí. Jinak se řídí podle posádky.

**Range Combat (RCO):** střelba, řídí se podle posádky.

**Perception (PER):** řídí se podle posádky.

**Intelligence (INT):** řídí se podle posádky.

**Will (WIL):** řídí se podle posádky.

**Charisma (CHA):** řídí se podle posádky.

**Agility (AGI):** udává manévrovatelnost, stroj ho má již stanoven.

**Durability (DUR):** udává odolnost konstrukce, stroj ho má již stanoven.

**Strength (STR):** udává sílu motorů, stroj ho má již stanoven.

**Armor (ARM):** udává sílu pancéřování, stroj ho má již stanoven.

**Health Points (HP):** udává, kolik stroj vydrží poškození, než je zničen.

**Palivo:** viz Základní kniha: Systém.

**Maximální ponor:** v metrech, udává se pouze u ponorek.

**Cestovní STL rychlost:** v kilometrech za hodinu, hodnota důležitá pro Putování.

**Cestovní FTL rychlost:** ve světelných rocích za hodinu a za den, hodnota důležitá pro Putování.

## **Zničení stroje**

Pokud stroji klesnou HP na 0, hodte si k20.

**Hod 1-15:** stroj explodoval; zbyl z něj jen hořící vrak. Ničivost exploze je rovná desetinásobku velikosti stroje (v případě stroje Velké kategorie se jedná o DAM-V, v případě stroje Obří kategorie se jedná o DAM-O). Dosah exploze je roven dvojnásobku velikosti stroje v metrech (Běžná kategorie), desítkách metrů (Velká kategorie), či stovkách metrů (Obří kategorie), vše v dosahu je zasaženo.

Např. tank s velikostí 7 exploduje a všechno do vzdálenosti 14 metrů, včetně své posádky a pasažérů, zasáhne s DAM 70.

**Hod 16-20:** stroj mohutně explodoval; jeho trup byl rozmetán na malé kusy. Ničivost exploze je rovná desetinásobku velikosti stroje (v případě stroje Velké kategorie se jedná o DAM-V, v případě stroje Obří kategorie se jedná o DAM-O). Dosah exploze je roven čtyřnásobku velikosti stroje v metrech (Běžná kategorie), desítkách metrů (Velká kategorie), či stovkách metrů (Obří kategorie), vše v dosahu je zasaženo. POZOR: Posádka a pasažéři nemají možnost explozi odolat, poškození je pro ně automatické (AutoDAM).

Např. tank s velikostí 7 exploduje a všechno do vzdálenosti 28 metrů, včetně své posádky a pasažérů, zasáhne s DAM 70.

## **Nouzové opuštění vozidla – Vyskočení z vozidla**

Pokud má být vozidlo zničeno, posádka i pasažéři mají šanci z něj vyskočit. Záleží na tom, jestli se jedná o otevřené nebo uzavřené vozidlo. Při opuštění otevřeného vozidla stačí, aby si každá postava hodila proti svému AGI. Když uspěje, z vozidla včas vyskočila a dostala se tak mimo dosah jeho exploze. Při opuštění uzavřeného vozidla každá postava musí hodit proti svému polovičnímu AGI (zaokrouhleno nahoru).

## **Nouzové opuštění letadla – Katapulty a padáky**

Pokud má být letadlo zničeno, posádka má šanci se z něj katapultovat. Každý člen posádky si hodí proti svému AGI. Když uspěje, z letadla se včas katapultoval a dostal se tak mimo dosah jeho exploze. Pasažéři mohou letadlo opustit pouze seskokem na padáku (musí si hodit proti svému polovičnímu AGI, zaokrouhleno nahoru). Pokud se jedná o Vesmírné letadlo, posádka i pasažéři by měli být vybaveni vhodnými ochrannými prostředky (vesmírný skafandr), jinak pravděpodobně stejně nepřežijí. Pasažéři místo padáků používají nouzové jetpacky.

## **Nouzové opuštění vodního plavidla – Záchranné čluny**

Pokud má být plavidlo zničeno, posádka i pasažéři mají šanci z něj uniknout na záchranných člunech. Každý člen posádky a každý pasažér si hodí proti svému AGI. Když uspěje, plavidlo včas opustil na člunu a dostal se tak mimo dosah jeho exploze. Pokud se jedná o ponorku, posádka i pasažéři mají k dispozici speciální únikové kapsle. Malý záchranný člun mají standardně i bojové Čluny.

## **Nouzové opuštění vesmírného plavidla – Záchranné moduly**

Pokud má být plavidlo zničeno, posádka i pasažéři mají šanci z něj uniknout v záchranných modulech. Každý člen posádky a každý pasažér si hodí proti svému AGI. Když uspěje, plavidlo včas opustil v modulu a dostal se tak mimo dosah jeho exploze.

## **Záchrana NPC postav**

NPC posádka a NPC pasažéři se také mohou zachránit. V tom případě hodte k20, jednou pro posádku a jednou pro pasažéry.

Výsledek:

**Hod 1-4:** všichni se zachránili

**Hod 5-8:** 75 % se zachránilo

**Hod 9-12:** 50 % se zachránilo

**Hod 13-16:** 25 % se zachránilo

**Hod 17-20:** nikdo se nezachránil

## **Protržení trupu u vodních plavidel:**

K protržení trupu dojde, jakmile plavidlo ztratí více než polovinu svých HP. Efekt protržení trupu je vždy jednorázový, protože tlakové přepážky bezpečně uzavřou poškozenou část od nepoškozených. Další zásah však znovu způsobí protržení trupu. Pokud je trup plavidla protržen, dojde k zaplavení. Zaplavená loď ztrácí svůj výkon, její STR a AGI se sníží o 1. Každým dalším protržením se znovu sníží o 1. U ponorky je zaplavení ještě nebezpečnější, protože začne ztrácet také vzduch. Jedno protržení sníží zásobu vzduchu o 1 díl (z deseti).

## **Protržení trupu u vesmírných plavidel:**

K protržení trupu dojde, jakmile plavidlo ztratí více než polovinu svých HP. Efekt protržení trupu je vždy jednorázový, protože tlakové přepážky bezpečně uzavřou poškozenou část od nepoškozených. Další zásah však znovu způsobí protržení trupu. Pokud je trup plavidla protržen, dojde k dekompresi, začne ztrácet vzduch. Jedno protržení sníží zásobu vzduchu o 1 díl (z deseti).

## **Tlak:**

Ponorky mohou být zničeny, pokud se ponoří příliš hluboko. Pokud se ponoří do větší hloubky, než je jejich Maximální ponor, začnou dostávat poškození. Za každých 10 metrů další hloubky si hodte proti jejich DUR. Pokud se hod nepovede, získají zásah s DAM tolik, o kolik metrů jsou ponořeny za svůj Maximální ponor. Ponorky Velké kategorie získávají zásah s DAM-V.

Např. batyskaf s Maximálním ponorem 10 km se ponoří do hloubky 10,010 metrů, nevydrží to a získá zásah s DAM 10. Lehká ponorka s Maximálním ponorem 100 metrů se ponoří do hloubky 110 metrů, nevydrží to a získá zásah s DAM-V 10. Po ponoření o dalších 10 metrů si znovu hodí na výdrž, tentokrát jí hrozí zásah s DAM-V 20.

## **Ztráta kontroly**

Některé efekty mohou způsobit, že stroj je neovladatelný a vráží do terénních překážek či dalších objektů, které mu stojí v cestě. Hodte k20 a zjistíte, co se stalo. Ihned poté může řidič hodit proti AGI stroje. Pokud uspěje, získal kontrolu zpět.

**Hod 1-10:** lehké poškození, stroj utrpí zásah s DAM 5, může odolat hodem na ARM.

**Hod 11-15:** těžké poškození, stroj utrpí zásah s DAM 10, může odolat hodem na ARM.

**Hod 16-20:** kritické poškození, stroj utrpí zásah s AutoDAM 10.

Stroje Velké kategorie utrpí zásah s DAM-V 5 resp. 10. Stroje Obří kategorie utrpí zásah s DAM-O 5 resp. 10. Musí se však jednat o dostatečně velké překážky. Menší překážky snadno rozdrťí svojí hmotností a žádné poškození neutrpí.

## **Prostředí**

Vozidlo se může stát neovladatelným díky náledí, bahnu či silným otřesům země (vznášedlo je proti těmto efektům imunní). Letadlo se může stát neovladatelným díky silnému větru nebo turbulencím. Vodní plavidlo se může stát neovladatelným díky velkým vlnám či silnému proudu (pokud jsou ponorky ponořeny, jsou imunní proti efektům vln, avšak stále mohou být ovlivněny silným prouděním vody). Vesmírné plavidlo se může stát

neovladatelným díky poli silné gravitace či vesmírné bouři. Po uražení každého jednoho kilometru (při Putování) či po každé akci Pohyb (v boji), si hodíte proti STR stroje. Pokud se hod vydaří, stroj zůstává pod kontrolou řidiče. Pokud ne, je neovladatelný. Vesmírná plavidla si při Putování hází po uražení každého jednoho milionu kilometru. Ztráta kontroly se počítá jen při letu STL rychlostí.

### Sub-orbitální letová výška

Některá atmosférická letadla mohou vylétět do výšky, která je již hranicí vesmírného prostoru. Zde se mohou utkat s vesmírnými plavidly a letadly, které se nachází na Nízké orbitě. V Sub-orbitální výšce platí normálně pravidla pro boj v atmosféře. Do Sub-orbitální výšky mohou jen atmosférická letadla, které to mají u sebe výslovně uvedeno, a samozřejmě všechna Vesmírná letadla (ta zde mohou použít svoji „vesmírnou“ rychlost a nemají postih na AGI).

### Orbita

Vesmírná plavidla (a taktéž Vesmírná letadla) se mohou přiblížit k planetě a uchýlit se na Vysokou či Nízkou orbitu. Na **Nízké orbitě** však mohou být zasažena zbraněmi planetární obrany a letadel v Sub-orbitální letové výšce. Na cíle v Sub-orbitální letové výšce však mohou taktéž normálně střílet. **Vysokou orbitu** lze použít pro efekt „gravitačního praku“. Jakmile plavidlo obletí těleso kolem dokola, může potom vylétět z orbity dvojnásobnou STL rychlostí se zapnutými motory, nebo běžnou STL rychlostí s motory vypnutými. Tento bonus trvá 24 hodin, dokud plavidlo nezastaví.

### Vražení (AKCE)

Stroj může vrazit do překážky či jiného objektu. Stroj si hodí proti STR. Pokud stroj uspěje, cíl je zasažen s ničivostí rovnou desetinásobku velikosti stroje (cíl tomu může odolat hodem proti ARM). Pokud stroj neuspěje a je větší než cíl, vymkne se kontrole. Pokud neuspěje a je stejně velký nebo menší než cíl, tak utrpí stejné poškození (taktéž mu může odolat) a vymkne se kontrole. Pokud se jedná o pohyblivý cíl, má ten šanci uskočit (vyhnout) hodem proti AGI. Cíle velikosti 0 jsou zničeny automaticky (InstaKill), pokud neuhnou.

**Štěstí:** cíl si nehází na ARM a automaticky utrpí poškození (AutoDAM). Cíl bez ARM dokonce dvojnásobné.

**Smůla:** stroj utrpí poškození rovné desetinásobku velikosti cíle. Pokud je větší než cíl, může tomuto odolat hodem proti ARM. Pokud je stejně velký nebo menší než cíl, tak nemůže (AutoDAM).

Např.: Tank velikosti 7 vrazí do auta velikosti 4. Auto neuhne a tak je zasaženo s DAM 70. Neuspěje v hod na ARM a je zničeno.

Pokud je **stroj** ve vyšší velikostní kategorii než cíl (tedy Velké, resp. Obří), tak cíl je automaticky zničen, pokud neuhne (InstaKill). Stroj se vymkne kontrole jen pokud neuspěje v hod na STR.

Např. Vzducholod' velikosti 2+ vrazí do rogalu velikosti 3. Rogalo neuhne a tak je zničeno.

Pokud je **cíl** ve vyšší velikostní kategorii než stroj (tedy Velké, resp. Obří), tak cíl utrpí zásah jen s ničivostí rovnou velikosti stroje, pokud neodolá. Vražení nemůže uhnout.

Např. helikoptéra velikosti 7 vrazí do vzducholodi velikosti 2+. Vzducholod' je zasažena s DAM-V 7. Stroje velikostní kategorie 1 až 10 nemohou nijak ublížit cílům kategorie Obří.

V boji je vražení jedna akce. Stroj se může před vražením rozjet

na co nejvyšší rychlost, pokud to je možné, ničivost vražení je pak dvojnásobná (jak pro cíl, tak ale i pro stroj). Rozjetí také zabírá jednu akci, vražení musí stroj provést hned následující akci.

### Malé stroje

Malé stroje (Malá vozidla, Malé čluny, Malá letadla) jsou stroje příliš malé na to, aby šly započítávat do kategorie běžných strojů. Z vozidel sem patří motocykly, trojkolky, čtyřkolky, skútry a podobně. Z člunů sem patří vodní skútry, motorové čluny, miniponorky a podobně. Z letadel sem patří rogal, ultralehké letouny, minihelikoptéry, vesmírné tryskové moduly, EVA platformy a podobně. Pro všechny je společné to, že mají otevřenou kabinu. V případě ponorných plavidel a vesmírných letadel platí, že jejich jezdec i jeho pasažéři tedy musí mít řádnou ochranu (potápěčský respektive vesmírný skafandr).

### Nosnost

Malý stroj má u sebe uvedenou nosnost. Ta je vyjádřena ve velikostních třídách jezdců. Například stroj s nosností 3 uveze buď jednu postavu velikosti 3, nebo jednu postavu velikosti 2 a jednu postavu velikosti 1, a nebo tři postavy velikosti 1. Jedna postava je vždy jezdec, která stroj řídí.

Seskočení či naskočení na Malý stroj je v boji jedna akce.

### Boj

Malé stroje přináší v boji mnoho výhod. Místo AGI jezdců se počítá AGI stroje, tudíž má postava vyšší šanci na vyhnutí se úderu chladnou zbraní či zásahu vrhací zbraní.

Při útoku zblízka, střelbě či vrhání na jezdce (respektive stroj) tu je šance, že místo něj bude zasažen stroj (respektive jezdec). Pokud při úspěšném hodu na CCO či RCO padne liché číslo, útočník trefil toho, koho chtěl. Pokud padne sudé, trefil toho druhého. Exploze, Rojové a Rozptylové útoky mají přirozeně efekt na oba. Míření dovoluje útočníkovi vždy trefit toho, koho chce.

### NPC stroje

Stroje mohou řídit jak Hrdinové, tak i jejich spojenci a nepřátelé. U těchto cizích strojů je nutné stanovit jim posádku, tedy jejich chybějící atributy. Záleží na tom, jaké rase stroj patří. Jednoduše vezměte průměrného představitele této rasy (viz Základní kniha: Tvorba postavy) a použijte jeho základní atributy. POZOR: v případě Trollů, Zlobrů a Obrů platí, že jejich stroje obsluhují jejich sluhové, tedy Koboldi, Gremlini a Leprikóni. V rámci zjednodušení počítejte, že všichni členové posádky jsou stejné rasy.

### Vybavení strojů

Bojová vozidla, čluny a letadla ve světě Void: Science Fantasy mají snadno vyměnitelnou výzbroj. Některé frakce své stroje vyzbrojují podle jejich účelu natrvalo, již při jejich výrobě, jiné zase zbraně instalují dodatečně a vyměňují je podle aktuální potřeby. První postup je hojně používán u frakcí, které mají obrovské armády a mnoho financí. Druhý postup je u frakcí, jejichž armády nejsou početné a každý stroj musí zůstat univerzální.

Velká vodní, atmosférická a vesmírná plavidla jsou pak zcela modulární, nemají pevně stanovené zbraně ani jiné palubní zařízení. Loď lze například vybavit tak, aby fungovala jako úderná, průzkumná či transportní. Každé zařízení zabírá určitý počet slotů. Čím větší loď, tím více slotů má. Nákup a instalaci zařízení lze provést jen na k tomu určených místech – tedy v hangárech (u atmosférických plavidel), námořních docích (u vodních) respektive vesmírných docích (u vesmírných).

Stroj však může být vybaven jen zbraněmi (resp. zařízeními) vyrobenými stejnou rasou, která vyrobila stroj. Vybavení je ideálně instalováno před nebo po misi, v průběhu mise to zabírá čas (viz Základní kniha: Mise). Vybavení stroje může ovládat jakýkoliv člen posádky, neohledně na specializaci. Zbraně tvořící výzbroj stroje jsou vždy automaticky fixované. Jejich cena není zahrnuta do ceny stroje.

