

VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Zbraně

vytvořil Gediman
© 2020-2022

Verze 2.4

www.gediman.cz



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

Obsah

1. Chladné zbraně.....	3
2. Zbraně pro boj zblízka	4
3. Vrhací zbraně.....	7
4. Modifikace chladných zbraní.....	8
5. Střelné zbraně	10
6. Standardní střelné zbraně	11
7. Brokovnice a ekvivalenty	13
8. Granátometry a ekvivalenty	15
9. Energetické zbraně	17
10. Plamenometry a ekvivalenty	20
11. Minometry a ekvivalenty.....	22
12. Tarasnice a ekvivalenty.....	23
13. Raketometry a ekvivalenty.....	24
14. Dělostřelecké kanony.....	25
15. Houfnice	26
16. Kanonové houfnice	27
17. Dělostřelecké raketometry	28
18. Torpédometry.....	29
19. Modifikace střelných zbraní	30
20. Doplnky střelných zbraní.....	31
21. Speciální munice.....	33
22. Výbušniny.....	34

Chladné zbraně

Všichni mohou používat jednoruční a obouruční chladné zbraně, ale jen Zápasník může používat ty dřevcové.

Zbraně se dělí na **Sečné (S)**, **Bodné (B)** a **Úderné (U)**, popřípadě jejich kombinace. Dále existují **Speciální zbraně**, které na svůj cíl mají jiný efekt.

Bodné zbraně

Mezi bodné zbraně se počítají dýky, kopí, píky a další podobné zbraně. Mají úzkou a špičatou čepel, svůj cíl zraňují bodnutím. Protivník má postih -4 na CCO při hodu na Vykrytí. Toto má efekt pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Sečné zbraně

Mezi sečné zbraně se počítají sekyry, mačety, šavle a další podobné zbraně. Mají dlouhou a ostrou čepel, svůj cíl zraňují sekutím či říznutím. Protivník má postih -4 na AGI při hodu na Úhyb. Toto má efekt pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Úderné zbraně

Mezi úderné zbraně se počítají obušky, hole, kladiva, palcáty a další podobné zbraně. Nemají ostrou čepel, svůj cíl zraňují pouhým nárazem. Mají ale tři užitečné schopnosti: omráčit protivníka, srazit protivníka nebo odhodit protivníka. Uživatel si může vybrat, jaká schopnost se při úspěšném zásahu protivníka aplikuje. Cíl nijak nezraní, ten si místo ARM hází proti vyznačenému atributu. Tyto zvláštní schopnosti může uživatel použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Omráčení: protivník si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil. Jednoruční zbraně mu dávají postih -1 na DUR, obouruční -2 na DUR a dřevcové -3 na DUR. Viz pravidla pro Omráčení (Základní kniha—Systém).

Sražení: protivník si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. Jednoruční zbraně mu dávají postih -1 na STR, obouruční -2 na STR a dřevcové -3 na STR. Viz pravidla pro Sražení (Základní kniha—Systém).

Odhození: protivník si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je odhozen. Jednoruční zbraně zvyšují Sílu odhození o 1, obouruční o 2 a dřevcové o 3. Viz pravidla pro Odhození (Základní kniha—Systém).

Kombinované zbraně

Sem patří například bodné/sečné, tedy nože, meče a podobně. Uživatel si může při každém útoku zvolit, jak se zbraň bude chovat.

Dvoubřité zbraně

Některé chladné zbraně mohou mít dvě zakončení jejich násady, např. dvě čepele u sekyry, dvě hlavy u kladiva; nebo mohou být oboustranné, např. dvojitý meč. To uživateli dovoluje provést Opravný hod na zásah (hod 20 však i napoprvé znamená, že se zbraň rozbila).

Dosah vrhacích zbraní

Dosah vržení závisí na STR uživatele.

STR 1-10: dosah 5 metrů

STR 11-15: dosah 10 metrů

STR 16-19: dosah 20 metrů

Improvizované zbraně

Postava může využít vhodný předmět (schválí GM) jako chladnou zbraň, i vrhací. Jednoruční zbraň má DAM 5, obouruční má DAM 10 a dřevcová (může ji využít jen Zápasník) má DAM 20. Chladná vrhací zbraň má DAM 5. Podle typu předmětu to může být bodná, sečná nebo úderná zbraň. Improvizovaná zbraň se rozbije na hod 15-20. Pokud má být předmět použit jako improvizovaná zbraň, musí být zapsán do příslušného slotu.

Zbraně pro boj zblízka

Lehké bodné (bodné)

Lehké bodné zbraně.

Stilet: DAM 10, jednoruční, cena 5
Nabodávač: DAM 20, obouruční, cena 10
Píka: DAM 40, dřevcová, cena 20

Lehké sečné (sečné)

Lehké sečné zbraně.

Srp: DAM 10, jednoruční, cena 5
Kosa: DAM 20, obouruční, cena 10
Kůsa: DAM 40, dřevcová, cena 20

Lehké úderné (úderné)

Tyto zbraně jsou v podstatě jen pevné tyče.

Obušek: DAM 10, jednoruční, cena 5
Krátká hůl: DAM 20, obouruční, cena 10
Dlouhá hůl: DAM 40, dřevcová, cena 20

Lehké univerzální (sečné/bodné)

Existuje i verze s čepelemi na obou koncích rukojeti respektive dřevce (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Nůž: DAM 5, jednoruční, cena 5
Párač: DAM 10, obouruční, cena 10
Sudlice: DAM 20, dřevcová, cena 20

Lehké vrhací (bodné)

Tyto zbraně lze použít i jako Vrhací.

Dýka: DAM 5, jednoruční, cena 5
Harpuna: DAM 10, obouruční, cena 10
Oštěp: DAM 20, dřevcová, cena 20

Střední bodné (bodné)

Střední bodné zbraně.

Rapír: DAM 15, jednoruční, cena 10
Obouruční rapír: DAM 30, obouruční, cena 20
Kopí: DAM 60, dřevcová, cena 40

Střední sečné (sečné)

Střední sečné zbraně.

Mačeta: DAM 15, jednoruční, cena 10
Obouruční mačeta: DAM 30, obouruční, cena 20
Berdyš: DAM 60, dřevcová, cena 40

Střední úderné (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí.

Kyj: DAM 15, jednoruční, cena 10
Obouruční kyj: DAM 30, obouruční, cena 20
Dřevcový kyj: DAM 60, dřevcová, cena 40

Střední univerzální (sečné/bodné)

Existuje i verze s čepelemi na obou koncích jílce respektive dřevce (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Šavle: DAM 10, jednoruční, cena 10
Obouruční šavle: DAM 20, obouruční, cena 20
Korseka: DAM 40, dřevcová, cena 20

Těžké bodné (bodné)

Těžké bodné zbraně.

Kord: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční kord: DAM 40, obouruční, cena 40
Partizána: DAM 80, dřevcová, cena 80

Těžké sečné (sečné)

Těžké sečné zbraně.

Tesák: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční tesák: DAM 40, obouruční, cena 40
Fauchard: DAM 80, dřevcová, cena 80

Těžké úderné (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je pokrytá ostrými bodci nebo čepelemi.

Palcát: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční palcát: DAM 40, obouruční, cena 40
Kropáč: DAM 80, dřevcová, cena 80

Těžké univerzální (sečné/bodné)

Existuje i verze s čepelemi na obou koncích jílce respektive dřevce (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Meč: DAM 15, jednoruční, cena 20
Obouruční meč: DAM 30, obouruční, cena 40
Halapartna: DAM 60, dřevcová, cena 80

Bijáky (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih -2 na CCO při hodu na Vykrytí nebo -2 na AGI při hodu na Úhyb. Tyto zbraně nelze použít na vykrývání.

Existuje multi-verze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Biják: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční biják: DAM 40, obouruční, cena 40
Cep: DAM 80, dřevcová, cena 80

Krumpáče (bodné)

Existuje i verze se dvěma protilehlými klíny (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Krumpáč: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční krumpáč: DAM 50, obouruční, cena 80
Dřevcový krumpáč: DAM 100, dřevcová, cena 160

Sekyry (sečné)

Existuje i verze se dvěma protilehlými čepelemi (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Sekyra: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční sekyra: DAM 50, obouruční, cena 80
Dřevcová sekyra: DAM 100, dřevcová, cena 160

Kladiva (úderné)

Existuje i verze se dvěma protilehlými hlavami (Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Kladivo: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční kladivo: DAM 50, obouruční, cena 80
Dřevcové kladivo: DAM 100, dřevcová, cena 160

Řemdihy (úderné)

Kovová hlavice těchto zbraní je pokryta ostrými bodci nebo čepelemi. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih -2 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -2 na AGI při hodů na Úhyb. Tyto zbraně nelze použít na vykrytí.

Existuje multi-verze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek.

Řemdih: DAM 25, jednoruční, cena 40
Obouruční řemdih: DAM 50, obouruční, cena 80
Drtič: DAM 100, dřevcová, cena 160

Dlouhé bodné (bodné)

Mají dlouhou tenkou čepel. Protivník má postih -5 na ARM.

Žihadlo: DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční žihadlo: DAM 50, obouruční, cena 160
Sponton: DAM 100, dřevcová, cena 320

Boxer (úderná)

Kovový boxer s vyčnívajícími hroty se pevně sevře do dlaně. Každý úder pěstí je potom mnohem ničivější. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +10 k DAM ruce, ve které je držen.

Boxer: DAM +10, jednoruční, cena 10

Okované rukavice (úderná)

Okované rukavice fungují jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), přidávají +10 k DAM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot.

Okované rukavice: DAM +10, jednoruční, cena 20

Bič (speciální)

Bič je používán všemi, kteří pracují s velkými zvířaty... nebo s otroky. Jeho údery sice způsobují jen lehká povrchová zranění, ovšem způsobují o to silnější bolest. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodů na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Úderům biče nelze uhnout. Bič nemůže být použit na vykrytí útoku.

Bič: DAM 5, jednoruční, cena 20

Důtky (speciální)

Důtky jsou používány bezpečnostními jednotkami, dozorcí ve věznicích a otrokáři. Důtky jsou v podstatě několik krátkých bičků připevněných na jedné rukojeti. Jejich údery sice způsobují jen lehká povrchová zranění, ovšem způsobují o to silnější bolest. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodů na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Důtky fungují jako Dvoubřítá zbraň. Důtky nemohou být použity na vykrytí útoku.

Důtky: DAM 5, jednoruční, cena 20

Sít' (speciální)

Sít' je určena na chytání zvířat, otroků nebo zločinců, ovšem je to také zbraň používána při gladiátorských zápasech. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a pro-

tivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Útok sítí nelze uhnout. Sít' nemůže být použita na vykrytí útoku.

Sít': DAM X, jednoruční, cena 20

Paralyzér (speciální)

Paralyzér vyše slabý elektrický výboj, který dočasně znehybní svalstvo zasažené živé bytosti. Je běžnou výzbrojí bezpečnostních jednotek. Způsobuje Neurální útok. Paralyzér nemůže být použit na vykrytí útoku

Paralyzér: DAM 10, jednoruční, cena 30

Neutralizér (speciální)

Neutralizér vyše slabý elektrický výboj, který dočasně zkratuje elektrické obvody zasaženého systému. Je běžnou výzbrojí bezpečnostních jednotek. Způsobuje EMP útok. Neutralizér nemůže být použit na vykrytí útoku.

Neutralizér: DAM 10, jednoruční, cena 30

Zápěstní čepel (sečná/bodná)

Speciální čepel nože umístěná na předloktí. Sklopením zápěstí dolů se nůž vysune, zvednutím zápěstí nahoru se zase zasune. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více.

Krátká čepel: DAM 15, jednoruční, cena 30

Dlouhá čepel: DAM 30, jednoruční, cena 60

Zápěstní drápy (sečná/bodná)

Speciální krátké drápy, obvykle trojice, umístěné na předloktí. Sklopením zápěstí dolů se drápy vysunou, zvednutím zápěstí nahoru se zase zasunou. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. Zápěstní drápy fungují jako Dvoubřítá zbraň.

Krátké drápy: DAM 10, jednoruční, cena 30

Dlouhé drápy: DAM 20, jednoruční, cena 60

Vlčí čelisti (speciální) (jen pro Kugony)

Tradiční zbraň Kugonů. Speciální náhubek tvořící kovové čelisti. Když se Kugon zakousne do své oběti, nekousne ji svými zuby, ale kovovými čepelemi náhubku. Vlčí čelisti fungují jako vylepšení boje beze zbraní (útok čelistmi), přidávají mu +10 k DAM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot speciálního vybavení.

