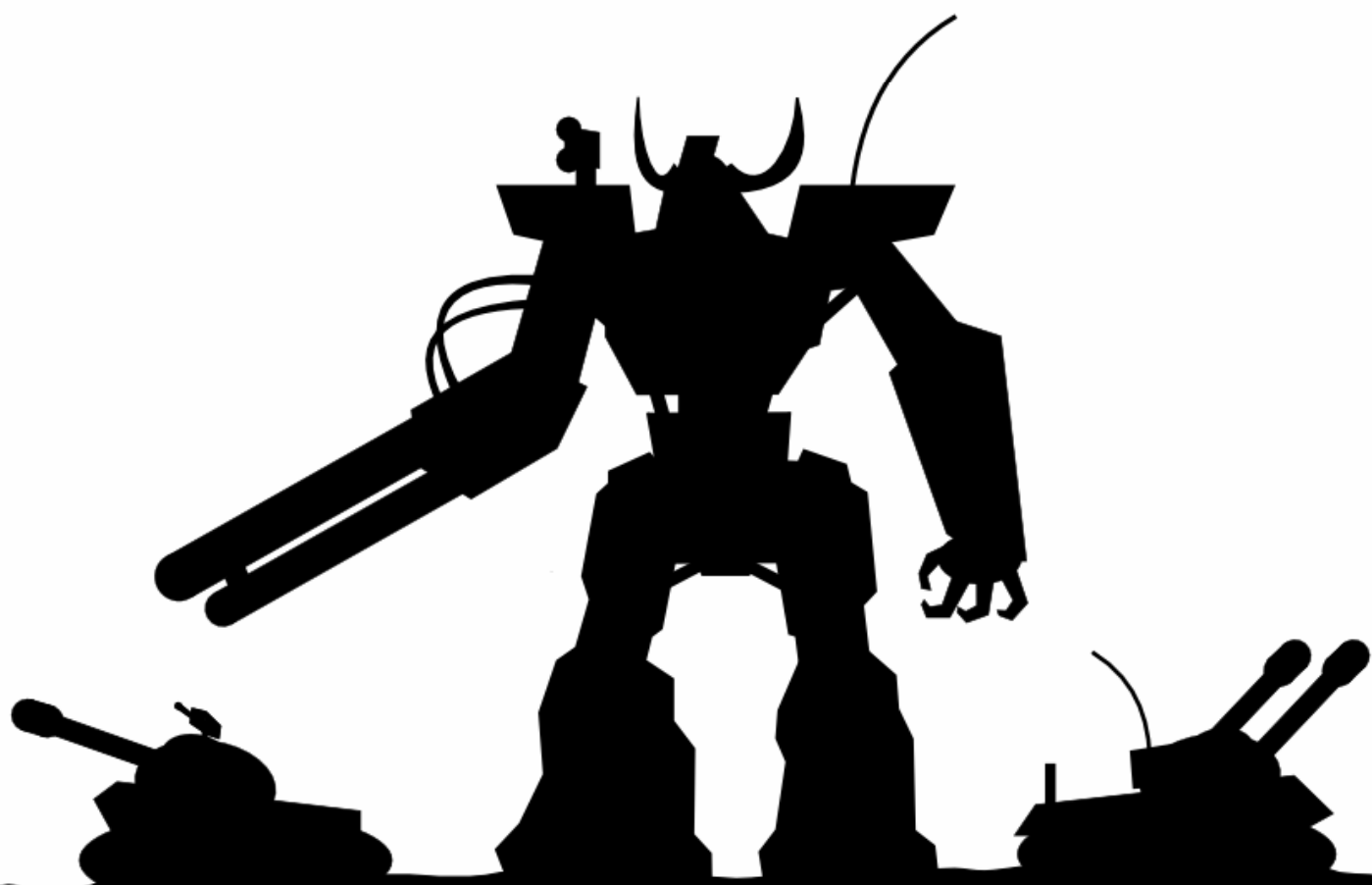


# VOID

SCI-Fantasy



Ocelové bestie

# VOID

## SCI-Fantasy

**Přídavná kniha**

## **OCELOVÉ BESTIE**

vytvořil Gediman

© 2013

Verze 1.0



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

<b>1. ÚVOD</b> .....	<b>4</b>
<b>2. ZBRANĚ</b> .....	<b>5</b>
2.1. Lidé Bílých říší.....	5
2.2. Lidé Šedých říší.....	6
2.3. Lidé Černých říší.....	7
2.4. Půlčíci a Goblini.....	8
2.5. Gnómové a Hobgoblini .....	9
2.6. Trpaslíci a Orkové.....	10
2.7. Vznešení elfové .....	11
2.8. Temní elfové .....	12
2.9. Lesní elfové.....	13
2.10. Canirové .....	14
2.11. Felirové.....	15
2.12. Ursarové .....	16
2.13. Trollové, Zlobři a Obři .....	17
2.14. Doplnky střelných zbraní .....	18
2.15. Speciální munice .....	19
<b>3. DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY</b> .....	<b>21</b>
3.1 Malá vozidla .....	22
3.2 Bojová vozidla.....	24
3.3 Bojové čluny .....	35
3.4 Malé letouny.....	38
3.5 Bojové letouny .....	39
3.6 Doplnky strojů.....	42
3.7 Bojová vesmírná plavidla.....	46
3.8 Zařízení plavidel.....	51
<b>4. PROTIVNÍCI</b> .....	<b>54</b>
<b>5. TECHNOLOGIE</b> .....	<b>56</b>
<b>6. LODNÍ DENÍK</b> .....	<b>58</b>

# 1. ÚVOD

## Ocelové bestie

„Ocelové bestie“ jsou dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která obsahuje nová vozidla, letouny, námořní i vesmírná plavidla a spousty dalších přídatných vybavení a zařízení.

## **Bojové stroje**

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