### **Umístění výzbroje**

Výzbroj bojových vozidel, člunů a letadel má na trupu své pevně dané umístění, což omezuje směr, do kterého může střílet. U každé pozice je uvedeno, jaké zbraně obsahuje. Pokud je v závorce uvedeno např. „2x“, znamená to, že stroj má tuto pozici dvakrát, obvykle na obou bocích trupu.

**Otočná věž:** palebný rozsah 360°.

**Boční střílna:** palebný rozsah 90° do daného boku.

**Boční věž:** palebný rozsah 180° do daného boku.

**Přídová/zádová střílna:** palebný rozsah 90° vpřed resp. vzad.

**Přídová/zádová věž:** palebný rozsah 180° vpřed resp. vzad.

**Pevná věž, Příd, Pod křídly, Pylony:** žádný palebný rozsah, jen přímo vpřed.

**Paže:** palebný rozsah 180° vpřed.

**Bombomet:** shazuje bomby směrem dolů, popř. vypouští miny směrem vzad.

U velkých vodních, atmosférických a vesmírných plavidel umístění výzbroje nehraje roli. Vždy mohou střílet do všech směrů (pokud není řečeno jinak).

# Malá vozidla

## Kolo

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost X km/h, Nosnost 2, **Cena: 1000**

**Zbraně:** n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	16	5	*	25	0

**Bezmotorové vozidlo:** Jeho STR a Cestovní rychlost závisí na síle jezdce. STR je přímo rovné jezdcovu STR. Cestovní rychlost je pak dvojnásobek této hodnoty. Počítá se efekt Únavy.

## Skútr

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 2000**

**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

## Motocykl

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 3000**

**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

## Tříkolka

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 100 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 3000**

**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

## Čtyřkolka

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 3000**

**Zbraně:** n/a

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

## Sněžný skútr

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 100 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 3000**

**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

**Sněžné vozidlo:** Může se pohybovat jen po sněhu či ledu. Nemá za to žádné postihy.



## Bojová vozidla

Bojová vozidla mají následující vybavení:

**Světlomety:** Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost.  
Dosah je 50 metrů vpřed.

**Radiostanice:** Vysílačka s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.

### Lehké vozidlo

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 6, **Cena: 30.000**

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 2

**Zbraně (otočná věž):** 1x těžká zbraň

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

**INFO:** Lehká vozidla jsou malá a slabě pancéřovaná. Jsou však rychlá a tak se hodí pro bleskové případy a průzkum.

### Obrněné vozidlo

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 40.000**

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 2

**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	14

**INFO:** Obrněná vozidla již nesou těžší pancéřování, ovšem jsou pomalejší. Dobře se hodí jako podpora tanků a eskorta dělostřelectva.

### Bojové vozidlo pěchoty

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 6

**Zbraně (otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (2x boční střílna):** palebné průzory pro pistole a pušky pasažérů

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

**INFO:** Bojová vozidla pěchoty (IFV) jsou přechodem mezi Obrněnými pěchotními transportéry a Lehkými tanky. Mají silnou výzbroj, ale i přepravní prostor pro pěchotu. Pěchota má možnost střilet ze svých zbraní, zatímco je převážena.

### Obrněný pěchotní transportér

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kolové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 12

**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	10	150	14

**INFO:** Obrněné pěchotní transportéry (APC) jsou určeny k přesunu většího množství vojáků. Mají relativně slabou výzbroj, ovšem velký přepravní prostor pro pěchotu.

## Lehký tank

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, pásové

**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 6, **Cena: 60.000**

**Posádka:** řidič, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (otočná věž):** 1x tankový kanon, 1x těžká zbraň

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

**INFO:** Lehké tanky (LBT) jsou rychlé avšak slabě pancéřované tanky. Nesou málo zbraní.

## Střední tank

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

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 4, **Cena: 70.000**

**Posádka:** řidič, věžový střelec, příďový střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (otočná věž):** 1x tankový kanon, 1x těžká zbraň

**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	14	14	300	16

**INFO:** Střední tanky (MBT) jsou přechodem mezi Lehkými a Těžkými tanky. Tvoří kostru obrněných jednotek každé armády.

## Těžký tank

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

**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 2, **Cena: 80.000**

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

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (otočná věž):** 1x tankový kanon, 1x těžká zbraň

**Zbraně (příďová střílna):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (2x boční věž):** 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	18

**INFO:** Těžké tanky (HBT) jsou silně pancéřované avšak pomalé tanky. Nesou mnoho zbraní.

## Super-těžký tank

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 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	18

**INFO:** Super-těžké tanky (SBT) jsou obrovské obrněné stroje, které nezastavitelně postupují po bitevním poli.

## Podpůrné dělostřelectvo

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

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: 70.000**

**Posádka:** řidič, střelec, nabíječ, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (pevná věž):** 1x houfnice NEBO 1x kanonová houfnice NEBO 1x dělostřelecký raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	10

**INFO:** Podpůrné dělostřelectvo (SA) jsou slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určena pro přímý boj. Z bezpečné vzdálenosti ostřelují bojiště svými dalekonosnými zbraněmi. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

**Nepohyblivost:** Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

## Protiletadlové dělostřelectvo

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

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: 70.000**

**Posádka:** řidič, střelec, nabíječ, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (pevná věž):** 1x protiletadlový dalekonosný kanon NEBO 1x protiletadlový rychlopalný kanon NEBO 1x protiletadlový dalekonosný raketomet NEBO 1x protiletadlový rychlopalný raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	10

**INFO:** Protiletadlové dělostřelectvo (AA) jsou slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určena pro přímý boj. Jejich úkolem je sestřelovat nepřátelská letadla svými dalekonosnými zbraněmi. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

viční dosah exploze, poloviční ničivost a může střílet jen na vzdušné cíle. Jedná se o automatickou zbraň.

**Nepohyblivost:** Z primární zbraně nemůže střílet za pohybu.

**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.

**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.

**Protiletadlový rychlopalný kanon:** pro jeho základ použijte projektilový tankový kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, polo-

**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.

## Útočné dělo

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

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: 70.000**

**Posádka:** řidič, střelec, nabíječ, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (pevná věž):** 1x protipevnostní demoliční kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	15

**INFO:** Útočná děla (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.

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

## Ničitel tanků

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

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 5, **Cena: 70.000**

**Posádka:** řidič, střelec, nabíječ, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (pevná věž):** 1x protitankový destrukční kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	15

**INFO:** Ničitelé tanků (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.

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

### Lehké kráčedlo

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, kráčedlo

**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 6, **Cena: 70.000**

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová věž):** 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	12	12	12	200	14

**INFO:** Lehká kráčedla jsou rychlá a mrštná, avšak slabě pancéřovaná.

### Střední kráčedlo

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

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo: 4, **Cena: 80.000**

**Posádka:** řidič, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (2x paže):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (příďová věž):** 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	10	14	14	300	16

**INFO:** Střední kráčedla jsou přechodem mezi Lehkými a Těžkými.

### Těžké kráčedlo

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

**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo: 2, **Cena: 90.000**

**Posádka:** řidič, 2x střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (2x paže):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (příďová věž):** 1x dělostřelecká zbraň, 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	8	16	16	400	18

**INFO:** Těžká kráčedla jsou pomalá a neohrabaná, avšak silně pancéřovaná. Nesou mnoho zbraní.

### Super-těžké kráčedlo

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

**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	6	18	18	50	18

**INFO:** Super-těžká kráčedla jsou obří ocelové bestie s těžkou výzbrojí a pancéřováním.

## Speciální vozidla

Existuje mnoho dalších druhů výše uvedených vozidel. V závorce jsou uvedeny skupiny, které je využívají nejčastěji.

### Polopásová verze (všichni):

Pro kolová vozidla. Jejich AGI je sníženo o 2, jejich STR je zvýšeno o 2. Jejich Cestovní rychlost je snížena o 10 km/h. Cena vozidla je stejná.

### Kráčedlová verze (všichni):

Pro kolová a pásová vozidla. Vozidla mají místo kol a pásů nohy, obvykle dva, tři nebo čtyři páry. Používají hodnotu CCO. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Vznášedlová verze (všichni):

Pro kolová a pásová vozidla. Kolová vozidla ve vznášedlové verzi manévrují jako kolová, pásová vozidla jako pásová. Vznášedla ke svému pohybu používají tentýž typ pohonu, jako CTOL atmosférická letadla příslušné rasy (např. Šedé říše – turbojet motory). Cena vozidla je dvojnásobná.

### Pokročilá vznášedlová verze (Lidé Bílých a Černých říší):

Pro kolová a pásová vozidla. Kolová vozidla ve vznášedlové verzi manévrují jako kolová, pásová vozidla jako pásová. Jejich AGI je zvýšeno o 2. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Používají anti-gravitační motory (Černé říše), respektive magické talismany (Bílé říše). Cena vozidla je trojnásobná.

### Lesní verze (Půlčící):

Pro kolová a pásová vozidla. Na přidi mají cirkulárky a motorové pily pro rychlé a snadné odstraňování stromů z cesty. Stromy a jiné rostliny nepředstavují pro vozidlo žádnou překážku a nijak nesnižují jeho rychlost. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Partyzánská verze (Goblini):

Pro kolová a pásová vozidla. Na přidi mají speciální radlici pro vybudování úkrytu. Jako jednu akci umí vyrobít skryš, do které se mohou schovat. Skryš slouží jako úkryt v terénech, kde se normálně schovat nedá (např. step, poušť, pustina...). Pokud je ale skryš vyrobena tam, kde se schovávat dá i normálně, nepřátelé mají při hledání zrakem postih -10 na PER. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Městská verze (Gnómové):

Pro kolová a pásová vozidla. Zespod trupu mají záchytný systém, který jim dovoluje pohybovat se po strmých površích (i po zcela kolmých, jako jsou například zdi budov). Cena vozidla je dvojnásobná.

### Zákopová verze (Hobgoblini):

Pro kolová a pásová vozidla. Zespod trupu mají hrabací systém pro vyhloubení jámy. Jako jednu akci si umí vyhrabat zákop, který jim poskytuje bonus +10 k ARM. Zákop slouží jako krytí v terénech, které samy o sobě žádné krytí neposkytují (např. step, poušť, pustina...). Pokud je ale zákop vyhrabán tam, kde se dá krytí i normálně, jeho bonus k ARM je zvýšen o lokální bonus. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Podzemní verze (Trpaslíci):

Pro kolová a pásová vozidla. Na přidi mají velký vrták a sadu razících hlav pro rychlé a snadné hloubení tunelů. Cestovní rychlost pod zemí je poloviční. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Blesková verze (Orkové):

Pro kolová a pásová vozidla. 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 vozidla je dvojnásobná.

### Plachetní verze (Canirové, Felirové, Ursarové):

Pro kolová vozidla. Bezmotorová verze, která je poháněná větrnou plachtou. Tato vozidla nepotřebují palivo, ale jsou závislá na větru. Jejich STR a Cestovní rychlost závisí na síle větru. Za slabého větru mají standardní STR a standardní Cestovní rychlost. Za bezvětří mají postih -2 od STR a poloviční Cestovní rychlost. Za silného větru mají bonus +2 k STR a Cestovní rychlost zvýšeno o polovinu. Jejich jízda je naprosto tichá. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Osobní bitevní platformy (Titáni):

Pro Lehké, Střední a Těžké tanky. Platforma je vozidlo, jehož posádkou je jeden Titán. Může nést i jednoho pasažéra velikosti 1 (obvykle Titánova služebníka). Lehké tanky jsou pro Trolly, Střední tanky pro Zlobry a Těžké tanky pro Obry. Všechny zbraně ovládá sám Titán. Jedná se o Otevřené vozidlo, pasažér však může být ukryt, jako by byl v Uzavřeném vozidlu. Cena vozidla je stejná.

# Malé čluny

## Veslice

Velikost 4, Dopravní prostředek (Plavidlo, Malý člun), otevřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost X km/h, 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	16	5	*	25	0

**Bezmotorové plavidlo:** Jeho STR a Cestovní rychlost závisí na síle veslaře. STR je přímo rovné veslařovu STR. Cestovní rychlost je pak dvojnásobek této hodnoty. Počítá se efekt Únavy. **Snadné použití:** K používání není potřeba žádná schopnost.

## Plachetnice

Velikost 4, Dopravní prostředek (Plavidlo, Malý člun), otevřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost X km/h, 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	16	5	*	25	0

**Bezmotorové plavidlo:** Jeho STR a Cestovní rychlost závisí na síle větru. V bezvětří má STR 2 a Cestovní rychlost 20 km/h. Za slabého větru má STR 5 a Cestovní rychlost 50 km/h. Za silného větru má STR 7 a Cestovní rychlost 70 km/h. Její plavba je naprosto tichá. **Snadné použití:** K používání není potřeba žádná schopnost.

## Motorový člun

Velikost 4, Dopravní prostředek (Plavidlo, Malý člun), otevřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 3, 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	15	5	10	25	0

## Vodní skútr

Velikost 2, Dopravní prostředek (Plavidlo, Malý člun), otevřené, hladinové

**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

## Mini-ponorka

Velikost 4, Dopravní prostředek (Plavidlo, Malý člun), otevřené, ponorné

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Maximální ponor 50 m, Palivo 3, Nosnost 4, **Cena: 40.000**

**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

**Podvodní použití:** K používání je potřeba i schopnost Akvanaut.

## Bojové čluny

Bojové čluny mají následující vybavení:

**Světlomety:** Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah je 50 metrů vpřed.

**Radiostanice:** Vysílačka s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.

**Záchranný člun:** Pro případ nouzového opuštění plavidla. Unese posádku i pasažéry. Ponorné čluny mají speciální podvodní verzi.

**Systém podpory života:** Pouze ponorné čluny.

### Hlídkový člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo: 5, **Cena: 40.000**

**Posádka:** kormidelník, střelec

**Pasažéři:** 2

**Zbraně (otočná věž):** 1x těžká zbraň

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 a strážní čluny, které hlídají pobřežní oblasti a vojenské přístavy.

**Ponorné hlídkové čluny:** typ: uzavřené, ponorné. Maximální hloubka ponoru je 50 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet jen když jsou na hladině. Za příplatek 4.000 peněz mohou ze zbraní střílet i pod hladinou.

### Eskortní člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**

**Posádka:** kormidelník, 2x střelec

**Pasažéři:** 2

**Zbraně (příd'ová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (záď'ová 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:** Čluny určené k obraně velkých plavidel.

**Ponorné eskortní čluny:** typ: uzavřené, ponorné. 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.

### Dělový 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 (příd'ová věž):** 1x těžká zbraň + tankový kanon NEBO houfnice NEBO kanonová houfnice NEBO dělostřelecký raketomet

**Zbraně (záď'ová 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 dělostřeleckými zbraněmi. Zastávají úlohu 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 čluny:** typ: uzavřené, ponorné. 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.



## Batyskaf

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, ponorné

**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Maximální ponor 10 km, Palivo: 10, **Cena: 100.000**

**Posádka:** kormidelník

**Pasažéři:** 2

**Zbraně:** n/a

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

**INFO:** Speciální 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.

## Lehký výsadkový člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**

**Posádka:** kormidelník, střelec

**Pasažéři:** 10 osob nebo 1 vozidlo velikosti 4-6 (otevřený či uzavřený prostor)

**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 určené k výsadku pozemních sil. Existují dvě verze – s otevřeným a uzavřeným přepravním prostorem. Výhoda první verze je v tom, že pasažéři mohou použít své zbraně k obraně člunu. Výhoda té druhé je v tom, že náklad i pasažéři jsou lépe chráněni. Každopádně tyto čluny nejsou určeny pro přímý boj.

**Ponorné výsadkové čluny:** typ: uzavřené, ponorné. 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. Ponorné čluny mají Uzavřený prostor standardně. Pasažéry mohou nakládat/vykládat jen když jsou na hladině.

**Uzavřený prostor:** Verze s uzavřeným prostorem stojí o 5.000 peněz více.

## Těžký výsadkový člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 7, **Cena: 100.000**

**Posádka:** kormidelník, střelec

**Pasažéři:** 20 osob nebo 2 vozidla velikosti 4-6 nebo 1 vozidlo velikosti 7-10 (otevřený či uzavřený prostor)

**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 určené k výsadku pozemních sil. Existují dvě verze – s otevřeným a uzavřeným přepravním prostorem. Výhoda první verze je v tom, že pasažéři mohou použít své zbraně k obraně člunu. Výhoda té druhé je v tom, že náklad i pasažéři jsou lépe chráněni. Každopádně tyto čluny nejsou určeny pro přímý boj.

**Ponorné výsadkové čluny:** typ: uzavřené, ponorné. 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. Ponorné čluny mají Uzavřený prostor standardně. Pasažéry mohou nakládat/vykládat jen když jsou na hladině.

