

The image features a central graphic where a black handprint is superimposed on a globe. The globe is rendered with horizontal lines and a gradient, appearing to glow from within. Behind this graphic, a large, bright white nuclear mushroom cloud is visible against a dark, hazy background. The overall aesthetic is somber and apocalyptic.

VOID
SCI-Fantasy

Apokalypsa

VOID

SCI-Fantasy

Přídavná kniha

APOKALYPSA

vytvořil Gediman

© 2012 - 2013

Verze 1.1



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

1. ÚVOD	4
2. KATASTROFY	5
3. NEMOCI A JEDY	11
4. ZBRANĚ	12
4.1. Lidé Bílých říší.....	12
4.2. Lidé Šedých říší.....	13
4.3. Lidé Černých říší.....	14
4.4. Půlčící.....	15
4.5. Gnómové	16
4.6. Trpaslíci.....	17
4.7. Vznešení elfové	18
4.8. Temní elfové	19
4.9. Lesní elfové	20
4.10. Canirové	21
4.11. Felirové.....	22
4.12. Ursarové	23
4.13. Goblini.....	24
4.14. Hobgoblini.....	25
4.15. Orkové.....	26
4.16. Trollové, Zlobři a Obři	27
5. ZBRANĚ HROMADNÉHO NIČENÍ	28
5.1 Typy náloží.....	29
5.2 Typy nosičů	37
5.3 Další typy	38
6. VOZIDLA	40
7. ZAŘÍZENÍ PLAVIDEL	44
8. DOVEDNOSTI	46
8.1 Obecné dovednosti	46
8.2 Dovednosti Kouzelníka	46
8.3 Dovednosti Kněze	46
8.4 Dovednosti Technika.....	47
8.5 Dovednosti Lékaře	47
9. KOUZLA	48
10. RITUÁLY	53
11. PROTIVNÍCI	58
12. HISTORIE	59

1. ÚVOD

Apokalypsa

„Apokalypsa“ je dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která se zaměřuje na destrukci ve velkém – najdete zde přírodní katastrofy, zbraně hromadného ničení, mocná kouzla a rituály. Příručka také podrobněji mapuje události konce 13. věku.

Většina efektů v této příručce působí absolutní ničivostí – jednoduše zničí kohokoliv a cokoliv (snad jen kromě nadpřirozených bytostí...). Pokud je tato moc v rukách nepřítele, jsou Hráčské postavy ve velkém ohrožení, protože mohou snadno zahynout. Gamemaster by však měl postavám dávat šanci zachránit se, byť i jen na poslední chvíli. Postavy také mohou využít efekty Předchozích zážitků, např. Živelní katastrofa, Nákaza, Destruktivní zbraň, Velká nehoda a Boží zázrak jsou posledními nadějemi na přežití, které lze uplatnit za jakýchkoliv podmínek.

Nukleární zima

Některé katastrofy a zbraně hromadného ničení dokáží ovlivnit podnebí v zasažené oblasti, přičemž ty nejničivější dokonce i na celé planetě. Zahltní nebe dýmem, prachem a popelem, takže nad oblastí na dlouhou dobu zavládne tma a zima. Může to i způsobit umělou dobu ledovou, během které vyhyne mnoho forem života. Po nukleární zimě může někdy přijít tzv. nukleární léto – to když jsou sluneční paprsky zachytávány silným skleníkovým efektem způsobeným znečištěnou atmosférou. Tehdy dojde k výraznému oteplení, obdobím velkého sucha a vedra. Protože je ozónová vrstva zničena, začne na povrch dopadat také smrtící UV záření. Organismy, které nějakým způsobem přežily nukleární zimu, během nukleárního léta dozajista vymřou. Nukleární zima (a léto) mohou trvat různě dlouho, hodně záleží na rozsahu a síle katastrofy respektive zbraně a na planetárním podnebí. Může se jednat řádově o měsíce až tisíce let.

Apokalypsa přichází

Apokalyptickou událost lze předpovědět, někdy i s velkým předstihem – vědeckými pozorováními a věšteckými kouzly. Bohové taktéž mohou poslat varování, a to buď přímo svým kněžím, nebo všem ve formě nějakého znamení. Planetární vláda se na předpovězenou apokalypsu může připravit tím, že zahájí evakuaci nebo aktivuje obranné systémy. Pokud se však obyvatelé o nebezpečí dozvědí až na poslední chvíli, bude to mít doslova devastující efekt na jejich morálku. Začne se šířit panika, občanská neposlušnost, všeobecný chaos a masové rituální sebevraždy. Celá společnost se tak zhroutlí a následná apokalypsa bude ještě závažnější. V některých případech se však o příchozí katastrofě nedozví nikdo, celá civilizace je zničena během pár okamžiků.

Přežití

Apokalypsu je možné přečkat dvěma způsoby – evakuací nebo ukrytím. Evakuace ale nemusí být vždy možná, například pokud by se jednalo o přesun velkého množství obyvatelstva. Některé říše na svých planetách proto vybudovaly obrovské podzemní nebo horské bunkry, které dokáží pojmout mnoho osob (jen zřídka však celou populaci...). Ti, kteří se nestihnou do bunkru přesunout, nebo tu na ně už nezbylo místo, se mohou ukrýt v jiných odolných stavbách nebo v jeskyních, ale přežívání v takovýchto nouzových podmínkách je velmi složité. Existují také rozměrné super-výkonné generátory energetických štítů, které celou oblast efektivně ochrání před různými katastrofami přicházejícími z vnějšku, například před dopadem vesmírného tělesa, orbitálním bombardováním či dělostřelbou a nebo útokem balistických střel. Zařízení tohoto typu jsou ale velmi drahá a proto existují jen v blízkosti strategicky nejvýznamnějších objektů. Účinnou obranou proti hrozbám z vesmíru jsou také orbitální satelity, které k jejich eliminaci používají ničivé zbraně.

Postapokalypsa

Oblasti, které byly zdevastovány velkou katastrofou či zbraní hromadného ničení, procházejí obdobím technologického a společenského úpadku. Příroda i města jsou zničeny, mnoho obyvatel zahubeno, je nedostatek jídla, pití a léků a nefunguje rozvod elektřiny. Pokud byl příčinou apokalypsy biologický, chemický či jaderný útok, pak je celá oblast navíc kontaminována – přeživší se musí chránit skafandry, jinak je dostihne pomalá smrt. Do postapokalyptických oblastí je obvykle vysílána humanitární pomoc, ale mohou se tam také sjíždět různí piráti a bandité, kteří zneužívají zkolabovaného systému a rabují vše, co má ještě nějakou hodnotu. Lokální postapokalypsa může být poměrně rychle ukončena, avšak pokud byla apokalypsou postižena celá planeta, může být i navždy ztracena, odříznuta od okolního vesmíru. Obzvláště pokud se jedná o planetu, která nepatří pod žádnou větší říši.

2. KATASTROFY

Nejrůznější přírodní i jiné katastrofy, které mohou postihnout planetu. Mají tři stupně rozsahu – Lokální, Střední a Globální. Lokální zasáhne jen malé území, Střední zasáhne celý kontinent a Globální zasáhne celou planetu (či ekvivalentní prostor). Ty největší jsou však schopny postihnout i celou soustavu či dokonce několik sub-sektorů. Některé katastrofy mají jednorázový efekt, některé probíhají delší dobu. Většina katastrof má dále tři stupně ničivosti.

Spustit Katastrofu může GM jako prostý přírodní jev, může se však také jednat o boží zásah. Katastrofu lze také vyvolat některými mocnými kouzly, nebo to může být vedlejší efekt odpálení ZHN.

Zemětřesení

Otřesy půdy způsobené většinou posuvem zemských desek.
Trvání: k20 hodin.

Postihne všechny pozemní a podzemní objekty v zasažené oblasti.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty.

Bouře

Nejrůznější druhy atmosférických bouří – záleží hlavně na podnebí a typu terénu. Může to být bouřka doprovázená blesky, hromobitím a deštěm, sněhová či ledová bouře (blizzard), prachová či písečná bouře, oceánská bouře, vichřice a podobně. Těmi nejsilnějšími jsou cyklóny, hurikány a tajfuny. Mohou být doprovázeny efektem větrného víru (tornáda), který nasává vše, co se mu postaví do cesty.
Trvání: k20 hodin.

Postihne všechny pozemní, námořní (jen hladinové) a vzdušné objekty v zasažené oblasti.

Snižuje Efektivní dohled na desetinu.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty.

Povodeň

Velké záplavy souše. Mohou být způsobeny intenzivním deštěm nebo tsunami.
Trvání: k20 dní.

Postihne všechny pozemní a podzemní objekty v zasažené oblasti.

Celá oblast je zatopená, mohou se tu pohybovat námořní plavidla.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie. Mohou se tu pohybovat plavidla Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie. Mohou se tu pohybovat plavidla i Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty. Mohou se tu pohybovat plavidla i Obří kategorie.

Požár

Rozsáhlý požár rostlinného porostu (hlavně lesů) nebo městské zástavby. Může být způsoben horkem, sopečnou erupcí nebo dopadem kosmického tělesa. Těmi nejsilnějšími jsou ohnivé bouře, jejichž plameny dosahují výšky i několika stovek metrů.
Trvání: dokud vše nespálí nebo dokud není uhašen

Postihne všechny pozemní objekty v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

„Blíží se Armageddon! Apokalypsa všech apokalyps... Galaktické národy by proti Temnotě měly být jednotné, ale nejsou. Moc Temných bohů roste, zatímco moc bohů Světla slábne. Konec se blíží.“
- kněžka Vai‘Tes

Tsunami

Obrovitá vlna vytvořená například podmořským zemětřesením nebo dopadem vesmírného tělesa.
Trvání: jednorázová.

Postihne všechny námořní (jen hladinové) a pobřežní objekty v zasažené oblasti.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty.

Sopečná erupce

Výbuch sopky. Do okolí je rozmetáno mnoho horniny, nebo je zahlcené popelem a z jícnu vytéká láva.
Trvání: k20 dní.

Postihne všechny pozemní objekty v zasažené oblasti.

Snižuje Efektivní dohled na desetinu.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Meteorický déšť

Roj desítek až tisíců meteoritů, kterým se podařilo proniknout skrz atmosféru.
Trvání: jednorázová nebo k20 hodin.

Postihne všechny pozemní a námořní objekty v zasažené oblasti.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Pád kosmického tělesa

Pád velkého asteroidu nebo komety. Eventuálně se může jednat i o umělý objekt, např. orbitální stanici nebo rozměrné vesmírné plavidlo.

Trvání: jednorázový.

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty. Vyvolá efekt Nukleární zimy.

Přemnožení

Přemnožení určitého zvířete či rostliny. Ekosystém je nevyvážený a začne se hroutit, hrozí vymírání mnoha forem života. Nejběžnějším rostlinným ničitelem ekosystému je obávaný plevel zelenomor, nejběžnějším zvířecím ničitelem jsou pak nejrůznější druhy kobylek. Na co všechno má přemnožení vliv, to záleží hlavně na druhu rostliny respektive zvířete. Např. Zelenomor způsobí vymizení všech ostatních rostlin, kobylky sežerou všechnu zeleň, dravá zvířata lovem vyhubí všechny dostatečně velké tvory...

Trvání: dokud to ekosystém zvládá

Postihuje jen ty objekty v zasažené oblasti, které jsou potravou daného organismu.

Malá: oblast je zcela zamořena a vypleněna od potravy do k20 měsíců.

Střední: oblast je zcela zamořena a vypleněna od potravy do k20 týdnů.

Velká: oblast je zcela zamořena a vypleněna od potravy do k20 dnů.

Biologická kontaminace

Rozsáhlé rozšíření smrtících mikroorganismů. Může se jednat o nehodu v biologické laboratoři.

Trvání: různé

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Biologickému útoku nemá žádný efekt.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).

Velká: zničí všechny objekty za k20 dní (i když oblast opustí).

Chemická kontaminace

Rozsáhlé rozšíření smrtících syntetických látek. Může se jednat o nehodu v chemické továrně.
Trvání: různé

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Chemickému útoku nemá žádný efekt.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).

Velká: zničí všechny objekty za k20 dní (i když oblast opustí).

Radiační kontaminace

Rozsáhlé rozšíření radioaktivity. Může se jednat o nehodu v jaderném zařízení (např. elektrárně).
Trvání: různé

Postihne všechny objekty v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 dní (i když oblast opustí).

Velká: zničí všechny objekty za k20 dní (i když oblast opustí).

Nákaza

Epidemie či dokonce pandemie určité nemoci (viz Nemoci a Jedy).

Trvání: různé

Postihne všechny živé organizmy v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Biologickému útoku nebo Nemocem nemá žádný efekt.

Otrava

Rozsáhlé rozšíření určitého nebezpečného jedu (viz Nemoci a Jedy).

Trvání: různé

Postihne všechny živé organizmy v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Chemickému útoku nebo Jedům nemá žádný efekt.

Narušená magnetosféra

Magnetosféra planety je nad danou oblastí narušena, takže smrtící záření ze slunce může dosáhnout až na povrch a způsobit vyhubení života.

Trvání: k20 dní.

Postihne všechny živé organizmy v zasažené oblasti.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie za k20 hodin (dokud jsou v oblasti).

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie za k20 hodin (dokud jsou v oblasti).

Velká: zničí všechny objekty za k20 hodin (dokud jsou v oblasti).

Sluneční erupce

Výron plazmy z hvězdy, který zasáhne všechny planety stojící mu v cestě.

Trvání: jednorázová.

Malá: způsobí globální výpadek elektřiny.

Střední: zničí atmosféru, planeta bude do k20 měsíců neobyvatelná a zcela bez života.

Velká: okamžitě zničí vše na planetě, planeta je neobyvatelná a zcela bez života.

Narušení oběžné dráhy

Narušení planetární oběžné dráhy má vždy závažné důsledky. Je ovlivněn její klimát, takže se planeta změní ve vyprahlou poušť (pokud je slunci blíže) nebo naopak zmrzlou pustinu (pokud je od slunce dál). Může však dojít i ke katastrofě. Planeta se například může srazit s jinou planetou soustavy, nebo může být vychýlena přímo do slunce. Tak či tak to pro ní znamená naprosté zničení. Jedinou spásou pro obyvatelstvo je fakt, že obvykle mají dost času na evakuaci.

Nova

Exploze obří hvězdy. Okamžitě zničí celou svoji planetární soustavu a všechny cizí objekty, které se v ní zrovna nacházely. Nova existuje dál jako oblak destruktivní plazmy. Trvání plazmového oblaku je k20 dní. Loď, která do něj vletí, je zničena.

Supernova

Exploze superobří hvězdy. Okamžitě zničí celou svoji planetární soustavu a všechny cizí objekty, které se v ní zrovna nacházely. Všechny ostatní soustavy ve stejném sub-sektoru jsou zasaženy smrtící radiací. Jejich planety budou do k20 měsíců neobyvatelné a zcela bez života. Supernova existuje dál jako oblak destruktivní plazmy. Trvání plazmového oblaku je k20 měsíců. Loď, která do něj vletí, je zničena.

Hypernova

Exploze hyperobří hvězdy. Okamžitě zničí celou svoji planetární soustavu a všechny cizí objekty, které se v ní zrovna nacházely. Všechny ostatní soustavy ve stejném sub-sektoru jsou zasaženy smrtící radiací. Jejich planety budou do k20 dní neobyvatelné a zcela bez života. Všechny soustavy v sousedních sub-sektorech jsou taktéž zasaženy. Jejich planety budou do k20 měsíců neobyvatelné a zcela bez života. Hypernova existuje dál jako oblak destruktivní plazmy. Trvání plazmového oblaku je k20 roků. Loď, která do něj vletí, je zničena.

Černá díra

Černá díra je velmi hmotný bod, který narušuje časoprostor kolem sebe. Až do vzdálenosti 1 světelného roku znemožňuje použití FTL pohonů a komunikačních systémů. Až do vzdálenosti 10 milionů km zachytí a začne přitahovat vesmírné lodě bez funkčních motorů (resp. bez paliva) a všechny menší objekty. Lodě s funkčními motory si musí házet na Ztrátu kontroly v gravitaci (viz *Základní kniha*). Vše, co se dostane za horizont událostí (do vzdálenosti 10.000 km) je navždy ztraceno – rozdrčeno extrémní gravitací.

Bílá díra

Bílá díra je zářivá anti-gravitační anomálie, která narušuje časoprostor kolem sebe. Až do vzdálenosti 1 světelného roku znemožňuje použití FTL pohonů a komunikačních systémů. Až do vzdálenosti 10 milionů km odpuzuje vesmírné lodě bez funkčních motorů (resp. bez paliva) a všechny menší objekty. Lodě s funkčními motory si musí házet na Ztrátu kontroly v gravitaci (viz *Základní kniha*). Vše, co se dostane k horizontu událostí (do vzdálenosti 10.000 km) je rozmetáno na kusy, které jsou vymrštěny velkou rychlostí pryč. Za horizont událostí samotný se však dostat nejde – anti-gravitace je tu příliš vysoká.