## Pravidla pro nalodování

Nepřátelské plavidlo je možné dobýt – tím, že na jeho palubu proniknou invazní síly. K tomu lze použít nalodovací tunely nebo čluny (viz Zařízení plavidel). Určete, jaké rasy je invazní síla (většinou se jedná o tu rasu, které patří útočící loď), kvůli stanovení jejich základních atributů. Invazní síla i napadená posádka si na konci každého kola boje hodí proti svému CC nebo RC. Strana, která v hodů neuspěje, neudělala nic. Strana, která v hodů uspěje, zabila tolik protivníků, kolik má sama členů. Pokud padne Štěstí, strana nepříteli způsobila desetinasobné ztráty. Pokud padne Smůla, strana přišla o tolik členů, kolik je protivníků. Jako první si hází Invazní síla a pokud posádka útok přežije, je na řadě ona.

*Např. Bitevní loď vyšle nalodovací čluny s celkem 1000 vojáky na křižník s posádkou 10.000 členů. Vojáci si hodí proti CC a uspějí, posádka tedy přichází o 1000 členů. Posádka si hodí proti RC a padne jí Smůla, přichází tedy znovu o 1000 členů. Na konci dalšího kola si obě strany opět hodí CC resp. RC. Vojákům padne Štěstí, posádka tedy přišla o 10.000 členů (což je už víc, než dost).*

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

## Speciální akce

Invazní síly nemusí být zaměřeny jen na eliminaci posádky. Mohou splnit speciální úkoly. Během těchto úkolů si útočník nehází proti CC ani RC. Pokud při některém z hodů padne Smůla, znamená to jako obvykle ztrátu ve vlastních řadách.

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

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

**Vyřazení podpory života:** hod proti Intelligence. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit podporu života. Posádka začne za k20 hodin umírat. Pokud jsou útočníci eliminováni, podpora života je obnovena. Toto lze použít pouze u vesmírných lodí a ponorek.