**Uzavřený prostor:** Verze s uzavřeným prostorem stojí o 10.000 peněz více.

## Lehký minový člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo: 6, **Cena: 50.000**

**Posádka:** kormidelník, střelec, bombometčík

**Pasažéři:** 2

**Zbraně (otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (bombomet):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká hlubinná bomba nebo mina

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 pokládání min a shazování hlubinných bomb. Jedná se o podpůrné čluny, nejsou určeny pro přímý boj.

**Ponorné minové čluny:** typ: uzavřené, ponorné. 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.

## Těžký minový člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo: 7, **Cena: 100.000**

**Posádka:** kormidelník, střelec, bombometčík

**Pasažéři:** 4

**Zbraně (otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (bombomet):** 4 typy lehkých NEBO 2 typy středních NEBO 1 typ těžkých hlubinných bomb nebo min (zásoba není omezena počtem)

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 pokládání min a shazování hlubinných bomb. Jedná se o podpůrné čluny, nejsou určeny pro přímý boj.

**Ponorné minové čluny:** typ: uzavřené, ponorné. 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.

**Lehká hlubinná bomba:** může mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a funguje jako Nárazový granát. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá bomba je jen na jedno použití. Může být použita pouze na podvodní cíle nacházející se pod plavidlem.

**Střední hlubinná bomba:** může mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a funguje jako Nárazový granát. Oproti němu je však její bojovou náloží Velká výbušnina (DAM-V). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá bomba je jen na jedno použití. Může být použita pouze na podvodní cíle nacházející se pod plavidlem.

**Těžká hlubinná bomba:** může mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a funguje jako Nárazový granát. Oproti němu je však její bojovou náloží Obří výbušnina (DAM-O). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá bomba je jen na jedno použití. Může být použita pouze na podvodní cíle nacházející se pod plavidlem.

**Námořní miny:** Existují v Lehké, Střední a Těžké verzi. Mohou mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) v běžné, Velké respektive Obří velikosti, a fungují jako Senzorové miny (dosah jejich senzoru je 10 metrů) nebo jako Kontaktní miny. Čluny mohou miny položit tak, aby měly efekt na hladinová plavidla nebo na ponorky. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá mina je jen na jedno použití.

## Speciální čluny

Existuje mnoho dalších druhů výše uvedených člunů. V závorce jsou uvedeny skupiny, které je využívají nejčastěji.

### Hydrofoily (všichni):

Pro hladinové čluny. Hydrofoily jsou lodě s podvodními křídly, které při vyšších rychlostech nadzvedávají trup lodí nad hladinu. AGI je zvýšeno o 4. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Cena člunu je dvojnásobná.

### Vznášedla (všichni):

Pro hladinové čluny. Manévrují jako kolová vozidla. Vznášedla ke svému pohybu používají tentýž typ pohonu, jako CTOL atmosférická letadla příslušné rasy (např. Šedé říše – turbojet motory). Cena člunu je dvojnásobná.

### Ekranoplány (Lidé Šedých říší):

Pro hladinové čluny. Ekranoplány jsou lodě podobné letounům s krátkými křídly, poháněné turbojet motory. Při vyšších rychlostech nadzvedávají trup lodí do vzduchu, takže loď letí těsně nad hladinou, jako vznášedlo. Ekranoplán může bezpečně překonat objekty nacházející se pod hladinou (např. miny) a dokonce i úseky souše, jejichž terén je hladký. V případě překonávání souše platí, že po uletění každého jednoho kilometru, či po skončení každého kola boje, si hodíte proti AGI plavidla. Pokud se hod vydaří, plavidlo zůstává pod kontrolou kormidelníka. Pokud ne, zavadilo trupem o povrch. Přistálo a již se nemůže dál hýbat, dokud neuspěje v hodu proti STR (každý pokus zabírá 10 minut), při tom musí mít prostor pro rozjezd. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Cena člunu je dvojnásobná.

### Pokročilá vznášedla (Lidé Bílých a Černých říší):

Pro hladinové čluny. Manévrují jako kolová vozidla. AGI je zvýšeno o 2. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Používají anti-gravitační motory (Černé říše), respektive magické talismany (Bílé říše). Cena člunu je trojnásobná.

### Komplexová verze (Půlčící, Gnómové, Trpaslíci):

Pro hladinové i podvodní čluny. Dvě komplexová plavidla stejné velikostní kategorie se mohou pevně propojit a utvořit tak jedno větší plavidlo. Velikost a HP jsou sečteny. ARM, STR a DUR se bere podle vyšší hodnoty, AGI a Cestovní rychlost podle té nižší. Takto spolu mohou být propojena pouze dvě plavidla. Pokud se propojí ponorka s hladinovým plavidlem, nemůže se ponořit. Propojení ani rozpojení nelze provést během boje. Cena člunu je dvojnásobná.

### Hejnová verze (Skřeti):

Pro hladinové i podvodní čluny. Hejnová plavidla se mohou spojit pomocí ramen a lávek resp. tunelů a utvořit tak velké hejno. Jeden člun je vždy velící. Hejno v boji operuje jako jeden objekt, ačkoliv každé plavidlo je bráno jako samostatný cíl – nepřítel si může vybrat, na jaké z nich zaútočí. Není to Oddíl, velikost se nesčítá. Když je nějaký člun zničen nebo jinak násilně odstraněn, hodí se proti STR hejna. Pokud hod neuspěje, hejno se rozpadne. Celkové STR hejna se bere podle vyšší hodnoty, AGI a Cestovní rychlost podle té nižší. Pokud hejno obsahuje ponorky i hladinová plavidla, nemůže se ponořit. Spojení ani rozpojení nelze provést během boje. Cena člunu je dvojnásobná.

### Skákací verze (Elfové):

Pro hladinové i podvodní čluny. Na krátkou chvíli mohou aktivovat elektronové, protonové, resp. neutronové trysky a vznést se nad hladinu. Tak mohou např. přeskocit přes minu, nepřátelské plavidlo nebo i přes krátký úsek souše. Pokud se člun před provedením skoku nehýbal, dokáže skočit jen do vzdálenosti rovné Cestovní rychlosti v metrech (např. 50 km/h – 50 metrů), ale skok je vždy úspěšný. Pokud se člun hýbal, musí uspět v hodu proti AGI. Pokud se povede, skočil do dvojnásobné vzdálenosti. Pokud ne, pokračuje místo toho normálním pohybem vpřed.

### Plachetnice (Canirové, Felirové, Ursarové):

Pro hladinové čluny. Bezmotorová verze, která je poháněná větrnou plachtou. Tato plavidla nepotřebují palivo, ale jsou závislá na větru. Jejich STR a Cestovní rychlost závisí na síle větru. Za slabého větru mají standardní STR a standardní Cestovní rychlost. Za bezvětří mají postih -2 od STR a poloviční Cestovní rychlost. Za silného větru mají bonus +2 k STR a Cestovní rychlost zvýšenu o polovinu. Jejich plavba je naprosto tichá. 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

## Kluzák

Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost X km/h, Nosnost 2, **Cena: 10.000**

**Zbraně:** n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	16	5	*	25	0

**INFO:** Závěsný bezmotorový kluzák s trojúhelníkovým křídlem.

**Bezmotorové letadlo:** Jeho STR a Cestovní rychlost závisí na síle větru. V bezvětří má STR 5 a Cestovní rychlost 30 km/h. Za slabého větru má STR 7 a Cestovní rychlost 40 km/h. Za silného větru má STR 10 a Cestovní rychlost 50 km/h. Jeho let je naprosto tichý.

## Rogalo

Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 50 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	16	5	10	25	0

**INFO:** Motorem poháněný závěsný kluzák s trojúhelníkovým křídlem.

## Ultralehká helikoptéra

Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 100 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	10	50	0

## Ultralehké autogyro

Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, STOL

**Informace:** Cestovní rychlost 150 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	12	10	10	50	0

## Ultralehký letoun

Velikost 3, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 200 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	10	10	10	50	0

### EVA platforma

Velikost 3, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo, Malé vesmírné letadlo), otevřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 500 km/h, Palivo 3, Nosnost 2, **Cena: 10.000**

**Zbraně:** n/a

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

**Vesmírné použití:** K používání je potřeba i schopnost Astronaut.

**Vesmírné letadlo:** Může operovat pouze ve vesmíru.

### EVA modul

Velikost 4, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo, Malé vesmírné letadlo), otevřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 500 km/h, Palivo 3, 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	10	10	10	50	0

**Vesmírné použití:** K používání je potřeba i schopnost Astronaut.

**Vesmírné letadlo:** Může operovat pouze ve vesmíru.

### Vesmírný skútr

Velikost 2, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo, Malé vesmírné letadlo), otevřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 1000 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

**Vesmírné použití:** K používání je potřeba i schopnost Astronaut.

**Vesmírné letadlo:** Může operovat pouze ve vesmíru.

## Bojová letadla

Bojová letadla mají následující vybavení:

**Světlomety:** Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah je 100 metrů vpřed a dolů.

**Radiostanice:** Vysílačka s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.

**Katapultovací křesla a padáky:** Pro případ nouzového opuštění letadla. Posádka používá křesla, pasažéři musí vyskákat na padácích. Vesmírná letadla mají pro pasažéry místo toho jetpacky. Posádka i pasažéři vesmírných letadel by měli být vybaveni vhodnými ochrannými prostředky (vesmírný skafandr), jinak pravděpodobně stejně nepřežijí.

**Systém podpory života:** Včetně umělé gravitace. Pouze vesmírná letadla.

## Stíhací letoun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 1000 km/h, Palivo 25, **Cena: 100.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (před):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pod křídly):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	100	10

**INFO:** Lehké letouny určené pro boj s jinými letouny, primárně proto nesou protivzdušné zbraně. Velmi dobře manévrují, mají však slabé pancéřování.

**Pozemní cíle:** Při střelbě na pozemní cíle postih -10 na RCO.

## Vesmírný stíhací letoun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 10.000 km/h ve vesmíru, 500 km/h v atmosféře, Palivo 25, **Cena: 200.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (před):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pod křídly):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	100	10

**INFO:** Lehké letouny určené pro boj s jinými letouny, primárně proto nesou protiletounové zbraně. Velmi dobře manévrují, mají však slabé pancéřování. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

**Pozemní cíle:** Při střelbě na vesmírné lodě a stanice nebo pozemní cíle postih -10 na RCO.

**Atmosférický let:** V atmosféře má postih -2 na AGI.

**Lehká letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Střední letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a bojovou nálož je Velká výbušnina (DAM-V). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Těžká letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel a bojovou nálož je Obří výbušnina (DAM-O). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

### Design lehkých atmosférických letounů

Obvyklý u letounů velikosti 5 až 7.

**Lidé Bílých říší:** letouny s jednou tažnou nebo tlačnou vrtulí.

**Lidé Šedých říší:** letouny s jedním turbojet motorem.

**Lidé Černých říší:** letouny s jedním turbofan motorem.

**Půlčící, Goblini:** ornitoplány s jedním párem křídel.

**Gnomové, Hobgoblini:** gyroplány s jedním rotorem a jednou tažnou nebo tlačnou vrtulí.

**Trpaslíci, Orkové:** cykloplány s jedním párem cyklorotorů a jednou vyrovnávací vrtulí.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** letouny s jednou elektronovou/protonovou/neutronovou tryskou.

**Canirové, Felirové, Ursarové:** letouny s jednou tažnou nebo tlačnou šroubovicí.

**Trollové, Zlobři, Obři:** letouny s jedním raketovým motorem.

## Útočný letoun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 1000 km/h, Palivo 25, **Cena: 100.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příd):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pod křídly):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	10	10	100	14

**INFO:** Lehké letouny určené pro boj s pozemními cíli, primárně proto nesou protipozemní zbraně. Mají silné pancéřování, ale hůře manévrují. **Vzdušné cíle:** Při střelbě na vzdušné cíle postih -10 na RCO.

## Vesmírný útočný letoun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 10.000 km/h ve vesmíru, 500 km/h v atmosféře, Palivo 25, **Cena: 200.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příd):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pod křídly):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	10	10	100	14

**INFO:** Lehké letouny určené pro boj s vesmírnými loděmi a stanicemi, primárně proto nesou protilodní zbraně. Mají silné pancéřování, ale hůře manévrují. Mohou létat i v atmosféře planety, ovšem jejich výkon je silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar. **Vzdušné cíle:** Při střelbě na vesmírná letadla nebo vzdušné cíle postih -10 na RCO. **Atmosférický let:** V atmosféře má postih -2 na AGI.

**Lehká letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Střední letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a bojovou nálož je Velká výbušnina (DAM-V). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Těžká letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel a bojovou nálož je Obří výbušnina (DAM-O). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

## Stíhací bombardér

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 1000 km/h, Palivo 25, **Cena: 100.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (před):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pod křídly):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká bomba

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

**INFO:** Lehké letouny s univerzálním využitím. Nesou zároveň jak protivzdušné, tak i protipozemní zbraně. Úroveň jejich pancéřování a výkonu je vyrovnaná.

## Vesmírný stíhací bombardér

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 10.000 km/h ve vesmíru, 500 km/h v atmosféře, Palivo 25, **Cena: 200.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (před):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pod křídly):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká bomba

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

**INFO:** Lehké letouny s univerzálním využitím. Nesou zároveň jak protiletounové, tak i protiletadní zbraně. Úroveň jejich pancéřování a výkonu je vyrovnaná. 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 bomba:** může mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a funguje jako Nárazový granát. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá bomba je jen na jedno použití. Může být použita pouze na pozemní cíle nacházející se pod letadlem.

**Střední letecká bomba:** může mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a funguje jako Nárazový granát. Oproti němu je však její bojovou náloží Velká výbušnina (DAM-V). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá bomba je jen na jedno použití. Může být použita pouze na pozemní cíle nacházející se pod letadlem.

**Těžká letecká bomba:** může mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a funguje jako Nárazový granát. Oproti němu je však její bojovou náloží Obří výbušnina (DAM-O). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá bomba je jen na jedno použití. Může být použita pouze na pozemní cíle nacházející se pod letadlem.



## Taktický bombardér

Velikost 8, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 800 km/h, Palivo 50, **Cena: 200.000**

**Posádka:** pilot, bombometčík

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příd):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (bombomet):** 4 typy lehkých NEBO 2 typy středních NEBO 1 typ těžkých leteckých bomb (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:** Bombardéry pro ničení velkých nebo četných cílů na bitevním poli. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po náletu se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají obrannou věž.

## Vesmírný taktický bombardér

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, bombometčík

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příd):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (bombomet):** 4 typy lehkých NEBO 2 typy středních NEBO 1 typ těžkých leteckých bomb (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:** Bombardéry pro ničení vesmírných lodí a stanic. 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.

**Taktické rozprašovače:** Existují verze taktických bombardérů, které mají místo prostoru pro bomby nádrže pro bojovou látku. Pro její základ použijte těžkou Látkovou zbraň. Oproti ní má však desetinásobný dostřel (respektive maximální letovou výšku pro efektivní shození) a ničivost DAM-O. Zasáhne oblast o šířce tolik metrů, kolik je OR těžké zbraně, a o délce tolik metrů, kolik je MR těžké zbraně. Může být použita pouze na pozemní cíle nacházející se pod letadlem. Nádrže mají neomezenou zásobu.

## Design středních atmosférických letounů

Obvyklý u letounů velikosti 8 až 10.

**Lidé Bílých říší:** letouny se dvěma tažnými nebo tlačnými vrtulemi.

**Lidé Šedých říší:** letouny se dvěma turbojet motory.

**Lidé Černých říší:** letouny se dvěma turbofan motory.

**Půlčlící, Goblíni:** ornitoplány s jedním párem křídel.

**Gnómové, Hobgoblíni:** gyroplány s jedním rotorem a dvěma tažnými nebo tlačnými vrtulemi.

**Trpaslíci, Orkové:** cykloplány s jedním párem cyklorotorů a jednou vyrovnávací vrtulí.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** letouny se dvěma elektronovými/protonovými/neutronovými tryskami.

**Canirové, Felirové, Ursarové:** letouny se dvěma tažnými nebo tlačnými šroubovicemi.

**Trollové, Zlobři, Obři:** letouny se dvěma raketovými motory.

## Strategický bombardér

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 400 km/h, Palivo 100, **Cena: 400.000**

**Posádka:** pilot, bombometčík, příďový střelec, horní střelec, zádový střelec

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (horní otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (zádová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (bombomet):** 8 typů lehkých NEBO 4 typy středních NEBO 2 typy těžkých leteckých bomb (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:** Velké bombardéry s dlouhým doletem, určené k ničení měst, továren a dalších důležitých objektů daleko za hranicemi nepřátelské říše. 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 bombardér

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, bombometčík, příďový střelec, horní střelec, zádový střelec

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (horní otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (zádová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (bombomet):** 8 typů lehkých NEBO 4 typy středních NEBO 2 typy těžkých leteckých bomb (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:** Velké bombardéry s dlouhým doletem, určené k ničení těch největších vesmírných lodí, stanic a dalších objektů. 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.