Vesmírná bouře

Vesmírná bouře je podobná mlhovině, ovšem je to nebezpečné místo – má ničivý efekt především na vesmírné lodě a stanice. Na planety žádný větší vliv ale nemá, protože ty jsou chráněny magnetosférou a atmosférou. Rozléhá se v oblasti o průměru až stovek světelných let.

Trvání: k20 dní, měsíců nebo i let.

Postihne všechny vesmírné lodě a stanice v zasažené oblasti.

Snižuje Efektivní dohled na desetinu, lodím znemožňuje použít Senzorické pátrání.

Malá: zničí objekty Běžné kategorie.

Střední: zničí objekty Běžné a Velké kategorie.

Velká: zničí všechny objekty.

Subprostorový vír

Nebezpečná anomálie v subprostoru. Má dosah k20 světelných let. V této oblasti nelze používat FTL pohony, komunikační, teleportační a kamuflážní systémy založené na subprostoru. Objekt, který má tyto technologie zrovna aktivované a dostane se do oblasti, je zasažen. Musí si hodit proti svému Durability. Pokud neodolá, je zničen. Pokud odolá, jsou deaktivovány.

Hyperprostorový vír

Nebezpečná anomálie v hyperprostoru. Má dosah k20 světelných let. V této oblasti nelze používat FTL pohony, komunikační, teleportační a kamuflážní systémy založené na hyperprostoru. Objekt, který má tyto technologie zrovna aktivované a dostane se do oblasti, je zasažen. Musí si hodit proti svému Durability. Pokud neodolá, je zničen. Pokud odolá, jsou deaktivovány.

Časová distorze

Anomálie, ve které čas plyne chaoticky – dopředu i dozadu, pomalu i rychle a zároveň nijak. Její trvání je k20 hodin, ale může se jednat i o jednorázový či naopak permanentní jev. Má dosah k20 kilometrů. Postihne všechny objekty v zasazené oblasti. Ty jsou náhodně posunuty do minulosti nebo budoucnosti, rozloženy rychlým omládnutím nebo zestárnutím, lapené ve smyčce nebo zcela zamrzuté v nehybném čase. Pro každý objekt (nebo skupinu objektů) hodíte k20. Na hod 1-10 je zamrzlý (nehybný, nevnímá své okolí), na hod 11-15 je poškozen (HP na polovinu), na hod 16-20 je kompletně vymazán.

Dračí útok

Příchod Draka na planetu je velmi závažná událost. Drak ji totiž považuje za své teritorium a je odhodlán ji bránit za každou cenu, což především zahrnuje eliminaci veškeré konkurence a hrozby. Zvolí si nějaký příhodný úkryt na odlehleém místě, ve kterém tráví většinu času. Dobrovolně ho opustí jen když vyrazí na lov. Samice jsou nejnebezpečnější v období, kdy kladou vejce a brání hnízdo. Samci jsou nejnebezpečnější v období, kdy bojují o samice. Vzácní a mocní Draci, jako například Stříbrní, Zlatí a Platinoví, jsou schopni svolat ostatní Draky a utvořit z nich smečky. S nimi pak táhnou napříč galaxií, přičemž za sebou zanechávají jen smrt a zkázu. Taktéž existuje legenda o návratu pradávného Dračího vládce, nejmocnějšího Draka všech dob. Pokud by byla pravdivá, Dračí vládce by přinesl apokalypsu celogalaktického měřítká.

Třetí monstrózní metla

Zatím jen dvakrát v celé historii galaxie došlo k útoku obrovitého Behemotha, Leviathana a Zize. Poprvé v roce 8-1.500 na centrálních planetách První velké trojice. Podruhé v roce 10-1.500 na hlavních planetách Druhé velké trojice. Věštby však mluví o třetím útoku. Historické výzkumy prokázaly, že tito tvorové na cílové planety přišli skrze zvláštní portály s typickou energetickou stopou. Jakmile se tato stopa na planetě objevila, portál se otevřel zanedlouho poté. Útoky Monstrózní metly byly vylíčeny jako naprosto drtivé. Byly zastaveny pouze masivními protiútoky a za cenu obrovských ztrát. Behemoth ničí pomocí zemětřesení, Leviathan pomocí tsunami a Ziz pomocí hurikánu. Jejich řádění trvá tak dlouho, dokud nezničí všechno na planetě, nebo dokud nejsou sami zničeni. Původ monster je neznámý. Někteří vědci tvrdí, že přišli z jiné galaxie. Kněží zastávají názor, že se jedná o zhmotněný boží hněv.

Útok Triskelionu

Útok tajemné flotily Triskelion. Její lodě útočí z orbity, nebo vysadí vojáky na povrch. Nic jim nedokáže stát v cestě. Vzhledem k tomu, že nikdo nezná cíl Triskelionu, jsou jeho útoky zcela nepředvídatelné. Někdy útočí na stoupence Světla, někdy na stoupence Temnoty a někdy na všechny bez rozdílu.

Očistné Světlo

Světlí bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat takovou koncentraci Světla, že to ihned způsobí rozklad všech služebníků Temnoty. Slabší z nich to zahubí (spálí to jejich duši), mocnější to promění na Padlé bestie respektive Padlé zuřivce. Místa se silnou koncentrací Temnoty jsou proti tomu imunní, např. soustava Akhati. Proti objektům s imunitou vůči Rozkladu nemá žádný efekt.

Spalující Světlo

Světlí bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat silnou koncentraci Světla, která vše spálí na popel. Jeví se to jako oslnivá záře (bohové Nebe), žhnoucí plameny (bohové Pekla) nebo bílá mlha (Zegurnské církve). Protože je tento efekt založen na nadpřirozených silách, dokáže snadno zničit i nehořlavé objekty, objekty imunní vůči Zápalným útokům či objekty zcela nezničitelné. Místa se silnou koncentrací Temnoty jsou však proti tomu imunní, např. soustava Akhati.

Korumpující Temnota

Temní bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat takovou koncentraci Temnoty, že to ihned způsobí korupci všech služebníků Světla. Slabší z nich to promění na Nižší služebníky, mocnější to promění na Vyšší služebníky. V jaké služebníky se změní záleží na tom, jaký Temný bůh nebo jaký Temný kouzelník efekt vyvolal. Místa se silnou koncentrací Světla jsou proti tomu imunní, např. Božské planety. Proti objektům s imunitou vůči Korupci nemá žádný efekt.

Mrazivá Temnota

Temní bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti vyvolat silnou koncentraci Temnoty, která vše promění na křehký, tříštící se led. Jeví se to jako černý oblak. Protože je tento efekt založen na nadpřirozených silách, dokáže snadno zničit i nemrzoucí objekty, objekty imunní vůči Mrazicím útokům či objekty zcela nezničitelné. Místa se silnou koncentrací Světla jsou však proti tomu imunní, např. Božské planety.

Temný teror

Temní bohové nebo velmi mocná magie dokáží v oblasti ovládnout bytosti, které nejsou zasaženy temnou korupcí, avšak jen dočasně. Jaké bytosti efekt postihne záleží na tom, jaký Temný bůh nebo jaký Temný kouzelník ho přivolal. Necrothův vliv ovládne všechny mrtvé bytosti (fungují jako běžné Zombie respektive Kostlivci), Mutanothův vliv ovládne všechny zdeformované a zmutované bytosti, Vampirothův vliv ovládne všechny netopýry, Lycantrothův vliv ovládne všechny vlky a Eclipsothův vliv postihne všechny bytosti, které propadly šílenství (mají o SP). Ovládnuté bytosti mají jen jediný cíl – slepě útočit na všechny služebníky Světla. Na místech se silnou koncentrací Světla však k Temnému teroru dojít nemůže, např. na Božských planetách.

Hrozby z minulosti

V historických záznamech mnohých kultur napříč galaxií byly objeveny prastaré zprávy o bytostech a artefaktech, které měly moc způsobit velké katastrofy. Některé z nich byly zničeny, jiné však zmizely beze stop – jejich osud je neznámý. Je možné, že se takoví tvorové dodnes někde skrývají a vyčkávají na vhodný okamžik ke svému velkolepému návratu. Artefakty zase mohou být uloženy v zapomenutých chrámech a hrobkách a jejich nalezení může být jen otázkou času.

Armageddon

Armageddon je název obrovské bitvy mezi Světlem a Temnotou, ke které má prý dojít na konci roku 13-999. Stoupenci Světla i Temnoty se shodují na tom, že tato bitva bude poslední a že se během ní rozhodne o osudu vesmíru. Ovšem není zřejmé, kde k ní dojde. Stoupenci Světla tvrdí, že v soustavě Akhati – vykonají ji síly Třetí spásné kruciáty. Služebníci Temnoty jsou přesvědčeni, že bude vedena vojáky Třetí zhoubné kruciáty při jejich tažení napříč galaxií. Věštby mluví o největším nasazení zbraní hromadného ničení, o příchodu mnoha Magusů a Warlocků, kteří budou sesílat ta nejsilnější kouzla a o zjevení mnoha Avatarů a Tenebrisů, kteří budou přivolávat tu nejmocnější božskou sílu.

Zrození Zegurny

Stvoření bohyně Zegurny ze spojené Světlé magie. Pokud k tomu dojde, Trhlina na Khai bude zcela uzavřena. To bude znamenat konec Temných bohů. Duše všech stoupců Temnoty budou spáleny jejím Světlem. Snaží se toho dosáhnout stoupenci Zegurnských církví, ale je to pro ně velmi obtížný úkol. Jeho úspěšné dokončení má jen malou pravděpodobnost.

Protržení Khaické bariéry

Prolomení Bariéry na planetě Khai. Pokud k tomu dojde, bude to konec Světlých bohů a Světla jako takového. Temnota způsobí masivní korupci v celé Kolébce života, pak se pravděpodobně rozšíří i do zbytku vesmíru. Světlo tak bude definitivně uhašeno. Co se stane s vesmírem potom, nikdo neví.

Genetické laboratoře Triumvirátu

Triumvirát ke stvoření ras Trollů, Zlobrů a Obrů použil devět vyspělých laboratoří.

Laboratoře pod označením Troll-Primus, Troll-Secundus a Troll-Tercius stvořily Trolly. První se nachází na planetě Dracon, druhá na planetě Akkhar a třetí na planetě Mundiul II. Manipulací s DNA původních Titánů vytvořily tvory oplývající rychlou regenerací.

Laboratoře pod označením Ogre-Primus, Ogre-Secundus a Ogre-Tercius stvořily Zlobry. První se nachází na planetě Leittar, druhá na planetě Elerron a třetí na planetě Khas Morr. Modifikace DNA původních Titánů vytvořila bytosti s velmi rychlým metabolismem.

Laboratoře pod označením Giant-Primus, Giant-Secundus a Giant-Tercius stvořily Obry. První se nachází na planetě Xesson, druhá na planetě Ummalar a třetí na planetě Sifner Prime. Úpravy DNA původních Titánů daly vzniknout největším humanoidům, Obrům.

Po pádu Triumvirátu byly trojice laboratoří Primus a Secundus zabrány frakcemi těchto „nových“ Titánů, které se poté staly nejmocnějšími. Ovšem trojice laboratoří Tercius nepřipadla žádné z frakcí. Mezi Titány kolují informace, že frakce, které by tyto laboratoře ovládly, by získaly definitivní převahu nad svými soky. Jakého je tato převaha charakteru ale není jisté. Zvěsti mluví o tom, že laboratoře obsahují genetický klíč k tomu, aby i Titáni mohli mít ve svých řadách kněze a kouzelníky, tedy jedince citlivé k boží přítomnosti a Světlu. Další teorie zase mluví o vytvoření rasy Super-Titánů, která bude mít výhody všech tří současných ras a která snadno ovládne všechny ostatní.

3. NEMOCI A JEDY

Seznam nemocí doplňuje seznam v Základní knize. Je tu též několik nových jedů, které byly vytvořeny uměle – nejedná se o látky zvířat ani rostlin.

Whitemoonská horečka (nemoc, závažnost 3)

Šíří se vodou. Příznaky jsou zvýšená teplota a zimnice. Nakažená postava má postih – 1 na CC, RC, Agility, Durability a Strength. Inkubační doba je 1 den.

Yqolská chřipka (nemoc, závažnost 5)

Šíří se vodou. Příznaky jsou krvavé vředy. Nakažená postava má postih – 2 na CC, RC, Agility, Durability a Strength. Inkubační doba je 10 dní.

Alanaská sněž (nemoc, závažnost 7)

Šíří se přímým kontaktem. Příznaky jsou zvýšená teplota, zimnice a naběhlé žíly. Nakažená postava má postih – 1 na CC, RC, Perception, Intelligence a Will. Inkubační doba je 1 den.

Baccerský mor (nemoc, závažnost 9)

Šíří se vzduchem. Příznaky jsou krvavé vředy a ztráta pigmentace. Nakažená postava má postih – 1 na Intelligence, Will a Charisma. Inkubační doba je 1 den.

Kajatoorský jed (jed, závažnost 2)

K otravě dojde přímým kontaktem. Otrávená postava je slepá. Inkubační doba je 1 den.

Bloodwrathský jed (jed, závažnost 2)

K otravě dojde požitím. Příznaky jsou červené fleky na kůži. Otrávená postava každý den ztrácí 10 HP. Inkubační doba je 5 dní.

NR-B biotoxin (jed, závažnost 4)

K otravě dojde vdechnutím. Příznaky jsou rychlé trávení, hubnutí a neustálý hlad. Doba, po kterou postava vydrží bez jídla (minimální i maximální) je jen poloviční. Inkubační doba je 1 den.

NR-Ch chemotoxin (jed, závažnost 4)

K otravě dojde vdechnutím. Příznaky jsou těžká dehydratace a neustálá žízeň. Doba, po kterou postava vydrží bez vody (minimální i maximální) je jen poloviční. Inkubační doba je 1 den.

Oxidotoxin (jed, závažnost 4)

K otravě dojde vdechnutím. Způsobuje vážné dýchací potíže a narušuje vstřebávání kyslíku. Otrávená postava si musí každou hodinu házet proti Durability, jako by se dusila. Dusí se tak dlouho, dokud se nenadechne čistého kyslíku např. z dýchací masky, nebo dokud nezemře. Navíc vydrží bez vzduchu jen poloviční dobu. Inkubační doba je 1 den.

Pyrotoxin (jed, závažnost 6)

Šíří se přímým kontaktem. Způsobuje spontánní vzplanutí. Otrávená postava si musí každou hodinu hodit proti Durability a pokud neuspěje, začne hořet (ničivost 10, Zápalný útok). Před tímto útokem nic neochrání. Inkubační doba je 3 dny.

Kryotoxin (jed, závažnost 6)

K otravě dojde přímým kontaktem. Způsobuje spontánní zmrznutí. Otrávená postava si musí každou hodinu hodit proti Durability a pokud neuspěje, začne mrznout (ničivost 10, Mrazicí útok). Před tímto útokem nic neochrání. Inkubační doba je 3 dny.

Multitoxin (jed, závažnost 8)

K otravě dojde přímým kontaktem. Příznakem je postupná ztráta pigmentace a naběhlé žíly. Otrávená postava má postih – 1 na CC, RC, Perception, Intelligence, Will, Charisma, Agility, Durability, Strength. Inkubační doba je 1 den.

Exterminátor (jed, závažnost 10)

K otravě dojde vdechnutím. Příznaky jsou odpadávání vlasů/srsti, kůže a nakonec i masa. Otrávená postava má postih – 1 na CC, RC, Perception, Agility, Durability a Strength a každý den ztrácí 5 HP. Inkubační doba je 1 hodina.

4. ZBRANĚ

V této kapitole jsou uvedeny „konvenční“ vrhače náloží hromadného ničení. Pro lepší přehlednost jsou uvedeny jen rozdíly oproti běžné verzi ze Základní knihy. Typ „Velká palubní zbraň“ je další zbraňová třída, následující po „Palubní zbraň“. Typ „Obří palubní zbraň“ zahrnuje ty největší zbraňové systémy, jaké lze na vesmírné lodě instalovat.

4.1. Lidé Bílých říší

SUPER-TĚŽKÝ KANON (P)

Vzor: Prachový či Pyronický kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HOUFNICE (P)

Vzor: Prachová či Pyronická houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HOUFNICE (P)

Vzor: Prachová či Pyronická kanonová houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Standardní či Éterický dělostřelecký raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Standardní či Éterický torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Standardní či Éterický torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ÉTERICKÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 200 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 20 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Přehřeje se při hodů 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita. Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. éterický kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. éterický kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

4.2. Lidé Šedých říší

SUPER-TĚŽKÝ KANON (P)

Vzor: Kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HOUFNICE (P)

Vzor: Houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ LASEROVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Přehřeje se při hodů 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. laserový kanon	Spec.	100	200	-2 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. laserový kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Kestterův arzenál zkázy

Císař Kestter, jeden z prvních vládců Říše Galactis, nashromáždil obrovský arzenál zbraní hromadného ničení. Podle záznamů obsahoval tisíce apokalyptických bomb, super-těžkých zbraních a zkázonosných technologií neznámého původu. Nikdo ale neví, kam je ukryl. Kestter znal mnoho věšteb, které mluvily o příchodu velkého zla, ale nakonec zcela propadl paranoie. Pozici arzenálu nikdy nikomu neprozradil, protože začal mít podezření, že to on je tím velkým zlem. Mnoho současných lidských říší po těchto zbraních pátrá, aby je mohlo využít pro své vlastní účely.