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

**Přetížení reaktoru / Autodestrukce:** hod proti Intelligence. Pokud uspějí, podařilo se jim přetížit palubní reaktor respektive zapnout autodestrukci. Za k20 minut bude loď zničena. Pokud jsou útočníci eliminováni, zničení je odvráceno.

## Teleportéry

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

## 2. ZBRANĚ

V této kapitole jsou uvedeny další dělostřelecké zbraně. Pro lepší přehlednost jsou uvedeny jen rozdíly oproti běžné verzi ze Základní knihy.

### 2.1. Lidé Bílých říší

#### **TĚŽKÝ KANON (P)**

Vzor: Prachový či Pyronický kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

#### **TĚŽKÁ HOUFNICE (P)**

Vzor: Prachová či Pyronická houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

#### **TĚŽKÁ KANONOVÁ HOUFNICE (P)**

Vzor: Prachová či Pyronická kanonová houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

#### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Standardní či Éterický dělostřelecký raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

#### **DĚLOSTŘELECKÝ ÉTERICKÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový éterický kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

#### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ÉTERICKÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový éterický kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

#### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Standardní či Éterický torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

#### **VELKÝ PLAMENOMET (L)**

Vzor: Těžký plamenomet

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

#### **OBŘÍ PLAMENOMET (L)**

Vzor: Těžký plamenomet

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

*„Dvě divize těžkých tanků, osm super-těžkých kráčedel a tři oblačné fregaty? Hm... Pošlete na ně bojového kouzelníka, úroveň Super-Majoris.“*

*- Taisho Lea*

## 2.2. Lidé Šedých říší

### **TĚŽKÝ KANON (P)**

Vzor: Kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ HOUFNICE (P)**

Vzor: Houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ LASEROVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový laserový kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ LASEROVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový laserový kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

### **VELKÝ PLAMENOMET (L)**

Vzor: Těžký plamenomet

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ PLAMENOMET (L)**

Vzor: Těžký plamenomet

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Bitva o Piexro IV**

V roce 13-539 vyslalo Království Shadowgrey ozbrojené síly na planetu Piexro IV, aby zajistilo tamní technologické a náboženské artefakty z dávných dob. Brzy ale vyšlo najevo, že o cennosti má zájem také Temná ruka, která na planetě již byla přítomna. Došlo k rozsáhlé bitvě, ve které měla Temnota ale převahu – a to hlavně díky místním pokladům, které se jí již podařilo získat. Shadowgrey se planety nechtělo vzdát a tak nasadilo mocnou zbraň – Šedého giganta. Transportní loď dorazila právě včas, aby vysadila bitevní kráčedlo přímo doprostřed nepřátelské armády. Gigant kolem sebe rozséval smrt a zkázu, služebníci Temnoty neměli šanci a to ani s pomocí artefaktů. O pět hodin později byl nepřítel rozprášen, zatímco Šedý gigant neutrpěl jedině poškození.

## 2.3. Lidé Černých říší

### **TĚŽKÝ KANON (P)**

Vzor: Prachový či Termální kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ HOUFNICE (P)**

Vzor: Prachová či Termální houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ HOUFNICE (P)**

Vzor: Prachová či Termální kanonová houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Standardní či Plazmový dělostřelecký raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ PLAZMOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový plazmový kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ PLAZMOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový plazmový kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Standardní či Plazmový torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