**Strategické rozprašovače:** Existují verze strategických bombardérů, které mají místo prostoru pro bomby nádrže pro bojovou látku. Pro její základ použijte těžkou Látkovou zbraň. Oproti ní má však stonásobný dostřel (respektive maximální letovou výšku pro efektivní shození) a ničivost DAM-O. Zasáhne oblast o šířce tolik metrů, kolik je desetinásobek OR těžké zbraně, a o délce tolik metrů, kolik je desetinásobek MR těžké zbraně. Může být použita pouze na pozemní cíle nacházející se pod letadlem. Nádrže mají neomezenou zásobu.

## Design těžkých atmosférických letounů

Obvyklý u letounů velikosti 1+.

**Lidé Bílých říší:** letouny se čtyřmi tažnými nebo tlačnými vrtulemi.

**Lidé Šedých říší:** letouny se čtyřmi turbojet motory.

**Lidé Černých říší:** letouny se čtyřmi turbofan motory.

**Půlčící, Goblíni:** ornitoplány s jedním párem křídel.

**Gnómové, Hobgoblíni:** gyroplány s jedním rotorem a čtyřmi tažnými nebo tlačnými vrtulemi.

**Trpaslíci, Orkové:** cykloplány s jedním párem cyklorotorů a jednou vyrovnávací vrtulí.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** letouny se čtyřmi elektronovými/protonovými/neutronovými tryskami.

**Canirové, Felirové, Ursarové:** letouny se čtyřmi tažnými nebo tlačnými šroubovicemi.

**Trollové, Zlobři, Obři:** letouny se čtyřmi raketovými motory.

## Taktický transportér

Velikost 8, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 800 km/h, Palivo 50, **Cena: 200.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 50 osob nebo 2 vozidla velikosti 4-6 nebo 1 vozidlo velikosti 7-10

**Zbraně (příd):** 2x těžká zbraň

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

**INFO:** Transportéry pro přesun menšího množství vojáků či vozidel přímo na bitevní pole nebo pryč z něj. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po vyložení či naložení se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají obrannou věž.

## Vesmírný taktický transportér

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

**Pasažéři:** 50 osob nebo 2 vozidla velikosti 4-6 nebo 1 vozidlo velikosti 7-10

**Zbraně (příd):** 2x těžká zbraň

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

**INFO:** Transportéry pro přesun menšího množství vojáků či vozidel přímo na palubu nepřátelské vesmírné lodě či stanice nebo pryč z ní. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po vyložení či naložení se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, 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.

**Palivové letadlo:** Existují verze taktických transportérů, které mají místo prostoru pro pasažéry nádrž pro doplňování paliva za letu. Mohou tedy doplnit palivo letadlům, která jsou pro to vhodně vybavena. Nádrž pojme palivo pro pět doplnění. Velikost letadla nehraje roli. V případě nouze může transportér toto palivo použít pro sebe.

**Mateřské letadlo:** Existují verze taktických transportérů, které mají místo prostoru pro pasažéry přepravní plochu pro menší letadlo. Do prostoru se vejde jedno letadlo o velikosti 4-6. Může z prostoru odstartovat a zase sem přistát.

## Strategický transportér

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, CTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 400 km/h, Palivo 100, **Cena: 400.000**

**Posádka:** pilot, příďový střelec, horní střelec, zádový střelec

**Pasažéři:** 100 osob nebo 4 vozidla velikosti 4-6 nebo 2 vozidla velikosti 7-10 nebo 1 vozidlo velikosti 1+

**Zbraně (příďová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (horní otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (zádová věž):** 1x těžká zbraň

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:** Velké transportéry s dlouhým doletem, určené k přesunu velkého množství vojáků i vozidel mezi válečnými zónami a vojenskými základnami. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po vyložení či naložení se co nejrychleji stahují do bezpečí. Aby se mohly bránit napadení, mají několik obranných věží.

## Vesmírný strategický transportér

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, příďový střelec, horní střelec, zádový střelec

**Pasažéři:** 100 osob nebo 4 vozidla velikosti 4-6 nebo 2 vozidla velikosti 7-10 nebo 1 vozidlo velikosti 1+

**Zbraně (příďová věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (horní otočná věž):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (zádová věž):** 1x těžká zbraň

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:** Velké transportéry s dlouhým doletem, určené k přesunu velkého množství vojáků i vozidel mezi vesmírnými loděmi a stanicemi. Nejsou určeny pro přímý boj, ihned po vyložení či naložení 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.

**Palivové letadlo:** Existují verze strategických transportérů, které mají místo prostoru pro pasažéry nádrž pro doplňování paliva za letu. Mohou tedy doplnit palivo letadlům, která jsou pro to vhodně vybavena. Nádrž pojme palivo pro deset doplnění. Velikost letadla nehraje roli. V případě nouze může transportér toto palivo použít pro sebe.

**Mateřské letadlo:** Existují verze strategických transportérů, které mají místo prostoru pro pasažéry přepravní plochu pro menší letadla. Do prostoru se vejdu dvě letadla o velikosti 4-6 nebo jedno letadlo o velikosti 7-10. Může z prostoru odstartovat a zase sem přistát.

## Lehká bojová helikoptéra

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 300 km/h, Palivo 5, **Cena: 150.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová střílna):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (pylony):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	100	14

**INFO:** Lehké helikoptéry (či ekvivalentní VTOL letadla), určené k útoku a k podpoře pozemních sil. Dobře manévrují, mají však slabé pancéřování.

## Lehká palebná loď

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 3.000 km/h ve vesmíru, 150 km/h v atmosféře, Palivo 5, **Cena: 300.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová střílna):** 1x těžká zbraň

**Zbraně (pylony):** 6x lehká NEBO 4x střední NEBO 2x těžká letecká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	100	14

**INFO:** Lehké palebné lodě (známé také jako „gunships“), určené k útoku a k podpoře pozemních sil. Dobře manévrují, mají však slabé pancéřování. Při letu v atmosféře planety je však jejich výkon 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. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Střední letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a bojovou nálož je Velká výbušnina (DAM-V). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Těžká letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel a bojovou nálož je Obří výbušnina (DAM-O). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

### Design lehkých helikoptér

Obvyklý u helikoptér velikosti 5 až 7.

**Lidé Bílých říší:** helikoptéry s jedním rotorem a jednou vyrovnávací vrtulí.

**Lidé Šedých říší:** helikoptéry s jedním turboshaft-rotorem a jedním vyrovnávacím ventilátorem.

**Lidé Černých říší:** helikoptéry s jedním turbodrive-rotorem a jednou vyrovnávací tryskou.

**Půlčící, Goblíni:** ornitoptéry s dvěma páry křídel.

**Gnómové, Hobgoblíni:** gyrokoptéry s jedním rotorem a jednou tlačnou nebo tažnou vrtulí.

**Trpaslíci, Orkové:** cyklokoptéry s dvěma páry cyklorotorů.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** letadla se dvěma elektronovými/protonovými/neutronovými VTOL tryskami.

**Canirové, Felirové, Ursarové:** helikoptéry s jednou vertikální šroubovicí.

**Trollové, Zlobři, Obři:** helikoptéry typu „tipjet“, které mají na konci každého listu rotoru malý raketový motor. Tyto motory rotorem otáčejí. Rotor je jeden, dvoulistý.

## Těžká bojová helikoptéra

Velikost 10, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 10, **Cena: 300.000**

**Posádka:** pilot, střelec

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová střílna):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pylony):** 12x lehká NEBO 8x střední NEBO 4x těžká letecká raketa

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

**INFO:** Těžké helikoptéry (či ekvivalentní VTOL letadla), určené k útoku a k podpoře pozemních sil. Mají silné pancéřování, avšak špatně manévrují.

## Těžká palebná 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

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová střílna):** 2x těžká zbraň

**Zbraně (pylony):** 12x lehká NEBO 8x střední NEBO 4x těžká letecká raketa

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

**INFO:** Těžké palebné lodě (známé také jako „gunships“), určené k útoku a k podpoře pozemních sil. Mají silné pancéřování, avšak špatně manévrují. Při letu v atmosféře planety je však jejich výkon 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. Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Střední letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a bojovou nálož je Velká výbušnina (DAM-V). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

**Těžká letecká raketa:** pro její základ použijte jednoranný raketomet. Oproti němu má však čtyřnásobný dostřel a bojovou nálož je Obří výbušnina (DAM-O). Jedná se o jednorázovou zbraň; každá raketa je jen na jedno použití.

### Design těžkých helikoptér

Obvyklý u helikoptér velikosti 8 až 10.

**Lidé Bílých říší:** helikoptéry s dvěma rotory umístěnými za sebou nebo vedle sebe.

**Lidé Šedých říší:** helikoptéry s dvěma turboshaft-rotory umístěnými nad sebou.

**Lidé Černých říší:** helikoptéry s dvěma turbodrive-rotory vedle sebe, vzájemně se prolínajícími.

**Půlčící, Goblíni:** ornitoptéry s dvěma páry křídel.

**Gnomové, Hobgoblíni:** gyrokoptéry s jedním rotorem a dvěma tlačnými nebo tažnými vrtulemi.

**Trpaslíci, Orkové:** cyklokoptéry s dvěma páry cyklorotorů.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** letadla se čtyřmi elektronovými/protonovými/neutronovými VTOL tryskami.

**Canirové, Felirové, Ursarové:** helikoptéry s jednou vertikální šroubovicí.

**Trollové, Zlobři, Obři:** helikoptéry typu „tipjet“, které mají na konci každého listu rotoru malý raketový motor. Tyto motory rotorem otáčejí. Rotor je jeden, čtyřlístý.

## Lehká transportní helikoptéra

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 300 km/h, Palivo 5, **Cena: 150.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 10 osob nebo 1 vozidlo velikosti 4-6

**Zbraně (příďová střílna):** 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	100	14

**INFO:** Lehké helikoptéry (či ekvivalentní VTOL letadla), určené k přesunu pozemních sil. Dobře manévrují, mají však slabé pancéřování.

## Lehká výsadková loď

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vesmírné letadlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 3.000 km/h ve vesmíru, 150 km/h v atmosféře, Palivo 5, **Cena: 300.000**

**Posádka:** pilot

**Pasažéři:** 10 osob nebo 1 vozidlo velikosti 4-6

**Zbraně (příďová střílna):** 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	100	14

**INFO:** Lehké výsadkové lodě (známé také jako „dropships“), určené k přesunu pozemních sil z paluby vesmírné lodě na povrch planety. Dobře manévrují, mají však slabé pancéřování. Při letu v atmosféře planety je však jejich výkon silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

**Atmosférický let:** V atmosféře má postih -2 na AGI.

**Palivové letadlo:** Existují verze transportních helikoptér/výsadkových lodí, které mají místo prostoru pro pasažéry nádrž pro doplňování paliva za letu. Mohou tedy doplnit palivo letadlům, která jsou pro to vhodně vybavena. Nádrž pojme palivo pro dvě doplnění. Velikost letadla nehraje roli. V případě nouze může transportní helikoptéra/výsadková loď toto palivo použít pro sebe.

**Drapákové letadlo:** Existují verze transportních helikoptér/výsadkových lodí, které mají místo prostoru pro pasažéry záchytná ramena. Těmi mohou uchopit rozměrné předměty, aniž by kvůli tomu musely dosednout na zem. Ramena unesou jeden objekt o velikosti 4-6. Takto převážený objekt není chráněn trupem letadla, může být cílem útoku. Sám také může útočit. Objekt lze uchopit i proti jeho vůli (viz pravidla pro Chycení, Základní kniha: Systém – pilot použije své CCO, letadlo může normálně provádět i jiné akce, jeho STR je v tomto případě 16), tehdy však chycený objekt nemůže nic dělat, jen se snažit o uvolnění.

## Těžká transportní helikoptéra

Velikost 10, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 150 km/h, Palivo 10, **Cena: 300.000**

**Posádka:** pilot, střelec

**Pasažéři:** 20 osob nebo 2 vozidla velikosti 4-6 nebo 1 vozidlo velikosti 7-10

**Zbraně (příďová střílna):** 2x těžká zbraň

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

**INFO:** Těžké helikoptéry (či ekvivalentní VTOL letadla), určené k přesunu pozemních sil. Mají silné pancéřování, avšak špatně manévrují.

## Těžká výsadková 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

**Pasažéři:** 20 osob nebo 2 vozidla velikosti 4-6 nebo 1 vozidlo velikosti 7-10

**Zbraně (příďová střílna):** 2x těžká zbraň

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

**INFO:** Těžké výsadkové lodě (známé také jako „dropships“), určené k přesunu pozemních sil z paluby vesmírné lodě na povrch planety. Mají silné pancéřování, avšak špatně manévrují. Při letu v atmosféře planety je však jejich výkon silně omezen, protože nemají vhodný aerodynamický tvar.

**Atmosférický let:** V atmosféře má postih -2 na AGI.

**Palivové letadlo:** Existují verze transportních helikoptér/výsadkových lodí, které mají místo prostoru pro pasažéry nádrž pro doplňování paliva za letu. Mohou tedy doplnit palivo letadlům, která jsou pro to vhodně vybavena. Nádrž pojme palivo pro čtyři doplnění. Velikost letadla nehraje roli. V případě nouze může transportní helikoptéra/výsadková loď toto palivo použít pro sebe.

**Drapákové letadlo:** Existují verze transportních helikoptér/výsadkových lodí, které mají místo prostoru pro pasažéry záchytná ramena. Těmi mohou uchopit rozměrné předměty, aniž by kvůli tomu musely dosednout na zem. Ramena unesou dva objekty o velikosti 4-6 nebo jeden objekt o velikosti 7-10. Takto převážený objekt není chráněn trupem letadla, může být cílem útoku. Sám také může útočit. Objekt lze uchopit i proti jeho vůli (viz pravidla pro Chycení, Základní kniha: Systém – pilot použije své CCO, letadlo může normálně prováďet i jiné akce, jeho STR je v tomto případě 16), tehdy však chycený objekt nemůže nic dělat, jen se snažit o uvolnění.



## Speciální letadla

Existuje mnoho dalších druhů výše uvedených letadel. V závorce jsou uvedeny skupiny, které je využívají nejčastěji.

### Konvertoplány (Lidé Bílých, Šedých a Černých říší):

Všechny helikoptéry existují také jako konvertoplány. Bílé říše mají typ „tiltwing“ s jedním či dvěma páry natáčecích křidel, na konci kterých jsou pevně ukotvené motorové gondoly s vrtulemi. Šedé říše mají typ „tiltrotor“ s jedním či dvěma páry pevně ukotvených křidel, na konci kterých jsou natáčecí motorové gondoly s turboshaft-vrtulemi. Černé říše mají konvertoplány s jedním či dvěma páry křidel, na konci kterých jsou natáčecí tunelové ventilátory typu turbodrive. Konvertoplány mohou fungovat v režimu VTOL i CTOL. V CTOL režimu mají dvojnásobnou Cestovní rychlost. Ve VTOL režimu mají AGI zvýšené o 4. Podobné je to i u vesmírných ekvivalentů „gunships“ a „dropships“, ty však mají na konci křidel raketové motory. Cena letadla je dvojnásobná.

### Super-rychlá letadla (Lidé Bílých, Šedých a Černých říší):

Všechny atmosférická CTOL letadla existují také ve verzi se super-rychlými náporovými motory. Bílé říše mají typ „motorjet“, Šedé říše mají typ „pulsejet“ a Černé říše mají typ „ramjet“. Cestovní rychlost je dvojnásobná. AGI je sníženo o 4, STR je zvýšeno o 4. Tato verze neexistuje u vesmírných letounů. Cena letadla je dvojnásobná.

### Pokročilá letadla (Lidé Bílých a Černých říší):

Pro všechna letadla. Atmosférická letadla mají místo vrtulí a rotorů anti-gravitační motory (Černé říše), respektive magické talismany (Bílé říše). VTOL letadla mají AGI zvýšeno o 2, CTOL letadla nyní fungují jako STOL. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Podobné je to i u vesmírných ekvivalentů, ty však mají místo toho gravitační motory, respektive upravené magické talismany. Cena letadla je trojnásobná.

### STOL letadla (Půlčící, Gnómové, Trpaslíci, Skřeti):

Pro CTOL letadla. STOL ornitoplány Půlčíků a Goblínů mají další pár křidel (jako je tomu u ornitoptér), který je ale menší, než primární. Rotor STOL gyroplánů Gnómů a Hobgoblinů je poháněný (jako v případě gyrokoptér), ale pouze převodem výkonu tažných/tlačných vrtulí. STOL cykloplány Trpaslíků a Orků mají další pár cyklorotorů (jako je tomu u cyklokoptér), který je ale menší, než primární. Tato konstrukce ve všech případech výrazně zkracuje start i přistání a zlepšuje také manévrovací schopnosti. Letoun má AGI zvýšeno o 2. Podobné je to i u vesmírných ekvivalentů, ty však mají místo toho pomocné raketové motory. Cena letadla je dvojnásobná.