Vlčí čelisti: DAM +10, cena 30

Tygrí drápy (sečná/bodná) (jen pro Tybony)

Tradiční zbraň Tybonů. Speciální rukavice s pěti zasunovacími kovovými drápy. Když Tybon sekne po své oběti, nezasekne do ní své drápy, ale kovové čepele rukavice. Tygrí drápy fungují jako vylepšení boje beze zbraní (útok drápy), přidávají mu +5 k DAM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot speciálního vybavení. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot.

Tygrí drápy: DAM +5, cena 30

Tonfa (úderná)

Tonfa je obušek s kolmou rukojetí. Používají ho převážně jen bezpečnostní jednotky. Přidává +2 k CCO při hodů na Vykrytí.

Tonfa: DAM 10, jednoruční, cena 10

Nunchaku (úderná)

Nunchaku jsou dvě krátké hole spojené řetězem. Používají je hlavně bodyguardi a různí gangsteři. Poskytují možnost Opravného hodů na Vykrytí.

Nunchaku: DAM 10, jednoruční, cena 10

Kladivosekyry (sečná/úderná)

Speciální zbraně Khalgů. Hlava je z jedné strany tvořena plochou kladiva a z druhé čepelí sekery. Pokud uživatel mine při provádění útoku úderem, může provést Opravný hod, ale tentokrát na sečný útok (nebo naopak).

Kladivosekyra, DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční kladivosekyra, DAM 50, obouruční, cena 160
Dřevcová kladivosekyra, DAM 100, obouruční, cena 320

Sekyrokrumpáče (sečná/bodná)

Speciální zbraně Ixwíjů. Hlava je z jedné strany tvořena čepelí sekery a z druhé klínem krumpáče. Pokud uživatel mine při provádění útoku sekutím, může provést Opravný hod, ale tentokrát na bodný útok (nebo naopak).

Sekyrokrumpáč, DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční sekyrokrumpáč, DAM 50, obouruční, cena 160
Dřevcový sekyrokrumpáč, DAM 100, dřevcová, cena 320

Kladivokrumpáče (úderná/bodná)

Speciální zbraně Demigtarů. Hlava je z jedné strany tvořena plochou kladiva a z druhé klínem krumpáče. Pokud uživatel mine při provádění útoku úderem, může provést Opravný hod, ale tentokrát na bodný útok (nebo naopak).

Kladivokrumpáč, DAM 25, jednoruční, cena 80
Obouruční kladivokrumpáč, DAM 50, obouruční, cena 160
Dřevcový kladivokrumpáč, DAM 100, dřevcová, cena 320

Úderná pěst (úderná)

Tradiční zbraň Thrykků. Rukojeť s těžkou údernou plochou se pevně sevře do dlaně, jako boxer. Každý úder pěstí je díky tomu mohutně drtivý. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +20 k DAM ruce, ve které je držena.

Úderná pěst: DAM +20, jednoruční, cena 20

Bodná pěst (bodná)

Tradiční zbraň Thrykků. Rukojeť s dlouhým bodným trnem se pevně sevře do dlaně, jako boxer. Každý úder pěstí je díky tomu smrtícím bodnutím. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +20 k DAM ruce, ve které je držena, a její útok mění na Bodný.

Úderná pěst: DAM +20, jednoruční, cena 20

Sečná pěst (sečná)

Tradiční zbraň Thrykků. Rukojeť se širokou sečnou čepelí se pevně sevře do dlaně, jako boxer. Každý úder pěstí je díky tomu ostrým sekutím. Funguje jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), ovšem stále zabírá slot chladné zbraně. Přidává +20 k DAM ruce, ve které je držena, a její útok mění na Sečný.

Sečná pěst: DAM +20, jednoruční, cena 20

Úderný řetěz (úderná)

Tradiční zbraň Thrykků. Těžká úderná hlavice na dlouhém řetězu.

Protivník má postih -4 na CCO při hodu na Vykrytí nebo -4 na AGI při hodu na Úhyb. Úderný řetěz může být použit na Vykrytí, ale uživatel má při tom postih -2 na CCO.

Úderný řetěz: DAM 50, obouruční, cena 100

Bodný řetěz (bodná)

Tradiční zbraň Thrykků. Rozměrný ostrý hák na dlouhém řetězu. Protivník má další postih -4 na CCO při hodu na Vykrytí nebo -4 na AGI při hodu na Úhyb. Bodný řetěz může být použit na Vykrytí, ale uživatel má při tom postih -2 na CCO.

Bodný řetěz: DAM 50, obouruční, cena 100

Sečný řetěz (sečná)

Tradiční zbraň Thrykků. Široká sečná čepel na dlouhém řetězu. Protivník má další postih -4 na CCO při hodu na Vykrytí nebo -4 na AGI při hodu na Úhyb. Sečný řetěz může být použit na Vykrytí, ale uživatel má při tom postih -2 na CCO.

Sečný řetěz: DAM 50, obouruční, cena 100

Chytací kleště (speciální)

Chytací kleště jsou velké mechanické kleště na dlouhé obouruční násadě. Používají se k chytání nebezpečných zvířat a v některých případech i zločinců či otroků. Nejvhodnějším místem k chycení je krk. Úspěšné zasažení bytostí je chycena a paralyzována. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyprostění stojí jednu akci a bytost si musí úspěšně hodit proti svému STR, sníženému o 5.

Chytací kleště, DAM n/a, obouruční, cena 40

Trojzubec (bodná)

Trojzubec má tři čepele, kterými lze snadno blokovat údery chladné zbraně protivníka. Přidává +4 k CCO při hodu na Vykrytí.

Trojzubec: DAM 60, dřevcová, cena 80

Sarisa (bodná)

Sarisa je velmi dlouhé kopí, které dokáže protivníky zabít z bezpečné vzdálenosti. Některé pokročilejší modely jsou teleskopické, takže je lze stáhnout do kompaktní, snadno přenosné velikosti.

Uživatel se Sarisou může bojovat až na vzdálenost 10 metrů – a stále se to bude považovat za boj zblízka. Pokud protivník nemá žádnou možnost jak na tuto vzdálenost také bojovat zblízka, nemůže útok opakovat.

Sarisa: DAM 60, dřevcová, cena 80

Dlouhý dráp (sečná)

Tradiční zbraň Tybonů. Berdýš s rozměrnou čepelí podobné kočičmu drápu. Mezi dřevcem a čepelí jsou záchytné háky, které pomáhají snadno vykrývat bodné zbraně. Přidává +10 k CCO při hodu na Vykrytí bodných útoků.

Dlouhý dráp: DAM 80, dřevcová, cena 320

Dlouhý tesák (bodná)

Tradiční zbraň Kugonů. Kopí s rozměrnou čepelí podobné psímu tesáku. Mezi dřevcem a čepelí jsou záchytné zuby, které pomáhají snadno vykrývat sečné zbraně. Přidává +10 k CCO při hodu na Vykrytí sečných útoků.

Dlouhý tesák: DAM 80, dřevcová, cena 320

Vrhací zbraně

Všichni mohou používat vrhací zbraně. Každá postava může nést jednu sadu vrhacích zbraní. Cena je vždy za celou sadu.

Šipka (bodná)

Malá vrhací bodná čepel. Používají ji převážně tajní atentátníci.

Šipka: DAM 10, cena 10.

Hvězdice (sečná)

Malá vrhací hvězdice s ostrými čepelimi po obvodu.

Hvězdice: DAM 10, cena 10.

Bumerang (úderná)

Bumerang se vrátí zpět k uživateli, pokud je dobře hozen. Je používán některými lovci zvířat. Pro potřeby efektů Omráčení, Sražení a Odhození se považuje za jednoruční zbraň.

Bumerang: DAM 10, cena 10.

Vrhací nůž (sečná/bodná)

Speciální odlehčený nůž určený k vrhání.

Vrhací nůž: DAM 5, cena 10.

Bola (speciální)

Bola jsou dvě kovové koule spoutané řetězem nebo kovovým lanem. Cíl pevně obmotají a tím znehybní. Je používán lovci zvířat, ale i otrokáři. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR.

Bola: DAM X, cena 10.

Laso (speciální)

Laso je pevné lano s okem, které se používá k chytání a přitahování cílů. Je používáno lovci zvířat, ale i otrokáři. Cíl pevně chytí a tím znehybní. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Dosah lasa je jen 10 metrů, ale uživatel si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než uživatel, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí uživatel nejprve uspět v hodů proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale uživatel se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).

Laso: DAM X, cena 10.

Disk (sečná)

Vrhací disk s ostrou čepelí po obvodu. Odráží se od objektů, vždy se však může odrazit jen jednou. Pokud zasáhne cíl, nebo pokud ho cíl vykryje, odrazí se od něj. Hodíte k20. Na hod 1-10 zasáhne další nejbližší cíl, ať už se jednalo o přítele či nepřítele. Podle pravidel Nepřímého vržení může být také vhozen např. za roh, odrazem od zdi, ovšem tehdy se již neodrazí od svého cíle na další.

Disk: DAM 10, cena 100.

Vrhací sekyra (sečná)

Malá, lehká sekyra.

Vrhací sekyra: DAM 20, cena 20.

Modifikace chladných zbraní

Kromě standardních verzí zbraní pro boj zblízka a vrhacích zbraní existuje také mnoho různých modifikací. Všechny modifikace se však vztahují pouze k bodným, sečným a úderným zbraním, nikoliv ke speciálním (pokud není řečeno jinak).

Adamantiové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou být vyrobeny z adamantia, tehdy jsou nerozbitné. Hod 20 na CCO tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Monomolekulární zbraně

Cena: x 5

Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít extra-úzké ostří čepele, které dokáže snadno proniknout většinou materiálů. Cíl má postih -5 od ARM.

Magnetické zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou magnetickým polem, tehdy dokáží zdeformovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Magnetický útok se stejným základním DAM a silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (dřevcové). V případě úderných zbraní se tato síla odhození připočítá k jejich vlastní.

Šokové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou elektrickým polem, tehdy dokáží svůj cíl navíc probít silným výbojem. Cíl navíc utrpí ještě Elektrický útok se stejným základním DAM.

Termální zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou být vybaveny karbotinovým zařízením, které rozzhává jejich čepel do ruda, tehdy dokáží zapálit či roztavit svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Zápalný útok se stejným základním DAM.

Solarinové zbraně

Lunarinové zbraně

Stellarinové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel z krystalu Solarin (lesklého bílého kamene), krystalu Lunarin (lesklého černého kamene) nebo krystalu Stellarin (šedého pórovitého kamene). Tyto materiály jsou velmi pevné a lehké. Snadno se s nimi manipuluje. Zároveň jsou ale velmi průrazné. Uživatel má při jejich používání bonus +1 k CCO. DAM je zdvojnásobeno.

Energokrystalické zbraně

Cena: x 10

Všechny zbraně mohou mít čepel z vybitého energokrystalu. Jsou lehké, takže se s nimi snadno manipuluje. Úderné zbraně jsou velmi pevné a průrazné, bodné a sečné zbraně mají extra-úzké ostří čepele. Uživatel má při jejich používání bonus +1 k CCO. Cíl má postih -5 od ARM.

Disrupční zbraně

Cena: x 10

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou disrupčním polem. Díky tomu jsou efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) – proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Disperzní zbraně

Cena: x 10

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou disperzním polem. Díky tomu jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) – proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Trhací zbraně

Cena: x 5

Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít speciální čepel, která se po průniku do cíle rozloží na menší části a způsobí tak masivní vnitřní poranění. Zasažený cíl si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, zbraň má dvojitě DAM.

Řetězové zbraně

Cena: x 6

Všechny sečné zbraně mohou mít místo klasického ostří kompaktní motorovou pilu, která se dokáže prořezat brněním stejně lehce, jako masem. Cíl má postih -5 od ARM. Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Vibrační zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít ultrasonicky vibrující čepel, tehdy dokáží i pouhým slabým dotykem způsobit silná poškození. Cíl navíc utrpí ještě Sonický útok se stejným základním DAM.