### **VELKÝ PLAMENOMET (L)**

Vzor: Těžký plamenomet

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ PLAMENOMET (L)**

Vzor: Těžký plamenomet

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Bitva o Naggralth**

V roce 13-651 proběhla bitva o planetu Naggralth – jako součást Axlemoratské Černobílé války mezi Kancléřstvím Darkblack a Kardinálostvím Brightwhite. Planeta byla strategickým územím a obě strany ji chtěly jen pro sebe. Nasadily proto mohutné pozemní, námořní i letecké síly, to vše podporováno vesmírnými loděmi na orbitě. Bitva trvala 13 hodin, ale nepřinesla žádný výsledek. Tak byla na obou stranách nasazena ta nejlepší zbraň – jeden Černý a jeden Bílý gigant. Obě kráčedla způsobila nepříteli masivní škody, až se konečně střetla a utkala ve vzájemném duelu. I když tento souboj trval déle, než celá dosavadní bitva, nedokázal nic vyřešit, protože síly obou strojů byly vyrovnané. Darkblack i Brightwhite se nakonec z planety stáhly, nechťely pro ní dále plýtvat prostředky.

## 2.4. Půlčící a Goblíni

### **TĚŽKÝ ŠIPKO-KANON (P)**

Vzor: Šipko-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ ŠIPKO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Šipko-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ ŠIPKO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová šipko-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ŠIPKO-RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký šipko-raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **PŮLČÍCI – DĚLOSTŘELECKÝ MAGNETICKÝ KANON (E)**

#### **GOBLINI – DĚLOSTŘELECKÝ SONICKÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový magnetický kanon

Vzor: Pulzní či Paprskový sonický kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **PŮLČÍCI – TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ MAGNETICKÝ KANON (E)**

#### **GOBLINI – TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ SONICKÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový magnetický kanon

Vzor: Pulzní či Paprskový sonický kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětinná.

### **PŮLČÍCI – VELKÝ MAGNETOMET (L)**

#### **GOBLINI – VELKÝ BIOMET (L)**

Vzor: Těžký magnetomet

Vzor: Těžký biomet

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **PŮLČÍCI – OBŘÍ MAGNETOMET (L)**

#### **GOBLINI – OBŘÍ BIOMET (L)**

Vzor: Těžký magnetomet

Vzor: Těžký biomet

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.



## 2.5. Gnómové a Hobgoblini

### **TĚŽKÝ HŘEBÍKO-KANON (P)**

Vzor: Hřebíko-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ HŘEBÍKO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Hřebíko-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ HŘEBÍKO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová hřebíko-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ HŘEBÍKO-RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký hřebíko-raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **GNÓMOVÉ – DĚLOSTŘELECKÝ ŠOKOVÝ KANON (E)**

#### **HOBGOBLINI – DĚLOSTŘELECKÝ MIKROVLNNÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový šokový kanon

Vzor: Pulzní či Paprskový mikrovlnný kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **GNÓMOVÉ – TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ŠOKOVÝ KANON (E)**

#### **HOBGOBLINI – TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ MIKROVLNNÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový šokový kanon

Vzor: Pulzní či Paprskový mikrovlnný kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

### **GNÓMOVÉ – VELKÝ ELEKTROMET (L)**

#### **HOBGOBLINI – VELKÝ CHEMOMET (L)**

Vzor: Těžký elektromet

Vzor: Těžký chemomet

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **GNÓMOVÉ – OBŘÍ ELEKTROMET (L)**

#### **HOBGOBLINI – OBŘÍ CHEMOMET (L)**

Vzor: Těžký elektromet

Vzor: Těžký chemomet

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

## 2.6. Trpaslíci a Orkové

### **TĚŽKÝ HARPUNO-KANON (P)**

Vzor: Harpuno-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ HARPUNO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Harpuno-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ HARPUNO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová harpuno-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ HARPUNO-RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký harpuno-raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TRPASLÍCI – DĚLOSTŘELECKÝ FÚZNÍ KANON (E)**

### **ORKOVÉ – DĚLOSTŘELECKÝ GAMMA KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový fúzní kanon

Vzor: Pulzní či Paprskový gamma kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TRPASLÍCI – TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ FÚZNÍ KANON (E)**

### **ORKOVÉ – TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ GAMMA KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový fúzní kanon

Vzor: Pulzní či Paprskový gamma kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětinná.