### Ornitoptéry, chiroptéry, insektoptéry (Elfové):

Všechny helikoptéry Vznešených elfů existují také jako speciální Ornitoptéry s mechanickými ptačími křídly. Temní elfové mají místo toho Chiroptéry s mechanickými netopýřními křídly. Lesní elfové mají místo toho Insektoptéry s mechanickými mušními křídly. Všechny typy fungují stejně. Jejich Cestovní rychlost je poloviční, ale AGI je o 4 vyšší. Podobné je to i u vesmírných ekvivalentů „gunships“ a „dropships“, ty mají v těchto křídlech instalovány gravitační projektory, které každým mávnutím vypustí pohonný impuls – mohou tedy fungovat i ve vesmíru. Cena letadla je dvojnásobná.

### Kluzáky (Canirové, Felirové, Ursarové):

Pro CTOL letadla. Bezmotorová verze, větrný kluzák. Tato letadla nepotřebují palivo, ale jsou závislé na větru. Jejich STR a Cestovní rychlost závisí na síle větru. Za slabého větru mají standardní STR a standardní Cestovní rychlost. Za bezvětří mají postih  $-2$  od STR a poloviční Cestovní rychlost. Za silného větru mají bonus  $+2$  k STR a Cestovní rychlost zvýšenu o polovinu. Jejich let je naprosto tichý. Podobné je to i u vesmírných ekvivalentů, plachty jejich křidel fungují jako magnetické plachty (u Canirů), elektrické plachty (u Felirů), respektive solární plachty (u Ursarů) – je to totožná technologie, jaká je použita na STL pohony jejich vesmírných lodí. Ve vesmíru jsou však jejich atributy stále stejné – mají standardní STR a standardní Cestovní rychlost. 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 trojlísté rotory v ose trupu. Na konci každého listu rotoru je malý raketový motor. Tyto motory rotorem otáčejí. Z pohledu pravidel se tato letadla považují za STOL. Jejich STR je zvýšeno o 4. Jejich AGI je sníženo o 4. Stejně je to i u vesmírných ekvivalentů, bez větších technologických odlišností. Cena letadla je dvojnásobná.

## Doplňky strojů

Každé vozidlo, člun a letadlo může mít případné vybavení, které zvyšuje jeho efektivitu na bitevním poli. Od každého druhu vybavení může mít maximálně jeden kus. Malá vozidla, Malé čluny a Malá letadla doplňky mít nemohou.

### Přídavné pancéřování

Cena: polovina ceny stroje

Pancéřové pláty, které posílí odolnost stroje. Zvyšuje ARM o 5, avšak snižuje AGI o 5.

### Pátrací reflektor

Cena: 200

Velký reflektor, který může být použit k osvětlování bojiště v noci. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah reflektoru je 500 metrů jedním směrem.

### NBC ochranný systém

Cena: polovina ceny stroje

Lze namontovat jen na Uzavřený stroj. Posádka i pasažéři jsou plně chráněni proti Chemickým, Biologickým i Radiačním útokům.

### Přídavné palivové nádrže

Cena: polovina ceny stroje

Na trup se připevní velké palivové nádrže, takže stroj dokáže dojet mnohem dál. Zásoba paliva je dvojnásobná.

### Radlice

Cena: 200

Jen pro Vozidla. Radlice na přídi dovoluje odhrnout překážky, které by jinak stály v cestě. Vozidlo nemá postihy za lehké překážky, které mu stojí v cestě. Nelze instalovat na kráčedla.

### Válec

Cena: 400

Jen pro Vozidla. Kovový válec na přídi dovoluje drtit překážky, které by jinak stály v cestě. Vozidlo automaticky ničí menší objekty, do kterých vrazí. Také bezpečně odpaluje všechny miny, které mu leží v cestě. Nelze instalovat na kráčedla. Snižuje AGI o 2.

### Vrhače dýmovnic

Cena: 500

Jen pro Vozidla a Čluny. Na trup se připevní vrhače dýmovnic. Vystřelené dýmovnice do svého okolí začnou vypouštět oblak neprůhledného kouře, který stroj efektivně maskuje a kryje před zraky nepřátel. Vytváří sníženou viditelnost (postih  $-2$ ) v místě použití, po dobu 10 minut. Dosah 20 metrů.

### Podpěrné rydlo/vzpěry

Cena: polovina ceny vozidla

Lze namontovat jen na Podpěrné dělostřelectvo, Protiletadlové dělostřelectvo, Útočné dělo a Ničitele tanků. Jako jednu akci se vozidlo může zapřít záďovým rydlem pohlcující zpětný ráz, respektive bočními výsuvnými vzpěrami. Při střelbě z Dělostřelecké zbraně získá  $+2$  k RCO. Dokud je zapřené, nemůže se pohybovat. Zvednutí radlice/vzpěr zabírá taktéž jednu akci.

### Těžká zbraň na kupoli

Cena: 1.000 + cena zbraně

Lze namontovat jen na Lehký, Střední, Těžký a Super-těžký tank. Tank může mít na věži další Těžkou zbraň, která je obsluhována střelcem, který vylezl z poklopu. Střelec tedy není chráněn trupem vozidla, jako by byl v Otevřeném vozidle. Zbraň se může otáčet nezávisle na věži.

### Obojživelná úprava

Cena: polovina ceny vozidla

Jen pro Vozidla. Vozidlo je zcela vodotěsné, má nadnášecí plováky a lodní šrouby. Může snadno překonávat vodní plochu (stejnou rychlostí). Pokud je Obojživelný systém instalován na uzavřené vozidlo, může toto vozidlo i jezdit po dně, v hloubce maximálně 10 metrů (Běžná kategorie velikosti) respektive 100 metrů (Velká kategorie velikosti). Systém v tom případě zahrnuje zásobu vzduchu na 12 hodin.

### Vesmírná úprava

Cena: polovina ceny vozidla

Jen pro Vozidla. Vozidlo má magnetické/gravitační projekory, takže se může bez problémů pohybovat po vesmírných objektech s nízkou gravitací i po trupech vesmírných lodí a stanic. Taktéž je vybaveno generátorem umělé gravitace na palubě. Pokud se jedná o otevřené vozidlo, posádka i pasažéři musí být vybaveni vhodnou ochranou (vesmírným skafandrem). Uzavřené vozidlo má zásobu vzduchu na 12 hodin.

### Vrhače klamných cílů

Cena: 1.000

Na trup se připevní vrhače tepelných světlic, anti-radarových pilin, laserových bójí a dalších systémů. Všechny fungují tak, že na sebe odchylují řízené střely. K úspěšnému (včasnému) vystřelení klamného cíle si člen posádky hodí proti svému PER. Pokud uspěje, klamný cíl byl včas vypuštěn a střela stroj minula.

### Brzdny padák

Cena: 200

Jen pro Letadla. Brzdny padák výrazně zkracuje přistávací dráhu CTOL letadla. Padák funguje tak, že při přistání se CTOL letadlo chová jako VTOL letadlo.

### Přistávací lyže

Cena: 100

Jen pro Letadla. Místo standardního podvozku dostane letadlo lyže, takže dokáže přistát a startovat ze sněhu.

### Přistávací plováky

Cena: 100

Jen pro Letadla. Místo standardního podvozku dostane letadlo plováky, takže dokáže přistát a startovat z vodní plochy.

### Systém tankování za letu

Cena: 500

Jen pro Letadla. Letadlo je vybaveno zatahovací trubicí, kterou může přijímat palivo (popř. dobíjet energii) z Palivových letadel přímo za letu. Natankování trvá 5 minut.

# Vodní plavidla

## Standardní zařízení vodních plavidel

Každé vodní plavidlo má standardně:

- ▶ pohon
- ▶ komunikační systém (dosah 1.000 km)
- ▶ radar (pasivní), senzory (aktivní) a navigační systém, ponorky mají navíc sonar (pasivní)
- ▶ záchranné čluny
- ▶ naložovací můstek pro spojení s jinou lodí nebo přístavem
- ▶ prostor pro tolik člunů do velikosti 10, kolik je jeho velikost (např. 5+: 5 člunů)
- ▶ systém podpory života (pouze ponorky)

## Korveta

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

**Informace:** Cestovní rychlost 80 km/h, Palivo 100, **Cena: 500.000**

**Posádka:** 100

**Přepravní kapacita:** 50

**Sloty:** 10

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

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

## Fregata

Velikost 2+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 70 km/h, Palivo 200, **Cena: 750.000**

**Posádka:** 200

**Přepravní kapacita:** 100

**Sloty:** 20

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

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

## Ničitel

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, hladinové

**Informace:** Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo 300, **Cena: 1 milion**

**Posádka:** 300

**Přepravní kapacita:** 150

**Sloty:** 30

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

**INFO:** Ničitelé jsou lehké bojové lodě. Slouží jako eskorta větších lodí.

### Lehký křižník

Velikost 4+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 400, **Cena: 2 miliony**  
**Posádka:** 400  
**Přepravní kapacita:** 200  
**Sloty:** 40

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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 (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo 500, **Cena: 3 miliony**  
**Posádka:** 600  
**Přepravní kapacita:** 300  
**Sloty:** 60

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

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

### Těžký křižník

Velikost 6+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo 600, **Cena: 4 miliony**  
**Posádka:** 800  
**Přepravní kapacita:** 400  
**Sloty:** 80

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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.

### Bitevní křižník

Velikost 7+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo 700, **Cena: 5 milionů**  
**Posádka:** 1000  
**Přepravní kapacita:** 500  
**Sloty:** 100

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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 (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo 800, **Cena: 10 milionů**  
**Posádka:** 2000  
**Přepravní kapacita:** 1000  
**Sloty:** 200

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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 (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo 900, **Cena: 20 milionů**  
**Posádka:** 3000  
**Přepravní kapacita:** 1500  
**Sloty:** 300

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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 (Plavidlo), uzavřené, hladinové  
**Informace:** Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo 1000, **Cena: 30 milionů**  
**Posádka:** 4000  
**Přepravní kapacita:** 2000  
**Sloty:** 400

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

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

### Lehká ponorka

Velikost 4+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, ponorné

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Maximální ponor 100 m, Palivo 400, **Cena: 4 miliony**

**Posádka:** 400

**Převážná kapacita:** 200

**Sloty:** 40

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

**INFO:** Lehké ponorky jsou nejmenší bojová ponorná plavidla. Jsou rychlá a dobře manévrují, nemohou se však potopit do příliš velkých hloubek.

### Střední ponorka

Velikost 5+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, ponorné

**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Maximální ponor 250 m, Palivo 500, **Cena: 6 milionů**

**Posádka:** 600

**Převážná kapacita:** 300

**Sloty:** 60

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

**INFO:** Střední ponorky jsou kompromisem mezi lehkými a těžkými.

### Těžká ponorka

Velikost 6+, Dopravní prostředek (Plavidlo), uzavřené, ponorné

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Maximální ponor 500 m, Palivo 600, **Cena: 8 milionů**

**Posádka:** 800

**Převážná kapacita:** 400

**Sloty:** 80

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

**INFO:** Těžké ponorky jsou rozměrná plavidla, ale jsou pomalé a špatně manévrují. Mohou se ale ponořit i do těch největších hloubek.

# Atmosférická plavidla

## Standardní zařízení atmosférických plavidel

Každé atmosférické plavidlo má standardně:

- ▶ pohon
- ▶ komunikační systém (dosah 1.000 km)
- ▶ radar (pasivní), senzory (aktivní) a navigační systém
- ▶ záchranné moduly (s padáky)
- ▶ nalodovací můstek pro spojení s jinou lodí nebo kotevní věží
- ▶ prostor pro tolik STOL/VTOL letadel do velikosti 10, kolik je jeho velikost (např. 5+: 5 letadel)

### Korveta

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 80 km/h, Palivo 100, **Cena: 500.000**

**Posádka:** 100

**Přepravní kapacita:** 50

**Sloty:** 10

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

**INFO:** Oblačné korvety jsou nejmenší bojové atmosférické lodě. Slouží jako průzkumná a kurýrní plavidla.

### Fregata

Velikost 2+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 70 km/h, Palivo 200, **Cena: 750.000**

**Posádka:** 200

**Přepravní kapacita:** 100

**Sloty:** 20

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

**INFO:** Oblačné fregaty jsou malé bojové atmosférické lodě. Slouží jako hlídková plavidla.

### Ničitel

Velikost 3+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 60 km/h, Palivo 300, **Cena: 1 milion**

**Posádka:** 300

**Přepravní kapacita:** 150

**Sloty:** 30

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

**INFO:** Oblační ničitelé jsou lehké bojové atmosférické lodě. Slouží jako eskorta větších lodí.

### Lehký křižník

Velikost 4+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 50 km/h, Palivo 400, **Cena: 2 miliony**

**Posádka:** 400

**Přepravní kapacita:** 200

**Sloty:** 40

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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 (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 40 km/h, Palivo 500, **Cena: 3 miliony**

**Posádka:** 600

**Přepravní kapacita:** 300

**Sloty:** 60

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

**INFO:** Běžně nasazované bojové atmosférické lodě. Hodnoty pancéřování a rychlosti jsou vyrovnané.

### Těžký křižník

Velikost 6+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 30 km/h, Palivo 600, **Cena: 4 miliony**

**Posádka:** 800

**Přepravní kapacita:** 400

**Sloty:** 80

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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.

#### Design atmosférických plavidel

**Lidé Bílých říší:** vzducholodě s protáhlým balónem na lehký plyn, poháněné vrtulemi.

**Lidé Šedých říší:** oblačné lodě podobné lodím námořním, poháněné turbojet motory.

**Lidé Černých říší:** oblačné lodě podobné lodím vesmírným, poháněné turbofan motory.

**Půlčící, Goblíni:** obří ornitoptéry podobné námořním lodím, poháněné křídly.

**Gnómové, Hobgoblíni:** obří gyrokoptéry podobné námořním lodím, poháněné rotory.

**Trpaslíci, Orkové:** obří cyklokoptéry podobné námořním lodím, poháněné cyklorotory.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** oblačné lodě podobné lodím vesmírným, s elektronovými/protonovými/neutronovými tryskami.

**Canirové, Felirové, Ursarové:** oblačné lodě podobné lodím námořním, poháněné šroubovicemi.

**Trollové, Zlobři, Obři:** oblačné lodě podobné lodím vesmírným, poháněné raketovými motory.



### Bitevní křižník

Velikost 7+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo 700, **Cena: 5 milionů**

**Posádka:** 1000

**Přepravní kapacita:** 500

**Sloty:** 100

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	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 (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 20 km/h, Palivo 800, **Cena: 10 milionů**

**Posádka:** 2000

**Přepravní kapacita:** 1000

**Sloty:** 200

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

**INFO:** Bitevní lodě jsou mohutné a fungují jako velitelská letadla.

### Dreadnought

Velikost 9+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo 900, **Cena: 20 milionů**

**Posádka:** 3000

**Přepravní kapacita:** 1500

**Sloty:** 300

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

**INFO:** Dreadnoughty jsou obrovská letadla, která jsou k vidění jen vzácně. Mohou si je dovolit jen bohaté a mocné frakce.

### Superdreadnought

Velikost 10+, Dopravní prostředek (Letadlo, Atmosférické plavidlo), uzavřené, VTOL

**Informace:** Cestovní rychlost 10 km/h, Palivo 1000, **Cena: 30 milionů**

**Posádka:** 4000

**Přepravní kapacita:** 2000

**Sloty:** 400

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

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

# Vesmírná plavidla

## Standardní zařízení vesmírných plavidel

Každé vesmírné plavidlo má standardně:

- ▶ STL a FTL pohon (specifický pro každou rasu, viz Technologie)
- ▶ systém podpory života (včetně umělé gravitace)
- ▶ STL komunikační systém (Astrokom, efektivní dosah 10 milionů km)
- ▶ FTL komunikační systém (specifický pro každou rasu, viz Technologie, efektivní dosah 1000 ly)
- ▶ radar (pasivní), senzory (aktivní) a navigační systém
- ▶ záchranné moduly
- ▶ naložovací tunel pro spojení s jinou lodí nebo stanicí
- ▶ prostor pro tolik STOL/VTOL letadel do velikosti 10, kolik je jeho velikost (např. 5+: 5 letadel), Obří kategorie unese desetinásobek (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.

## Ničitel

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:** Ničitelé 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.

### 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.

# Zařízení plavidel

Každé vodní, atmosférické a vesmírné plavidlo může mít různé vybavení a výzbroj, které definuje jeho účel.