4.3. Lidé Černých říší

SUPER-TĚŽKÝ KANON (P)

Vzor: Prachový či Termální kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HOUFNICE (P)

Vzor: Prachová či Termální houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HOUFNICE (P)

Vzor: Prachová či Termální kanonová houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Standardní či Plazmový dělostřelecký raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Standardní či Plazmový torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Standardní či Plazmový torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ PLAZMOVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 200 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 20 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Přehřeje se při hoř 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita. Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. plazmový kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. plazmový kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Projekt Firesky

Černá říše Arciadeptství Nightblack od roku 13-652 experimentovala se zařízením na ovládání přírodních sil. Speciální vesmírná stanice byla schopna způsobovat bouře, zemětřesení a vlny tsunami, stejně jako sluneční erupce a deště meteoritů. Devastace planet Dorcoon IV, Cannacor a Mashai Prime dokázala, že zařízení funguje. Kvůli smrti desítek miliard obyvatel bylo Nightblack vyšetřováno, ale důkazy se mu podařilo ukrýt. Projekt Firesky tak pokračuje dál a v mnohem větším rozsahu.

4.4. Půlčící

SUPER-TĚŽKÝ ŠIPKO-KANON (P)

Vzor: Šipko-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ ŠIPKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Šipko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ ŠIPKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová šipko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ŠIPKO-RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký šipko-raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ MAGNETICKÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Magnetickému útoku nemá žádný efekt.

V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Narušená magnetosféra“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. magnetický kanon	Spec.	200	400	-2 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. mag. kanon	Spec.	200	400	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Laboratoře Tercius

Zatímco nejmocnější říše Trollů ovládají laboratoře Troll-Primus a Troll-Secundus, nejmocnější říše Zlobřů laboratoře Ogre-Primus a Ogre-Secundus a nejmocnější říše Obrů laboratoře Giant-Primus a Giant-Secundus, existují ještě tři laboratoře, které zatím nepatří nikomu. Jsou jimi Troll-Tercius, Ogre-Tercius a Giant-Tercius. Trollové, Zlobři i Obři o ně bojují – jsou důvodem velkého galaktického konfliktu, který je znám jen jako Titánská válka. Na jedné straně stojí stoupenci Nebe, na straně druhé stoupenci Pekla. Ale je tu ještě třetí strana, která není příliš vidět. Jsou to ti Koboldi, Leprechauni a Gremlini, kteří chtějí obnovit Triumvirát. V jejich zájmu je, aby tyto tři laboratoře do rukou Titánů nepadly. A pokud ano, tak aby je geneticky změnily na plně loajální bytosti...

4.5. Gnómové

SUPER-TĚŽKÝ HŘEBÍKO-KANON (P)

Vzor: Hřebíko-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HŘEBÍKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Hřebíko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HŘEBÍKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová hřebíko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ HŘEBÍKO-RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký hřebíko-raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ŠOKOVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Bouře“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. šokový kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. šokový kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Aliance sekt Temného příchodu

Centrum: nemá

Bůh: všichni

Pětice sekt Temné ruky, které předvídají konec vesmíru o půlnoci posledního dne roku 13-999. Snaží se připravit vesmír na příchod Nihila – snaží se za každou cenu najít a ochránit pěťici Nihilátorů a zabránit všem pokusům zastavit Třetí sabat. Členové sekty mají v Temné ruce velký vliv.

4.6. Trpaslíci

SUPER-TĚŽKÝ HARPUNO-KANON (P)

Vzor: Harpuno-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HARPUNO-HOUFNICE (P)

Vzor: Harpuno-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HARPUNO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová harpuno-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ HARPUNO-RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký harpuno-raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ FÚZNÍ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Požár“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Přehřeje se při hodů 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita. Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. fúzní kanon	Spec.	50	100	-8 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. fúzní kanon	Spec.	50	100	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Zkáza tisíce světů

Galaxií putuje velký Platinový drak – samice, která je nebývale inteligentní, zákeřná a schopná. Kvůli destrukci, kterou za sebou již zanechala, je známá pouze jako Zkáza tisíce světů. Je prastará – je to pravděpodobně jeden z prvních Draků vůbec. Za svůj život nakladla možná i stovky vajec. Mnoho lovců ji chce ulovit, ale tohle přání je zřejmě nesplnitelné.

4.7. Vznešení elfové

SUPER-TĚŽKÝ COIL-KANON (P)

Vzor: Coil-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ COIL-HOUFNICE (P)

Vzor: Coil-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ COIL-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová coil-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANTIGRAVITAČNÍ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký antigravitační raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ELEKTRONOVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. elektronový kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. elektron. kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Temná apokalypsa

Karanténní část galaxie, tzv. „Temné zóny“, jsou pod silným vlivem Temných bohů. Ve Žlutých zónách stále existují říše stoupců Světla, i když neustále čelí teroru. Tím nejobávanějším je právě Temná apokalypsa – to když pětice Temných bohů soustředí svoji moc na jedinou planetu. Necroth způsobí, že všichni mrtví náhle povstanou a začnou masakrovat živé. Mutanoth způsobí, že všechny zmutované a zdeformované tvory postihne vražedná zuřivost. Lycantroth u vlků vyvolá neukojitelný hlad po mase a Vampiroth u netopýrů neuhasitelnou žízn po krvi. Eclisoth svoji moc soustředí proti psychicky narušeným jedincům a udělá z nich zákeřné vrahy. Temná apokalypsa trvá vždy jen několik dní, ale přesto dokáže celé společnosti zasadit těžké rány. Velmi znepokojivé jsou zvěsti o tom, že k Temným apokalypsám začíná docházet i na planetách uvnitř Zelených zón...

4.8. Temní elfové

SUPER-TĚŽKÝ RAIL-KANON (P)

Vzor: Rail-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ RAIL-HOUFNICE (P)

Vzor: Rail-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ RAIL-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová rail-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANTIGRAVITAČNÍ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký antigravitační raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu. Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ PROTONOVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Rázovému útoku nemá žádný efekt.

Dostřel je uveden v kilometrech.
Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. protonový kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. proton. kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Tarasque Bregaur

Rasa: Super-Titán

Tarasque Bregaur je jediný žijící Super-Titán. Není jasné, z jaké rasy pochází (Troll, Zlobr nebo Obr), každopádně se mu zřejmě nějak podařilo získat přístup do laboratoří Troll-Tercius, Ogre-Tercius a Giant-Tercius a využít jejich genově-manipulační zařízení k úpravě vlastního organismu. Je velký jako Obr, má regeneraci jako Troll a díky DNA Zlobra je schopen zranění regenerovat během vteřin. Jeho smysly jsou ostré, nejsou nijak omezeny, jak je u Titánů obvyklé. To on rozšířil informaci, že díky třem laboratořím Triumvirátu může vzniknout dokonalá rasa Super-Titánů, sám sebe použil jako důkaz. Někteří jedinci však o jeho původu pochybují. Tarasque Bregaur je schopný bojovník, který své služby poskytuje všem Titánům, kteří si je mohou dovolit.

4.9. Lesní elfové

SUPER-TĚŽKÝ GRAV-KANON (P)

Vzor: Grav-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ GRAV-HOUFNICE (P)

Vzor: Grav-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ GRAV-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová grav-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANTIGRAVITAČNÍ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký antigravitační raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ NEUTRONOVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. neutronový kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. neutron. kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Věštecká sekta Velké apokalypsy

Centrum: Bihyothor (JunRel+)

Rasa: Lesní elfové

Sekta Velké apokalypsy čerpá svoji moc z Apokalyptického oka – artefaktu, který vyrobila tajemná a dávno vyhynulá rasa. Je to zařízení, které dokáže předvídat katastrofické události. Odhalí, kdy a kde k nim přesně dojde. Vyznat se v jeho složitých systémech je ale velmi zdlouhavá a namáhavá práce, na kterou je vyčleněno sto speciálně vyškolených pracovníků. Ne vždy je katastrofa včas zaznamenána, ne vždy je možné ji zabránit. Tak či tak, sekta veškeré informace přísně tají. Ona sama rozhoduje, kdy je využije a v čí prospěch. Budova, kde je Apokalyptické oko uloženo, je těžce bráněná a členové sekty svá tajemství nikdy nevyzradí. Raději zemřou.

4.10. Canirové

SUPER-TĚŽKÝ TŘÍSKO-KANON (P)

Vzor: Třísko-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ TŘÍSKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Třísko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ TŘÍSKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová třísko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ TŘÍSKOVÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký třískový raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ DISPERZNÍ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Cílová Lokální oblast je ozářena disperzní energií na k20 hodin. Způsobuje útok proti anorganickým objektům (strojům, živým cílům s brněním) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. disperzní kanon	Spec.	100	200	-2 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. disperzní kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Církevní sekta Božského znovuzrození

Centrum: nemá

Rasa: různé

Sekta uctívá Zegurnské církve. Jejich posláním je udělat vše pro to, aby se zrodila Zegurna. Jediným způsobem, jak toho docílit, je přinutit všechny kouzelníky Světla v celé galaxii, aby se vzdali své magie sesláním toho nejmocnějšího kouzla, které zvládnou. Pouze koncentrovaná síla takového rozsahu může Zegurnu stvořit. Jenže sekta nespolehá na vyjednávání, ani na vyhrožování. Místo toho hledá způsob, jak Světlu magii nakumulovat bez nutnosti kouzlit. Její tajní agenti cestují po celé galaxii a pátrají po božských artefaktech a starých knihách, které by tuto moc poskytl.

4.11. Felirové

SUPER-TĚŽKÝ STŘEPO-KANON (P)

Vzor: Střepo-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ STŘEPO-HOUFNICE (P)

Vzor: Střepo-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ STŘEPO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová střepo-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ STŘEPOVÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký střepový raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ DISRUPČNÍ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Cílová Lokální oblast je ozářena disrupční energií na k20 hodin. Způsobuje útok proti organickým objektům (živým cílům bez brnění) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. disrupční kanon	Spec.	100	200	-2 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. disrupční kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Bitva o Xe IV

V roce 13-867 došlo na planetě Xe IV k velké bitvě mezi felirskou skupinou Dusk Panther a trpasličím klanem Grimfire. Felirové měli početní přesilu a tak Trpaslíci nasadili taktické fúzní střely. Díky nim rychle získali převahu – rozprášili ozbrojené síly Dusk Panther na několik odříznutých oddílů. Během toho však způsobili rozsáhlé kolaterální škody: srovnali se zemí mnoho měst a chrámů, které Felirové považovali za posvátné. Silná touha pomstít se dodala Felirům odhodlání k dalšímu boji. Přešli ke guerillovému způsobu boje, čímž získali čas. Nakonec se jim podařilo ukořistit několik fúzních střel. Namířili je na orbitu, kde kotvila trpasličí flotila, a všechny je vypustili v jediné salvě. Flotila byla na toto naprosto nepřipravená a během jediného okamžiku rozdrčena.

4.12. Ursarové

SUPER-TĚŽKÝ KRYSTALO-KANON (P)

Vzor: Krystalo-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KRYSTALO-HOUFNICE (P)

Vzor: Krystalo-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ KRYSTALO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová krystalo-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ KRYSTALOVÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký krystalový raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ IONTOVÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému a Rázovému útoku nemá žádný efekt.

Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. iontový kanon	Spec.	50	100	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. iontový kanon	Spec.	50	100	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Apocalyptor

V roce 13-929 našli gnómští archeologové unikátní vesmírnou stanici z dob Druhé velké trojice. Stanice je zachovalá, má dokonce vlastní pohonný systém, takže se může přesouvat z místa. Především je ale vybavena obrovitou zbraní schopnou ničit celé planety i hvězdy. Dostala jméno *Apocalyptor*. Zprávy o jejím nález a schopnostech se dostaly až k Lesnímu společenstvu Hůmnitha a ursarským arcirodinám Hell Kodiak a Heaven Kodiak. Lesní elfové i Ursarové okamžitě vyslali flotily. Ta strana, která ji bude ovládat, bude moci snadno zničit tu druhou. Zatím se však žádné nepodařilo stanici získat. Bitvy o ní probíhají neustále, žádná ze stran nechce ani na chvíli polevit. Síly jsou vyrovnané.

4.13. Goblini

SUPER-TĚŽKÝ ŠIPKO-KANON (P)

Vzor: Šipko-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ ŠIPKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Šipko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ ŠIPKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová šipko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ŠIPKO-RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký šipko-raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ SONICKÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Sonickému útoku nemá žádný efekt.

V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Zemětřesení“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. sonický kanon	Spec.	200	400	-2 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. sonický kanon	Spec.	200	400	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Anti-skřetí biogenické zbraně

Trpasličí klan OreCraig, gnómský rod Shockfield a pŕlčická dynastie Grassblade uzavřely v roce 13-691 smlouvu o tajné spolupráci proti Skřetům. Vědci všech tří frakcí spojili síly, aby vyvíjeli nové způsoby, jak Skřety snadno a rychle vyhledat. Nejslibnějším projektem jsou speciální biogenické zbraně – viry a bakterie zmutované tak, aby napadaly výhradně Goblíny, Hobgoblíny, Orky a případně i další příbuzné druhy. Bylo vytvořeno již několik typů vzorků, některé byly v testech úspěšnější než jiné. Ale teprve od roku 13-706 mají OreCraig, Shockfield a Grassblade šanci testovat své zbraně ve velkém – v obrovských konfliktech známých jako Velká pŕlčicko-goblínská válka, Velká gnómsko-hobgoblínská válka a Velká trpaslicko-orská válka.

4.14. Hobgoblini

SUPER-TĚŽKÝ HŘEBÍKO-KANON (P)

Vzor: Hřebíko-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HŘEBÍKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Hřebíko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HŘEBÍKO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová hřebíko-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ HŘEBÍKO-RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký hřebíko-raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu. Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu. Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ MIKROVLNNÝ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Mikrovlnnému útoku nemá žádný efekt.

V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Požár“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. mikrovlnný kanon	Spec.	100	200	-4 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. mikrovl. kanon	Spec.	100	200	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Sekta Posledního milénia

Centrum: nemá

Rasa: různé

Sekta předvídající konec vesmíru o půlnoci posledního dne roku 13-999. Snaží se tomu zabránit – a to jakýmikoliv prostředky. Členové sekty operují po celé galaxii a i když se svým posláním nijak netají, je zřejmé, že existuje i část, jejíž akce jsou utajené před všemi ostatními.

4.15. Orkové

SUPER-TĚŽKÝ HARPUNO-KANON (P)

Vzor: Harpuno-kanon

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ HARPUNO-HOUFNICE (P)

Vzor: Harpuno-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ HARPUNO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová harpuno-houfnice

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ HARPUNO-RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký harpuno-raketomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má desetinasobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinasobná.

SUPER-TĚŽKÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Torpédomet

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ GAMMA KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

V Lokální oblasti vyvolá katastrofu „Radiační kontaminace“ trvající k20 dní a působící Malou silou.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

Přehřeje se při hodů 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita. Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. gamma kanon	Spec.	50	100	-8 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. gamma kanon	Spec.	50	100	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Bouřlivá smečka

Bouřlivá smečka je označení pro početnou skupinu Draků, v jejíž čele stojí Zlatý drak známý jako Zlatý hněv. Létá od planety k planetě, aby lovila potravu (hlavně rozměrné bytosti) a začleňovala do svých řad další Draky, především samice. Každý, kdo se jí postavil do cesty, byl rychle zničen. Pouze cizí dračí smečky ji mohou ohrozit. Mocnými protivníky jsou také Draci obrácení na stranu Temnoty.

4.16. Trollové, Zlobři a Obři

SUPER-TĚŽKÝ KAPSLO-KANON (P)

Vzor: Kapslo-kanon (všechny tři verze)

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KAPSLO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kapslo-houfnice (všechny tři verze)

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÁ KANONOVÁ KAPSLO-HOUFNICE (P)

Vzor: Kanonová kapslo-houfnice (všechny tři verze)

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ KAPSLOVÝ RAKETOMET (P)

Vzor: Dělostřelecký kapslový raketomet (všechny tři verze)

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: stonásobná.

TĚŽKÝ KAPSLOVÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Kapslový torpédomet (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá taktickou ZHN výbušninu.

Je to Velká palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

SUPER-TĚŽKÝ KAPSLOVÝ TORPÉDOMET (P)

Vzor: Kapslový torpédomet (všechny tři verze)

OR a MR má stonásobný. Jako munici používá strategickou ZHN výbušninu.

Je to Obří palubní zbraň. Cena: stonásobná.

SUPER-TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANIHILAČNÍ KANON (E)

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 100 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 10 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí. Paprsková verze při střelbě za OR dostřel má tento ničivý dosah jen poloviční.

Destruktor: Může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Výstřel několika kanonů současně může zničit i malý měsíc či planetku.

Dostřel je uveden v kilometrech.

Existuje pouze v jednoranné verzi.