### **TRPASLÍCI – VELKÝ PAROMET (L)**

### **ORKOVÉ – VELKÝ RADIOMET (L)**

Vzor: Těžký paromet

Vzor: Těžký radiomet

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TRPASLÍCI – OBŘÍ PAROMET (L)**

### **ORKOVÉ – OBŘÍ RADIOMET (L)**

Vzor: Těžký paromet

Vzor: Těžký radiomet

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

## 2.7. Vznešení elfové

### **TĚŽKÝ COIL-KANON (P)**

Vzor: Coil-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ COIL-HOUFNICE (P)**

Vzor: Coil-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ COIL-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová coil-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANTIGRAVITAČNÍ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký antigravitační raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ ELEKTRONOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový elektronový kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ELEKTRONOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový elektronový kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětinná.

### **VELKÝ PYROKANON (L)**

Vzor: Pyrokanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ PYROKANON (L)**

Vzor: Pyrokanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Bitva o Näsai**

Vodní planeta Näsai je cenné posvátné území elfů. V roce 13-122 o ní proběhla intenzivní bitva mezi Vznešeným služebnictvem Sekéshe a Temným služebnictvem Zodròga. Obě strany se utkaly na orbitě ve vesmírné bitvě, zatímco na planetu vysadily mnoho námořních plavidel. Tak byla rozpoutána i masivní námořní bitva. Nečekaným a zásadním zvratem byla ale nakonec ničivá globální bouře, kterou vyvolali kněží z Lesního služebnictva Unthály. Velké vlny a vodní víry potopily všechny lodě obou znepřátelených stran. Vznešení i Temní elfové se pak z planety stáhli, protože jim došly prostředky. Služebnictvo Sekéshe bylo rozhodlé pomstít se služebnictvu Unthály, ale čekalo na vhodný způsob a vhodnou dobu.

## 2.8. Temní elfové

### **TĚŽKÝ RAIL-KANON (P)**

Vzor: Rail-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ RAIL-HOUFNICE (P)**

Vzor: Rail-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ RAIL-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová rail-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANTIGRAVITAČNÍ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký antigravitační raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ PROTONOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový protonový kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ PROTONOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový protonový kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětinná.

### **VELKÝ KRYOKANON (L)**

Vzor: Kryokanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ KRYOKANON (L)**

Vzor: Kryokanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Bitva o Myriäl**

Plynná planeta Myriäl je cenné posvátné území elfů. V roce 13-122 o ní proběhla intenzivní bitva mezi Temným služebnictvem Zodròga a Vznešeným služebnictvem Sekéshe. Obě strany se utkaly na orbitě ve vesmírné bitvě, zatímco na planetu vysadily mnoho oblačných plavidel. Tak byla rozpoutána i masivní letecká bitva. Nečekaným a zásadním zvratem byla ale nakonec ničivá globální bouře, kterou vyvolali kněží z Lesního služebnictva Unthály. Silný vítr a vzdušné víry pohltily všechny lodě obou znepřátelených stran. Vznešení i Temní elfové se pak z planety stáhli, protože jim došly prostředky. Služebnictvo Zodròga bylo rozhodlé pomstít se služebnictvu Unthály, ale čekalo na vhodný způsob a vhodnou dobu.

## 2.9. Lesní elfové

### **TĚŽKÝ GRAV-KANON (P)**

Vzor: Grav-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ GRAV-HOUFNICE (P)**

Vzor: Grav-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ GRAV-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová grav-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANTIGRAVITAČNÍ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký antigravitační raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ NEUTRONOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový neutronový kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ NEUTRONOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový neutronový kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětinnová.