## Malá palubní výzbroj

Sloty: 1

Cena: viz popis

Soustava věží s Těžkými zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěné po trupu a dálkově ovládané z můstku. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti malým cílům, jako jsou rychlé čluny a stíhačky. Proti větším cílům je příliš slabá. Dovoluje střílet na cíle 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, DAM je vynásobeno jejich počtem. Palubní střelec nemusí vždy střílet ze všech zbraní.

Např. křižník je vyzbrojen 20 soustavami raketometů, každá s DAM 30. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM 30 až 600 (podle volby střelce).

## Palubní dělostřelectvo

Sloty: 2

Cena: viz popis

Soustava věží s Dělostřeleckými zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěné po trupu a dálkově ovládané z můstku. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti velkým cílům, jako jsou lodě. 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, DAM je vynásobeno jejich počtem. Palubní střelec nemusí vždy střílet ze všech zbraní.

Např. křižník je vyzbrojen 10 soustavami dělostřeleckých kanonů, každý s DAM-V 10. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM-V 10 až 100 (podle volby střelce).

## Torpédomet

Sloty: 4

Cena: viz zbraň

Torpédomet, včetně modifikací i speciální munice. Je účinný i na extrémní vzdálenosti, avšak jen proti velkým cílům, jako jsou lodě. Proti menším cílům jsou torpéda příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1+ do velikosti 10++. Určete, kde na trupu se zbraň nachází: před nebo zád. Předová může střílet jen přímo před sebe, zádová jen dozadu. Pokud chce loď zaměřit jiný cíl, musí se k němu nejprve otočit, což zabírá jednu akci. Pro zjednodušení považujte všechny zbraně stejného typu a umístění za jednu jedinou, DAM je vynásobeno jejich počtem. Palubní střelec nemusí vždy střílet ze všech zbraní.

Např. křižník je vyzbrojen 4 torpédometry na přídi, každý s DAM-O 5. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM-O 5 až 20 (podle volby střelce).

## Pátrací reflektory

Sloty: 1

Cena: 5.000

Plavidlo je vybaveno mohutnými pátracími reflektory, které může použít k osvětlování bojiště v noci (ponorky navíc také k prohledávání mořského dna). Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah reflektoru je 500 metrů jedním směrem, ve vesmíru je to 500 kilometrů. Plavidlo může mít jen jednu sadu pátracích reflektorů.

## Kloun

Sloty: 10 (u Velké), 100 (u Obří)

Cena: 50.000 (u Velké), 500.000 (u Obří)

Mohutný bodec na přídi. Ničivost nárazu tohoto plavidla je rovná stonásobku jeho velikosti (nikoliv desetinásobku) a náraz samotný tomuto plavidlu nijak neuškodí. Plavidlo může mít jen jeden kloun.

## Vodní sonda

Sloty: 1

Cena: 5.000

Bezpilotní průzkumná sonda. Je vybavená senzory (pasivním i aktivním) a sonarem (viz níže). Její PER je 10. Umí operovat na hladině i pod ní (do hloubky 1 km). Dosah od plavidla je 100 km (50 pod vodou), rychlost 100 km/h (50 pod vodou). Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Vzdušná sonda

Sloty: 1

Cena: 5.000

Bezpilotní průzkumná sonda. Je vybavená senzory (pasivním i aktivním). Její PER je 10. Její maximální letová výška je 10 kilometrů. Dosah od plavidla je 100 kilometrů, rychlost 100 km/h. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Orbitální sonda

Sloty: 1

Cena: 5.000

Jen pro Atmosférická plavidla. Bezpilotní průzkumná sonda. Je vybavená senzory (pasivním i aktivním). Její PER je 10. Umí operovat jen na Nízké orbitě. Dosah od plavidla je 1.000 kilometrů, rychlost 1.000 km/h. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Vesmírná sonda

Sloty: 1

Cena: 5.000

Jen pro Vesmírná plavidla. Bezpilotní průzkumná sonda. Je vybavená senzory (pasivním i aktivním). Její PER je 10. Dosah od plavidla je 10.000 kilometrů, rychlost 10.000 km/h. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí. Nemůže operovat v atmosféře planet.

## Sonar

Sloty: 1

Cena: 5.000

Jen pro Vodní plavidla. Hladinová loď dokáže zaregistrovat ponorky a další objekty pod hladinou. Sonar je pasivní senzor s dosahem 10 km, který funguje jen na objekty pod vodou. POZOR: ponorky mají toto zařízení standardně.

## Orbitální senzor

Sloty: 1

Cena: 5.000

Jen pro Atmosférická plavidla. Atmosférické plavidlo v běžné letové výšce dokáže zaregistrovat vesmírné lodě a další objekty na Nízké orbitě. Toto je pasivní senzor s dosahem 1000 km, který funguje jen na objekty na Nízké orbitě. Pokud má plavidlo Sub-orbitální úpravu a nachází se v Sub-orbitální letové výšce, může toto vybavení používat společně se svým standardním pasivním senzorem. Stále jím však může zaregistrovat jen objekty na Nízké orbitě.

## Subprostorový senzor

Sloty: 1

Cena: 100.000

Jen pro Vesmírná plavidla. Plavidlo v normálním prostoru dokáže zaregistrovat plavidla letící subprostorem. Toto je pasivní senzor s dosahem 10 ly, který funguje jen na objekty v subprostoru.

### **Hyperprostorový senzor**

Sloty: 1

Cena: 100.000

Jen pro Vesmírná plavidla. Plavidlo v normálním prostoru dokáže zaregistrovat plavidla letící hyperprostorem. Toto je pasivní senzor s dosahem 10 ly, který funguje jen na objekty v hyperprostoru.

### **Haly**

Sloty: 5

Cena: 10.000

Plavidlo má přepravní prostor pro osoby, pozemní zvířata a vozidla, včetně výsadkových člunů (ty jsou v ceně). Jedna hala má kapacitu 100 osob nebo 50 malých vozidel nebo 50 pozemních zvířat nebo 10 vozidel velikosti Běžné kategorie nebo 1 vozidlo velikosti Velké kategorie (musí být menší než toto plavidlo; součet velikostí objektů Velké kategorie musí být maximálně stejný, jako velikost tohoto plavidla). Výsadek na pevninu/povrch v boji dvě kola a plavidlo při tom musí být blízko pevniny/povrchu. Mimo boj to trvá 10 minut. Návrat zabírá stejné množství akcí/času. Ponorky mohou vyložení či naložení provést jen pokud jsou na hladině. Vesmírné plavidlo při tom musí být na Nízké orbitě.

### **Hangáry**

Sloty: 5

Cena: 10.000

Plavidlo má přepravní prostor pro letadla a létající zvířata, včetně startovacích a přistávacích ramp. Jeden hangár má kapacitu 50 malých letadel nebo 50 létajících zvířat nebo 10 letadel velikosti Běžné kategorie nebo 1 letadlo velikosti Velké kategorie (musí být menší než toto plavidlo; součet velikostí objektů Velké kategorie musí být maximálně stejný, jako velikost tohoto plavidla). Vypuštění z hangáru trvá v boji jedno kolo. Mimo boj to trvá jen 1 minutu. Návrat zabírá stejné množství akcí/času. Pokud má Atmosférické plavidlo Sub-orbitální úpravu, může z hangárů vypouštět i vesmírná letadla. Musí se však nacházet v Sub-orbitální letové výšce. Ponorky mohou vypuštění či naložení provést jen pokud jsou na hladině. Vesmírné plavidlo může nést i vesmírná letadla. Vypuštění vesmírných letadel trvá v boji jedno kolo, vypuštění atmosférických letadel a létajících zvířat (do atmosféry planety) trvá dvě kola a plavidlo při tom musí být na Nízké orbitě. Mimo boj trvá vypuštění vesmírných letadel 1 minutu, vypuštění atmosférických letadel a létajících zvířat 5 minut.

### **NBC ochranný systém**

Sloty: 1 (u Velké), 10 (u Obří)

Cena: 10.000 (u Velké), 100.000 (u Obří)

Posádka i pasažéři jsou plně chráněni proti Chemickým, Biologickým i Radiačním útokům.

### **Tlakové pancéřování**

Sloty: 5

Cena: 10.000

Vybavení pouze pro ponorky. Tlakové pancéřování, které zdvojnásobuje maximální ponor.

### **Přídavná palivová nádrž**

Sloty: 1 (u Velké), 10 (u Obří)

Cena: 10.000 (u Velké), 100.000 (u Obří)

Ke strojovně se instaluje velká palivová nádrž (resp. ekvivalentní zdroj energie), takže plavidlo dokáže doletět mnohem dál. Zásoba paliva je zvýšena o 1.

### **Přídavné manévrovací trysky**

Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)

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

Zvyšují AGI o 1.

### **Přídavný STL motor**

Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)

Cena: 500.000 (u Velké), 5 milionů (u Obří)

Jen pro Vesmírná plavidla. Zvyšuje cestovní STL rychlost o 1 milion km/h.

### **Přídavný FTL motor**

Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)

Cena: 5 milionů (u Velké), 50 milionů (u Obří)

Jen pro Vesmírná plavidla. Zvyšuje cestovní FTL rychlost o 1 ly/h (24 ly/den).

### **Bomby**

Sloty: 1

Cena: 10.000

Plavidlo může shazovat nárazové bomby. Jeden kus tohoto vylepšení obsahuje bomby jednoho typu. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, mohou mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a fungují jako Nárazové granáty. Odchyłka případného minutí je desetinásobná. Vodní plavidla místo toho mají hlubinné bomby, kterými bombardují povrch dna a bojují proti ponorkám. Proti hladinovým cílům nefungují, protože ihned padají ke dnu. Vesmírná plavidla místo toho mají orbitální bomby, které shazují z oběžné dráhy. Musí se však nacházet na Nízké orbitě.

### **Miny**

Sloty: 1

Cena: 10.000

Plavidlo může pokládat miny, které vybuchnou v blízkosti nepřátelského objektu. Jeden kus tohoto vylepšení obsahuje miny jednoho typu. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, mohou mít různou náplň (viz Základní kniha: Zbraně—Výbušniny) a fungují jako Senzorové miny (dosah jejich senzoru je 10 metrů) nebo jako Kontaktní miny. Vodní plavidla mohou miny položit tak, aby měly efekt na hladinová plavidla nebo na ponorky. Atmosférická a Vesmírná plavidla vypouští levitující miny, které se drží ve vzduchu/vesmíru na jednom místě.

### **Štitový generátor**

Sloty: 3 (u Velké), 30 (u Obří)

Cena: 250.000 (u Velké), 2,5 milionu (u Obří)

**Štitový generátor se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie).** V každém případě to jsou systémy, které chrání loď před útoky. Síla štítu je 10. Jakmile loď utrpí zásah, hodte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt. Každý další štitový generátor zvyšuje sílu štítu o 1. Maximální hodnota je 19.

### **Pasivní maskovací zařízení**

Sloty: 3 (u Velké), 30 (u Obří)

Cena: 250.000 (u Velké), 2,5 milionu (u Obří)

**Maskovací zařízení se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie).** V každém případě to jsou systémy, které loď nějakým způsobem maskují. Systém je neustále aktivován. Loď je schovaná, dokud ji nepřítel nenajdou (hodem proti PER, v boji jedna akce) nebo dokud neprovede nějakou činnost, která odhalí její přítomnost. Jakmile se loď pohne z místa, je opět schovaná.

### **Aktivní maskovací zařízení**

Sloty: 3 (u Velké), 30 (u Obří)

Cena: 250.000 (u Velké), 2,5 milionu (u Obří)

Maskovací zařízení se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie). V každém případě to jsou systémy, které loď nějakým způsobem maskují. Systém vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Loď je schovaná a zachytitelná jen určitými způsoby.

### **Lékařská laboratoř**

Sloty: 10

Cena: 100.000

Laboratoř pro pokročilé lékařské operace. Je to Lékařská laboratoř pro zvláštní schopnosti Lékaře.

### **Technická laboratoř**

Sloty: 10

Cena: 100.000

Laboratoř pro pokročilé technické operace. Je to Technická laboratoř pro zvláštní schopnosti Technika.

### **Sub-orbitální úprava**

Sloty: 1

Cena: 20.000

Atmosférické plavidlo má trup a motory upravené pro let na hranici vesmírného prostoru. Může létat v Sub-orbitální letové výšce a zde reagovat na Vesmírná letadla a Vesmírná plavidla na Nízké orbitě.

### **Atmosférická úprava**

Sloty: 1 (u Velké), 10 (u Obří)

Cena: 40.000 (u Velké), 400.000 (u Obří)

Vesmírné plavidlo má trup a motory upravené pro let v atmosféře planety. Když je v atmosféře, chová se jako Atmosférické plavidlo. Jeho Cestovní STL rychlost není v řádech milionů kilometrů, ale pouze v jednotkách kilometrů (např. loď s Cestovní STL rychlostí 60 milionů km/h má v atmosféře rychlost jen 60 km/h). V atmosféře nelze použít FTL pohon. Vesmírná plavidla mají v atmosféře také postih -2 na AGI, ale mohou létat i v Sub-orbitální letové výšce. V atmosféře lodní výzbroj nemá desetinásobný dostřel, protože je v gravitačním poli. Vypuštění atmosférických letadel z Hangárů trvá jen 1 minutu (jedno kolo), stejně tak i jejich návrat. Dosah Pátracího reflektoru je jen 50 km. Součástí Atmosférické úpravy však není přistávací podvozek – plavidlo tedy nemůže přistát. Jen pro plavidla do velikosti 6++.

### **Přistávací podvozek**

Sloty: 1 (u Velké), 10 (u Obří)

Cena: 20.000 (u Velké), 200.000 (u Obří)

Vesmírné plavidlo má zespod trupu přistávací podvozek – obrovské hydraulické podpěry. Může přistát na povrchu planet. Musí však být vybaveno Atmosférickou úpravou. Jen pro lodě do velikosti 3++.

### **Vlečný systém**

Sloty: 1

Cena: 50.000

Jen pro Vesmírné lodě. Vlečný systém se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie). V každém případě to jsou systémy, které dovolují přichytit se k jiné lodi, nebo zachytit menší loď. Zachycení menšího nebo stejně velkého cíle vyžaduje úspěšný hod na RCO operátora. Zachycení většího cíle je automaticky úspěšné. Cíl se nemůže hýbat, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění stojí jednu akci a cíl si musí úspěšně hodit proti svému STR. Dosah je jen 10 kilometrů, ale loď si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než loď, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí loď nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale loď se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).

### **Teleportér**

Sloty: 5

Cena: 500.000

Teleportér se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie). V každém případě to jsou systémy, které dovolují přesunout náklad či osoby z paluby (nebo zpět na ní). Optimální dosah teleportéru je 100 kilometrů. Může přesunout i na delší vzdálenosti, ale to vyžaduje hod proti INT operátora snížený o 1 za každých 100 kilometrů navíc. Neúspěch při přijímání znamená, že objekt nebyl přenesen. Neúspěch při odesílání znamená, že objekt byl přenesen s odchylkou k20 metrů. Smůla znamená, že objekt byl zcela ztracen.

### **Systém bodové obrany**

Sloty: 1 (u Velké), 10 (u Obří)

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

Známy také jako CIWS (close-in weapon system). Systém automaticky sestřeluje všechny malé objekty, které se přiblíží k lodi. Může sestřelovat objekty od velikosti 0 do velikosti 3, včetně dostatečně velkých projektilů (rakety, torpéda) a min. Jeho efektivita je 5. Pokud je na loď zaútočeno výše popsanými objekty, může si hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, objekty byly zničeny dřív, než stačily zaútočit. Každý další systém bodové obrany zvyšuje efektivitu o 1. Maximální hodnota je 19. Poznámka: Systém bodové obrany se skládá z Těžkých automatických zbraní, ovšem z pohledu pravidel je jedno z jakých.

# Technologie

Zde je přehled technologie, kterou používají plavidla a stanice (nejen vesmírné). U každé je uveden její tradiční uživatel, většinou se také jedná o vynálezce.

## Zdroj energie

Vesmírné lodě a stanice potřebují pro svůj provoz velké množství energie. Tu zajišťují palubní generátory. Stejně generátory se používají i jako planetární elektrárny vyrábějící elektřinu pro města, továrny a další zařízení.

### **Tepelná elektrárna**

Tepelná spalovací elektrárna, jejímž palivem je buď plyn, kapalina nebo i pevná hmota. Elektrárna je vybavena komínky, které odvádí spaliny mimo palubu.

**Používají:** pouze Bílé říše

### **Nukleární štěpná elektrárna**

Nukleární reaktor, který má velmi nízkou spotřebu paliva, avšak produkuje jaderný odpad.

**Používají:** pouze Šedé říše

### **Termonukleární fúzní elektrárna**

Termonukleární reaktor, který má velmi nízkou spotřebu paliva, avšak produkuje jaderný odpad.