	DAM	OR	MR	RP	Cena	
Pulzní S.T. anihilační kanon	Spec.	50	100	-2 od RC	5 milionů	Velká palubní
Paprskový S.T. anihilační kanon	Spec.	50	100	Spec.	5 milionů	Velká palubní

Existují další dvě verze:

„**Super-anihilační**“: Cena je dvojnásobná.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 200 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 20 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí.

Přehřeje se při hoďu 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita.

„**Ultra-anihilační**“: Cena je čtyřnásobná.

Automaticky zničí všechny objekty Běžné kategorie v okruhu 400 metrů od cíle, všechny objekty Velké kategorie v okruhu 40 metrů od cíle a jeden cíl Obří kategorie, který trefí.

Přehřeje se při hoďu 15-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita. Pokud při střelbě padne 20, zbraň se přetížila – exploduje (je rozbitá) a automaticky zničí i stroj, ke kterému je připojena.

5. ZBRANĚ HROMADNÉHO NIČENÍ

Zbraně hromadného ničení (ZHN) jsou nejničivější zbraně, jaké kdy galaktické říše vytvořily. Dělí se na tři třídy: Taktické, Strategické a Apokalyptické. Mají k nim přístup jak Žoldnéři, tak i Plenitelé.

POZOR: Zbraně hromadného ničení může použít jen postava, která má pro to patřičný výcvik: zvláštní schopnost Ovládání ZHN.

Taktické:

Taktické zbraně jsou určeny pro použití během bitvy, přímo na bitevním poli. Jejich cena je uvedena u každého typu nálože.

Vnitřní okruh efektu má dosah 10 metrů.
Střední okruh efektu má dosah 100 metrů.
Vnější okruh efektu má dosah 1 kilometr.

Destruktor: Taktická zbraň s touto schopností může zničit malé vesmírné těleso, např. asteroid. Více současně odpálených taktických zbraní může zničit i malý měsíc či planetku.

Strategické:

Strategické zbraně jsou určeny pro likvidaci velkého území, třeba i celých kontinentů. Jejich cena je desetinásobná oproti Taktickým. Vyžadují dvojnásobek bodů prestiže.

Vnitřní okruh efektu má dosah 1 kilometr.
Střední okruh efektu má dosah 10 kilometrů.
Vnější okruh efektu má dosah 100 kilometrů.

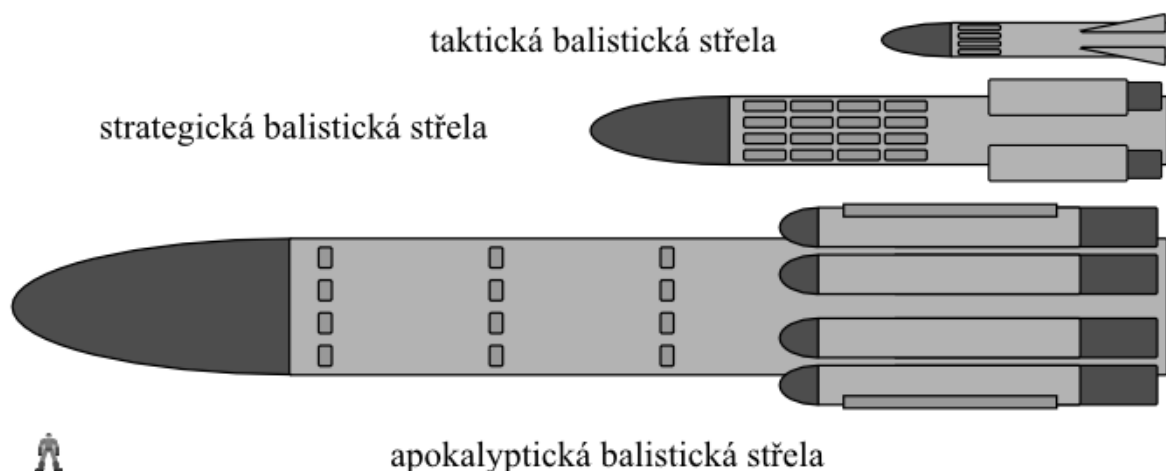
Destruktor: Strategická zbraň s touto schopností může zničit větší vesmírné těleso, např. malý měsíc či planetku. Více současně odpálených strategických zbraní může zničit i velký měsíc či planetku.

Apokalyptické:

Apokalyptické zbraně jsou určeny pro celoplanetární destrukci. Jejich cena je stonásobná oproti Taktickým. Vyžadují čtyřnásobek bodů prestiže.

Vnitřní okruh efektu má dosah 100 kilometrů.
Střední okruh efektu má dosah 1000 kilometrů.
Vnější okruh efektu má dosah 10.000 kilometrů.

Destruktor: Apokalyptická zbraň s touto schopností může zničit velké vesmírné těleso, např. velký měsíc či planetku. Více současně odpálených apokalyptických zbraní může zničit i planetu.



5.1 Typy náloží

Radiační bomba

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Radiační bomba v sobě obsahuje radioaktivní materiál, který rozptýlí do okolí. Tím způsobí intenzivní zamoření.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Existuje několik typů materiálů (při nákupu si zvolte jeden):

Rychlá látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nezanechává žádnou dlouhodobou kontaminaci.

Zamořující látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie za k20 hodin.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie za k20 hodin.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie za k20 hodin.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Fyzikální mutagen:

Celá oblast je kontaminovaná radiací, která narušuje DNA, na k20 měsíců. Živé organizmy začnou pociťovat různé minoritní mutace (převážně jen estetické, neškodné). Organizmy, které se v zasažené oblasti teprve narodí, jsou však těžce zdegenerované a zdeformované. Život obvykle postupně vyhyne, někdy však zmutuje do nových forem.

Chemická bomba

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Chemická bomba v sobě obsahuje nebezpečný chemický materiál, který rozptýlí do okolí. Tím způsobí intenzivní zamoření.

Proti objektům s imunitou vůči Chemickému útoku nemá žádný efekt.

Existuje několik typů materiálů (při nákupu si zvolte jeden):

Rychlá látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nezanechává žádnou dlouhodobou kontaminaci.

Zamořující látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie za k20 hodin.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie za k20 hodin.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie za k20 hodin.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Chemický útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Chemický mutagen:

Celá oblast je kontaminovaná chemikálií, která narušuje DNA, na k20 měsíců. Živé organizmy začnou pociťovat různé minoritní mutace (převážně jen estetické, neškodné). Organizmy, které se v zasažené oblasti teprve narodí, jsou však těžce zdegenerované a zdeformované. Život obvykle postupně vyhyne, někdy však zmutuje do nových forem.

Jed:

Celá oblast je kontaminovaná jedním typem Jedu (viz Nemoci a jedy) na k20 měsíců.

Biologická bomba

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Biologická bomba v sobě obsahuje nebezpečný biologický materiál, který rozptýlí do okolí. Tím způsobí intenzivní zamoření.

Proti objektům s imunitou vůči Biologickému útoku nemá žádný efekt.

Existuje několik typů materiálů (při nákupu si zvolte jeden):

Rychlá látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nezanechává žádnou dlouhodobou kontaminaci.

Zamořující látka:

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie za 20 hodin.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie za 20 hodin.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie za 20 hodin.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na 20 měsíců, způsobuje Biologický útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Biologický mutagen:

Celá oblast je kontaminovaná virem, který narušuje DNA, na 20 měsíců. Živé organizmy začnou pociťovat různé minoritní mutace (převážně jen estetické, neškodné). Organizmy, které se v zasažené oblasti teprve narodí, jsou však těžce zdegenerované a zdeformované. Život obvykle postupně vyhyne, někdy však zmutuje do nových forem.

Nemoc:

Celá oblast je kontaminovaná jedním typem Nemoci (viz Nemoci a jedy) na 20 měsíců.

Éterická bomba (Bílé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Éterická bomba v sobě koncentruje silnou éterickou energii. Její exploze má zářivě červenou barvu. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené a roztrhané trosky.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Astrální bomba (Bílé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Astrální bomba obsahuje obrovské množství ničivého astrálního prachu, který rozloží vše, s čím přijde do kontaktu. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Žiravému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena na 20 hodin, způsobuje Žiravý útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Bitva u Arrotolu

V roce 13-906 se u planety Arrotol strhla bitva mezi Caniry a Temnou rukou. Na bitevním poli se však náhle zjevila čtveřice lodí Triskelionu, která plavidla Temné ruky snadno rozstřílela svými záhadnými energetickými zbraněmi. Potom beze stop zmizela. Lodě Canirů ignorovala...

Elementální bomba (Bílé říše)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Bomba ve svém jádru obsahuje čtyři velké Elementální kameny (Vodní, Vzdušný, Ohnivý a Zemní). Propojením jejich síly dojde k masivní explozi srovnatelné s výbuchem termonukleární zbraně. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené trosky a radioaktivní kontaminace.

Postihne všechno. Destruktor.

Způsobuje efekt Nukleární zimy.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

EMP bomba (Šedé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Bomba při svém odpálení vypustí silný EMP výboj schopný zničit elektrická zařízení.

Postihne všechna zařízení s elektrickými komponenty.

Proti objektům s imunitou vůči EMP útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Neurální bomba (Šedé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Bomba při svém odpálení vypustí silný neurální výboj schopný zabít živočichy.

Postihne všechny formy života s nervovou sítí.

Proti objektům s imunitou vůči Neurálnímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nukleární bomba (Šedé říše)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Známa také jako jaderná či štěpná bomba. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené trosky a radioaktivní kontaminace.

Postihne všechno. Destruktor.

Způsobuje efekt Nukleární zimy.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM 10 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Plazmová bomba (Černé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Plazmová bomba obsahuje nálož ničivé plazmy. Její exploze má zářivě modrou barvu. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené a roztrhané trosky.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Nanobotická bomba (Černé říše)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Nanobotická bomba obsahuje obrovské množství agresivních nanobotů, které rozloží vše, s čím přijdou do kontaktu. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Žíravému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je zamořena na k20 hodin, způsobuje Žíravý útok s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Termonukleární bomba (Černé říše)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Známa také jako termojaderná či fúzní bomba. Po výbuchu na zasaženém území zůstanou jen spálené trosky a radioaktivní kontaminace.

Postihne všechno. Destruktor.

Způsobuje efekt Nukleární zimy.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je kontaminovaná na k20 měsíců, způsobuje Radiační útok s DAM 5 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Neutronová bomba (Lesní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Neutronová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní neutronové záření. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Vše je rozloženo na sliz. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Protonová bomba (Temní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Protonová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní protonové záření. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Vše je roztrháno na prach. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Rázovému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Elektronová bomba (Lesní elfové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Elektronová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní elektronové záření. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Vše je spáleno na popel. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Fúzní bomba (Trpaslíci)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Fúzní bomba trpasličí konstrukce funguje na jiném principu, než fúzní (termojaderná) bomba Černých říší. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k fúzní reakci. Bomba izoluje veškerou radiaci a vypustí pouze čistou tepelnou energii.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Zápalnému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Požár“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Magnetická bomba (Půlčící)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Magnetická bomba při svém odpálení vytvoří ničivé magnetické pole.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Magnetickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Narušená magnetosféra“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Šoková bomba (Gnómové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Šoková bomba při svém odpálení vypustí ničivé elektrické výboje.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Bouře“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Gamma bomba (Orkové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Gamma bomba je ničivá radiační zbraň. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k uvolnění velkého množství tepla a radiace. Bomba veškeré teplo rozptýlí a vypustí pouze silné gamma záření.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Radiačnímu útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Radiační kontaminace“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Devastace Velgy II

Planeta Velga II byla roku 13-556 znenadání překvapena lodí Triskelionu. Loď se držela na orbitě po pět dní a nevykazovala žádné známky aktivity. Potom však probudila a na povrch planety vystřelila mohutný paprsek neznámé energie. Během pár vteřin se šoková vlna přehnala po celém povrchu a zničila všechn život.

Mikrovlnná bomba (Hobgoblini)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Mikrovlnná bomba při svém odpálení vypustí intenzivní mikrovlnné záření.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Mikrovlnnému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Požár“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Sonická bomba (Goblini)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Sonická bomba při svém odpálení vypustí intenzivní sonické pole.

Postihne všechno.

Proti objektům s imunitou vůči Sonickému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je postižena katastrofou „Zemětřesení“ trvající k20 dní. Taktické ZHN působí Malou, strategické ZHN Střední a apokalyptické ZHN Velkou silou.

Disperzní bomba (Canirové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Disperzní bomba při svém odpálení vypustí energii, která v zasaženém cíli naruší intermolekulární strukturu. Hmota se jednoduše rozpadne na jednotlivé molekuly. Čím slabší vazby mezi molekulami materiál má, tím je vůči disperznímu útoku zranitelnější. Látky s pevnou krystalickou mřížkou tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. živý tvor je snadno a rychle odpařen, zatímco titanová zeď je rozkládána pomalu, postupně křehne a nakonec může být roztržena na kusy.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je ozářena disperzní energií na k20 hodin, způsobuje útok proti anorganickým objektům (strojům, živým cílům s brněním) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

Disrupční bomba (Felirové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Disrupční bomba při svém odpálení vypustí energii, která v zasaženém cíli naruší intramolekulární strukturu. Molekuly se jednoduše rozpadnou na jednotlivé atomy. Čím méně chemických prvků materiál obsahuje, tím je vůči disrupčnímu útoku zranitelnější. Složité sloučeniny tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. titanová zeď zasažená disruptorem je snadno a rychle odpařena, zatímco živý tvor je rozkládán pomalu a velmi bolestivě, jak mizí nejprve kůže, poté maso a nakonec kost.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Celá zasažená oblast je ozářena disrupční energií na k20 hodin, způsobuje útok proti organickým objektům (živým cílům bez brnění) s DAM-V 1 každou hodinu, po kterou je objekt v oblasti.

*„Je nejvyšší čas ukončit tuhle prokletou válku! Vypusťte termonukleární střely! VŠECHNY!“
- Usza Karneko, velitel flotily prezidentství Scarab-black*

Iontová bomba (Ursarové)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Iontová bomba při svém odpálení vypustí intenzivní iontové záření.

Postihne všechno. Destruktor.

Proti objektům s imunitou vůči Elektrickému a Rázovému útoku nemá žádný efekt.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Palivo-vzdušná bomba (Trollové, Zlobří, Obří)

Cena: 10 milionů (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Známa také jako termobarická bomba. Na cílovou oblast rozpráší mrak nitroplynu, který poté zažehne elektrickým výbojem. Nastalá exploze vytvoří mohutnou tlakovou vlnu schopnou zničit vše v dosahu.

Postihne všechno.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Existují také verze, které místo nitroplynu používají explozivní nitrolej nebo nitroplast.

Nitrolejové mají dosah Vnitřního okruhu dvojnásobný. Cena je dvojnásobná, vyžadují 5 bodů prestiže.

Nitroplastové mají dosah Vnitřního okruhu čtyřnásobný. Cena je čtyřnásobná, vyžadují 5 bodů prestiže.

Anihilační bomba (Trollové, Zlobří, Obří)

Cena: 20 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)

Známa také jako antihmotová bomba. Obsahuje nálož antihmoty obalenou ochrannou energií. Jakmile je odpálena, energie se rozptýlí a antihmota se tak setká s hmotou. Tato anihilace způsobí ničivý výbuch. Po výbuchu na zasaženém území nezůstane nic, jen holá pláň. Území je zcela sterilizováno.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Existují také verze, které antihmotu obalují jen poloviční nebo čtvrtinovou energií.

Poloviční („super-anihilační“) mají dosah Vnitřního okruhu dvojnásobný. Cena je dvojnásobná, vyžadují 10 bodů prestiže.

Čtvrtinové („ultra-anihilační“) mají dosah Vnitřního okruhu čtyřnásobný. Cena je čtyřnásobná, vyžadují 10 bodů prestiže.

Hvězdná bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit

Kataklyzmatické bomby používané První velkou trojicí patří mezi nejničivější zbraně, které kdy kdo sestrojil. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou.

Tyto zbraně narušují stabilitu hvězd. Patří do třídy Apokalyptických ZHN.

Existují ve třech verzích:

Nova bomba: promění obří hvězdu v novu, viz Katastrofy. Vyžaduje 50 bodů prestiže.

Supernova bomba: promění obří hvězdu v novu či superobří hvězdu v supernovu, viz Katastrofy. Vyžaduje 100 bodů prestiže.

Hypernova bomba: promění obří hvězdu v novu, superobří hvězdu v supernovu či hyperobří hvězdu v hypernovu, viz Katastrofy. Vyžaduje 200 bodů prestiže.

Gravitační bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Ničivé bomby používané První velkou trojicí. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Tyto zbraně vytváří mohutné vlny gravitace. Pokud je jejich síla dostatečně velká k poměru velikosti vesmírného objektu, v jehož blízkosti bomba detonuje, tento objekt doslova imploduje.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Při detonaci hodíte k20. Na hod 1-5 je vesmírné těleso, v jehož blízkosti bomba detonovala, pod efektem katastrofy „Narušení oběžné dráhy“. Jak razantní tento efekt bude, záleží na síle výbuchu a velikosti tělesa (určí to GM).