### **VELKÝ KOROZIKANON (L)**

Vzor: Korozikanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ KOROZIKANON (L)**

Vzor: Korozikanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Iozadörský masakr**

Džunglová planeta Iozadör je cenné posvátné území elfů. V roce 13-248 o ní proběhla velká bitva mezi Lesním služebnictvem Unthály a ursarskou Arcirodinou Wise Grizzly. Ursarové nasadili obrovskou armádu, ale kněží Lesních elfů ji během pár chvil zničili přivoláním silného zemětřesení. Služebnictvo Unthály se radovalo ze snadného vítězství, když v tu chvíli se na orbitě objevily rovnou dvě další flotily Ursarů – jedna od Arcirodiny Fire Grizzly, druhá od Arcirodiny Ice Grizzly. Nově příchozí protivníci vysadili elitní armády a všechny elfské jednotky rozdrtily. Služebnictvo Unthály se z této porážky už nikdy nevzpamatovalo. Netušilo, že Fire Grizzly byla najata Vznešeným služebnictvem Sekéshe a Ice Grizzly zase Temným služebnictvem Zodrôga, aby posloužily jako nástroj jejich pomsty.

## 2.10. Canirové

### **TĚŽKÝ TŘÍSKO-KANON (P)**

Vzor: Třísko-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ TŘÍSKO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Třísko-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ TŘÍSKO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová třísko-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ TŘÍSKOVÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký třískový raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ DISPERZNÍ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový disperzní kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ DISPERZNÍ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový disperzní kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

### **VELKÝ ALFA-KRYSTALIZÉR (L)**

Vzor: Těžký alfa-krystalizér

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ ALFA-KRYSTALIZÉR (L)**

Vzor: Těžký alfa-krystalizér

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Guldorský lov**

Canirská arcismečka Dawn Wolf v roce 13-655 zahájila v sektoru Raghoos velké tažení proti Felirům. Jako první zaútočila na planetu Gull'Dor v sub-sektoru Olymuss, potom pokračovala dál napříč pěti sub-sektory. Tažení bylo velmi krvavé, mnoho felirských říší bylo vážně oslabeno, zatímco Canirové získávali zkušenosti a také nové spojence. Ve svých řadách měly desítky regimentů super-elitních Vlkodavích válečníků se špičkovou loveckou výzbrojí a bitevní vozidla, letouny a plavidla přizpůsobené pro ničivou střelbu a vysoké pancéřování. Guldorský lov skončil v roce 13-668, když se jednotky Dawn Wolf střetly s jednotkami felirské arciskupiny Dusk Tiger v sub-sektoru Carnak. Obě síly se prakticky zničily navzájem.

## 2.11. Felirové

### **TĚŽKÝ STŘEPO-KANON (P)**

Vzor: Střepo-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ STŘEPO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Střepo-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ STŘEPO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová střepo-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ STŘEPOVÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký střepový raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.  
Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ DISRUPČNÍ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový disrupční kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ DISRUPČNÍ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový disrupční kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

### **VELKÝ OMEGA-KRYSTALIZÉR (L)**

Vzor: Těžký omega-krystalizér

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ OMEGA-KRYSTALIZÉR (L)**

Vzor: Těžký omega-krystalizér

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Uwoložský lov**

Felirská arciskupina Dusk Tiger v roce 13-655 zahájila v sektoru Raghoos velké tažení proti Canirům. Jako první zaútočila na planetu Uwolož Prima v sub-sektoru Lewyos, potom pokračovala dál napříč pěti sub-sektory. Tažení bylo velmi krvavé, mnoho canirských říší bylo vážně oslabeno, zatímco Felirové získávali zkušenosti a také nové spojence. Ve svých řadách měly desítky regimentů super-elitních Šavlozubých válečníků se špičkovou loveckou výzbrojí a bitevní vozidla, letouny a plavidla přizpůsobené pro přesnou střelbu a vysokou rychlost. Uwoložský lov skončil v roce 13-668, když se jednotky Dusk Tiger střetly s jednotkami canirské arcismečky Dawn Wolf v sub-sektoru Carrnak. Obě síly se prakticky zničily navzájem.