Mikrovlonné zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou mikrovlonným polem, tehdy dokáží popálit svůj cíl i přes vrstvu brnění. Cíl navíc utrpí ještě Mikrovlonný útok se stejným základním DAM.

Ozářené zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel ozářenou gama paprsky, tehdy dokáží kontaminovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Radiační útok se stejným základním DAM.

Seismické zbraně

Cena: x 10

Všechny úderné zbraně mohou mít energetický výbojník, který každým úderem vypustí mohutnou seismickou vlnu. DAM je dvojnásobné. Kromě klasických útoků může uživatel také udeřit zbraní do země a na malém území tak vyvolat zemětřesení. To se chová jako Rázový útok s DAM rovným základnímu DAM zbraně a silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (dřevcové). Efekt má dosah všude kolem uživatele, až do vzdálenosti 10 metrů (jednoruční), 20 metrů (obouruční) nebo 40 metrů (dřevcové). Může postihnout jen cíle, které se dotýkají země. Cíle, které jsou se zemí pevně spojeny (např. budovy), utrpí zásah s dvojnásobným DAM. Uživatel sám je proti tomuto Rázovému útoku imunní.

Extradimenzní zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel pokrytou extradimenzním prachem, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejným základním DAM.

Nanobotické zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel pokrytou agresivními nanoboty, kteří jsou schopni svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejným základním DAM.

Neurální zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou neurálním polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Neurální útok se stejným základním DAM. Tuto modifikaci lze pořídit i pro Bič a Důtky.

EMP zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou mít čepel obklopenou EMP polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě EMP útok se stejným základním DAM. Tuto modifikaci lze pořídit i pro Bič a Důtky.

Kovový bič a důtky

Cena: x 2

Bič a Důtky mohou být z řetězů, ocelových lan nebo ostnatých drátů. Mají dvojnásobné DAM. Proti efektu bolestivých úderů jsou imunní bytosti oblečené v brnění s ARM 10 a více a ty, které necítí bolest.

Adamantiový bič a důtky

Cena: x 5

Bič a Důtky mohou být z adamantiových řetězů nebo ostnatých článků. Mají dvojnásobné DAM. Proti efektu bolestivých úderů jsou imunní bytosti oblečené v brnění s ARM 10 a více a ty, které necítí bolest. Jsou nerozbitné. Hod 20 na CCO tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Střelné zbraně

Všichni mohou používat jednoruční a obouruční střelné zbraně, ale jen Střelec může používat těžké zbraně.

Zbraně se dělí na **Projektilové (P)**, **Energetické (E)** a **Látkové (L)** (sem patří plamenomety, vrhače kyselin a podobně). Energetické zbraně se dále dělí na paprskové a pulzní.

Paprskové: paprsky mají nulovou odchytku, ovšem s rostoucí vzdáleností silně klesá jejich ničivost, protože rychle ztrácí energii. Paprskové zbraně jsou tedy dobré pro boj na dlouhou vzdálenost, ale jejich ničivost je relativně nízká. Základní paprskové zbraně vystřelují pouze krátkodobé paprsky (trvajících zlomek vteřiny), „dlouhotrvající“ kontinuální paprsky vystřelují pouze zbraně v patřičné modifikaci.

Pulzní: pulzy si zachovávají stále stejnou ničivost po celou dobu letu, ovšem nejsou tak přesné, odchylují se. Pulzní zbraně jsou dobré pro střelbu na relativně krátké vzdálenosti, ovšem jejich ničivost je vysoká.

Většina projektilových a energetických zbraní existuje ve verzi **samonabíjecí** a **automatické**. Samonabíjecí vystřelí po každém stisknutí spouště jen jednou, zatímco automatické střílí tak dlouho, dokud střelec drží spoušť. Samonabíjecí tedy střílí relativně pomalu, jsou ale přesnější než automatické. Některé existují také v **jednoranné** verzi: tyto zbraně se musí přebíjet po každém výstřelu.

Samonabíjecí zbraně: V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách. Mezi samonabíjecí zbraně se v pravidlech počítají i opakovací zbraně, tedy zbraně, které musí být po každém výstřelu ručně nataženy.

Automatické zbraně: Pokud úspěšně zasáhnou, uživatel si hodí k20. Na hod 1-10 zasáhnou jednou. Na hod 11-15 zasáhnou dvakrát. Na hod 16-20 zasáhnou třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. Postihy za vzdálenost (RP) jsou dvojnásobné oproti vyznačeným.

Jednoranné zbraně: V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách. Jakmile vystřelí, další akci musí být nabity, jinak nemohou znovu vystřelit.

Upozornění: Těžké zbraně jsou velké a neobratné, nelze z nich proto střílet za pohybu a navíc se musí zafixovat na trojnožku (kterou si musí Střelec koupit, viz. Doplňky střelných zbraní, str. 31). Některé vybavení však trojnožku nahrazuje.

Optimální a Maximální dostřel

Pokud nějaký efekt modifikuje dostřel, pak stejnou měrou modifikuje dostřel Optimální i Maximální (pokud není řečeno jinak). Např. zdvojnásobení dostřelu zdvojnásobí hodnoty OR i MR.

Dvojhlavňové zbraně

Každá střelná zbraň může mít dvě hlavně. To uživateli dovoluje provést Opravný hod na zásah (hod 20 však i napoprvé znamená, že se zbraň rozbila). Dvojhavňovou verzi zbraně si lze běžně koupit, její cena je dvojnásobná.

Rojové zbraně

Sem patří všechny brokovnice a jejich ekvivalenty. Rojové zbraně vystřelují roje projektilů, které jsou schopné zasáhnout mnoho cílů.

Zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, avšak kromě Schovaných. Na úspěšný zásah každého z nich si uživatel hází na RCO zvlášť. Rojovými zbraněmi lze mířit, ale míření nepřidává žádný bonus. Místo toho dovoluje uživateli trefit pouze vybrané cíle.

POZOR: Proti Oddílu a Roji mají dvojnásobné DAM.

Rozptylové zbraně

Sem patří všechny plamenomety a jejich ekvivalenty, stejně jako vlnové energetické zbraně. Rozptylové zbraně vrhají souvislý proud látky či energie, před kterým se nic neschová.

Zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, dokonce i Schované, a ignorují jejich Krytí (žádný bonus k ARM). Do Optimálního dostřelu (OR) jsou cíle zasaženy automaticky – uživatel si hodí jen Kontrolní hod, případný efekt Štěstí se aplikuje na jeden nejbližší cíl. Do Maximálního dostřelu (MR) si uživatel normálně hází na RCO zvlášť pro každý z cílů. Rozptylovými zbraněmi nelze mířit.

POZOR: Proti Oddílu a Roji mají dvojnásobné DAM.

Standardní střelné zbraně

Standardní střelné zbraně jsou nejběžnějším typem střelných zbraní. Vystřelují pevné projektily. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek, Jednoranná polovinu.

Prachové zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 10
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP –1 od RCO, cena 100
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP –1 od RCO, cena 1000

Blokové zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 2000

Pyronické zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Termální zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 200, MR 400, RP –4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Šipkové zbraně (P)

Vystřelují standardní šípky.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šípky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 200, MR 400, RP –6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP –6 od RCO, cena 4000

Hřebíkové zbraně (P)

Vystřelují standardní hřebíky.

- ▶ Tiché.
- ▶ Hřebíky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP –6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP –6 od RCO, cena 4000

Harpunové zbraně (P)

Vystřelují standardní harpuny.

- ▶ Harpuny: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 20, OR 5, MR 10, RP –6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 40, OR 50, MR 100, RP –6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 80, OR 500, MR 1000, RP –6 od RCO, cena 4000

Coil zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

- ▶ Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhlo nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 5, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 10, OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, cena 6000

Rail zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

- ▶ Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhlo nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 6000

Gravitické zbraně (P)

Vystřelují standardní projektily.

- ▶ Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhlo nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP –2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, cena 6000

Třískové zbraně (P)

Vystřelují standardní třísky vybitých energokrystalů.

- ▶ Probodání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 4000

Střepové zbraně (P)

Vystřelují standardní střepy vybitých energokrystalů.

- ▶ Rozsekání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti AGI. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 4000

Krystalové zbraně (P)

Vystřelují standardní vybité energokrystaly.

► Provrtání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR a AGI. Za každý neúspěch utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -4 od RCO, cena 4000

Drátové zbraně (P)

Vystřelují standardní kovové dráty.

► Drát: Cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má dvojité DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 400

Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

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

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

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

Technologie projektilových zbraní

V galaxii se rozšířilo několik hlavních typů projektilových zbraní.

Prachové zbraně projektil vystřelují klasicky výbuchem střelného prachu v nábojnici. Jsou známé také jako „prachovky“. Vynalezli je lidé, jsou velmi populární už od 20. století AD.

Blokové zbraně projektil vystřelují výbuchem bloku slisované výbušniny, pomocí elektrického výboje. Nemají nábojnice. Jsou známy také jako „blokovky“. Vynalezli je lidé v 21. století AD.

Pyronické zbraně (přesněji omniopyronické zbraně) projektil vystřelují výbuchem omniového prachu. Nemají nábojnice. Zbraň ovšem musí mít malou nádržku na zásobu omniového prachu. Jsou známy také jako „omniovky“. Při výstřelu vydávají jasný červený záblesk. Vynalezli je lidé z Bílých říší.

Termální zbraně (přesněji elektrotermální zbraně) projektil vystřelují výbuchem plazmy. Nemají nábojnice. Zbraň ovšem musí mít malou nádržku na zásobu plazmy. Jsou známy také jako „termovky“. Při výstřelu vydávají jasný modrý záblesk. Vynalezli je lidé z Černých říší.

Šipkové zbraně jsou poháněny pomocí magnetického nebo vibronového jádra a obsahují mnoho ozubených kol, táhel a převodů. Vystřelují malé kovové šipky pomocí napínacího pružinového systému. Díky tomu jsou tiché a nevydávají žádný záblesk. Šipka samotná je v letu stabilizována křídélky, takže její dostřel je vysoký. Magnetickou verzi zbraní vynalezli demigtarové, od kterých je okopírovali arktolové (vibroniová verze).

Hřebíkové zbraně vystřelují kovové hřebíky, v jejichž hlavičkách se nachází dávka výbušniny. Tato výbušnina je zažehnuta výbojem energie a hřebík tak velmi rychle a bez hluku vystřelen. Jasný výboj, který při tom tesla-jádro nebo mikro-linka vyvolá, však nelze přehlédnout. Tesla-jádrou verzi zbraní vynalezli ixwivové, od kterých je okopírovali xuharktolové (mikro-linková verze).

Harpunové zbraně jsou založeny na fluxmotorech nebo pyromotorech – potřebují palivo. Zbraně vystřelují mohutné harpuny za pomoci rychle expandujícího plynu. Jsou to ničivé projektily, které jsou v letu stabilizovány svoji čepelí fungující zároveň jako křídélka. Tyto zbraně jsou velmi hlučné a z ventilů vypouštějí páru a žhnoucí uhlíky (v případě fluxmotoru) resp. tmavý kouř a plameny (v případě pyromotoru). Fluxmotorovou verzi zbraní vynalezli khalgové, od kterých je okopírovali gzeové (pyromotorová verze).

Coil zbraně vystřelují projektily magnetickým polem vytvářeným v cívce, která obklopuje hlavěň. Dosahují extrémní rychlosti, dokáží prostřelit i několik cílů najednou a po celou dobu letu za sebou zanechávají typickou stopu rozžhaveného vzduchu. Používají je převážně Symbiózní qri. Kdysi s nimi experimentovali i lidé, ovšem nedosáhli dostatečné efektivity.

Rail zbraně vystřelují projektily magnetickým polem vytvářeným mezi dvěma kolejnicemi, které obklopují hlavěň. Dosahují extrémní rychlosti, dokáží prostřelit i několik cílů najednou a po celou dobu letu za sebou zanechávají typickou stopu rozžhaveného vzduchu. Používají je převážně Parazitní qri. Kdysi s nimi experimentovali i lidé, ovšem nedosáhli dostatečné efektivity.

Gravitické zbraně (nebo také grav zbraně) vystřelují projektily umělou gravitací vytvářenou generátory, které obklopují hlavěň. Dosahují extrémní rychlosti, dokáží prostřelit i několik cílů najednou a po celou dobu letu za sebou zanechávají typickou jasnou stopu žhnoucí plazmy, která vzniká jejich třením o vzduch. Používají je převážně Tradiční qri.