Antigravitační bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 5 bodů prestiže)

Ničivé bomby používané První velkou trojicí. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Tyto zbraně vytváří mohutné vlny antigravitace. Pokud je jejich síla dostatečně velká k poměru velikosti vesmírného objektu, v jehož blízkosti bomba detonuje, tento objekt doslova exploduje.

Postihne všechno. Destruktor.

Ve vnitřním okruhu zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie.

Ve středním okruhu zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie.

Ve vnějším okruhu zničí všechny objekty Běžné kategorie.

Při detonaci hodíte k20. Na hod 1-5 je vesmírné těleso, v jehož blízkosti bomba detonovala, pod efektem katastrofy „Narušení oběžné dráhy“. Jak razantní tento efekt bude, záleží na síle výbuchu a velikosti tělesa (určí to GM).

Gravisingulární bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 50 bodů prestiže)

Kataklyzmatické bomby používané První velkou trojicí patří mezi nejničivější zbraně, které kdy kdo sestrojil. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Jsou známy také jako „Černé bomby“.

Tyto zbraně vytváří umělé černé díry. Patří do třídy Apokalyptických ZHN.

Vytvoří Černou díru, viz Katastrofy. Tato díra vydrží k20 dní, potom se zhroutí.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne přitahovat (efekt „Narušení oběžné dráhy“, směrem do ní). Pokud se těleso ocitne za horizontem události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – rozdrčeno.

Antigravisingulární bomba (Prastará technologie)

Cena: nelze koupit (vyžaduje 50 bodů prestiže)

Kataklyzmatické bomby používané První velkou trojicí patří mezi nejničivější zbraně, které kdy kdo sestrojil. Dodnes se jich zachovalo jen velmi málo, protože většina z nich byla už použita, mnoho dalších bylo v průběhu věků nenávratně poškozeno nebo zcela zničeno. Technologie na jejich výrobu byla dávno zapomenuta, takže žádné další už zřejmě nikdy nevzniknou. Jsou známy také jako „Bílé bomby“.

Tyto zbraně vytváří umělé bílé díry. Patří do třídy Apokalyptických ZHN.

Vytvoří Bílou díru, viz Katastrofy. Tato díra vydrží k20 dní, potom se rozplyne.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne odpuzovat (efekt „Narušení oběžné dráhy“, směrem od ní). Pokud se těleso ocitne u horizontu události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – roztrháno.

5.2 Typy nosičů

Různé druhy nosičů, které zvolenou nálož dopraví k cíli. Celkovou cenu určíte sečtením ceny nálože s cenou nosiče.

Letecké bomby

Cena: 0 (základní verze)

Shazují se z letadel. Taktický bombardér uveze jednu taktickou ZHN, strategický dvě. Strategický bombardér uveze jednu strategickou ZHN, taktický žádnou.

Taktické balistické střely

Nosné rakety, bomba tvoří jejich bojovou hlavici. Taktická střela unese jednu taktickou ZHN. Jejich let musí být naprogramován před startem. Poté už nelze měnit. Existují tři verze, každá se liší dostřelem.

Krátký dosah (SRBM-T): Dolet 100 km. Cena: 1 milion.

Střední dosah (MRBM-T): Dolet 300 km. Cena: 3 miliony.

Dlouhý dosah (LRBM-T): Dolet 500 km. Cena: 5 milionů.

Strategické balistické střely

Nosné rakety, bomba tvoří jejich bojovou hlavici. Strategická střela unese jednu strategickou ZHN. Jejich let musí být naprogramován před startem. Poté už nelze měnit. Existují čtyři verze, každá se liší dostřelem.

Krátký dosah (SRBM-S): Dolet 10.000 km. Cena: 10 milionů.

Střední dosah (MRBM-S): Dolet 30.000 km. Cena: 30 milionů.

Dlouhý dosah (LRBM-S): Dolet 50.000 km. Cena: 50 milionů.

Mezikontinentální dosah (ICBM): Dolet 100.000 km. Cena 100 milionů.

Apokalyptické balistické střely

Nosné rakety, bomba tvoří jejich bojovou hlavici. Apokalyptická střela unese jednu apokalyptickou ZHN. Jejich let musí být naprogramován před startem. Poté už nelze měnit. Existuje několik verzí, každá se liší dostřelem.

Krátký dosah (SRBM-A): Dolet 1 milion km. Cena: 1 miliarda.

Střední dosah (MRBM-A): Dolet 3 miliony km. Cena: 3 miliardy.

Dlouhý dosah (LRBM-A): Dolet 5 milionů km. Cena: 5 miliard.

Meziplanetární dosah (IPBM): Dolet 10 světelných let. Je vybavena FTL pohonem (obvyklým pro danou rasu), který dovoluje rychlost až 1 světelný rok za hodinu. Cena: 10 miliard.

Mezhvězdný dosah (ISBM): Dolet 100 světelných let. Je vybavena FTL pohonem (obvyklým pro danou rasu), který dovoluje rychlost až 10 světelných let za hodinu. Cena: 100 miliard.

Modifikace střel:

Balistické střely mohou mít následující modifikace (násobí jejich cenu) – každá může mít jednu.

Dálkově ovládaná: její let je ovládan ručně, může být měněn v průběhu letu. Cena střely x 2.

Štítem chráněná: je obklopena energetickým polem, které ji ochrání před sestřelením (musí se hodit 1 až 5 na k20). Cena střely x 4.

Umělá inteligence: střela je ovládána umělou inteligencí. Sama vyhledá a zaměří zvolený cíl.

Nepotřebuje žádný čas na přípravu k vypuštění. Tento typ používají jen Černé říše. Cena střely x 4.

Magicky naváděná: střela je naváděná mocnou magií. Sama vyhledá a zaměří zvolený cíl.

Nepotřebuje žádný čas na přípravu k vypuštění. Tento typ používají jen Bílé říše. Cena střely x4.

MIRV hlavice

Velké balistické střely mohou nést hlavici MIRV („Multiple independently targetable reentry vehicle“), která obsahuje mnoho menších naváděných střel. Všechny střely musí být stejného typu. Každá střela může být zaměřena na jiný cíl ve svém doletu. Cíl každé střely musí být naprogramován před startem, poté už nelze měnit. Např. SRBM-S střela s MIRV hlavicí uletí 10.000 km a vypustí svůj náklad deseti SRBM-T střel, které pokračují na naprogramované cíle v okruhu 100 km.

Strategická balistická střela v sobě unese až 10 taktických balistických střel. Apokalyptická balistická střela v sobě unese až 10 strategických balistických střel nebo 100 taktických balistických střel. Cena takové zbraně se určí sečtením cen všech součástí.

Dílní balistické střely mohou být taktéž opatřeny Modifikací (viz výše).

5.3 Další typy

Taktické anti-střely, kinetické

Cena: 5 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 300 km. Svůj cíl ničí pouhým nárazem. K úspěšnému sestřelení Taktické balistické střely stačí hodit 1-10. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Strategické anti-střely, kinetické

Cena: 10 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 30.000 km. Svůj cíl ničí pouhým nárazem. K úspěšnému sestřelení Strategické balistické střely stačí hodit 1-10. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Apokalyptické anti-střely, kinetické

Cena: 20 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 3 miliony km. Svůj cíl ničí pouhým nárazem. K úspěšnému sestřelení Apokalyptické balistické střely stačí hodit 1-10. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Taktické anti-střely, výbušné

Cena: 10 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 300 km. Svůj cíl ničí výbuchem. K úspěšnému sestřelení Taktické balistické střely stačí hodit 1-14. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Strategické anti-střely, výbušné

Cena: 20 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 30.000 km. Svůj cíl ničí výbuchem. K úspěšnému sestřelení Strategické balistické střely stačí hodit 1-14. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Apokalyptické anti-střely, výbušné

Cena: 40 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 3 miliony km. Svůj cíl ničí výbuchem. K úspěšnému sestřelení Apokalyptické balistické střely stačí hodit 1-14. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Taktické anti-střely, energetické

Cena: 20 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 300 km. Svůj cíl ničí silným energetickým výbojem a rušícím polem. K úspěšnému sestřelení Taktické balistické střely stačí hodit 1-18. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Strategické anti-střely, energetické

Cena: 40 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 30.000 km. Svůj cíl ničí silným energetickým výbojem a rušícím polem. K úspěšnému sestřelení Strategické balistické střely stačí hodit 1-18. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

Apokalyptické anti-střely, energetické

Cena: 80 milionů

Anti-střely jsou střely určené k sestřelování balistických střel. Dolet 3 miliony km. Svůj cíl ničí silným energetickým výbojem a rušícím polem. K úspěšnému sestřelení Apokalyptické balistické střely stačí hodit 1-18. Střela je zničena a její hlavice zneškodněna.

MIRV anti-střely

Strategická či Apokalyptická střela s MIRV hlavicí může místo taktických/strategických bojových střel nést taktické/strategické anti-střely. Pro každou anti-střelu se na sestřelení cíle hází zvlášť.

Orbitální jehlice (Prastará technologie)

Cena: různé

Orbitální jehlice je zvláštní druh mocné zbraně. Jedná se o dlouhou a tenkou jehlici s ostrým hrotem, vyrobenou z nějakého velmi silného materiálu, např. z wolframu, diamantu nebo dokonce adamantia. Jehlice je shozena na planetu, ke které se přibližuje jen díky její gravitaci. Nemá žádný motor, pouze manévrovací křídélka a navigační systém. Dopad jehlice na povrch se dá přirovnat k dopadu asteroidu, ovšem na rozdíl od něj má jehlice aerodynamický tvar, takže si zachovává vysokou rychlost a celistvost po celou dobu průletu atmosférou. Veškerou sílu dopadu navíc koncentruje do velmi malého bodu. Tyto zbraně hojně používala Druhá velká trojice, do dnešních dob se jich tedy zachovalo relativně velké množství. Některé frakce jsou navíc schopny pokračovat v jejich výrobě.

Je to těž zbraň hromadného ničení, takže vyžaduje schopnost Ovládnání ZHN.

K přepravě a shazování Orbitálních jehlic slouží palubní zařízení Orbitální ZHN bomby.

Atmosférou prolétává tak rychle, že nemůže být sestřelena. Lze ji však zastavit pomocí štítů.

Jehlice z pevných materiálů je jen na jedno použití, protože ji dopad těžce poškodí. Jehlice z adamantia může být po svém dopadu znovu vyzvednuta a použita.

Jejich sestup na cíl musí být naprogramován před shazením. Poté už nelze měnit. Existují však také dálkově ovládané verze. Jejich sestup je ovládán ručně, může být měněn v průběhu pádu. Takové verze ale stojí dvojnásobné množství peněz.

Taktická jehlice

5 milionů stojí jehlice z pevných materiálů, 50 milionů stojí jehlice z adamantia.

Vyžadují 5 bodů prestiže.

Vyvolá Lokální Zemětřesení (viz Katastrofy). Hodíte si k20.

Na hod 1-10 vyvolá o Malé síle.

Na hod 11-15 vyvolá o Střední síle.

Na hod 16-20 vyvolá o Velké síle.

Strategická jehlice

50 milionů stojí jehlice z pevných materiálů, 500 milionů stojí jehlice z adamantia.

Vyžadují 10 bodů prestiže.

Vyvolá Střední Zemětřesení (viz Katastrofy). Hodíte si k20.

Na hod 1-10 vyvolá o Malé síle.

Na hod 11-15 vyvolá o Střední síle.

Na hod 16-20 vyvolá o Velké síle.

Apokalyptická jehlice

500 milionů stojí jehlice z pevných materiálů, 5 miliard stojí jehlice z adamantia.

Vyžadují 20 bodů prestiže.

Vyvolá Globální Zemětřesení (viz Katastrofy). Hodíte si k20.

Na hod 1-10 vyvolá o Malé síle.

Na hod 11-15 vyvolá o Střední síle.

Na hod 16-20 vyvolá o Velké síle.

Sektor Uzhéthayo

Sektor Uzhéthayo je posvátný pro všechny elfy. Nachází se v něm mnoho planet, které elfové dobyli jako první. Ale co víc – je tu hlavně planeta Ělf, na které se rasa elfů vyvinula. Kdysi elfové tento sektor chránili společně, ale po Elfském schizmatu došlo k mnoha válkám o nadvládu. V roce 13-925 začala ta největší z nich, Elfská zkáza, která rozhodne o finálním osudu tohoto kusu galaxie a všech elfů. Planetu Ělf však ovládnout nejde. Je obklopena božským polem, které na ní seslal kněz Bákash, Lesní elf, aby ji uchránil před válečným běsněním. Vznesení i Temní nyní hledají způsob, jak pole prolomit.

6. VOZIDLA

Odpalovače taktických střel

Vozidla, která slouží jako mobilní odpalovací rampa pro taktické střely se ZHN hlavicemi. Každé vozidlo může nést jen jednu střelu.

Typ: uzavřené, kolové

Cena: 100.000

Posádka: řidič, dva operátoři

Pasažéři: 0

Zbraně (odpalovací rampa): 1x taktická střela

Cestovní rychlost: 40 km/h

Palivo: 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	200	10

Velikost: 8

Střelba: Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládnání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Pásová verze: Odpalovač existuje i v pásové verzi. Ta má Durability a Strenght 16 a Cestovní rychlost 20 km/h.

Anti-střela: Místo taktické střely může nést jednu Taktickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 5 minut (s oběma operátory) respektive 10 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovače strategických střel

Vozidla, která slouží jako mobilní odpalovací rampa pro strategické střely se ZHN hlavicemi. Každé vozidlo může nést jen jednu střelu.

Typ: uzavřené, kolové

Cena: 200.000

Posádka: řidič, dva operátoři

Pasažéři: 0

Zbraně (odpalovací rampa): 1x strategická střela

Cestovní rychlost: 20 km/h

Palivo: 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	10

Velikost: 10

Střelba: Nejprve je nutné střelu zaměřit na cíl, to trvá 20 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 40 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládnání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Pásová verze: Odpalovač existuje i v pásové verzi. Ta má Durability a Strenght 18 a Cestovní rychlost 10 km/h.

Anti-střela: Místo strategické střely může nést jednu Strategickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 10 minut (s oběma operátory) respektive 20 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Strážná sekta Třetí metly

Centrum: nemá

Rasa: různé

Tato sekta věří, že nastane Třetí monstrózní metla. Leviathan, Behemoth a Ziz se prý opět objeví, aby galaxii zasadili další těžký úder. Úkolem sekty je tomuto zabránit. Sekta má své členy nasazené všude po galaxii, mají k dispozici výkonné senzory speciálně nastavené na hledání energetické stopy, která prozrazuje příchod Metly. Sekta má také zkušené zbrojní techniky, kteří neustále pracují na vývoji super-ničivých zbraní. Pokud se Metla ukáže, tyto zbraně budou aktivovány...

Odpalovače apokalyptických střel

Vozidla, která slouží jako mobilní odpalovací rampa pro apokalyptické střely se ZHN hlavicemi. Každé vozidlo může nést jen jednu střelu.

Typ: uzavřené, kolové

Cena: 400.000

Posádka: řidič, dva operátoři

Pasažéři: 0

Zbraně (odpalovací rampa): 1x apokalyptická střela

Cestovní rychlost: 10 km/h

Palivo: 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	20	10

Velikost: 1+

Střelba: Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 40 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 80 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládnání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Pásová verze: Odpalovač existuje i v pásové verzi. Ta má Durability a Strength 19 a Cestovní rychlost 5 km/h.

Anti-střela: Místo apokalyptické střely může nést jednu Apokalyptickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 20 minut (s oběma operátory) respektive 40 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Super-těžké tanky, konfigurace SH

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

Typ: uzavřené, pásové

Cena: 900.000

Posádka: řidič, 2 věžoví střelci, 2 příďoví střelci, 4 boční střelci, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x dělostřelecký super-těžký kanon NEBO 1x super-těžký energetický kanon, 2x těžká zbraň

Zbraně (příďová střílna): 2x těžká zbraň

Zbraně (2x boční věž): 2x těžká zbraň

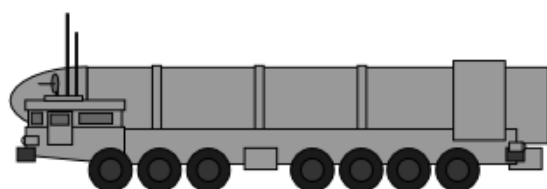
Cestovní rychlost: 5 km/h

Palivo: 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	6	18	18	50	14

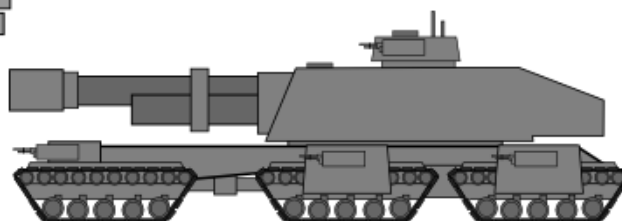
Velikost: 1+

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 5 kusů munice pro projektilovou super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.



odpalovač strategických střel

super-těžký tank,
SH konfigurace



Super-těžké útočné dělostřelectvo

Super-těžké útočné dělostřelectvo (SH-CA, nebo také WMD-CA) jsou obrovitá opancéřovaná vozidla, která jsou určena pro ničení nepřátelských pevností a bojových jednotek přímo na bitevním poli. Mají tedy stejnou úlohu, jako menší Útočná děla a Ničitelé tanků, ovšem s mnohem větší ničivostí. Jsou vyzbrojeny zbraněmi s taktickou ZHN municí.