## 2.12. Ursarové

### **TĚŽKÝ KRYSTALO-KANON (P)**

Vzor: Krystalo-kanon

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KRYSTALO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Krystalo-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ KRYSTALO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová krystalo-houfnice

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ KRYSTALOVÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký krystalový raketomet

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou. Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ IONTOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový iontový kanon

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ IONTOVÝ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový iontový kanon

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Torpédomet

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětinaová.

### **VELKÝ FILAMENTOR (L)**

Vzor: Těžký filamentor

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ FILAMENTOR (L)**

Vzor: Těžký filamentor

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

#### **Bitva o Zorlo Prax**

Arcirodina Wise Grizzly v roce 13-687 zaútočila na planetu Zorlo Prax, která je strategicky významnou planetou Lesních elfů v oblasti Les. Používají ji jako opěrný bod při vedení mnoha operací zaměřených proti Ursarům. Vojáci Wise Grizzly provedli rychlý útok. Pronikli skrz orbitální obranu a na povrch vysadili desítky elitních jednotek. Zde však již byly armády několika elfských říší. Ursarové tak čelili obrovské početní přesile. Brzy bylo jasné, že jejich útok selže. Poslední přeživší regiment Nanoočích válečníků tedy přešel k záložnímu plánu – odpálil masivní iontovou bombu. Výbuch smetl největší město planety i s širokým okolím. Lesní elfové Zorlo Prax sice ubránili, ale kvůli nápravám škod museli na celých sto let přerušit všechny své útočné akce.



## 2.13. Trollové, Zlobři a Obři

### **TĚŽKÝ KAPSLO-KANON (P)**

Vzor: Kapslo-kanon (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KAPSLO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kapslo-houfnice (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÁ KANONOVÁ KAPSLO-HOUFNICE (P)**

Vzor: Kanonová kapslo-houfnice (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ KAPSLOVÝ RAKETOMET (P)**

Vzor: Dělostřelecký kapslový raketomet (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jako munici používá granáty s Obří výbušninou.

Je to Palubní zbraň. Cena: desetinásobná.

### **DĚLOSTŘELECKÝ ANIHILAČNÍ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový anihilační kanon (všechny tři verze)

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **TĚŽKÝ DĚLOSTŘELECKÝ ANIHILAČNÍ KANON (E)**

Vzor: Pulzní či Paprskový anihilační kanon (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **LEHKÝ KAPSLOVÝ TORPÉDOMET (P)**

Lehké torpédometry jsou menší vrhače torpéd, které lze namontovat i na otočné věže.

Vzor: Kapslový torpédomet (všechny tři verze)

OR a MR má poloviční. Jako munici používá granáty s Velkou výbušninou.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: pětina.

### **VELKÝ PALIVOMET (L)**

Vzor: Těžký palivomet (všechny tři verze)

Jeho ničivost má DAM-V.

Je to Dělostřelecká zbraň. Cena: desetinásobná.

### **OBŘÍ PALIVOMET (L)**

Vzor: Těžký palivomet (všechny tři verze)

OR a MR má desetinásobný. Jeho ničivost má DAM-O.

Je to Palubní zbraň. Cena: stonásobná.

### **Terteský incident**

V roce 13-856 se u planety Tertesk patřící Juytheské tyranii Obrů znenadání objevila tajemná flotila Triskelion. Planeta měla jen slabou orbitální obranu, navíc cizí lodě svými senzory vůbec nezachytila. Lodě celý povrch ozařovaly zvláštním polem energie. Teprve tehdy si obyvatelé všimli, že se děje něco neobvyklého a vyhlásili poplach. Během organizování obrany však náhle zmizel jeden z vůdců, Obr Claw Bracchei – v záblesku jasného světla, přímo před očima svých podřízených. Než se vzpamatovali, na planetu začaly dopadat ničivé paprsky. Palba Triskelionu byla drtivá, během pár hodin byla všechna města zničena a všichni obyvatelé zabití. Když konečně dorazila flotila bitevních lodí, Triskelion byl už pryč. Claw Bracchei nebyl nikdy nalezen.