Třískové zbraně vystřelují krystalové třísky. Ty jsou podélně odsekávány z celistvého krystalu umístěném v zásobníku. Odsekávání i vystřelování zajišťuje speciální dláto vymršťované elektromagnetickým polem. Třísky mají monomolekulární ostří a dokáží probodat téměř jakýkoliv cíl. Vynalezli je kugonové.

Střepové zbraně vystřelují krystalové střepy. Ty jsou příčně odsekávány z celistvého krystalu umístěném v zásobníku. Odsekávání i vystřelování zajišťuje speciální dláto vymršťované elektromagnetickým polem. Střepy mají monomolekulární ostří a dokáží rozsekat téměř jakýkoliv cíl. Vynalezli je tybonové.

Krystalové zbraně vystřelují krystaly pomocí speciálního pístu vymršťovaného elektromagnetickým polem. Krystaly mají monomolekulární ostří špičky a hran, takže dokáží provrtat téměř jakýkoliv cíl. Nemají však tak velký dostřel. Vynalezli je yndenové.

Drátové zbraně jsou ruční raketové motory, které pomocí explozivního paliva (obvykle nitroplynu) vrhají kovové dráty. Drát je namotán na cívce, ze které je při každém výstřelu odmotána a ustříhnuta část dlouhá přibližně půl metru. Cíl doslova probodne a rozseká. Vynalezli je Ezy'taani (Třetí Omnivládci) a dnes je tedy používají hlavně Zezoři.

Kapslové zbraně jsou ruční raketové motory, které pomocí explozivního paliva (obvykle nitroplynu) vrhají speciální kapsle. Kapsle je kulatý projektil s dávkou výbušniny. Vynalezli je Ezy'taani (Třetí Omnivládci) a dnes je tedy používají hlavně Zezoři.

Brokovnice a ekvivalenty

Brokovnice a jejich ekvivalenty střílejí roje malých projektilů. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek, Jednoranná polovinu.

► Všechny jsou Rojové zbraně.

Prachové zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP -1 od RCO, cena 10
Obouruč: DAM 10, OR 25, MR 50, RP -1 od RCO, cena 100
Těžká: DAM 20, OR 250, MR 500, RP -1 od RCO, cena 1000

Blokové zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 2000

Pyronické zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, cena 4000

Termální zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, cena 4000

Šípkové zbraně (P)

Vystřelují roje mini-šipek.

► Tiché a bez záblesku.
► Šípky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, cena 4000

Hřebíkové zbraně (P)

Vystřelují roje mini-hřebíků.

► Tiché.
► Hřebíky: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -6 od RCO, cena 4000

Harpunové zbraně (P)

Vystřelují roje mini-harpun.

► Harpuny: Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 20, OR 2,5, MR 5, RP -6 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 40, OR 25, MR 50, RP -6 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 80, OR 250, MR 500, RP -6 od RCO, cena 4000

Coil zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

► Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 6000

Rail zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

► Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 6000

Gravitické zbraně (P)

Vystřelují roje kulatých projektilů.

► Průstřel: Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.
► Přehřátí: Samonabíjecí zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60
Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, cena 600
Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 6000

Třískové zbraně (P)

Vystřelují roje malých třísek vybitých energokrystalů.

► Probadání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

Střepové zbraně (P)

Vystřelují roje malých střepů vybitých energokrystalů.

► Rozsekání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti AGI. Pokud neuspěje, utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 40
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 400
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

Krystalové zbraně (P)

Vystřelují roje malých vybitých energokrystalů.

► Provtřání: Pokud cíl utrpí zranění, musí si hodit proti STR a AGI. Za každý neúspěch utrpí další zranění.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP –4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM 10, OR 25, MR 50, RP –4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM 20, OR 250, MR 500, RP –4 od RCO, cena 4000

Drátové zbraně (P)

Vystřelují chuchvalce kovových drátů.

► Drát: Cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má dvojitě DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP –2 od RCO, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 25, MR 50, RP –2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 250, MR 500, RP –2 od RCO, cena 2000

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

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

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

Granátometry a ekvivalenty

Granátometry a jejich ekvivalenty střílejí výbušné projektily. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek, Jednoranná polovinu.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).

► Mohou provádět Nepřímou střelbu.

Prachové zbraně (P)

Vystřelují granáty.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -1 od RCO, cena 10

Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP -1 od RCO, cena 100

Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP -1 od RCO, cena 1000

Blokové zbraně (P)

Vystřelují granáty.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 20

Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 2000

Pyronické zbraně (P)

Vystřelují granáty.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, cena 4000

Termální zbraně (P)

Vystřelují granáty.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, cena 4000

Šipkové zbraně (P)

Vystřelují šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

► Tiché a bez záblesku.

► Šipky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 5 (jednoruční), 10 (obouruční) nebo 20 (těžké), teprve poté dojde k explozi.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -6 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -6 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, cena 4000

Hřebíkové zbraně (P)

Vystřelují hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

► Tiché.

► Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 10 (jednoruční), 20 (obouruční) nebo 40 (těžké), teprve poté dojde k explozi.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -4 od RCO, cena 4000

Harpunové zbraně (P)

Vystřelují harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

► Harpuna: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 20 (jednoruční), 40 (obouruční) nebo 80 (těžké), teprve poté dojde k explozi.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -8 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP -8 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP -8 od RCO, cena 4000

Coil zbraně (P)

Vystřelují granáty.

► Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 5 (jednoruční), 10 (obouruční) nebo 20 (těžké), teprve poté dojde k explozi. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60

Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, cena 600

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 6000

Rail zbraně (P)

Vystřelují granáty.

► Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 10 (jednoruční), 20 (obouruční) nebo 40 (těžké), teprve poté dojde k explozi. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 60

Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 600

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 6000

Gravitické zbraně (P)

Vystřelují granáty.

► Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 10 (jednoruční), 20 (obouruční) nebo 40 (těžké), teprve poté dojde k explozi. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, obouruční o 2 a těžké o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.

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

Jednoruč: DAM X, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 60

Obouruč: DAM X, OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, cena 600

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 6000

Krystalové zbraně (P)

Vystřelují aktivní energokrystal.

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

Jednoruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

Frag-krystalové zbraně (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP –4 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP –4 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP –4 od RCO, cena 4000

Kapslové zbraně (P)

Vystřelují speciální kapsle.

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

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP –2 od RCO, cena 40

Obouruč: DAM X, OR 25, MR 50, RP –2 od RCO, cena 400

Těžká: DAM X, OR 250, MR 500, RP –2 od RCO, cena 4000

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

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

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

Energetické zbraně

Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek.

Laserové zbraně (E)

Vystřelují červené laserové paprsky, které do cíle doslova propalují otvory.

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

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 20, MR 40, RP -5 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 40, OR 200, MR 400, RP -10 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 80, OR 2000, MR 4000, RP -20 od DAM, cena 5000

Omniové zbraně (E)

Vystřelují červené pulzy nebo paprsky omniové energie, které na cíl působí nejen extrémní teplotou, ale také mohutnou kinetickou silou. Silnější cíle jsou spáleny, slabší rovnou roztrhány na kusy rychlou expanzí energie.

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

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 40, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 80, OR 100, MR 200, RP -20 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 160, OR 1000, MR 2000, RP -40 od DAM, cena 5000

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

Plazmové zbraně (E)

Vystřelují modré plazmové pulzy nebo paprsky, které na cíl působí nejen extrémní teplotou, ale také mohutnou kinetickou silou. Silnější cíle jsou spáleny, slabší rovnou roztrhány na kusy rychlou expanzí plazmy.

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

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 40, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 80, OR 100, MR 200, RP -20 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 160, OR 1000, MR 2000, RP -40 od DAM, cena 5000

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

Magnetické zbraně (E)

Vystřelují magnetické pole koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je magnetickým polem deformován tak silně, že je rozmačkán. Hlaveň je tvořena magnetiovými jádry.

► Magnetické zbraně způsobují Magnetický útok se silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžká).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Sonické zbraně (E)

Vystřelují intenzivní zvuk koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je zvukem rozvibrován tak silně, že je roztrhán na kusy. Hlaveň je tvořena vibroniovými jádry.

► Sonické zbraně způsobují Sonický útok.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Šokové zbraně (E)

Vystřelují elektrický výboj koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je výbojem zcela probit či přímo spálen. Hlaveň je tvořena tesla-jádrém.

► Šokové zbraně způsobují Elektrický útok.

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Elektrickým útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -5 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, cena 5000

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

Mikrovlnné zbraně (E)

Vystřelují mikrovlny koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je mikrovlnami spálen zevnitř či přímo roztrhán na kusy. Hlaveň je tvořena mikro-linkou.

► Mikrovlnné zbraně způsobují Mikrovlnný útok.

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Mikrovlnným útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -5 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, cena 5000

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

Fúzní zbraně (E)

Vystřelují tepelné záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k termonukleární reakci. Zbraň izoluje veškerou radiaci a vypustí pouze čistou tepelnou energii, která je schopná téměř okamžitě odpařit živou tkáň či zkapalnit kov zasaženého cíle.

► Fúzní zbraně způsobují Zápalný útok.

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

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Zápalným a Radiálním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 40, OR 5, MR 10, RP -10 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 80, OR 50, MR 100, RP -20 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 160, OR 500, MR 1000, RP -40 od DAM, cena 5000

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

Gama zbraně (E)

Vystřelují gama záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku z radioceli dojde k termojaderné reakci. Zbraň veškeré teplo rozptýlí a vypustí pouze silné gama záření, které je schopno téměř okamžitě usmrtit živé cíle a na dlouhou dobu ozářit všechno ostatní.

► Gama zbraně způsobují Radiační útok.

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

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Zápalným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 40, OR 5, MR 10, RP -10 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 80, OR 50, MR 100, RP -20 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 160, OR 500, MR 1000, RP -40 od DAM, cena 5000

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

Elektronové zbraně (E)

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

► Elektronové zbraně způsobují Elektrický útok.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Protonové zbraně (E)

Částicové urychlovače, které vystřelují červené pulzy nebo paprsky protonů. Cíl je zasažen silnou kinetickou vlnou schopnou způsobit těžká vnitřní poranění. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vyvrátí díru. Menší a méně odolné cíle místo toho rovnou explodují.

► Protonové zbraně způsobují Rázový útok se silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžká).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Neutronové zbraně (E)

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

► Neutronové zbraně způsobují Radiační útok.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 2000, MR 4000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Disperzní zbraně (E)

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

► Disperzní zbraně jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) - proti takovým mají dvojnásobné DAM.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Disrupční zbraně (E)

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

► Disrupční zbraně jsou efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) - proti takovým mají dvojnásobné DAM.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 100, MR 200, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Iontové zbraně (E)

Částicové urychlovače, které vystřelují pulzy respektive paprsky iontů. Cíl je probit silným elektrickým výbojem a kinetickou vlnou schopnými způsobit vážné popáleniny a těžká vnitřní poranění. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vypálí díru. Menší a méně odolné cíle místo toho rovnou explodují ve spršce žhavých uhlíků.

► Iontové zbraně způsobují Elektrický a Rázový útok se silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžká).

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

Anihilační zbraně (E)

Známé taktéž jako antihmotové zbraně. Vystřelují antihmotu obalenou v nosných pulzech respektive paprscích energie. Jakmile narazí do cíle, energie se rozptýlí a antihmota se tak setká s hmotou. Tato anihilace způsobí ničivý výbuch.

► **Exploze:** Jednoruční vytvoří Explozi s dosahem 1 metr, obouruční s dosahem 2 metry a těžká s dosahem 4 metry.

► **Paprskové.**

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 20, OR 50, MR 100, RP -5 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 40, OR 500, MR 1000, RP -10 od DAM, cena 5000

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

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

Poloviční („super-anihilační“) mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

► **Exploze:** Jednoruční vytvoří Explozi s dosahem 2 metry, obouruční s dosahem 4 metry a těžká s dosahem 8 metrů.

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

Čtvrtinové („ultra-anihilační“) mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

► **Exploze:** Jednoruční vytvoří Explozi s dosahem 4 metry, obouruční s dosahem 8 metrů a těžká s dosahem 16 metrů.

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

► **Přetížení:** Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

Technologie energetických zbraní

V galaxii se rozšířilo několik hlavních typů energetických zbraní.