Typ: uzavřené, pásové

Cena: 1 milion

Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (příd): 1x dělostřelecký super-těžký kanon (nemůže střílet za pohybu)

Cestovní rychlost: 5 km/h

Palivo: 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	20	15

Velikost: 1+

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Super-těžké podpurné dělostřelectvo

Super-těžké podpurné dělostřelectvo (SH-SA, nebo také WMD-SA) jsou obrovitá slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určena pro přímý boj. Z bezpečné vzdálenosti ostřelují bojiště svými dalekonosnými zbraněmi s taktickou ZHN municí. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

Typ: uzavřené, pásové

Cena: 1 milion

Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (pevná věž): 1x super-těžká houfnice (nemůže střílet za pohybu) NEBO 1x super-těžká kanonová houfnice (nemůže střílet za pohybu) NEBO 1x super-těžký dělostřelecký raketomet (nemůže střílet za pohybu)

Cestovní rychlost: 5 km/h

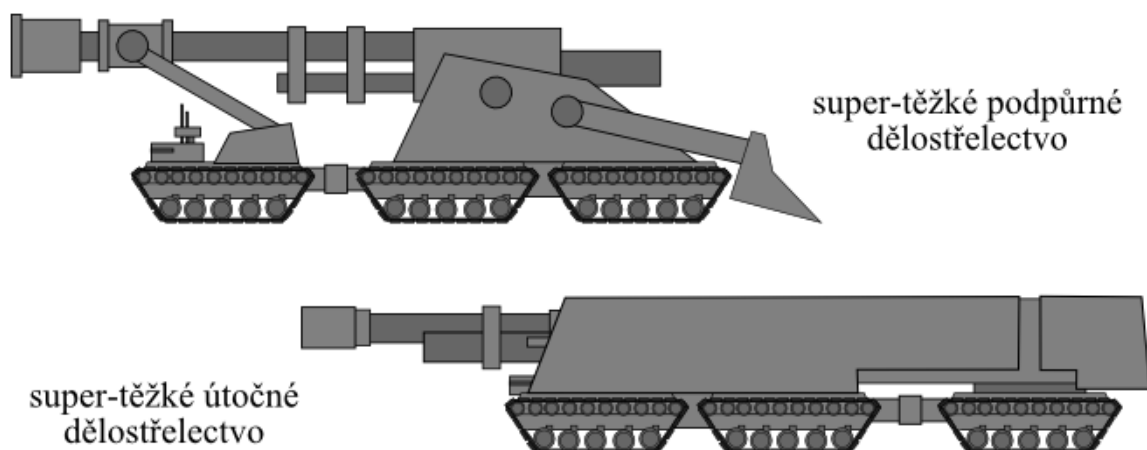
Palivo: 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	20	10

Velikost: 1+

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.



Super-těžké protiletadlové dělostřelectvo

Super-těžké protiletadlové dělostřelectvo (SH-AA, nebo také WMD-AA) jsou obrovitá slabě opancéřovaná vozidla, která nejsou určena pro přímý boj. Jejich úkolem je sestřelovat nepřátelské oblačné a vesmírné lodě svými dalekonosnými zbraněmi s taktickou ZHN municí. Jsou pomalá a velmi zranitelná.

Typ: uzavřené, pásové

Cena: 1 milion

Posádka: řidič, střelec, nabíječ, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x super-těžký protiletadlový kanon (nemůže střílet za pohybu) NEBO 1x super-těžký protiletadlový raketomet (nemůže střílet za pohybu)

Cestovní rychlost: 5 km/h

Palivo: 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	4	18	18	20	10

Velikost: 1+

Super-těžký protiletadlový kanon: pro jeho základ použijte standardní super-těžký dělostřelecký kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle a cíle na Nízké orbitě.

Super-těžký protiletadlový raketomet: pro jeho základ použijte standardní super-těžký dělostřelecký raketomet. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle a cíle na Nízké orbitě (může provádět jen přímou střelbu).

Střelba: Příprava ke střelbě ze super-těžké zbraně trvá 10 minut.

Omezená munice: Vozidlo může nést jen 10 kusů munice pro super-těžkou zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.

Super-těžká kráčedla, konfigurace SH

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

Typ: uzavřené, kráčedlo

Cena: 1 milion

Posádka: řidič, 4 střelci, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň NEBO 1x velká palubní zbraň

Zbraně (přídová věž): 2x dělostřelecká zbraň NEBO 2x velká palubní zbraň, 2x těžká zbraň

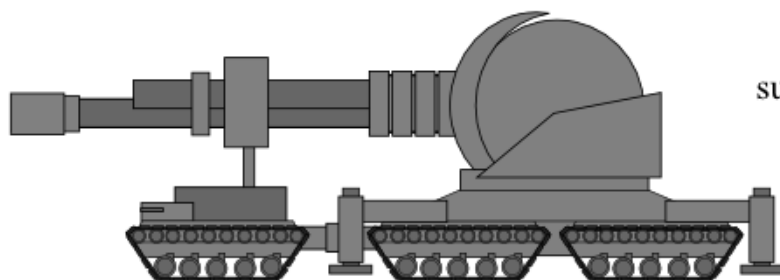
Cestovní rychlost: 5 km/h

Palivo: 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	6	18	18	50	14

Velikost: 1+

Omezená munice: Kráčedlo může nést jen 5 kusů munice pro každou projektilovou velkou palubní zbraň. Každý kus munice se platí zvlášť.



super-těžké protiletadlové dělostřelectvo

7. ZAŘÍZENÍ PLAVIDEL

Doplňky pro atmosférická, námořní i vesmírná plavidla.

Odpalovač taktických střel

Sloty: 10

Cena: 1 milion

Plavidlo může být vybaveno odpalovačem Taktických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako přepravní prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 10 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 20 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládnání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť. Místo taktické střely může nést jednu Taktickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 5 minut (s oběma operátory) respektive 10 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač strategických střel

Sloty: 100

Cena: 10 milionů

Plavidlo může být vybaveno odpalovačem Strategických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako přepravní prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 20 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 40 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládnání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť. Místo strategické střely může nést jednu Strategickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 10 minut (s oběma operátory) respektive 20 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

Odpalovač apokalyptických střel

Sloty: 1000

Cena: 100 milionů

Vesmírné plavidlo může být vybaveno odpalovačem Apokalyptických balistických střel. Odpalovač slouží zároveň jako přepravní prostor. Do každého odpalovače se vejde jedna střela. Efektivní použití odpalovače vyžaduje přítomnost dvou operátorů. Nejprve je nutné střelu zamířit na cíl, to trvá 40 minut. Příprava ke střelbě trvá dalších 80 minut. Pokud v posádce chybí jeden operátor, práce trvají dvakrát tak dlouho. Operátorem může být jen postava se schopností Ovládnání ZHN. Střelu je nutné koupit zvlášť.

Místo apokalyptické střely může nést jednu Apokalyptickou anti-střelu. Zaměření i palebná příprava trvá dohromady 20 minut (s oběma operátory) respektive 40 minut (s jedním operátorem). Operátoři Anti-střely nemusí mít žádné zvláštní schopnosti.

ZHN varovný systém

Sloty: 10

Cena: 5 milionů

Speciální detektor zbraní hromadného ničení. Automaticky odhalí aktivované ZHN do vzdálenosti 100 km, identifikuje jejich typ (bomba, balistická střela...), nálož (jaderná, chemická...) a připravenost k použití (zbývající čas do vypuštění, výstřelu či detonace). Nejistí však jejich pozici, o to se musí postarat např. palubní senzory. Jejich operátorovi však přidává bonus + 10 k Perception.

Námořní ZHN bomby

Sloty: 10

Cena: 1 milion

Námořní plavidlo může být vybaveno prostorem pro shazování ZHN hlubinných náloží. Může tak bombardovat povrch dna a bojovat proti ponorkám. Proti hladinovým cílům nefungují, protože ihned padají ke dnu. Jeden kus tohoto vylepšení pojme deset Taktických nebo jednu Strategickou bombu. Fungují jako Nárazové granáty. Odchylka případného minutí je počítána ve stovkách metrů.

*„Nukleární střela detekována.“
- elektronický hlas ZHN varovného systému*

Atmosférické ZHN bomby

Sloty: 10

Cena: 2 miliony

Atmosférické plavidlo může být vybaveno prostorem pro shazování ZHN bomb. Může tak bombardovat povrch. Jeden kus tohoto vylepšení pojme deset Taktických nebo jednu Strategickou bombu. Fungují jako Nárazové granáty. Odchylka případného minutí je počítána v kilometrech.

Orbitální ZHN bomby

Sloty: 10

Cena: 4 miliony

Vesmírné plavidlo může být vybaveno prostorem pro shazování ZHN bomb. Může tak bombardovat povrch planety. Musí se však nacházet na Nízké orbitě. Fungují jako Nárazové granáty. Odchylka případného minutí je počítána v desítkách kilometrů. Plavidlo Velké kategorie na palubě může nést deset Taktických nebo jednu Strategickou bombu. Plavidlo Obří kategorie na palubě může nést dvacet Taktických nebo deset Strategických nebo jednu Apokalyptickou bombu.

Palubní super-těžké dělostřelectvo

Sloty: 200

Cena: viz zbraň

Plavidla mohou být vyzbrojena Velkými palubními zbraněmi z arzenálu své rasy, včetně modifikací i speciální munice. Tyto zbraně jsou účinné pouze na krátkou vzdálenost a jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům jsou torpéda příliš pomalá. Palubní super-výzbroj dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Příprava ke střelbě z těchto zbraní trvá 10 minut. Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 10 kusů munice pro projektilovou zbraň. Ve vesmíru mají zbraně desetinásobný dostřel (díky nulové gravitaci).

Těžký torpédomet

Sloty: 40

Cena: viz zbraň

Plavidla mohou být vyzbrojena Těžkými torpédometry z arzenálu své rasy, včetně modifikací i speciální munice. Torpédometry jsou účinné i na extrémní vzdálenosti, avšak jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům jsou torpéda příliš pomalá. Torpédometry dovolují střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Musíte určit, kolik torpédometů je umístěno na přídi a kolik na zádi. Příďové mohou střílet jen přímo před sebe, záďové jen za sebe. Pokud chce plavidlo zaměřit cíl v jiném směru, musí se k němu nejprve otočit. V boji to zabírá jednu akci. Příprava ke střelbě z této zbraně trvá 10 minut. Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 10 kusů munice. Ve vesmíru mají zbraně desetinásobný dostřel (díky nulové gravitaci).

Super-těžký torpédomet

Sloty: 400

Cena: viz zbraň

Plavidla mohou být vyzbrojena Super-těžkými torpédometry z arzenálu své rasy, včetně modifikací i speciální munice. Torpédometry jsou účinné i na extrémní vzdálenosti, avšak jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě. Proti menším cílům jsou torpéda příliš pomalá. Torpédometry dovolují střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Musíte určit, kolik torpédometů je umístěno na přídi a kolik na zádi. Příďové mohou střílet jen přímo před sebe, záďové jen za sebe. Pokud chce plavidlo zaměřit cíl v jiném směru, musí se k němu nejprve otočit. V boji to zabírá jednu akci. Příprava ke střelbě z této zbraně trvá 20 minut. Omezená munice: každý kus tohoto zařízení může nést jen 5 kusů munice. Ve vesmíru mají zbraně desetinásobný dostřel (díky nulové gravitaci).

Super-štíťový generátor

Sloty: 30 (u Velké), 300 (u Obří)

Cena: 2,5 milionu (u Velké), 25 milionů (u Obří)

Obrovská verze standardního štítového generátoru – každá rasa používá jiný typ (viz *Základní kniha*). V každém případě to je systém, který chrání loď před přírodními katastrofami a zbraněmi hromadného ničení. Síla štítu je 10. Jakmile je loď zasažena přírodní katastrofou, Velkou či Obří palubní zbraní nebo ZHN výbušninou, hodte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt – loď přežije bez úhony. Každý další štítový generátor zvyšuje sílu štítu o 1. Maximální hodnota je 19. Super-štíťový generátor se sám aktivuje jen v případě použití, není schopen ochránit před slabšími útoky, např. konvenčními zbraněmi.

8. DOVEDNOSTI

Pokud není řečeno jinak, jsou všechny tyto dovednosti přístupné jak Žoldnérům, tak i Plenitelům.

8.1 Obecné dovednosti

Ovládnání ZHN (100 bodů)

Postava se vyzná ve zbraních hromadného ničení. Umí je identifikovat (i podle poškození, které za sebou zanechaly) a umí je aktivovat. Umí je i zneškodnit – to však trvá 1 hodinu a vyžaduje to úspěšný hod proti Intelligence. Pokud padne Štěstí, zbraň se podařilo zneškodnit okamžitě (nezabralo to žádný čas). Pokud padne Smůla, zbraň se aktivuje za 20 hodin (bomba detonuje, kanon vystřelí...).

8.2 Dovednosti Kouzelníka

Velké vysátí Světla / Temnoty (20 bodů)

Kouzelník může vysát Světlo z okolí a vložit ho do kouzla – to je pak sesláno automaticky, kouzelník si už nemusí házet proti Will. Nicméně vysátí Světla je nebezpečné pro všechny bytosti Světla v dosahu tolik stovek metrů, kolik je úroveň sesílaného kouzla (u kouzel s nultou úrovní je dosah 50 metrů). Všechny takové bytosti v dosahu si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspějí, utrpí zranění za tolik HP, kolik je stonásobek úrovně sesílaného kouzla (u kouzel s nultou úrovní je to 50 HP). Sám kouzelník je proti tomuto efektu imunní, jiní kouzelníci ovšem nikoliv. Temný kouzelník může stejným způsobem vysát Temnotu (nebezpečné pro bytosti Temnoty).

Vyvolání armády Elementálů / Nihiloidů (100 bodů)

Světlý kouzelník může vyvolat deset, sto nebo tisíc Elementálů jednoho druhu. Pokud jich vyvolá deset, tuto schopnost lze znovu použít až za 10 hodin. Pokud jich vyvolá sto, tuto schopnost lze znovu použít až za 100 hodin. Pokud jich vyvolá tisíc, tuto schopnost lze znovu použít až za 1000 hodin. Počítají se jako Oddíl. Nelze je nijak ovládat; sami napadají nejbližší bytosti (preferují služebníky Temnoty). Tato armáda existuje jen po dobu jedné hodiny, nebo dokud není nějak zničena. Kouzelník může vyvolat najednou jen jednu armádu. Temný kouzelník může stejným způsobem vyvolat armádu Nihiloidů (viz *Temná ruka*).

8.3 Dovednosti Kněze

Velká krvavá oběť (20 bodů)

Kněz může obětovat živou osobu – rituál je pak automaticky úspěšný, kněz si už nemusí házet proti Charisma. Rituál vyžaduje obětovat osobu s minimálně tolika aktuálními HP, kolik je stonásobek jeho úrovně (rituály s nultou úrovní vyžadují minimálně 50 HP). Pokud je osobou uctívač stejného boha, jako kněz, pak má jeho HP dvojnásobnou hodnotu. Lze obětovat jednu hodnotnější nebo několik méně hodnotných osob, jejich HP se sčítají. Osoby musí být bytostmi Světla, nezasazené Temnotou, nesmí se však jednat o Astrální nebo Magické bytosti. Temný kněz může stejným způsobem obětovávat služebníky Temných bohů (včetně Prokletých či Paralelních ras).

Přivolání armády Djinnů / Efreetů / Fantomů (100 bodů)

Světlý kněz může vyvolat deset, sto nebo tisíc Djinnů (pokud uctívá Nebeského boha) nebo Efreetů (pokud uctívá Pekelného boha). Pokud jich vyvolá deset, tuto schopnost lze znovu použít až za 10 hodin. Pokud jich vyvolá sto, tuto schopnost lze znovu použít až za 100 hodin. Pokud jich vyvolá tisíc, tuto schopnost lze znovu použít až za 1000 hodin. Počítají se jako Oddíl. Snaží se splnit úkol zadaný Knězem, který je vyvolal. Tato armáda existuje tak dlouho, dokud nesplní zadaný úkol, nebo dokud není nějak zničena. Kněz může přivolat najednou jen jednu armádu. Temný kněz může stejným způsobem vyvolat armádu Fantomů (viz *Temná ruka*).

8.4 Dovednosti Technika

Rozsáhlá sabotáž (100 bodů)

Technik dokáže provést sabotáž s efektem na celou oblast. Může ji provést v Lokálním, Středním nebo Globálním rozsahu. Lokální sabotáž trvá 1 hodinu. Střední sabotáž trvá 1 den. Globální sabotáž trvá 1 týden. Technik při tom musí uspět v hodů proti Intelligence. Hod je proveden až nakonec, takže postava neví, zda-li se operace povede. Může si vybrat, jaký systém sabotuje. U vybraného systému musí být přítomen po celou dobu sabotáže (např. v elektrárně, na letišti). Sabotovaný systém je pak vyřazen z provozu. Nepřítel může takovou sabotáž opravit až za 20 hodin, dní respektive týdnů (záleží na jejím rozsahu). Technik k provedení sabotáže potřebuje 50 elektrických a 50 mechanických součástek. Ty se spotřebují, ať už se sabotáž povedla nebo ne.