**Používají:** pouze Černé říše

### **Magnetomotorické jádro**

Rozměrný magnetomotor s velkým množstvím magnetoceli ve svém jádru.

**Používají:** pouze Půlčící

### **Vibromotorické jádro**

Rozměrný vibromotor s velkým množstvím vibroceli ve svém jádru.

**Používají:** pouze Goblini

### **Teslamotorické jádro**

Teslamotor s mnoha tesla-cívkami vypouštějícími elektrické výboje. Motor je vybaven anténami, které přebytečnou energii rozptylují bezpečně mimo palubu, v podobě mohutných elektrických výbojů. Zabraňuje se tak přetížení.

**Používají:** pouze Gnómové

### **Mikromotorické jádro**

Mikromotor s mnoha mikro-lampami vydávajícími mikrovlnné záření. Motor je vybaven zářiči, které přebytečnou energii rozptylují bezpečně mimo palubu, v podobě mohutných mikrovlnných záblesků. Zabraňuje se tak přetížení.

**Používají:** pouze Hobgoblini

### **Fluxmotorické jádro**

Fluxmotor s velkou zásobou karboplastu ve spalovacích komorách a vodou v rozměrných nádržích. Motor je vybaven komínky, které odvádí spaliny mimo palubu. Ty tvoří za lodí dlouhý oblak, někdy dlouhý i tisíce kilometrů.

**Používají:** pouze Trpaslíci

### **Pyromotorické jádro**

Pyromotor s velkou zásobou sulfoplastu ve spalovacích komorách a suchým palivem v rozměrných kontejnerech. Motor je vybaven výfuky, které odvádí spaliny mimo palubu. Ty tvoří za lodí dlouhý oblak, někdy dlouhý i tisíce kilometrů.

**Používají:** pouze Orkové

### **Elektronové baterie**

Velké baterie, které obsahují plyn z Elektronových mlhovin. Jakmile jsou baterie vybité, vymění se.

**Používají:** pouze Vznešení elfové

### **Protonové baterie**

Velké baterie, které obsahují plyn z Protonových mlhovin. Jakmile jsou baterie vybité, vymění se.

**Používají:** pouze Temní elfové

### **Neutronové baterie**

Velké baterie, které obsahují plyn z Neutronových mlhovin. Jakmile jsou baterie vybité, vymění se.

**Používají:** pouze Lesní elfové

### **Energokrystalické jádro**

Velké energokrystal, které se po vyčerpání vymění.

**Používají:** Felirové, Canirové, Ursarové

### **Anihilační reaktor hmoty-antihmoty**

Anihilační reaktor v němž dochází k anihilaci hmoty a antihmoty; obě (v podobě částic) jsou na palubě uloženy v oddělených zásobnících. Tento typ zdroje energie má velmi malou spotřebu paliva, ovšem při poškození zásobníků může dojít k nekontrolovatelné anihilaci, která zničí celou loď respektive stanici.

**Používají:** Trollové, Zlobři, Obři

## STL – Slower than Light

Motory STL zajišťují pohyb podsvětelnou rychlostí. Tuto rychlost vesmírné lodě používají při bitvách, dokování, pohybu po orbitě a podobně.

### **Iontové trysky**

Nejjednodušší typ STL pohonu. Je napájen energií, kterou vyrábí palubní tepelná spalovací elektrárna. Vypouští proud iontů, které žene loď vpřed.

**Používají:** pouze Bílé říše

### **Nukleární štěpné trysky**

Vypouští proud plazmy, která žene loď vpřed. Plazmu vytváří palubní nukleární reaktor.

**Používají:** pouze Šedé říše

### **Termonukleární fúzní trysky**

Vypouští proud plazmy, která žene loď vpřed. Plazmu vytváří palubní termonukleární reaktor.

**Používají:** pouze Černé říše

### **Gravitonové trysky**

Gravitonové trysky vytváří a vypouštějí proud gravitonů, který loď žene vpřed. Mají podobu dutých válců, jejichž středem prochází gravitační jádro. Toto jádro funguje na principu běžných generátorů.



rů umělé gravitace, které jsou používány na vesmírných lodích a stanicích všech ras. Jádro vytváří gravitaci, zatímco válce, které rotují kolem něj, vytváří anti-gravitaci. Výsledné síly tlačí loď vpřed. Čím rychleji rotují, tím rychleji se loď pohybuje. Pokud válce rotují opačným směrem, loď přejde do zpětného chodu a začne couvat. K fungování trysek jen stačí, aby palubní motor otáčel válci. U Půlčiků rotaci zajišťuje magnetomotor, u Trpaslíků fluxmotor, u Gnómů teslamotor. U Goblinů rotaci zajišťuje vibromotor, u Orků pyromotor, u Hobgoblinů mikromotor.

**Používají:** Půlčíci, Gnómové, Trpaslíci, Goblini, Hobgoblini, Orkové

### **Elektronové trysky**

Tyto trysky vypouštějí proud elektronů, který loď žene vpřed. Elektronové trysky jsou efektivní, ale zanechávají za sebou typickou elektronovou stopu, kterou je možné snadno sledovat. Trysky vydávají jasnou modrou zář.

**Používají:** pouze Vznešení elfové

### **Protonové trysky**

Tyto trysky vypouštějí proud protonů, který loď žene vpřed. Protonové trysky jsou efektivní, ale zanechávají za sebou typickou protonovou stopu, kterou je možné snadno sledovat. Trysky vydávají jasnou červenou zář.

**Používají:** pouze Temní elfové

### **Neutronové trysky**

Tyto trysky vypouštějí proud neutronů, který loď žene vpřed. Neutronové trysky jsou efektivní, ale zanechávají za sebou typickou neutronovou stopu, kterou je možné snadno sledovat. Trysky vydávají jasnou zelenou zář.

**Používají:** pouze Lesní elfové

### **Anihilační trysky hmoty-antihmoty**

V reaktoru dochází k anihilaci hmoty a antihmoty, vzniklé částice jsou koncentrovány do proudu, který loď žene vpřed. Hmotu i antihmotu (v podobě částic) má loď uložené v oddělených zásobnících. Tento typ pohonu má velmi malou spotřebu paliva, ovšem při poškození zásobníků může dojít k neřízené anihilaci, která zničí celou loď.

**Používají:** Trollové, Zlobři, Obři

### **Magnetické plachty**

Vytváří magnetické pole, do kterého zachytávají částice vyzařované hvězdami. Tyto částice fungují jako „vitr“, který žene loď vpřed. Při letu FTL rychlostí jsou svinuté. Designově mohou být řešeny jako plachty vodních lodí, nebo jako křídla či vlečné padáky. Nepotřebují žádné palivo, ale pokud startují z pozice daleko od hvězdy, jejich STL rychlost je poloviční. Plnou STL rychlost získají jen při startu z blízkosti hvězdy (např. z planetární soustavy).

**Používají:** pouze Canirové

### **Elektrické plachty**

Vytváří elektrické pole, do kterého zachytávají částice vyzařované hvězdami. Tyto částice fungují jako „vitr“, který žene loď vpřed. Při letu FTL rychlostí jsou svinuté. Designově mohou být řešeny jako plachty vodních lodí, nebo jako křídla či vlečné padáky. Nepotřebují žádné palivo, ale pokud startují z pozice daleko od hvězdy, jejich STL rychlost je poloviční. Plnou STL rychlost získají jen při startu z blízkosti hvězdy (např. z planetární soustavy).

**Používají:** pouze Felirové

### **Solární plachty**

Jsou vyrobeny z ultra-tenkého ohebného zrcadla. Při letu FTL rychlostí jsou svinuté. Designově mohou být řešeny jako plachty vodních lodí, nebo jako křídla či vlečné padáky. Nepotřebují žádná

palivo, ale pokud startují z pozice daleko od hvězdy, jejich STL rychlost je poloviční. Plnou STL rychlost získají jen při startu z blízkosti hvězdy (např. z planetární soustavy).

**Používají:** pouze Ursarové

### **FTL – Faster than Light**

Žádný hmotný objekt se nemůže pohybovat rychlostí světla (299.792 km/s), natož rychlostí vyšší. FTL motory však obcházejí toto omezení tak, že deformují prostor kolem lodí nebo dokonce loď přesouvají skrz jiný, speciální prostor, kde fyzikální zákony (alespoň tento) fungují jinak. Nadsvětelnou rychlost používají vesmírné lodě při cestování mezi planetami či planetárními soustavami. FTL motory však vyžadují pečlivou navigaci, jinak by lodě vrazily do nějakého vesmírného objektu nebo jeho gravitačního pole. Motory jsou proto propojeny s navigačními počítači a senzory dlouhého dosahu. Zatímco senzory odhalují překážky v cestě, počítače vypočítávají vhodnou trasu.

### **Velum**

Velum je vestavěný magický talisman, který loď okamžitě teleportuje na cílové místo. Aby mohl být přenos úspěšně proveden, je nutné znát přesné souřadnice. Zjištění souřadnic trvá 1 minutu za každých 10 ly vzdálenosti, na kterou se chce loď přesunout (minimálně 1 minutu). Přesun jako takový už žádný čas nezabírá, Velum tedy nepoužívá údaj o FTL rychlosti. Za každých 10 ly vzdálenosti spotřebuje 1 bod paliva (minimálně 1 bod). Velum nefunguje v blízkosti silných gravitačních polí, např. měsíců, planet nebo hvězd. Pokud se loď k takovým objektům přiblíží, Velum nemůže být znovu aktivováno a loď je tak odkázána jen na své STL motory.

**Používají:** pouze Bílé říše

### **Warp-pohon**

Warp-pohon je FTL pohon, který deformuje prostor kolem lodí (před ní smršťuje, za ní rozpíná), přičemž loď samotná je obklopená bublinou nezdeformovaného prostoru, tzv. warpovým polem. Díky tomu se může pohybovat nadsvětelnou rychlostí. Stále je však přítomna v normálním prostoru a stále s ním může interagovat. Lze ji zachytit senzory na velkou vzdálenost, a to díky warpsignatuře—specifickému zakřivení prostoru. Warp-pohon dovoluje změnu kurzu i během letu. Warp-pohon nefunguje v blízkosti silných gravitačních polí, např. měsíců, planet nebo hvězd. Pokud se loď k takovým objektům přiblíží, její warpové pole zkolabuje a loď je odkázána jen na své STL motory.

**Používají:** Šedé říše, Lesní elfové, Temní elfové, Vznešení elfové, Ursarové, Trollové, Zlobři, Obři

### **Skokový pohon**

Skokový pohon je FTL pohon, který loď v podstatě okamžitě teleportuje na cílové místo. Aby mohl být přenos úspěšně proveden, je nutné znát přesné souřadnice. Zjištění souřadnic trvá 1 minutu za každých 10 ly vzdálenosti, na kterou se chce loď přesunout (minimálně 1 minutu). Přesun jako takový už žádný čas nezabírá, skokový pohon tedy nepoužívá údaj o FTL rychlosti. Za každých 10 ly vzdálenosti spotřebuje 1 bod paliva (minimálně 1 bod). Skokový pohon nefunguje v blízkosti silných gravitačních polí, např. měsíců, planet nebo hvězd. Pokud se loď k takovým objektům přiblíží, skokový pohon nemůže být znovu aktivován a loď je tak odkázána jen na své STL motory.

**Používají:** pouze Černé říše

### **Hyper-pohon**

Hyper-pohon je FTL pohon, díky kterému se loď přesune do hyperprostoru. Když je pohon aktivován, před lodí se na krátkou chvíli objeví tunel, který ji v mžiku vtáhne. Loď pak skrze tento hypertunel letí nadsvětelnou rychlostí k cílovým souřadnicím.

Pokud loď chce změnit kurz, musí tunel opustit a otevřít nový. Loď v hyperprostoru nemůže nijak interagovat s normálním prostorem. Výjimkou jsou gravitační pole, která jsou velkým rizikem. Slabá gravitační pole (např. asteroidu, stanice, jiné lodi) způsobují turbulence, které se projevují jako otřesy a vibrace. Začínají se objevovat několik vteřin před přiletem, takže posádka může snadno poznat, jestli je v blízkosti tunelu nějaký objekt. Silná gravitační pole (např. měsíce, planety, hvězdy) způsobí vážné poškození či rovnou zničení celé lodi. Hyperprostorové navigační senzory tato pole dokáží odhalit na velkou vzdálenost a vypočítat bezpečný kurz.

**Používají:** Půlčící, Gnómové, Trpaslíci, Felirové

### Sub-pohon

Sub-pohon je FTL pohon, díky kterému se loď přesune do subprostoru. Když je pohon aktivován, před lodí se na krátkou chvíli objeví tunel, který ji v mžiku vtáhne. Loď pak skrze tento subtunel letí nadsvětelnou rychlostí k cílovým souřadnicím. Pokud loď chce změnit kurz, musí tunel opustit a otevřít nový. Loď v subprostoru nemůže nijak interagovat s normálním prostorem. Výjimkou jsou gravitační pole, která jsou velkým rizikem. Slabá gravitační pole (např. asteroidu, stanice, jiné lodi) způsobují turbulence, které se projevují jako otřesy a vibrace. Začínají se objevovat několik vteřin před přiletem, takže posádka může snadno poznat, jestli je v blízkosti tunelu nějaký objekt. Silná gravitační pole (např. měsíce, planety, hvězdy) způsobí vážné poškození či rovnou zničení celé lodi. Subprostorové navigační senzory tato pole dokáží odhalit na velkou vzdálenost a vypočítat bezpečný kurz.

**Používají:** Goblini, Hobgoblini, Orkové, Canirové

### Void-pohon

Tento zvláštní druh pohonu používají pouze síly Temné ruky. Jeho fungování je pro vědu galaktických říší zcela nepochopitelné. Nevyužívá žádné motory, navigační počítače ani senzory. Pohon je tvořen pouze zařízením, které otevře malou dočasnou trhlinu do Prázdnoty, tedy mimo vesmír. Loď do ní vletí a za určitou dobu vyletí u cílových souřadnic. Není zcela jasné, co přesně ovlivňuje rychlost přesunu, ale zdá se, že se různí případ od případu. Trhlinu lze vytvořit i v blízkosti silného gravitačního pole, ale nikoliv v blízkosti velké koncentrace Světla, např. u Božské planety.

Ovládnout tento druh cestování dokázali pouze stoupenci pětice Temných bohů. Je to možná díky jejich přirozenému poutu s Nihilem, které v Prázdnotě sídlí. Nikdo jiný nedokáže Void-pohon aktivovat, natožpak ovládat.

**Používají:** pouze Temná ruka

### Komunikační systémy

Komunikační systémy zajišťují komunikaci mezi loděmi, stanicemi a planetami. Pokud se komunikuje mimo dosah efektivní vzdálenosti (real-time komunikace) Astrokomu, GM určí, jak dlouho bude trvat, než zpráva dorazí k cíli. Ostatní komunikační systémy jsou FTL, zajišťují tedy real-time komunikaci, ovšem jejich dosah je krátký.

### Astrokom

Astrokom je základní vesmírný komunikační systém, používaný všemi frakcemi pro svoji jednoduchost a univerzálnost. Přenos dat zajišťuje pomocí rádiových vln, mikrovln a infračerveného záření. Bývá označován jako „STL komunikační systém“, ačkoliv tento termín není přesný, protože signál cestuje rychlostí světla. Je vhodnější pro komunikaci na relativně krátké vzdálenosti, při komunikaci na velké vzdálenosti vznikají dlouhé prodlevy. Vysílání může být také snadno rušeno či odposloucháváno. Výhodou ovšem je prakticky neomezený dosah.

**Používají:** všichni

### Telepatium

Telepatium je vestavěný magický talisman, který slouží k okamžitému dálkovému přenosu myšlenek. Zajišťuje tak FTL komunikaci, pomocí telepatických kouzel. Telepatium nemůže být nijak rušeno, což znamená, že dokáže snadno proniknout do mozků všech živých bytostí a přečíst nebo vložit myšlenky. Inteligentní bytosti však mohou odolávat (úspěšný hod proti WIL). S bytostmi, která telepatii odolala, je možné se znovu pokusit spojit až za 1 hodinu.

**Používají:** pouze Bílé říše

### Warpkom

Warpkom pracuje na principu Warp-pohonu. Signál posílá ve vlnách deformovaného prostoru (před signálem smrštěný, za signálem rozpnutý), přičemž signál samotný je obklopen bublinou normálního prostoru. Díky tomu signál putuje nadsvětelnou rychlostí a dovoluje tak v podstatě komunikaci v reálném čase.