Omniové zbraně vystřelují omniovou energii, zvláštní paranormální sílu. Vynalezli je lidé z Bílých říší. Různé energetické komponenty zbraně vydávají červenou záři.

Laserové zbraně vynalezli lidé, jsou velmi populární už od 21. století AD.

Plazmové zbraně vystřelují plazma vytvořené z vysoce energetického plynu. Vynalezli je lidé z Černých říší. Různé energetické komponenty zbraně vydávají modrou záři.

Magnetické zbraně používají převážně demigtarové, **sonické zbraně** používají převážně arktolové. S oběma typy zbraní kdysi experimentovali i lidé, ovšem nedosáhli dostatečné efektivity.

Šokové zbraně používají převážně ixwijové, **mikrovlnné zbraně** používají převážně xuharktolové. S oběma typy zbraní kdysi experimentovali i lidé, ovšem nedosáhli dostatečné efektivity.

Fúzní zbraně používají převážně khalgové, **gama zbraně** používají převážně gzeové. S oběma typy zbraní kdysi experimentovali i lidé, ovšem nedosáhli dostatečné efektivity.

Elektronové zbraně vynalezli Symbiózní qri. Různé energetické komponenty zbraně vydávají modrou záři.

Protonové zbraně vynalezli Parazitní qri. Různé energetické komponenty zbraně vydávají červenou záři.

Neutronové zbraně vynalezli Tradiční qri. Různé energetické komponenty zbraně vydávají zelenou záři.

Disperzní zbraně vynalezli kugonové. Jako zdroj energie používají malý energokrystal.

Disrupční zbraně vynalezli tybonové. Jako zdroj energie používají malý energokrystal.

Iontové zbraně vynalezli yndenové. Jako zdroj energie používají malý energokrystal.

Anihilační zbraně vynalezli Ezy'taani (Třetí Omnivládci) a dnes je tedy používají hlavně Zezoři.

Plamenometry a ekvivalenty

Plamenometry a jejich ekvivalenty vrhají smrtící látky.

► Všechny jsou Rozptylové zbraně.

Plamenometry (L)

Vrhače hořlavých látek, které jsou zapáleny hořákem, elektrickým výbojem nebo rozžhaveným tělískem u ústí hlavně.

► Plamenometry způsobují Zápalný útok.

► Plynový:

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 40, MR 80, RP n/a, cena 2000

► Kapalinový:

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 40, OR 20, MR 40, RP n/a, cena 2000

► Gelový:

Jednoruč: DAM 20, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 40, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 80, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Magnetometry (L)

Vrhače magnetoleje, což je silný ferrofluid (magnetická kapalina). Cíle pokryté touto látkou jsou roztrhány či rozdrceny extrémním magnetickým polem.

► Magnetometry způsobují Magnetický útok se silou odhození 3 (jednoruč), 6 (obouruč) nebo 9 (těžká).

Jednoruč: DAM 20, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 40, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 80, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Biometry (L)

Vrhače nebezpečné biologické kapaliny. Všežravé bakterie se dokáží rychle prokousat téměř jakýmkoliv materiálem.

► Biometry způsobují Biologický útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Elektrometry (L)

Vrhače elektroleje, což je silný elektrolyt (elektřinou nabitá kapalina). Cíle pokryté touto látkou jsou usmaženy silnými elektrickými výboji.

► Elektrometry způsobují Elektrický útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Chemometry (L)

Vrhače nebezpečného chemického plynu. Chemikálie dokáží rychle reagovat s jakýmkoliv materiálem a tím ho ničit.

► Chemometry způsobují Chemický útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Termometry (L)

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

► Termometry způsobují Zápalný útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Radiometry (L)

Vrhače nebezpečného radioaktivního popílku. Radioaktivní spad dokáže rychle ozářit jakýkoliv materiál a tím ho znehodnotit či ničit.

► Radiometry způsobují Radiační útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Pyrozbraně (L)

Tyto zbraně vrhají pyroplazmu, což je plyn, který se sám vznítí po kontaktu se vzduchem. Hoří extrémně intenzivně, i když krátce, zasažené cíle ale dokáže velmi rychle spálit.

► Pyrozbraně způsobují Zápalný útok.

Jednoruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 40

Obouruč: DAM 20, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 400

Těžká: DAM 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 4000

Kryozbraně (L)

Tyto zbraně vrhají kryoplazmu, což je plyn, který zmrazí vše čeho se dotkne.

► Kryozbraně způsobují Mrazicí útok.

Jednoruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 40

Obouruč: DAM 20, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 400

Těžká: DAM 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 4000

Korozizbraně (L)

Tyto zbraně vrhají korozym, velmi silnou žiravinu, která rozleptá vše čeho se dotkne.

► Korozizbraně způsobují Žiravý útok.

Jednoruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 40

Obouruč: DAM 20, OR 30, MR 60, RP n/a, cena 400

Těžká: DAM 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 4000

Alfa-krystalizéry (L)

Vrhají alfa-crystallium, zvláštní tekutinu, která se nachází poblíž některých nalezišť energokrystalů. Prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco anorganické materiály jsou zkrystalizovány během minut, organické materiály jsou přeměněny během vteřin.

► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění a ztratí -1 od AGI. Pokud jeho AGI klesne na 0, cíl se nemůže hýbat a je v bezvědomí. Jsou efektivní proti organickým materiálům (živým cílům bez brnění), proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 2000

Omega-krystalizéry (L)

Vrhají omega-crystallium, zvláštní tekutinu, která se nachází poblíž některých nalezišť energokrystalů. Prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco organické materiály jsou zkrystalizovány během minut, anorganické materiály jsou přeměněny během vteřin.

► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění a ztratí -1 od AGI. Pokud jeho AGI klesne na 0, cíl se nemůže hýbat a je v bezvědomí. Jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním), proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Jednoruč.: DAM 5, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 20

Obouruč.: DAM 10, OR 15, MR 30, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 2000

Filamentory (L)

Vrhají crystallium, zvláštní tekutinu, která se obvykle nachází poblíž nalezišť energokrystalů. Prudce reaguje se vzduchem tak, že se mění na téměř monomolekulárně tenká krystalická vlákna podobná pavučinovým. Vlákna jsou lehká, průhledná a obtížně spatřitelná, avšak velmi pevná a ostrá. Jsou unášeny větrem, dokud se nezachytí o nějakou překážku. Jsou schopná rozkrájet téměř jakýkoliv objekt, který se do nich zamotá.

► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění. Proti cíli s ARM 0 mají dvojité DAM.

Jednoruč.: DAM 10, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč.: DAM 20, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 40, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

Palivomety (L)

Jedná se o ruční palivo-vzdušné (termobarické) zbraně. Na cílovou oblast rozpráší oblak nitroplynu. Tento materiál poté zažehnou elektrickým výbojem. Nastalá exploze vytvoří mohutnou tlakovou vlnu schopnou zničit vše v dosahu.

► Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u jednoruční 1, u obouruční 2 a u těžké 3.

Jednoruč.: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP n/a, cena 20

Obouruč.: DAM 10, OR 5, MR 10, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 2000

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

Nitrolejové mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u jednoruční 2, u obouruční 4 a u těžké 6.

Nitroplastové mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u jednoruční 4, u obouruční 8 a u těžké 12.

Minomety a ekvivalenty

Minomety a jejich ekvivalenty vystřelují výbušné projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek, Jednoranná polovinu.

- ▶ Všechny jsou Vrhače výbušnin.
- ▶ Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).
- ▶ Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Prachové minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –1 od RCO, cena 1000

Blokové minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 2000

Pyronické minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Termální minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Nepřímé šipkomety (P)

Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šipky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 20, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –6 od RCO, cena 4000

Nepřímé hřebíkomety (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché.
- ▶ Hřebíky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –6 od RCO, cena 4000

Nepřímé harpunomety (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Harpuny: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 80, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –6 od RCO, cena 4000

Coil minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

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

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, cena 6000

Rail minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 6000

Gravitické minomety (P)

Vystřelují granáty se stabilizačními křídélky.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Přehřátí: Samonabíjecí zbraň se přehřívá na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, cena 6000

Nepřímé krystalomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 4000

Nepřímé frag-krystalomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –4 od RCO, cena 4000

Nepřímé kapslomety (P)

Vystřelují kapsle se stabilizačními křídélky.

- ▶ Kapsle: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud nespěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP –2 od RCO, cena 4000

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

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

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

Tarasnice a ekvivalenty

Tarasnice a jejich ekvivalenty vystřelují výbušné projektily přímou dráhou. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek, Jednoranná polovinu.

► Všechny jsou Vrháče výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).

Prachové tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační tryskou na opačném konci zbraně.

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -1 od RCO, cena 1000

Blokové tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační tryskou na opačném konci zbraně.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 2000

Pyronické tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační tryskou na opačném konci zbraně.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -4 od RCO, cena 4000

Termální tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační tryskou na opačném konci zbraně.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -4 od RCO, cena 4000

Přímé šípkomety (P)

Vystřelují těžké šípky, které mají místo čepele výbušnou hlavici

► Tiché a bez záblesku.

► Šípky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM 20, teprve poté dojde k explozi.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -6 od RCO, cena 4000

Přímé hřebíkomety (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici

► Tiché.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, cena 4000

Přímé harpunomety (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

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

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -6 od RCO, cena 4000

Coil tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační modře zářící elektronovou tryskou na opačném konci zbraně.

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

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, cena 6000

Rail tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační červeně zářící protonovou tryskou na opačném konci zbraně.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 6000

Gravitické tarasnice (P)

Vystřelují odlehčené dělové granáty. Zpětný ráz zbraně je redukován stabilizační zeleně zářící neutronovou tryskou na opačném konci zbraně.

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

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

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, cena 6000

Přímé střepomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 4000

Přímé frag-krystalomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -4 od RCO, cena 4000

Přímé kapslomety (P)

Vystřelují speciální kapsle. Zpětný ráz zbraně je redukován tryskou na opačném konci zbraně.

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

Těžká: DAM X, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, cena 4000

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

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

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

Raketomety a ekvivalenty

Raketomety a jejich ekvivalenty střílejí výbušné projektily poháněné tryskovým motorem. Cena je za samonabíjecí verzi. Automatická stojí dvojnásobek, Jednoranná polovinu.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).

Všechny mohou být pořízené i jako naváděné manuálně nebo automaticky („fire-and-forget“).

► **Manuálně naváděné** mají dvojnásobnou cenu. Ovládání je zajišťováno buď rádiovým signálem nebo laserovým paprskem (zvolte si při nákupu). Manuální navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl.

► **Automaticky naváděné** mají čtyřnásobnou cenu. Navádění je zajišťováno buď laserovým paprskem nebo tepelným senzorem (zvolte si při nákupu). Automatické navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

KP-raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –3 od RCO, cena 2000

TP-raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné pevným palivem (TP), nitroplastem.

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 4000

Omniové raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné omniovým prachem.

Těžká: DAM X, OR 4000, MR 8000, RP –6 od RCO, cena 8000

Plazmové raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné plazmou.

Těžká: DAM X, OR 4000, MR 8000, RP –6 od RCO, cena 8000

Šipkové raketomety (P)

Vystřelují tryskové šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šipky jsou poháněné stlačeným plynem.

► Tiché a bez záblesku.

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

Těžká: DAM X, OR 4000, MR 8000, RP –8 od RCO, cena 8000

Hřebíkové raketomety (P)

Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněné bezhlučně hořící kapalinou.

► Tiché.

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

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –6 od RCO, cena 8000

Harpunové raketomety (P)

Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněné prudce výbušným prachem.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –6 od RCO, cena 8000

Elektronové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale modře zářící elektronovou trysku.

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

Těžká: DAM X, OR 4000, MR 8000, RP –4 od RCO, cena 12.000

Protonové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale červeně zářící protonovou trysku.

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

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 12.000

Neutronové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.

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

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

Těžká: DAM X, OR 4000, MR 8000, RP –4 od RCO, cena 12.000

Krystalové raketomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křídélky.

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

Těžká: DAM X, OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, cena 8000

Frag-krystalové raketomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křídélky. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –6 od RCO, cena 8000

Kapslové raketomety (P)

Vystřelují rakety, které se skládají ze speciální kapsle a raketového motoru na nitroplyn.