Systémy:

Energetická síť – Rozvod energie.

Výrobní zařízení – Továrny, rafinérie atd.

Těžební zařízení – Vrtné věže, hlubinné doly atd.

Planetární komunikační síť – Komunikace v rámci planety.

Systémová komunikační síť – Komunikace s jinými planetami stejné soustavy.

Hvězdná komunikační síť – Komunikace s jinými soustavami.

Pozemní dopravní síť – Autobusy, vlaky, tramvaje, metra atd.

Námořní dopravní síť – Linkové parníky, trajekty, tankery atd.

Letecká dopravní síť – Osobní a nákladní letadla atd.

Systémová dopravní síť – Dopravní spojení s jinými planetami stejné soustavy.

Hvězdná dopravní síť – Dopravní spojení s jinými soustavami.

Pasivní obranná síť – Místní ochranné štíty, rušičky, varovné senzory atd.

Aktivní obranná síť – Místní zbraňové satelity, obranné věže, odpalovače anti-střel atd.

Technik může sabotáž omezit jen na některé části systému, např. při sabotáži Pozemní dopravní sítě může určit, že vlaková spojení budou fungovat normálně. Taková vymezení ale vyžadují dvojnásobek elektrických a mechanických součástek.

8.5 Dovednosti Lékaře

Rozsáhlé zamoření (100 bodů)

Lékař dokáže zamořit oblast jedem či nějakou chorobou a způsobit tak Nákazu či Otravu Lokálního, Středního nebo Globálního rozsahu (viz Katastrofy). Lokální zamoření trvá 1 hodinu. Střední zamoření trvá 1 den. Globální zamoření trvá 1 týden. Lékař při tom musí uspět v hodů proti Intelligence. Hod je proveden až nakonec, takže postava neví, zda-li se operace povede. Sám si vybere, jakou nemoc či jed použije. Musí být přítomen na příhodném místě po celou dobu zamoření (např. v obchodním domě, na letišti). Nepřítel může zamoření zastavit až za 20 hodin, dní respektive týdnů (záleží na jeho rozsahu) vyhlášením karantény a dekontaminací. Lékař k provedení zamoření potřebuje 100 biologických (v případě Nemocí) nebo 100 chemických (v případě Jedů) prvků. Ty se spotřebují, ať už se zamoření povedlo nebo ne.

Příhodná místa:

Obchodní centrum – obchodní dům, tržiště atd.

Lékařské centrum – nemocnice atd.

Vzdělávací centrum – škola, knihovna, muzeum atd.

Potravinářské centrum – farma, jatka atd.

Dopravní centrum – letiště, nádraží, přístav atd.

Kulturní centrum – kino, divadlo atd.

Lékař může zamoření omezit jen na některé druhy organizmů, např. může určit, že nemoc postihne jen Orky, nebo že jen Orkové budou imunní. Taková vymezení ale vyžadují dvojnásobek biologických resp. chemických prvků.

9. KOUZLA

Mocná apokalyptická kouzla, která existují jak ve Světlé, tak i v Temné magii.

Zemětřesení (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Zemětřesení (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální zemětřesení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední zemětřesení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální zemětřesení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Bouře (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Bouři (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální bouři. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední bouři. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální bouři. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Povodeň (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Povodeň (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální povodeň. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední povodeň. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální povodeň. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Požár (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Požár (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální požár. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední požár. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální požár. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Tsunami (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Tsunami (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** jednorázové

Úroveň 10: Vyvolá Lokální tsunami. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední tsunami. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální tsunami. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Sopečná erupce (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Sopečnou erupci (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální sopečnou erupci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední sopečnou erupci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální sopečnou erupci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Meteorický déšť (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Meteorický déšť (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální meteorický déšť. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední meteorický déšť. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální meteorický déšť. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Pád kosmického tělesa (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Pád kosmického tělesa (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Úroveň 10: Vyvolá Lokální pád kosmického tělesa. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední pád kosmického tělesa. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální pád kosmického tělesa. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Sluneční erupce (Živly)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Sluneční erupci (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Úroveň 15: Vyvolá Malou sluneční erupci.

Úroveň 20: Vyvolá Střední sluneční erupci.

Úroveň 25: Vyvolá Velkou sluneční erupci.

Nova (Živly)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 40 Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Promění obří hvězdu na Novu (viz Katastrofy).

Supernova (Živly)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 60 Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Promění superobří hvězdu na Supernovu (viz Katastrofy).

Hypernova (Živly)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 80 Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Promění hyperobří hvězdu na Hypernovu (viz Katastrofy).

Radiační kontaminace (Energie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Radiační kontaminaci (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální radiační kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední radiační kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální radiační kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Narušení magnetosféry (Energie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Narušení magnetosféry (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální narušení magnetosféry. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední narušení magnetosféry. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální narušení magnetosféry. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Výpadek energie (Energie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. V celé oblasti způsobí kompletní výpadek elektrické energie – všechna elektrická zařízení přestanou fungovat.

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální výpadek energie.

Úroveň 15: Vyvolá Střední výpadek energie.

Úroveň 20: Vyvolá Globální výpadek energie.

Vesmírná bouře (Energie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vytvoří Vesmírnou bouři (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 40: Vyvolá bouři o průměru 1 světelného roku. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 60: Vyvolá bouři o průměru 10 světelných let. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 80: Vyvolá bouři o průměru 100 světelných let. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Odzbrojení (Hmota)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. V celé oblasti způsobí znehodnocení všech zbraní.

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální odzbrojení.

Úroveň 15: Vyvolá Střední odzbrojení.

Úroveň 20: Vyvolá Globální odzbrojení.

Narušení oběžné dráhy (Hmota)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 20 Dosah: dohled Trvání: jednorázové
Vytvoří Narušení oběžné dráhy (viz Katastrofy) planety, na které se kouzelník právě nachází.

Biologická kontaminace (Biochemie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Biologickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální biologickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední biologickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální biologickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Chemická kontaminace (Biochemie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Chemickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Úroveň 10: Vyvolá Lokální chemickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední chemickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální chemickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Hladomor (Biochemie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. V celé oblasti způsobí rozklad potravin, znehodnocení zemědělské úrody a nemoc a neplodnost u hospodářských zvířat.

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Úroveň 10: Vyvolá Lokální hladomor.

Úroveň 15: Vyvolá Střední hladomor.

Úroveň 20: Vyvolá Globální hladomor.

Přemnožení (Biochemie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Vyvolá Přemnožení (viz Katastrofy) vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny).

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Úroveň 10: Vyvolá Lokální přemnožení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední přemnožení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální přemnožení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4).

Vymírání (Biochemie)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Způsobí vymírání vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny). Pomalé způsobí vymření do k20 let, Střední způsobí vymření do k20 měsíců a Rychlé do k20 dní.

Druh: exo-kouzlo Úroveň: X Dosah: dohled Trvání: jednorázové

Úroveň 10: Vyvolá Lokální vymírání. Pomalé, Střední (- 2), Rychlé (- 4).

Úroveň 15: Vyvolá Střední vymírání. Pomalé, Střední (- 2), Rychlé (- 4).

Úroveň 20: Vyvolá Globální vymírání. Pomalé, Střední (- 2), Rychlé (- 4).

Černá díra (Časoprostor)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 40 Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Vytvoří Černou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne přitahovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem do ní). Pokud se těleso ocitne za horizontem události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – rozdrceno.

Bílá díra (Časoprostor)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 40 Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Vytvoří Bílou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.

Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne odpuzovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem od ní). Pokud se těleso ocitne u horizontu události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – roztrháno.

Subprostorový vír (Časoprostor)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 40 Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Vytvoří Subprostorový vír (viz Katastrofy).

Hyperprostorový vír (Časoprostor)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 40 Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Vytvoří Hyperprostorový vír (viz Katastrofy).

Červí díra (Časoprostor)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 30 Dosah: n/a Trvání: až 1 hodina

Vyvolá obousměrnou červí díru napříč vesmírem. Jeden otvor je vytvořen v blízkosti sesilatele (až 1 km daleko, musí být v jeho výhledu), druhý otvor je vytvořen do vzdálenosti až 1000 světelných let. Sesílatel sice nemusí vidět místo, kam vytvoří druhý otvor, ovšem musí mít o dané oblasti informace, např. z vesmírné mapy. Otvor nemůže být vytvořen v blízkosti silného gravitačního pole, např. planety.

Časová distorze (Časoprostor)

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 40 Dosah: dohled Trvání: až 1 den

Vytvoří Časovou distorzi (viz Katastrofy).

Očistné Světlo (Očištění)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Očistné Světlo (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Světla.

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** jednorázové
Úroveň 10: Vyvolá Lokální očistné Světlo.
Úroveň 15: Vyvolá Střední očistné Světlo.
Úroveň 20: Vyvolá Globální očistné Světlo.

Spalující Světlo (Očištění)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Spalující Světlo (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Světla.

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** jednorázové
Úroveň 10: Vyvolá Lokální spalující Světlo.
Úroveň 15: Vyvolá Střední spalující Světlo.
Úroveň 20: Vyvolá Globální spalující Světlo.

Korumpující Temnota (Zprznění)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Korumpující Temnotu (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Temnoty.

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** jednorázové
Úroveň 10: Vyvolá Lokální korumpující Temnotu.
Úroveň 15: Vyvolá Střední korumpující Temnotu.
Úroveň 20: Vyvolá Globální korumpující Temnotu.

Mrazivá Temnota (Zprznění)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Mrazivou Temnotu (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Temnoty.

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** jednorázové
Úroveň 10: Vyvolá Lokální mrazivou Temnotu.
Úroveň 15: Vyvolá Střední mrazivou Temnotu.
Úroveň 20: Vyvolá Globální mrazivou Temnotu.

Temný teror (Zprznění)

Kouzlo existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Temný teror (viz Katastrofy). Toto kouzlo je pro kouzelníky Temnoty.

Druh: exo-kouzlo **Úroveň:** X **Dosah:** dohled **Trvání:** až 1 den
Úroveň 10: Vyvolá Lokální Temný teror.
Úroveň 15: Vyvolá Střední Temný teror.
Úroveň 20: Vyvolá Globální Temný teror.

Jellkar Qeis

Rasa: Člověk

Jekllar Qeis byl členem zpravodajské agentury IOI. V roce 12-98 jako první odhalil stopu, která vedla k tajemné organizaci Intrix. Čtyři dny poté záhadně zmizel a od těch dob se nikdy neobjevil.

*„Každá říše přede mnou padne na kolena a bude prosit o slitování! Jsem nositel apokalypsy!“
- kouzelník Ciawut Val Lugoq*

10. RITUÁLY

Mocné apokalyptické rituály.

Zemětřesení (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Zemětřesení (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**

Úroveň 10: Vyvolá Lokální zemětřesení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední zemětřesení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální zemětřesení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Bouře (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Bouři (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**

Úroveň 10: Vyvolá Lokální bouři. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední bouři. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální bouři. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Povodeň (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Povodeň (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**

Úroveň 10: Vyvolá Lokální povodeň. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední povodeň. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální povodeň. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Požár (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Požár (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**

Úroveň 10: Vyvolá Lokální požár. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední požár. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální požár. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Tsunami (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Tsunami (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**

Úroveň 10: Vyvolá Lokální tsunami. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední tsunami. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální tsunami. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Sopečná erupce (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Sopečnou erupci (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**

Úroveň 10: Vyvolá Lokální sopečnou erupci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní

Úroveň 15: Vyvolá Střední sopečnou erupci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní

Úroveň 20: Vyvolá Globální sopečnou erupci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Meteorický déšť (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Přivolá Meteorický déšť (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální meteorický déšť. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední meteorický déšť. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální meteorický déšť. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Pád kosmického tělesa (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Přivolá Pád kosmického tělesa (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální pád kosmického tělesa. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední pád kosmického tělesa. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální pád kosmického tělesa. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Sluneční erupce (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Sluneční erupci (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 15: Vyvolá Malou sluneční erupci. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Střední sluneční erupci. Rituál: 30 dní
Úroveň 25: Vyvolá Velkou sluneční erupci. Rituál: 50 dní

Nova (Wilsar)

Rozsah: různé **Úroveň: 40** **Rituál: 60 dní** **Trvání: jednorázové**
Promění obří hvězdu na Novu (viz Katastrofy).

Supernova (Wilsar)

Rozsah: různé **Úroveň: 60** **Rituál: 80 dní** **Trvání: jednorázové**
Promění superobří hvězdu na Supernovu (viz Katastrofy).

Hypernova (Wilsar)

Rozsah: různé **Úroveň: 80** **Rituál: 100 dní** **Trvání: jednorázové**
Promění hyperobří hvězdu na Hypernovu (viz Katastrofy).

Vesmírná bouře (Wilsar)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vytvoří Vesmírnou bouři (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 40: Vyvolá bouři o průměru 1 světelného roku. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 60 dní
Úroveň 60: Vyvolá bouři o průměru 10 světelných let. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 80 dní
Úroveň 80: Vyvolá bouři o průměru 100 světelných let. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 100 dní

Radiační kontaminace (Melnak)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Radiační kontaminaci (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální radiační kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední radiační kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální radiační kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Biologická kontaminace (Melnak)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Biologickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální biologickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední biologickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální biologickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Chemická kontaminace (Melnak)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Chemickou kontaminaci (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální chemickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední chemickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální chemickou kontaminaci. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Hladomor (Melnak)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. V celé oblasti způsobí rozklad potravin, znehodnocení zemědělské úrody a nemoc a neplodnost u hospodářských zvířat.

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální hladomor. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední hladomor. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální hladomor. Rituál: 40 dní

Vymírání (Melnak)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Způsobí vymírání vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny). Pomalé způsobí vymření do k20 let, Střední způsobí vymření do k20 měsíců a Rychlé do k20 dní.

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální vymírání. Pomalé, Střední (- 2), Rychlé (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední vymírání. Pomalé, Střední (- 2), Rychlé (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální vymírání. Pomalé, Střední (- 2), Rychlé (- 4). Rituál: 40 dní

Narušení magnetosféry (Gonolia)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Will. Přivolá Narušení magnetosféry (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální narušení magnetosféry. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední narušení magnetosféry. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální narušení magnetosféry. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Přemnožení (Dyrnusia)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Každá verze má tři stupně síly, s rostoucím postihem na Charisma. Vyvolá Přemnožení (viz Katastrofy) vybrané formy místního života (zvířata nebo rostliny).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální přemnožení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední přemnožení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální přemnožení. Malá, Střední (- 2), Velká (- 4). Rituál: 40 dní

Výpadek energie (Uliun)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. V celé oblasti způsobí kompletní výpadek elektrické energie – všechna elektrická zařízení přestanou fungovat.

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální výpadek energie. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední výpadek energie. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální výpadek energie. Rituál: 40 dní

Odzbrojení (Finersha)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. V celé oblasti způsobí znehodnocení všech zbraní.

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální odzbrojení. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední odzbrojení. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální odzbrojení. Rituál: 40 dní

Narušení oběžné dráhy (Vakmir)

Rozsah: různé **Úroveň: 20** **Rituál: 10 dní** **Trvání: jednorázové**
Vytvoří Narušení oběžné dráhy (viz Katastrofy) planety, na které se kněz právě nachází.

Černá díra (Vakmir)

Rozsah: různé **Úroveň: 40** **Rituál: 60 dní** **Trvání: k20 dní**
Vytvoří Černou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.
Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne přitahovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem do ní). Pokud se těleso ocitne za horizontem události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – rozdrceno.

Bílá díra (Vakmir)

Rozsah: různé **Úroveň: 40** **Rituál: 60 dní** **Trvání: k20 dní**
Vytvoří Bílou díru (viz Katastrofy) ve vesmíru.
Pokud je vytvořena v dosahu 10 milionů km od vesmírného tělesa (planety, hvězdy...), pak toto těleso začne odpuzovat (efekt Narušení oběžné dráhy, směrem od ní). Pokud se těleso ocitne u horizontu události (do vzdálenosti 10.000 km), je zničeno – roztrháno.

Subprostorový vír (Vakmir)

Rozsah: různé **Úroveň: 40** **Rituál: 60 dní** **Trvání: k20 dní**
Vytvoří Subprostorový vír (viz Katastrofy).

Hyperprostorový vír (Vakmir)

Rozsah: různé **Úroveň: 40** **Rituál: 60 dní** **Trvání: k20 dní**
Vytvoří Hyperprostorový vír (viz Katastrofy).