**Používají:** Šedé říše, Lesní elfové, Temní elfové, Vznešení elfové, Ursarové, Trollové, Zlobři, Obři

### Datakom

Datakom je pokročilý komunikační systém, jehož efekt by se dal přirovnat k „technologické telepatii“ – okamžitému přesunu jakýchkoliv dat do nebo z jakéhokoliv elektronického zařízení. Datakom nemůže být nijak rušen, což znamená, že se dokáže snadno nabourat do počítačů a ukrást data nebo nahrát viry. Umělá inteligence však může odolávat (úspěšný hod proti INT). S umělou inteligencí, která Datakomu odolala, je možné se znovu pokusit spojit až za 1 hodinu.

**Používají:** pouze Černé říše

### Hyperkom

Hyperkom pracuje na principu Hyper-pohonu. Signál posílá skrze miniaturní verzi hypertunelu. Díky tomu signál putuje nadsvětelnou rychlostí a dovoluje tak v podstatě komunikaci v reálném čase. Hyperkom však může být rušen silnými gravitačními poli.

**Používají:** Půlčící, Gnómové, Trpaslíci, Felirové

### Subkom

Subkom pracuje na principu Sub-pohonu. Signál posílá skrze miniaturní verzi subtunelu. Díky tomu signál putuje nadsvětelnou rychlostí a dovoluje tak v podstatě komunikaci v reálném čase. Subkom však může být rušen silnými gravitačními poli.

**Používají:** Goblini, Hobgoblini, Orkové, Canirové

### **Vlečné systémy**

Vlečné systémy používají lodě i stanice k zachycení a vlečení menších objektů, například asteroidů, nehybných lodí nebo trossek. Popisy se vztahují k zařízení **Vlečný systém**, kterým může být plavidlo vybaveno (viz Zařízení plavidel).

#### **Hamum**

Hamum je vestavěný magický talisman, který pomocí kinetických, gravitačních a prostorových kouzel dokáže zachytit objekt.

**Používají:** pouze Bílé říše

#### **Záchytná kotva**

Lodě mohou vystřelit záchytné kotvy na pevných ocelových lanech. Kotvy mohou být tvořeny hákem, kleštěmi nebo magnetickou plochou.

**Používají:** Šedé říše, Canirové, Felirové, Ursarové

#### **Dimenzní paprsek**

Velmi efektivní typ vlečného systému. Cílový objekt dokáže zachytit díky manipulaci s prostorem.

**Používají:** pouze Černé říše

#### **Gravitační paprsek**

Lodě mohou projektovat paprsek usměrněné gravitace.

**Používají:** Lesní elfové, Temní elfové, Vznešení elfové

#### **Záchytné šípky**

Lodě mohou vystřelit záchytné šípky na pevných ocelových drátech.

**Používají:** Půlčící, Goblini, Trollové, Zlobři, Obři

#### **Záchytné hřeby**

Lodě mohou vystřelit záchytné hřeby na pevných ocelových lanech.

**Používají:** Gnómové, Hobgoblini, Trollové, Zlobři, Obři

#### **Záchytné harpuny**

Lodě mohou vystřelit záchytné harpuny na pevných ocelových řetězech.

**Používají:** Trpaslíci, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři

### **Ochranné štíty**

Lodě a vesmírné stanice jsou často obklopeny poli energie, které zastavují fyzické i energetické útoky dříve, než dosáhnou na trup. Někdy jsou tyto systémy použity i k ochraně objektů na povrchu planety. Popisy se vztahují k zařízení **Štitový generátor**, kterým může být plavidlo vybaveno (viz Zařízení plavidel).

#### **Scutum**

Scutum je vestavěný magický talisman, který pomocí kinetických, gravitačních a energetických kouzel vytváří pole schopné zničit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Bílé říše

#### **Silový štít**

Bublina elektromagnetického silového pole schopná zastavit hmotné objekty i energii.

**Používají:** Šedé říše, Canirové, Felirové, Ursarové, Trollové, Zlobři, Obři

#### **Dimenzní štít**

Pole deformovaného prostoru schopné zničit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Černé říše

#### **Elektronové pole**

Elektronové pole schopné spálit hmotné objekty a pohlít energii.

**Používají:** pouze Vznešení elfové

#### **Protonové pole**

Protonové pole schopné zničit hmotné objekty a pohlít energii.

**Používají:** pouze Temní elfové

#### **Neutronové pole**

Neutronové pole schopné rozložit hmotné objekty a pohlít energii.

**Používají:** pouze Lesní elfové

#### **Magnetické pole**

Silné magnetické pole schopné zastavit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Půlčící

#### **Vibrační pole**

Silné vibrační pole schopné zastavit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Goblini

#### **Elektrické pole**

Pole silných elektrických výbojů schopné spálit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Gnómové

#### **Mikrovlnné pole**

Pole silného mikrovlnného záření schopné spálit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Hobgoblini

#### **Termální pole**

Pole extrémní teploty schopné spálit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Trpaslíci

#### **Radiační pole**

Pole extrémní radioaktivity schopné rozložit hmotné objekty a rozptýlit energii.

**Používají:** pouze Orkové

### **Teleportační systémy**

Teleportační systémy jsou technologicky velmi složité a mají velkou spotřebu energie, takže jsou přítomny jen na velkých lodích a stanicích, většinou jen vojenských nebo vědeckých. Běžným civilistům je tato technologie nepřístupná. Dovolují okamžitý přesun osob či nákladu na cílovou lokaci. Teleportační systémy se používají jen ve výjimečných situacích, např. při zákeřných případech nepřátelské pozice, přesunu nebezpečných materiálů nebo jako prostředek rychlé evakuace. Jejich funkce však může být ovlivněna některými přírodními silami, nebo rušena uměle. Popisy se vztahují k zařízení **Teleportér**, kterým může být plavidlo vybaveno (viz Zařízení plavidel).

#### **Teleportium**

Teleportium je vestavěný magický talisman, který pracuje na principu talismanu Velum. Jeho provoz je taktéž velmi složitý a náročný na energii, proto bývá na palubě jen jeden, ve speciální místnosti. Jeho dosah je výrazně kratší, než dosah Vela – objekt dokáže teleportovat jen do vzdálenosti několika tisíců kilometrů. Na rozdíl od Vela však může objekt přesunout i do silného gravitačního pole, např. na povrch planety, a funguje oboustranně – objekt může odeslat i přijmout. Během přijímání je ale nutné nejprve zjistit koordináty objektu, což trvá 1 minutu za každých načatých 100 km vzdálenosti.

**Používají:** pouze Bílé říše

#### **Atom-teleportér**

Atom-teleportér pracuje na principu rozkladu objektu na atomy. Jeho provoz je velmi složitý a náročný na energii, proto bývá na palubě jen jeden, ve speciální místnosti. Jeho dosah se pohybuje v rámci několika tisíců kilometrů. Přesouvaný objekt je pomocí energetického pole rozložen na atomy, které jsou paprskem přesunuty na cílové souřadnice a tam zase složeny. Nevýhodou je to, že přesouvaný objekt musí projít důkladnou dekontaminací a skenováním. Pokud se totiž do teleportační místnosti dostane nějaký nežádoucí objekt, teleportér ho složí buď chybně, nebo vůbec (také se může stát, že jeho strukturu skombinuje se strukturou jiného přesouvaného objektu). Z toho důvodu také teleportér funguje jen jednosměrně; nemůže objekt přijmout, pouze odeslat.

**Používají:** Šedé říše, Lesní elfové, Temní elfové, Vznešení elfové, Ursarové, Trollové, Zlobři, Obři

#### **Skokový teleportér**

Skokový teleportér pracuje na principu skokového pohonu. Jeho provoz je taktéž velmi složitý a náročný na energii, proto bývá na palubě jen jeden, ve speciální místnosti. Jeho dosah je výrazně kratší, než dosah skokový pohon – objekt dokáže teleportovat jen do vzdálenosti několika tisíců kilometrů. Na rozdíl od skokového pohonu však může objekt přesunout i do silného gravitačního pole, např. na povrch planety, a funguje oboustranně – objekt může odeslat i přijmout. Během přijímání je ale nutné nejprve zjistit koordináty objektu, což trvá 1 minutu za každých načatých 100 km vzdálenosti.

**Používají:** pouze Černé říše

#### **Hyper-teleportér**

Hyper-teleportér pracuje na principu Hyper-pohonu. Otevře miniaturní verzi hypertunelu, skrze který vyše přesouvaný objekt. Jeho provoz je velmi složitý a náročný na energii, proto bývá na palubě jen jeden, ve speciální místnosti. Jeho dosah se pohybuje v rámci několika tisíců kilometrů. Narozdíl od Hyper-pohonu dokáže hypertunel otevřít i do blízkosti silného gravitačního pole, např. na povrch planety. Funguje jen jednosměrně; nemůže objekt přijmout, pouze odeslat.

**Používají:** Půlčící, Gnómové, Trpaslíci, Felirové

### **Sub-teleportér**

Sub-teleportér pracuje na principu Sub-pohonu. Otevře miniaturní verzi subtunelu, skrze který vyše přesouvaný objekt. Jeho provoz je velmi složitý a náročný na energii, proto bývá na palubě jen jeden, ve speciální místnosti. Jeho dosah se pohybuje v rámci několika tisíců kilometrů. Narozdíl od Sub-pohonu dokáže subtunel otevřít i do blízkosti silného gravitačního pole, např. na povrch planety. Funguje jen jednosměrně; nemůže objekt přijmout, pouze odeslat.

**Používají:** Goblini, Hobgoblini, Orkové, Canirové

### **Maskovací systémy**

Maskovací systémy mají jen vojenské, špionážní a průzkumné lodě. Jsou to systémy, které nějakým způsobem loď maskují před zraky a nebo senzory nepřátel. Běžným civilistům je tato technologie nepřístupná. Dělí se na pasivní a aktivní. Pasivní systémy jsou neustále aktivované, nespoteblovávají žádnou energii, ovšem také nemohou být vypnuty. Nejsou ale příliš efektivní, některé způsoby hledání je mohou snadno překonat. Aktivní systémy spotřebovávají energii a lze je aktivovat jen když je potřeba. Jsou však velmi efektivní. Jen málo prostředků dokáže takto zamaskovanou loď odhalit. Maskovací systémy jsou často používány i na budovách, vozidlech či letounech, ale existují i přenosná zařízení schopná ukrýt osobu. Popisy se vztahují k zařízení **Pasivní a Aktivní maskovací zařízení**, kterými může být plavidlo vybaveno (viz Zařízení plavidel).

#### **Absorpční plášť (pasivní)**

Tento jednoduchý systém je tvořen krycím pláštěm z materiálů, které pohlcují nejruznější sensorové a radarové paprsky. Objekt je tak jimi téměř nezachytitelný, ovšem vizuálně je stále viditelný. Sensorové hledání má postih –10 na PER. Tento systém je rozšířen mezi všechny galaktické rasy.

**Používají:** všichni

#### **Optický plášť (pasivní)**

Tento jednoduchý systém je tvořen krycím pláštěm z mikroskopických optických kabelů, které ohýbají viditelné světlo. Objekt je tak vizuálně téměř neviditelný, ovšem pomocí sensorů a radarů je stále zachytitelný. Vizuální hledání má postih –10 na PER. Tento systém je rozšířen mezi všechny galaktické rasy.

**Používají:** všichni

#### **Ohýbač záření (aktivní)**

Tento systém okolo objektu vytváří elektromagnetické pole ohýbající všechny formy záření (rádiové vlny, mikrovlny, terahertzovou radiaci, infračervené záření, viditelné světlo, ultrafialové záření, rentgenové záření a gama paprsky). Objekt je senzory i radary zcela nezachytitelný a vizuálně zcela neviditelný. Vlnění světla a kolísání frekvencí při rychlém pohybu však může prozradit jeho přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, objekt se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově i vizuálně odhalen (avšak s postihem –10 na PER).

**Používají:** Lesní elfové, Temní elfové, Vznešení elfové

#### **Mantellum (aktivní)**

Mantellum je vestavěný magický talisman, který pomocí kouzel manipuluje s energií, hmotou a prostorem kolem objektu. Ve výsledku je objekt kompletně neviditelný, nezachytitelný žádnými technologickými prostředky a je schopen procházet skrze jiné pevné objekty i energetická pole. Není schopen jakkoliv reagovat na vesmír, stejně jako ten nemůže reagovat na něj. Pokud je ale pod efektem tohoto kouzla více objektů, navzájem se vidí a mo-

hou na sebe reagovat jako obvykle. Vizualní ani sensorové hledání není možné, ovšem hluboce soustředěná mysl dokáže efektu magie odolat a objekt odhalit. Na odhalení objektu je nutný hod proti WIL s postihem – 10. Objekt je pouze odhalen, stále na něj nelze reagovat.

**Používají:** pouze Bílé říše

#### **Rušíčka (aktivní)**

Tento systém okolo objektu vytváří elektromagnetické pole, které ruší nejrůznější sensorové a radarové paprsky. Objekt je tak jimi zcela nezachytitelný, ovšem vizuálně je stále viditelný. Kolísání frekvence při rychlém pohybu však může prozradit jeho přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, objekt se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově odhalen (avšak s postihem –10 na PER).

**Používají:** pouze Šedé říše

#### **Ohýbač světla (aktivní)**

Tento systém okolo objektu vytváří elektromagnetické pole, které ohýbá viditelné světlo. Objekt je tak vizuálně zcela neviditelný, ovšem pomocí sensorů a radarů je stále zachytitelný. Vlnění světla při rychlém pohybu však může prozradit jeho přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, objekt se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být vizuálně odhalen (avšak s postihem –10 na PER).

**Používají:** pouze Šedé říše

#### **Fázový posunovač (aktivní)**

Technologicky nejpokročilejší způsob maskování. Tento systém posune objekt mimo fázi běžného časoprostoru, takže jeho hmota a energie jsou zcela nekompatibilní s neposunutou hmotou a energií. Ve výsledku je objekt kompletně neviditelný, nezachytitelný žádnými technologickými prostředky a je schopen procházet skrze jiné pevné objekty i energetická pole. Není schopen jakkoliv reagovat na vesmír, stejně jako ten nemůže reagovat na něj. Pokud se ale fázově posune více objektů, navzájem se vidí a mohou na sebe reagovat jako obvykle. Vizualní ani sensorové hledání není možné, ovšem složité výpočty dokáží danou fázi zjistit a objekt odhalit. Na odhalení objektu je nutný hod proti INT s postihem –10. Objekt je pouze odhalen, stále na něj nelze reagovat.

**Používají:** pouze Černé říše

#### **Subprostorový maskovač (aktivní)**

Tento systém objekt obklopí kapsou subprostoru, čímž ho efektivně skryje. Systém funguje podobně jako Sub-pohon, ovšem je možné ho použít i v blízkosti gravitačních polí. Objekt 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.

**Používají:** Goblini, Hobgoblini, Orkové

#### **Hyperprostorový maskovač (aktivní)**

Tento systém objekt obklopí kapsou hyperprostoru, čímž ho efektivně skryje. Systém funguje podobně jako Hyper-pohon, ovšem je možné ho použít i v blízkosti gravitačních polí. Objekt je zcela neviditelný a nezachytitelný. Mohou ho odhalit pouze hyperprostorové senzory (ale s postihem –10 na PER). Pro objekty v hyperprostoru je však normálně viditelný.

**Používají:** Půlčiči, Gnómové, Trpasličí

#### **Signálový maskovač (aktivní)**

Tento systém kolem objektu vytváří signálové pole nějakého jiného objektu a tím ho tak kryje v daném prostředí. Objekt se tak sensorům a radarům jeví jako jiný objekt, ovšem vizuální průzkum dokáže toto maskování snadno odhalit. Vytváří sensorovou iluzi

jiného objektu, kterou lze prohlédnout hodem proti INT (místo hledání hodem proti PER).

**Používají:** Felirové, Canirové, Ursarové

#### **Holografický maskovač (aktivní)**

Tento systém kolem objektu vytváří holografický obraz nějakého jiného objektu a tím ho tak kryje v daném prostředí. Objekt se tak vizuálně jeví jako jiný objekt, ovšem senzory a radary dokáží toto maskování snadno odhalit. Vytváří vizuální iluzi jiného objektu, kterou lze prohlédnout hodem proti INT (místo hledání hodem proti PER).

**Používají:** Felirové, Canirové, Ursarové

#### **Generátor absorpčního pole (aktivní)**

Generátor okolo objektu vytváří energetické pole, které pohlcuje všechny formy záření (rádiové vlny, mikrovlny, terahertzovou radiaci, infračervené záření, viditelné světlo, ultrafialové záření, rentgenové záření a gama paprsky). Objekt je senzory i radary zcela nezachytitelný a vizuálně zcela neviditelný. Pole má však efekt i na maskovaný objekt samotný, takže ten je díky němu v podstatě oslepen. Může vysunout speciální periskop, který efekt pole obekuje, má ale postih –10 na RCO a PER. Vysunutí periskopu v boji je jedna akce.

**Používají:** Trollové, Zlobři, Obři