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

Těžká: DAM X, OR 1000, MR 2000, RP –4 od RCO, cena 8000

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

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

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

Dělostřelecké kanony

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

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Jsou to Tankové kanony.
- ▶ Standardní munice je jeden typ náplně Běžného druhu ve velké verzi (viz Výbušniny).

Prachové kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Blokové kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Pyronické kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Termální kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Šipko-kanony (P)

Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šipky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi.

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

Hřebíko-kanony (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

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

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

Harpuno-kanony (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP –6 od RCO, cena 40.000

Coil-kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

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

Rail-kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

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

Grav-kanony (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

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

Krystal-kanony (P)

Vystřelují stále aktivní energokrystaly.

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

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

Frag-krystal-kanony (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP –4 od RCO, cena 40.000

Kapslo-kanony (P)

Vystřelují speciální kapsle.

- ▶ Kapsle: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojité DAM.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1, MR 2, RP –2 od RCO, cena 40.000

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

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

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

Houfnice

Houfnice a jejich ekvivalenty vystřelují výbušné projektily po oblouku. Mohou tak přestřelit různé terénní překážky. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrháče výbušnin.

► Standardní munice je jeden typ náplně Běžného druhu ve velké verzi (viz Výbušniny).

► Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Prachové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Blokové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Pyronické houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Termální houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Šipko-houfnice (P)

Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

► Tiché a bez záblesku.

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

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

Hřebíko-houfnice (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

► Tiché.

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

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

Harpuno-houfnice (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

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

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

Coil-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

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

Rail-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

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

Grav-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

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

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

Krystalohoufnice (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

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

Frag-krystalohoufnice (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

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

Kapslo-houfnice (P)

Vystřelují speciální kapsle.

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

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

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

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

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

Kanonové houfnice

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

- ▶ Všechny jsou Vrháče výbušnin.
- ▶ Standardní munice je jeden typ náplně Běžného druhu ve velké verzi (viz Výbušniny).
- ▶ Mohou provádět Přímou i Nepřímou střelbu.

Prachové kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1,5, MR 3, RP –1 od RCO, cena 10.000

Blokové kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Dělostřelecká: DAM X, OR 3, MR 6, RP –2 od RCO, cena 20.000

Pyronické kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Dělostřelecká: DAM X, OR 6, MR 12, RP –4 od RCO, cena 40.000

Termální kanonové houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

Dělostřelecká: DAM X, OR 6, MR 12, RP –4 od RCO, cena 40.000

Kanonové šipko-houfnice (P)

Vystřelují těžké šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

- ▶ Tiché a bez záblesku.
- ▶ Šipky: Přímou trefený cíl s ARM 0 je zasažen s DAM-V 20, teprve poté dojde k explozi.

Dělostřelecká: DAM X, OR 6, MR 12, RP –6 od RCO, cena 40.000

Kanonové hřebíko-houfnice (P)

Vystřelují těžké hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 3, MR 6, RP –6 od RCO, cena 40.000

Kanonové harpuno-houfnice (P)

Vystřelují těžké harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 1,5, MR 3, RP –6 od RCO, cena 40.000

Kanonové coil-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 6, MR 12, RP –2 od RCO, cena 60.000

Kanonové rail-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 3, MR 6, RP –2 od RCO, cena 60.000

Kanonové grav-houfnice (P)

Vystřelují dělové granáty.

- ▶ Prudký náraz: Přímou trefený cíl je zasažen s DAM-V 40, teprve poté dojde k explozi. Svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 3. Prudký náraz funguje pouze v Optimálním dostřelu.
- ▶ Přehřátí: Samonabíjecí zbraň se přehřívá na hod 15-19 na RCO, automatické na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Dělostřelecká: DAM X, OR 6, MR 12, RP –2 od RCO, cena 60.000

Kanonové krystalohoufnice (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 3, MR 6, RP –2 od RCO, cena 40.000

Kanonové frag-krystalohoufnice (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly. Jejich výstřel zajišťuje kovový klín, který jim současně způsobí praskliny.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 1,5, MR 3, RP –4 od RCO, cena 40.000

Kanonové kapslo-houfnice (P)

Vystřelují speciální kapsle.

- ▶ Kapsle: Přímou trefený cíl si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, útok má proti němu dvojitě DAM.

Dělostřelecká: DAM X, OR 1,5, MR 3, RP –2 od RCO, cena 40.000

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

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

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

Dělostřelecké raketomety

Dělostřelecké raketomety a jejich ekvivalenty střílejí po oblouku výbušné projektily poháněné tryskovým motorem. Cena je za jednorannou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrháče výbušnin.

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

► Mohou provádět pouze Nepřímou střelbu.

Všechny mohou být pořízené i jako naváděné manuálně nebo automaticky („fire-and-forget“).

► **Manuálně naváděné** mají dvojnásobnou cenu. Ovládání je zajišťováno buď rádiovým signálem nebo laserovým paprskem (zvolte si při nákupu). Manuální navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl.

► **Automaticky naváděné** mají čtyřnásobnou cenu. Navádění je zajišťováno buď laserovým paprskem nebo tepelným senzorem (zvolte si při nákupu). Automatické navádění funguje tak, že pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

KP-raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP –3 od RCO, cena 20.000

TP-raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné pevným palivem (TP), nitroplastem.

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

Omniové raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné omniovým prachem.

Dělostřelecká: DAM X, OR 16, MR 32, RP –6 od RCO, cena 80.000

Plazmové raketomety (P)

Vystřelují rakety poháněné plazmou.

Dělostřelecká: DAM X, OR 16, MR 32, RP –6 od RCO, cena 80.000

Šipkové raketomety (P)

Vystřelují tryskové šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šipky jsou poháněné stlačeným plynem.

► Tiché a bez záblesku.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 16, MR 32, RP –8 od RCO, cena 80.000

Hřebíkové raketomety (P)

Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněné bezhlučně hořící kapalinou.

► Tiché.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –8 od RCO, cena 80.000

Harpunové raketomety (P)

Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněné prudce výbušným prachem.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP –8 od RCO, cena 80.000

Elektronové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale modře zářící elektronovou trysku.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 16, MR 32, RP –4 od RCO, cena 120.000

Protonové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale červeně zářící protonovou trysku.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –4 od RCO, cena 120.000

Neutronové raketomety (P)

Vystřelují střely, které nemají raketový motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.

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

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 16, MR 32, RP –4 od RCO, cena 120.000

Krystalové raketomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křídélky.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 8, MR 16, RP –4 od RCO, cena 80.000

Frag-krystalové raketomety (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné raketové motory se stabilizačními křídélky. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP –6 od RCO, cena 80.000

Kapslové raketomety (P)

Vystřelují rakety, které se skládají ze speciální kapsle a raketového motoru na nitroplyn.

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

Dělostřelecká: DAM X, OR 4, MR 8, RP –4 od RCO, cena 80.000

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

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

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

Torpédometry

Torpédometry jsou mohutné zbraně určené pro bitevní lodě. Primárně jsou instalované v přidi, někdy i na zádi. V konstrukci jsou uloženy napevno, takže plavidlo musí na cíl zamířit celým svým trupem. Torpéda jsou rozměrné projektily s vlastním pohonem, avšak bez jakýchkoliv naváděcích systémů. Cena je za jednoranovou verzi. Dostřel je uveden v kilometrech.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu v obí verzi (viz Výbušniny).

KP-torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná kapalným palivem (KP), nitrolejem.

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP –1 od RCO, cena 50.000

TP-torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná pevným palivem (TP), nitroplastem.

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP –2 od RCO, cena 100.000

Omniové torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná omniovým prachem.

Palubní: DAM X, OR 16, MR 32, RP –4 od RCO, cena 200.000

Plazmové torpédometry (P)

Vystřelují torpéda poháněná plazmou.

Palubní: DAM X, OR 16, MR 32, RP –4 od RCO, cena 200.000

Šipkové torpédometry (P)

Vystřelují tryskové šipky, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Šipky jsou poháněny stlačeným plynem.

► Tiché a bez záblesku.

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

Palubní: DAM X, OR 16, MR 32, RP –6 od RCO, cena 200.000

Hřebíkové torpédometry (P)

Vystřelují tryskové hřebíky, které mají místo hrotu výbušnou hlavici. Hřebíky jsou poháněny bezhlučně hořící kapalinou.

► Tiché.

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

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP –6 od RCO, cena 200.000

Harpunové torpédometry (P)

Vystřelují tryskové harpuny, které mají místo čepele výbušnou hlavici. Harpuny jsou poháněny prudce výbušným prachem.

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

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP –6 od RCO, cena 200.000

Elektronové torpédometry (P)

Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale modře zářící elektronovou trysku.

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

Palubní: DAM X, OR 16, MR 32, RP –2 od RCO, cena 300.000

Protonové torpédometry (P)

Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale červeně zářící protonovou trysku.

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

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP –2 od RCO, cena 300.000

Neutronové torpédometry (P)

Vystřelují střely, které nemají běžný motor, ale zeleně zářící neutronovou trysku.

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

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

Palubní: DAM X, OR 16, MR 32, RP –2 od RCO, cena 300.000

Krystalové torpédometry (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné pohonné motory.

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

Palubní: DAM X, OR 8, MR 16, RP –2 od RCO, cena 200.000

Frag-krystalové torpédometry (P)

Vystřelují aktivní energokrystaly, které mají vzadu připevněné pohonné motory. Při výstřelu jsou v krystalu způsobeny praskliny.

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

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP –4 od RCO, cena 200.000

Kapslové torpédometry (P)

Vystřelují torpéda, která se skládají ze speciální bojové kapsle a motoru na nitroplyn.

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

Palubní: DAM X, OR 4, MR 8, RP –2 od RCO, cena 200.000

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

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

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

Modifikace střelných zbraní

Kromě standardních verzí existují také tyto modifikace.

Dalekonosné zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **jednoranné i samonabíjecí** zbraně, projektilové i energetické. Má delší hlaveň, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Má dvojnásobné OR a MR.

Rychlopalné zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **automatické** zbraně, projektilové i energetické. Má odolnější hlaveň, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Na hod 1-10 zasáhne dvakrát, na hod 11-15 zasáhne třikrát, na hod 16-20 zasáhne čtyřikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Průrazné zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro **jednoranné i samonabíjecí** zbraně, projektilové i energetické. Má výkonnější palebný systém, který ji umožňuje střílet s větší průrazností. Hlaveň při každém výstřelu zaklouzne zpět, čímž reguluje zpětný ráz. Má dvojnásobné RP a DAM.

Rotační zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro **automatické** zbraně, projektilové i energetické. Má tři či vícehlavňový rotační svazek, který ji umožňuje střílet extrémní kadencí. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. Běžné zdvojnásobené RP je zvýšeno ještě o základní hodnotu RP vyznačenou u zbraně.

Kompresní zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **samonabíjecí** energetické paprskové zbraně. Má speciální vysokokapacitní baterii, která ji umožňuje střílet s větší ničivostí. Má dvojnásobné DAM.

Kontinuální zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **automatické** energetické paprskové zbraně. Má speciální energetický emitor, který ji umožňuje vyzařovat paprsek souvisle, bez přestávek k nabíjení. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Kumulativní zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **samonabíjecí** energetické zbraně, paprskové i pulzní. Má speciální akumulátor, který ji dovoluje několik vteřin soustřeďovat energii a tu pak vystřelit v silnějším paprsku respektive pulzu. Pokud to uživatel udělá, má čtyřnásobné RP a DAM.

Kaskádové zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **automatické** energetické zbraně, paprskové i pulzní. Má speciální multi-emitor, který ji dovoluje několik vteřin soustřeďovat energii a tu pak vystřelit v rychlejší kadenci paprsků respektive pulzů. Pokud to uživatel udělá, má čtyřnásobné RP, a pokud úspěšně zasáhne, na hod 1-10 zasáhne třikrát, na hod 11-15 zasáhne čtyřikrát, na hod 16-20 zasáhne pětikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Pulzní energo-vlnové zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro pulzní energetické zbraně, **samonabíjecí i automatické**. Pulz není usměrněn do jednoho bodu, místo toho se postupně rozšiřuje po celou dobu svého letu. Na delší vzdálenost tedy může pokrýt velkou oblast. Zbraň funguje jako Rozptylová, ale její OR a MR je poloviční. Tuto modifikaci nemohou mít omniové, plazmové a anihilační zbraně.