Červí díra (Vakmir)

Rozsah: různé **Úroveň: 30** **Rituál: 50 dní** **Trvání: k20 hodin**
Vyvolá obousměrnou červí díru napříč vesmírem. Jeden otvor je vytvořen v blízkosti kněze (až 1 km daleko, musí být v jeho výhledu), druhý otvor je vytvořen do vzdálenosti až 1000 světelných let. Kněz sice nemusí vidět místo, kam vytvoří druhý otvor, ovšem musí mít o dané oblasti informace, např. z vesmírné mapy. Otvor nemůže být vytvořen v blízkosti silného gravitačního pole, např. planety.

Časová distorze (Sulosa)

Rozsah: různé **Úroveň: 40** **Rituál: 60 dní** **Trvání: k20 dní**
Vytvoří Časovou distorzi (viz Katastrofy).

Očistné Světlo (všichni bohové Světla + Zegurnské církve)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Očistné Světlo (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální očistné Světlo. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední očistné Světlo. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální očistné Světlo. Rituál: 40 dní

Spalující Světlo (všichni bohové Světla + Zegurnské církve)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Spalující Světlo (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální spalující Světlo. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední spalující Světlo. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální spalující Světlo. Rituál: 40 dní

Korumpující Temnota (všichni bohové Temnoty)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Korumpující Temnotu (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální korumpující Temnotu. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední korumpující Temnotu. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální korumpující Temnotu. Rituál: 40 dní

Mrazivá Temnota (všichni bohové Temnoty)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Mrazivou Temnotu (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: jednorázové**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální mrazivou Temnotu. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední mrazivou Temnotu. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální mrazivou Temnotu. Rituál: 40 dní

Temný teror (všichni bohové Temnoty)

Rituál existuje ve třech verzích, každá se kupuje zvlášť, každá zabírá jeden slot. Vyvolá Temný teror (viz Katastrofy).

Rozsah: různé **Úroveň: X** **Rituál: různé** **Trvání: k20 dní**
Úroveň 10: Vyvolá Lokální Temný teror. Rituál: 10 dní
Úroveň 15: Vyvolá Střední Temný teror. Rituál: 20 dní
Úroveň 20: Vyvolá Globální Temný teror. Rituál: 40 dní

Togarutský incident

V roce 13-564 došlo v sub-sektoru Togarut k mohutné katastrofě. Všechny přítomné zbraně hromadného ničení explodovaly – a to v rozmezí pouhých pěti dní. Planety Ophren, Hawker II a Jetcon Ura byly zcela zničeny, zde se totiž nacházelo zbraní nejvíce. Dalších 28 planet bylo proměněno v pustiny bez života, 169 planet bylo těžce poničeno, menší škody byly zaznamenány na více než čtyř stovkách dalších planet. Ještě než bylo zahájeno vyšetřování, na všech komunikačních frekvencích se objevila krátká obrazová zpráva „Toto byl jen začátek“, doplněná symbolem organizace Intrix...

11. PROTIVNÍCI

Behemoth, Leviathan a Ziz

Legendární monstra: Pro současné obyvatele galaxie to jsou téměř bájná zvířata. Je ale možné, že se opět někde objeví. GM by je měl použít pouze do těch nejepičtějšých zápletek, jako nejsilnější protivníky vůbec. Nemohou se splášt, nelze je uklidnit ani zastrašit.

Všeobecná panika: Všichni, kteří je spatří nebo uslyší, si musí hodit na Paniku.

Behemoth

Behemoth je gigantická bestie, která se v průběhu dějin objevila jen dvakrát. Je to kolos s kopyty na zadních nohách a rohy na hlavě. Stavbou těla připomíná Tyranosaura. Jediný exemplář dokáže zničit podstatnou část planetární armády. Behemoth může zadupat tak mohutně, že způsobí silné zničující zemětřesení schopné zbourat celé město a roztržít celou armádu. Nic víc o něm známo není. Podle toho, co dokázal, je možné, že je ještě mocnější a nebezpečnější než Draci, ačkoliv zase postrádá jejich zvláštní schopnosti.

Velikost: 10 ⁺		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 20 km/h				Nebezpečí: 10		
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM-O 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
10	n/a	5	5	19	19	10	19	19	2000	n/a

Zemětřesení: Místo normálního útoku může zadupat. Způsobí tak Lokální zemětřesení o Velké síle (viz Katastrofy), má ale jen jednorázový efekt.

Leviathan

Leviathan je gigantická vodní bestie, která se v průběhu dějin objevila jen dvakrát. Je to kolos se čtyřmi ploutvemi, dlouhým ocasem a protáhlou tlamou. Stavbou těla připomíná Mosasaura. Jediný exemplář dokáže zničit podstatnou část planetárního námořnictva. Leviathan může svými ploutvemi zabrat tak mohutně, že způsobí obrovskou devastující vlnu schopnou smést celou flotilu lodí a zničit velkou část pobřeží. Nic víc o něm známo není. Podle toho, co dokázal, je možné, že je ještě mocnější a nebezpečnější než Draci, ačkoliv zase postrádá jejich zvláštní schopnosti.

Velikost: 10 ⁺		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 20 km/h				Nebezpečí: 10		
Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM-O 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
10	n/a	5	5	19	19	10	19	19	2000	n/a

Tsunami: Místo normálního útoku může máchnout ploutví. Způsobí tak Lokální tsunami o Velké síle (viz Katastrofy).

Ziz

Ziz je gigantická létající bestie, která se v průběhu dějin objevila jen dvakrát. Je to kolos s dračími křídly, dlouhým ocasem a pařáty na nohou. Stavbou těla připomíná Pteranodona. Jediný exemplář dokáže zničit podstatnou část planetárního letectva. Ziz může svými křídly zamávat tak mohutně, že vyvolá zuřivý tajfun schopný odfouknout celou letku vzdušných sil a bourat budovy. Nic víc o něm známo není. Podle toho, co dokázal, je možné, že je ještě mocnější a nebezpečnější než Draci, ačkoliv zase postrádá jejich zvláštní schopnosti.

Velikost: 10 ⁺		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 20 km/h				Nebezpečí: 10		
Létající.										
Zbraně: čelisti (DAM-O 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
10	n/a	5	5	19	19	10	19	19	2000	n/a

Hurikán: Místo normálního útoku může mávnout křídly. Způsobí tak Lokální bouři o Velké síle (viz Katastrofy), má ale jen jednorázový efekt.

12. HISTORIE

V této kapitole jsou popsány události období Apokalypsy.

13-706 – stále trvá: Velká pŕlčicko-goblinská válka: V sektoru Nimashi začala intenzivní válka mezi Pŕlčíky a Goblíny. Rozpoutala ji Bitva u Cao'Chira, ve které proti sobě stanuly pŕlčická dynastie Grassblade a goblinská tlupa Insidious Ivy. Další a další pŕlčické a goblinské říše se do ní zapojují, takže konflikt se pomalu rozšiřuje i do sousedních sektorů.

13-706 – stále trvá: Velká gnómsko-hobgoblinská válka: V sektoru Hurromey začala intenzivní válka mezi Gnómy a Hobgoblíny. Rozpoutala ji Bitva u Musay Secundus, ve které proti sobě stanuly gnómský klan Shockfield a hobgoblinský kmen Pure Pride. Další a další gnómské a hobgoblinské říše se do ní zapojují, takže konflikt se pomalu rozšiřuje i do sousedních sektorů.

13-706 – stále trvá: Velká trpaslicko-orkská válka: V sektoru Stycur začala intenzivní válka mezi Trpaslíky a Orky. Rozpoutala ji Bitva u Warrior VII, ve které proti sobě stanuly trpasličí klan Orecreg a orkská horda Fierce Fight. Další a další trpasličí a orské říše se do ní zapojují, takže konflikt se pomalu rozšiřuje i do sousedních sektorů.

13-712 – stále trvá: Černobílá apokalypsa: V sektoru Phoenyr započal velký konflikt mezi Černými a Bílými říšemi. Zapřičinila ho Caithomská krize – adeptství Iluwen a biskupství Tessigar proti sobě vypustily mocné zbraně hromadného ničení (založené na technologii respektive magii). Ačkoliv zbraně selhaly, válka již neustala. Mnoho dalších Černých a Bílých říší se do ní zapojuje. Avšak Iluwen a Tessigar se po zahájení bojů z oblasti stáhly zpět do svých domovských soustav.

13-824 – stále trvá: Šedočerná apokalypsa: V sektoru Jioom-Krax se rozhořel velký konflikt mezi Šedými a Černými říšemi. Vévodství Jizemnr provedlo Malitumskou ofenzívu proti adeptství Iluwen, které se stále vzpamatovalo ze škod způsobených Caithomskou krizí. Iluwen je zastiženo nepřipravené, ale na pomoc mu přilétá několik dalších Černých říší. Do konfliktu jsou zatahovány i další Šedé říše.

13-824 – stále trvá: Bílošedá apokalypsa: V sektoru Amnagom začala intenzivní válka mezi Bílými a Šedými říšemi. Vévodství Jizemnr provedlo Haphirskou ofenzívu proti biskupství Tessigar, které se stále vzpamatovalo ze škod způsobených Caithomskou krizí. Tessigar je zastiženo nepřipravené, ale na pomoc mu přilétá několik dalších Bílých říší. Do konfliktu jsou zatahovány i další Šedé říše.

13-850 – stále trvá: Titánská válka: Začala velká válka mezi Titány uctívajícími Nebe a Titány sloužícími Peklu. Obě skupiny chtějí dobýt centra genového inženýrství bývalého Triumvirátu, které ještě nepatří žádné z nich. Trollové bojují o dobytí centra „Troll-Tercius“, Zlobři válčí o centrum „Ogre-Tercius“ a Obři o centrum „Giant-Tercius“. Mezi jednotlivými frakcemi vznikají nejrůznější aliance, ale jsou nestabilní a vždy jen krátkodobé.

13-909 – stále trvá: Lesní masakr: V sektoru Lukomo nastala krvavá válka mezi Lesními elfy a Ursary. Zažehla ji Bitva u Xömerth, ve které proti sobě stanuly Lesní společenstvo Húmnitha a aliance ursarských arcirodin Heaven Kodiak a Hell Kodiak. Další a další říše Lesních elfů a Ursarů se do ní zapojují.

13-918 – stále trvá: Poslední lov: V sektoru Clawmaw začala obrovitá válka mezi Caniry a Feliry. Rozpoutal ji Souboj Slunce a Měsíce, ve kterém proti sobě bojovaly arcismečky Moon Wolf a Sun Wolf na straně jedné a arciskupiny Moon Tiger a Sun Tiger na straně druhé.

13-925 – stále trvá: Elfská zkáza: V sektoru Uzhéthayo, který patří mezi elfská posvátná území, začala intenzivní totální válka mezi Temnými a Vznesenými elfy. Válku rozpoutalo Vznesené společenstvo Héithose a Temné společenstvo Càstora. Další a další říše Vznesených a Temných se do ní zapojují. V sektoru operuje také jedna síla Lesních elfů, Lesní společenstvo Ygrôma, které chce celý konflikt ukončit – jakýmikoliv prostředky.

13-950 – stále trvá: Černá invaze: Flotila super-robotů Černý Jin zahájila úder na území největší Černé říše, Prezidentství Scarab-black. To odolává jen stěží, jeho ztráty jsou obrovské, Černý Jin se postupně probíjí až k samotnému centru říše. Vědci a technici zoufale hledají způsob, jak útok zastavit.

13-950 – stále trvá: Bílá invaze: Flotila super-golemů Bílý Jang zahájila úder na území největší Bílé říše, Papežství Snow-white. To odolává jen stěží, jeho ztráty jsou obrovské, Bílý Jang se postupně probíjí až k samotnému centru říše. Kněží a kouzelníci zoufale hledají způsob, jak útok zastavit.

13-955: Operace KontraX: Byla zachycena neobvykle vysoká aktivita tajemné organizace Intrix, což je v historii vzácné. Tři mocné špiónážní organizace Elfů – Vznešená pavučina, Temná pavučina a Lesní pavučina – nezávisle na sobě vystopovaly jednoho agenta do oblasti poblíž soustavy Damun. Jakmile se o sobě Vznešená a Temná pavučina dozvěděly, začaly proti sobě bojovat. Špioni Lesní pavučiny však pokračovali v pronásledování, ale agent jim na poslední chvíli zmizel – bez jakýchkoliv stop. Podařilo se však pořídit několik fotografických snímků a krátkou videonahrávku. Všechny tyto materiály byly předány k analýze a jsou přísně střeženy.

13-963: Bitva o Mek-La: Elfské Temné společenstvo Bhùrkese, Vznešené společenstvo Másigy a Bílá říše Arcibiskupství Loktai spojily síly a pronikly na planetu Mek-La, která bude podle věštby hrát zásadní roli během finálního boje mezi Světlem a Temnotou. K planetě se rychle přesunuly síly Temné ruky, flotily říší Werewolf Claw, Vampire Fang, Undead Bone, Mutant Flesh a Eclipsed Eye. Došlo k bitvě, která trvala šest měsíců, ale žádná strana v ní nedokázala získat převahu. Samotní bohové se nakonec rozhodli, že zasáhnou. Na straně Světla se objevil Avatar – lidský kněz Xeo Tyrmo. Na straně Temnoty se zjevil Tenebris – hobgoblinský koruptor Qarthemog, uctíváč Eclisotha. Ale síly těchto dvou božských válečníků byly vyrovnané. Bitva skončila, když oba dva vyvolali obrovskou boží moc, která zničila všechny armády na planetě, flotily na orbitě, a je samotné. Božské síly však na planetě zůstaly a vytvořily podivnou anomálii: věčně vířící bouři Světla a Temnoty, která vysaje a uvězní duše všech, kteří sem přiletí.

13-969: Založení Aliance spásy a Aliance zhouby: Temné společenstvo Bhùrkese, Vznešené společenstvo Másigy a Bílá říše Arcibiskupství Loktai založily stabilní organizaci známou jako Aliance spásy. Jejím úkolem bylo připravit galaktické říše na Třetí spásnou kruciátu a zničit soustavu Akhati. Temná ruka zareagovala založením podobné organizace – Aliance zhouby – složené z říší Werewolf Claw, Vampire Fang, Undead Bone, Mutant Flesh a Eclipsed Eye. Jejím cílem bylo připravit Temnou ruku na Třetí zhoubnou kruciátu a najít a zničit všechny Božské planety. Obě aliance také opatrně zkoumaly bouři na planetě Mek-La a podivnou božskou sílu začaly v malých množstvích odčerpávat. S její pomocí dokázaly vyrábět mocné zbraně a cvičit neporazitelné válečníky. Brzy byly vytvořeny armády Spásných a Zhoubných křížáků, ultimátních válečníků.

13-977: Pátrání po Artefaktech Armageddonu: V několika prastarých kronikách jsou zmínky o artefaktech neznámého původu, které v sobě skrývají nesmírnou moc schopnou určit průběh finální bitvy mezi Světlem a Temnotou. Mnoho sekt (stojících na straně Světla i Temnoty) se je proto snaží najít. Ale je to obtížné, protože nikde není popsán jejich vzhled. Jsou známy pouze pod jmény, např. Xepský blesk, Ognumská pečeť, Yeffurský kříž a mnoho dalších. Žádná kronika neobsahuje kompletní seznam.

13-985: Zničení Red Gem: Soustava Red Gem byla zničena poté, co se přes ní přehnal podivná energetická vlna. Všechny planety i hvězda byly během pár minut rozloženy, nezůstaly žádné zbytky. Šedá říše Arcivévodství Agamnonos, které soustava patřila, utrpěla vážnou ztrátu. Chtěla zjistit, co tuto katastrofu způsobilo. Observatoře v sousedních soustavách těsně před událostí zachytily přítomnost cizího objektu. Byla to loď evidentně patřící do tajemné flotily Triskelion. Tuto loď však dosud nikdo nespatriil – byla větší než ostatní a silné energetické záření, které z ní vycházelo, prozrazovalo, že tu vlnu vytvořila ona. Od pozorovatelů dostala jméno *Triskele*.

13-993: Cairgenský sněm: Na planetě Cairgen se sešel sněm vyslanců padesáti říší sedmi sektorů. Jednali o ukončení všech vzájemných válek a nastolení míru a spolupráce mezi všemi stoupenci Světla. I když v budově byla přísná bezpečnostní opatření, došlo k silnému výbuchu, který jí celou zničil. Pod troskami zahynuli všichni vyslanci. Na místo dorazili agenti Lesní pavučiny, kteří převzali vyšetřování do svých rukou. Za pár dní potvrdili, že se jednalo o teroristický útok organizace Intrix.

13-999: Třetí spásná kruciáta: Stoupenci Světla zahájili 24. Světlu kruciátu, přesně tři měsíce před koncem roku. Tři měsíce je doba, kterou mají na to, aby Temné ruce zabránili v provedení rituálu Prolomení. Musí se tedy znovu probíjet na Khai a zničit pěti Nihilátorů. Ale úkol to je těžký, protože Temná ruka od roku 13-996 vede Třetí zhoubnou kruciátu, která značně vyčerpává síly galaktickým říším. Jen málokdo má prostředky na to, aby se Spásné kruciáty účastnil. Je tedy mnohem slabší, než předchozí dvě.