Paprskové energo-vlnové zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro paprskové energetické zbraně, **samonabíjecí i automatické**. Paprsek není usměrněn do jednoho bodu, místo toho se kuželovitě rozptyluje po celou dobu svého letu. Na delší vzdálenost tedy může pokrýt velkou oblast. Zbraň funguje jako Rozptylová, ale její OR a MR je poloviční. Tuto modifikaci nemohou mít omniové, plazmové, laserové a anihilační zbraně.

Úzkoproudé vrhače

Cena: x 5

Modifikace pro **látkové** zbraně. Vrhací tryska je zúžena, takže látka může být vrhána v tenkém proudu a zaměřována na konkrétní cíle. Zbraň se již nechová jako Rozptylová, lze s ní mířit a může i provádět Nepřímou střelbu. Její RP je -4 od RCO.

Dalekonosné vrhače

Cena: x 5

Modifikace pro **látkové** zbraně. Hlaveň je delší, takže látka může být vrhána na delší vzdálenosti. Má dvojnásobné OR a MR.

Vysokotlaké vrhače

Cena: x 5

Modifikace pro **látkové** zbraně. Čerpací systém je výkonnější, takže látka může být vrhána s mnohem větší razancí. Malé cíle proud jednoduše smete pryč. Jednoruční zbraně mají Sílu odhození 3, Obouruční zbraně mají Sílu odhození 6, Těžké zbraně mají Sílu odhození 9. Dělostřelecké zbraně mají Sílu odhození 5, Palubní zbraně mají Sílu odhození 10. Pokud zbraň již Sílu odhození má, tato se k ní přičte.

Dávkové vrhače

Cena: x 10

Modifikace pro **látkové** zbraně. Čerpací systém je upraven tak, že do tlakové komory před hlavní napumpuje koncentrovanou dávku. Ta je pak vystřelena v podobě koule, která se po dopadu rozletí do všech stran. Zbraň se již nechová jako Rozptylová, lze s ní mířit a může i provádět Nepřímou střelbu. Funguje jako samonabíjecí a její RP je -4 od RCO. Rozsah koule (Exploze) je u Jednoručních zbraní 1 metr, u Obouručních 2 metry, u Těžkých 4 metry, u Dělostřeleckých 8 metrů a u Palubních zbraní 16 metrů.

Multi-salvové zbraně

Cena: x 10

Modifikace pro **jednoranné** Vrháče výbušnin. Má svazek více hlavních a může tak vystřelit salvu mnoha projektilů najednou. Pokud to uživatel udělá, má dvojnásobné RP, a pokud úspěšně zasáhne, hodí k20. Na hod 1-10 zasáhne jednou. Na hod 11-15 zasáhne dvakrát. Na hod 16-20 zasáhne třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Lehké minomety, tarasnice a raketomety

Cena: žádná úprava

Modifikace pro minomety, tarasnice, raketomety a jejich ekvivalenty. Zbraň nemusí být fixována aby mohla střílet, ale pokud to uživatel neudělá, má postih -2 na RCO. K zafixování postačí dvojnůžka. OR a MR je poloviční.

Doplňky střelných zbraní

Ke střelným zbraním lze dokoupit různé vedlejší doplňky. Každý zabírá jeden slot Speciálního vybavení. Ke každému takovému doplňku přiřadíte, k jaké střelné zbraňi se vztahuje. Doplňky lze mezi zbraněmi vyměňovat, ovšem nikoliv během boje. Zbraň může mít od každého druhu nejvýše jeden kus. Některé doplňky se však navzájem vylučují, jiné jsou omezené na určité druhy zbraní. Doplňky se nevztahují k Dělostřeleckým ani Palubním zbraním.

Puškohled

Cena: 10

Puškohled je dalekohled, který dovoluje získat vizuální informace o vzdáleném cíli a dovoluje na něj zamířit. Nelze kombinovat s kolimátorem. Nelze umístit na jednoruční zbraň. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu.

Spektrální puškohled

Cena: 40

Puškohled doplněný o jeden druh vidění v jiném spektru. Nelze kombinovat s kolimátorem. Nelze umístit na jednoruční zbraň. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu. Existuje několik verzí:

Noktovizor: umožňuje vidět ve tmě, avšak obraz je pouze v odstínech zelené. Ruší postih za šero či tmou.

Infravizor: umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává další bonus +2 k RC, ale pouze při zaměření objektů teplejších než okolí.

Ultravizor: umožňuje lepší orientaci v terénu, protože ho zobrazuje v kontrastnějších, ostřejších barvách, ačkoliv tyto barvy neodpovídají skutečnosti. Taktéž dokáže odhalit i některé obyčejnému oku neviditelné věci, jako otisky prstů, stopy bot na podlaze, laserové paprsky senzorů, silová pole, plyny unikající do okolí a podobně. Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření zraněných bytostí (zvýrazní vytékající krev).

X-vizor: umožňuje vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáže však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazuje výrazněji. Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření kovových objektů. Uživatel dokáže zaměřovat i skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

Kolimátor

Cena: 5

Kolimátor je optický zaměřovač, který dovoluje přesné zamíření na kratší vzdálenosti. Nelze kombinovat s puškohledem. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu.

Spektrální kolimátor

Cena: 10

Kolimátor doplněný o jeden druh vidění v jiném spektru. Nelze kombinovat s puškohledem. Pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu. Existuje několik verzí:

Noktovizor: umožňuje vidět ve tmě, avšak obraz je pouze v odstínech zelené. Ruší postih za šero či tmou.

Infravizor: umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření objektů teplejších než okolí.

Ultravizor: umožňuje lepší orientaci v terénu, protože ho zobrazuje v kontrastnějších, ostřejších barvách, ačkoliv tyto barvy neodpovídají skutečnosti. Taktéž dokáže odhalit i některé obyčejnému oku neviditelné věci, jako otisky prstů, stopy bot na podlaze, laserové paprsky senzorů, silová pole, plyny unikající do okolí a podobně. Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření zraněných bytostí (zvýrazní vytékající krev).

X-vizor: umožňuje vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáže však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazuje výrazněji. Přidává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření kovových objektů. Uživatel dokáže zaměřovat i skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

Laserový zaměřovač

Cena: 10

Zbraň s laserovým zaměřovačem je vždy považována za zamířenou, tzn. uživatel už nemusí používat akci Míření. Tato výhoda však nemůže být využita v kombinaci s kolimátorem či puškohledem – jejich použití stále vyžaduje akci Míření.

Dvojnožka

Cena: 3

Dvojnožka lze připevnit k obouruční střelné zbraňi. Uživatel může zbraň opřít o dvojnožku a tím zvýšit její stabilitu při střelbě a tím i přesnost (bonus +2 RCO, viz Základní kniha—Systém).

Trojnožka

Cena: 6

Trojnožka lze připevnit k těžké střelné zbraňi. Uživatel musí těžkou zbraň usadit na trojnožku, jinak z ní nemůže střílet.

Kolová lafeta

Cena: 12

Kolová lafeta lze připevnit k těžké střelné zbraňi. Uživatel musí těžkou zbraň usadit na lafetu, jinak z ní nemůže střílet. Kolová lafeta však dovoluje s takovou zbraňí snadno pohybovat z místa na místo.

Střelecký štít

Cena: 3

Tento štít se připevní na těžkou střelnou zbraň, takže uživatel je při střelbě z ní chráněn před nepřátelskou palbou. Štít mu poskytuje +2 k ARM.

Přídavná brokovnice

Cena: jako příslušná brokovnice + 50 %

Každá obouruční střelná zbraň může mít pod hlavní připevněnou přídavnou obouruční brokovnici (nebo jinou ekvivalentní Rojovou zbraň), a to jak ve formě jednoranné, tak i samonabíjecí a automatické. Zbraň může mít jen jednu přídavnou střelnou zbraň.

Přídavný granátomet

Cena: jako příslušný granátomet + 50 %

Každá obouruční střelná zbraň může mít pod hlavní připevněný přídavný obouruční granátomet (nebo jiný ekvivalentní Vrhač výbušnin), a to jak ve formě jednoranné, tak i samonabíjecí a automatické. Zbraň může mít jen jednu přídavnou střelnou zbraň.

Přídavný plamenomet

Cena: jako příslušný plamenomet + 50 %

Každá obouruční střelná zbraň může mít pod hlavní připevněný přídavný obouruční plamenomet (nebo jinou ekvivalentní Látkovou zbraň). Zbraň může mít jen jednu přídavnou střelnou zbraň.

Bajonet - bodák

Cena: 10

Každá obouruční střelná zbraň může být vybavena bodákem s DAM 20, což je bodná zbraň. Bodák může mít libovolnou povolenou modifikaci ze seznamu modifikací chladných zbraní. Zbraň může mít jen jednu přídatnou chladnou zbraň.

Bajonet - nůž

Cena: 10

Každá obouruční střelná zbraň může být vybavena nožem s DAM 10, což je sečná/bodná zbraň. Nůž může mít libovolnou povolenou modifikaci ze seznamu modifikací chladných zbraní. Zbraň může mít jen jednu přídatnou chladnou zbraň.

Bajonet - sekyra

Cena: 10

Každá obouruční střelná zbraň může být vybavena sekyrou s DAM 20, což je sečná zbraň. Sekyra může mít libovolnou povolenou modifikaci ze seznamu modifikací chladných zbraní. Zbraň může mít jen jednu přídatnou chladnou zbraň.

Tlumič

Cena: 20

Tlumič potlačuje záblesk a hluk při výstřelu. Lze namontovat jen na projektilové zbraně.

Plazmový modulátor

Cena: 500

Speciální zařízení Černých říší, které zvyšuje efektivitu jejich zbraní proti umělým bytostem stvořených vědou. Lze namontovat jen na termální a plazmové zbraně, kromě Vrháčů výbušnin. Zbraň má proti Mechanickým a Biomechanickým bytostem dvojitě DAM a dává jim postih -5 na ARM.

Omniový modulátor

Cena: 500

Speciální zařízení Bílých říší, které zvyšuje efektivitu jejich zbraní proti umělým bytostem stvořených paranormálními silami. Lze namontovat jen na pyronické a omniové zbraně, kromě Vrháčů výbušnin. Zbraň má proti Psionickým a Extradimenzním bytostem dvojitě DAM a dává jim postih -5 na ARM.

Speciální munice

Ke střelným zbraním lze dokoupit různé speciální munice. Každý druh munice zabírá jeden slot speciálního vybavení. Poznamenejte si, k jaké zbrani se munice vztahuje. Postava si před každým bojem může vybrat, jaký druh munice bude daná zbraň používat. V průběhu boje už munice nelze měnit. Cena jednoho typu Speciální munice stojí **desetinu ceny** dané zbraně. Zde uvedená Speciální munice se vztahuje jen pro projektilové zbraně, ovšem nikoliv pro Vrháče výbušnin. Munice pro Vrháče výbušnin je zmíněna na závěru této podkapitoly.

Protipancéřová munice

Pouze pro prachové, blokové, termální a pyronické zbraně. Projektily jsou odolnější a dokáží snáze proniknout pancířem. Cíl má postih -5 od ARM.

Výbušná munice

Pouze pro prachové, blokové, termální a pyronické zbraně. Projektily obsahují dávku výbušniny. DAM je dvojnásobné.

Raketová munice

Pouze pro prachové, blokové, termální a pyronické zbraně. Projektily jsou poháněny tryskou, takže mají vyšší dostřel. OR a MR je dvojnásobné.

Průrazná munice

Pouze pro coil zbraně, rail zbraně a gravitické zbraně. Projektily mají ostrou špičku, která zvyšuje průraznost. Efekt Průstřelu má snížené DAM až od třetího prostřeleného cíle. Jednoruční navíc snižují bonus za Krytí o 2, obouruční o 4 a těžké o 6.

Přesná munice

Pouze pro coil zbraně, rail zbraně a gravitické zbraně. Projektily mají stabilizační křídélka, která zvyšují přesnost a rychlost. RP zbraně je sníženo na polovinu. Efekt Průstřelu má vliv i na cíle v MR dostřelu.

Adamantiová munice

Pouze pro šipkové, hřebíkové a harpunové zbraně. Projektily jsou vyrobeny z adamantia. Cíl má postih -10 od ARM.

Zubatá munice

Pouze pro šipkové, hřebíkové a harpunové zbraně. Projektily mají zpětné zoubky, takže se lépe zaseknou do cíle a nejde je tak snadno vytáhnout. DAM je vyšší o polovinu (minimálně o 5).

Rotující munice

Pouze pro šipkové, hřebíkové a harpunové zbraně. Projektily při letu rotují, takže jsou lépe stabilizované a doletí dál. OR a MR je vyšší o polovinu.

Magnetizovaná munice

Pouze pro šipkové zbraně. Projektily jsou při průchodu komorou magnetizovány, takže dokáží svůj cíl deformovat. Cíl navíc utrpí ještě Magnetický útok se stejným DAM a silou odhození 3 (jednoruční), 6 (obouruční) nebo 9 (těžké).

Elektrizovaná munice

Pouze pro hřebíkové zbraně. Projektily jsou při průchodu komorou nabitы elektřinou, takže dokáží svůj cíl probít. Cíl navíc utrpí ještě Elektrický útok se stejným DAM.

Žhavená munice

Pouze pro harpunové zbraně. Projektily jsou při průchodu komorou rozžhaveny, takže dokáží svůj cíl zapálit. Cíl navíc utrpí ještě Zápalný útok se stejným DAM.

Rezonanční munice

Pouze pro šipkové zbraně. Projektily jsou při průchodu komorou rozvibrovány, takže dokáží snadněji proletět pancířem. Cíl navíc utrpí ještě Sonický útok se stejným DAM.

Mikrovlnná munice

Pouze pro hřebíkové zbraně. Projektily jsou při průchodu komorou prostoupeny mikrovlnami, takže dokáží svůj cíl popálit. Cíl navíc utrpí ještě Mikrovlnný útok se stejným DAM.

Ozářená munice

Pouze pro harpunové zbraně. Projektily jsou při průchodu komorou ozářeny gama paprsky, takže dokáží svůj cíl kontaminovat. Cíl navíc utrpí ještě Radiační útok se stejným DAM.

Ultra-tvrdé třísky

Pouze pro třískové zbraně. Třísky z pevných krystalů, které dokáží snadno proletět pancéřováním. Cíl má na odolání postih -1 od STR a od ARM.

Ultra-tvrdé střepy

Pouze pro střepové zbraně. Střepy z pevných krystalů, které dokáží snadno proletět pancéřováním. Cíl má na odolání postih -1 od AGI a od ARM.

Ultra-tvrdé krystaly

Pouze pro krystalové zbraně. Pevné broušené krystaly, které dokáží snadno proletět pancéřováním. Cíl má na odolání postih -1 od AGI, STR a od ARM.

Ostnaté dráty

Pouze pro drátové zbraně. Dráty jsou opatřené ostny. Tato munice tak způsobuje mnohem závažnější poranění. Pokud zasažený cíl neuspěje v hodů proti STR, tak má útok čtyřnásobné DAM, nikoliv jen dvojnásobné.

Neurální munice

Pouze pro blokové zbraně. Projektily jsou obklopeny neurálním polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě Neurální útok se stejným DAM.

EMP munice

Pouze pro blokové zbraně. Projektily jsou obklopeny EMP polem, které je schopno paralyzovat svůj cíl. Cíl navíc utrpí ještě EMP útok se stejným DAM.

Speciální munice pro Vrháče výbušnin

Všechny Vrháče výbušnin mohou nést munici s dalšími typy náplní. Speciální munice s náplní Běžného druhu stojí jako obvykle **desetinu ceny** dané zbraně. Speciální munice s náplní Specifického druhu stojí ale **polovinu ceny** dané zbraně. Viz Výbušniny.

Např. Minomet za 2000 peněz má dvě Speciální munice: Tříštivou (Běžná) za 200 peněz a Neurální (Specifická) za 1000 peněz.

Výbušniny

Všichni mohou používat výbušniny. Každá postava může nést jednu sadu výbušnin. Dělí se na granáty, miny a nálože. Cena je vždy za celou sadu.

Granáty

Granáty jsou ruční vrhací zbraně. Hození granátu je hod proti RCO. Viz pravidla pro Vrhání (Základní kniha—Systém). Pokud padne Smůla, celá zásoba granátů je ztracena.

Nárazové: vybuchnou ihned po dopadu. Nemohou být vykryty.

Časované: vybuchnou za 4-5 vteřin po odjištění. Podle pravidel Nepřímého vržení mohou být tedy vhozeny např. za roh, odrazem od zdi, ovšem nepřítel má čas uniknout. Pokud uspěje v hodů proti AGI, granát ho nijak nezasáhl. Mohou být vykryty.

Miny

Miny jsou výbušniny, které lze nastražit jako pasti. Nastražení miny je hod proti INT, zabírá 1 minutu (v boji je to akce). Pokud se hod nepovede, minu se nepodařilo umístit. Pokud padne Smůla, celá zásoba min je ztracena.

Kontaktní: vybuchnou, když na ně někdo šlápne, najede, narazí a pod.

Senzorové: vybuchnou, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m).

Nálože

Nálože jsou výbušniny, které se položí na místo. Položení nálože je hod proti INT, zabírá 1 minutu (v boji je to akce). Pokud se hod nepovede, nálož se nepodařilo umístit. Pokud padne Smůla, celá zásoba náloží je ztracena.

Časované: uživatel si sám určí, za jak dlouho vybuchnou (maximum 24 hodin).

Dálkově odpalované: uživatel je odpálí stiskem dálkového detonátoru (dosah 100 m).

Náplně

Náplně pro granáty, miny a nálože uvedené výše. Zvolte, jaký typ náplně granát, mina či nálož bude mít. Podle toho se určí jejich cena. Je to také munice pro Vrháče výbušnin: jeden typ je standardní (zdarma), další jsou speciální (viz Speciální munice). Dělí se na Běžné a Specifické.

Běžné druhy náplní

Cena: 100

Tříštivé:

Vybuchnou slabě, ale do okolí rozptýlí střepiny. DAM 10, Exploze, dosah 10 metrů.

Výbušné:

Vybuchnou silně, ale bez střepin. DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Kumulativní:

Jejich výbuch je koncentrován do jednoho místa. Jsou to efektivní protipancéřové výbušniny. DAM 40. Cíl má postih -5 od ARM.

Kouřové:

Rozptýlí hustý dým, který na určitou dobu sníží viditelnost v celém okolí. Vytváří sníženou viditelnost (postih -2) po dobu 10 minut. Exploze, dosah 10 metrů.

Osvětlující:

Vytvoří pronikavou zář, která na určitou dobu prosvětlí celé okolí. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 10 minut. Exploze, dosah 100 metrů.

Zápalné:

Rozptýlí zápalnou látku, která zapálí vše v okolí. Způsobuje Zápalný útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Biologické:

Rozptýlí spršku nebezpečné biologické kapaliny. Způsobuje Biologický útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Chemické:

Rozptýlí oblak nebezpečného chemického plynu. Způsobuje Chemický útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Oslepující (Flash):

Vytvoří oslepující záblesk, který může dočasně zmást nepřítele. Pokud cíl neuspěje v hodů proti DUR, je Omámen na tolik minut, o kolik přehodil. Exploze, dosah 5 metrů. Funguje jen proti nepřítelům, kteří uvidí záblesk.

Ohlušující (Bang):

Vytvoří ohlušující výbuch, který může dočasně zmást nepřítele. Pokud cíl neuspěje v hodů proti DUR, je Omámen na tolik minut, o kolik přehodil. Exploze, dosah 5 metrů. Funguje jen proti nepřítelům, kteří uslyší výbuch.

Specifické druhy náplní

Cena: 500

Neurální:

Vytvoří výboj, který paralyzuje všechny živé bytosti v dosahu. Způsobuje Neurální útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

EMP:

Vytvoří výboj, který paralyzuje všechnu elektroniku v dosahu. Způsobuje EMP útok s DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Matoucí, Flash-Bang:

Vytvoří oslepující záblesk a ohlušující výbuch. Pokud cíl neuspěje v hodů proti DUR, je Omámen na tolik minut, o kolik přehodil. Exploze, dosah 5 metrů. Funguje jen proti nepřítelům, kteří uslyší výbuch nebo uvidí záblesk.

Omniové:

Vytvoří červený výbuch omniové energie. DAM 40, Exploze, dosah 5 metrů.

Extradimenzní:

Vypustí oblak extradimenzního prachu. Způsobuje Žíravý útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Plazmové:

Vytvoří modrý plazmový výbuch. DAM 40, Exploze, dosah 5 metrů.

Nanobotické:

Vypustí roj agresivních nanobotů. Způsobuje Žíravý útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Fúzní:

Vytvoří mocný tepelný výbuch, který spálí či roztaví vše v okolí. Způsobuje Zápalný útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Magnetické:

Vytvoří magnetický pulz, který odpudí či zdeformuje všechny kovové objekty. Způsobuje Magnetický útok s DAM 20 a silou odhození 6, Exploze, dosah 5 metrů.

Šokové:

Vytvoří výboj elektřiny, který probije vše v okolí. Způsobuje Elektrický útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Elektronové:

Vytvoří spalující modrý záblesk elektronového záření. Způsobuje Elektrický útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Protonové:

Vytvoří ničivý červený záblesk protonového záření. Způsobuje Rázový útok s DAM 20 a silou odhození 6, Exploze, dosah 5 metrů.

Neutronové:

Vytvoří smrtící zelený záblesk neutronového záření. Způsobuje Radiační útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Sonické:

vytvoří sonický pulz, který rozvibruje a roztrhá vše v okolí. Způsobuje Sonický útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Mikrovlnné:

Vytvoří záblesk mikrovln, který popálí vše v okolí. Způsobuje Mikrovlnný útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Gama:

Vytvoří záblesk gama radiace, která ozáří vše v okolí. Způsobuje Radiační útok s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Iontové:

Vytvoří záblesk ničivého a spalujícího iontového záření. Způsobuje Elektrický a Rázový útok (síla odhození 6) s DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Disrupční:

Způsobí výboj disrupční energie, která je efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) – proti takovým mají dvojnásobné DAM. DAM je jinak 20. Exploze, dosah 5 metrů.

Disperzní:

Způsobí výboj disperzní energie, která je efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) – proti takovým mají dvojnásobné DAM. DAM je jinak 20. Exploze, dosah 5 metrů.

Anihilační:

Vytvoří explozi způsobenou anihilací hmoty a antihmoty. DAM 40, Exploze, dosah 5 metrů.

Lze koupit super-anihilační verzi, která má DAM a dosah dvojnásobné. Stojí dvojnásobek.

Lze koupit ultra-anihilační verzi, která má DAM a dosah čtyřnásobné. Stojí čtyřnásobek.

Palivo-vzdušné:

Vypustí oblak nitroplynu, který poté zažehne jiskrou. DAM 20. Exploze, dosah 10 metrů. Všechny zasažené cíle jsou odhozeny se silou odhození 3.

Lze koupit nitrolejovou verzi, která má DAM , dosah a sílu odhození dvojnásobné. Stojí dvojnásobek.

Lze koupit nitroplastovou verzi, která má DAM , dosah a sílu odhození čtyřnásobné. Stojí čtyřnásobek.

Velké výbušniny

Granáty, miny a nálože mohou existovat ve velké verzi. Mají mnohem větší rozsah a ničivost, ale nejsou příliš skladné. Postava může místo běžné (nevyčerpatelné) sady výbušnin nést jeden kus velké výbušniny – na jedno použití. Cena velké výbušniny je desetinásobná. Její ničivost je DAM-V, má tedy efekt i na cíle Velké kategorie (velikost 1+ až 10+). Dosah exploze je dvojnásobný. Např. velká výbušná mina má DAM-V 20 a dosah exploze 10 metrů.

Používají se také jako náplně do munic dělostřeleckých zbraní (dělostřeleckých raketometů a kanonů, houfnic a kanonových houfnic) a dalších zbraní, které to u sebe mají uvedeno.

Obří výbušniny

Granáty, miny a nálože mohou existovat v obří verzi. Mají mnohem větší rozsah a ničivost, ale nejsou příliš skladné. Postava je nemůže nést, musí být převáženy například v dopravních prostředcích. Cena obří výbušniny je stonásobná. Její ničivost je DAM-O, má tedy efekt i na cíle Obří kategorie (velikost 1++ až 10++). Dosah exploze je čtyřnásobný. Např. obří výbušná mina má DAM-O 20 a dosah exploze 20 metrů.

Používají se také jako náplně do munic torpédometů a dalších zbraní, které to u sebe mají uvedeno.