## 2.14. Doplnky střelných zbraní

### Dělostřelecká tažená lafeta

Cena: 10.000

Lze na ní usadit jakoukoliv Dělostřeleckou zbraň.

Příprava zbraně ke střelbě trvá 5 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu.

Může nést i specifické typy zbraní uvedených u dělostřeleckých vozidel.

Může být tažena vozidlem velikosti 5 a více. Nelze zapřáhnout za kráčedlo.

Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 100 HP a Armor 5.

### Těžká dělostřelecká tažená lafeta

Cena: 100.000

Lze na ní usadit jakoukoliv Palubní zbraň.

Příprava zbraně ke střelbě trvá 10 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu.

Může nést i specifické typy zbraní uvedených u těžkých dělostřeleckých vozidel.

Může být tažena vozidlem velikosti 10 a více. Nelze zapřáhnout za kráčedlo.

Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 1000 HP a Armor 5.

### Super-těžká dělostřelecká tažená lafeta

Cena: 1 milion

Lze na ní usadit jakoukoliv Velkou palubní zbraň.

Příprava zbraně ke střelbě trvá 20 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu.

Může nést i specifické typy zbraní uvedených u super-těžkých dělostřeleckých vozidel.

Může být tažena vozidlem velikosti 1+ a více. Nelze zapřáhnout za kráčedlo.

Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 100 HP-V a Armor 5.

### Poziční lafety

Cena: poloviční

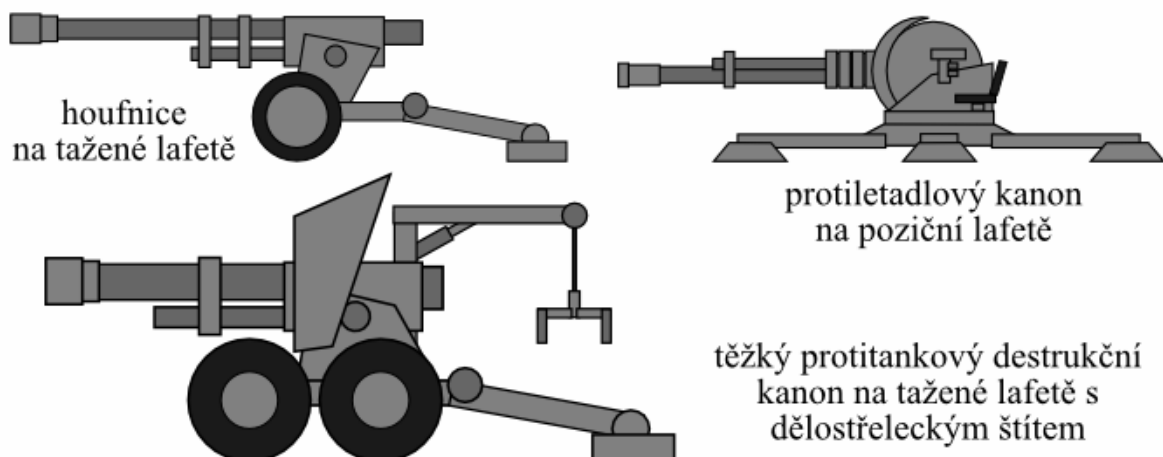
Výše uvedené lafety existují i v poziční verzi. Nemají kola, pouze stabilní podstavec. Jejich výhodou je to, že zbraň je na plně otočné věži. Zbraň s poziční lafetou může být přemísťována letecky v podvěsu pod letounem. Lehká transportní helikoptéra (resp. výsadková loď) unese jednu Dělostřeleckou zbraň.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

### Dělostřelecký štít

Cena: 300 (Dělostřelecká), 3000 (Palubní), 30.000 (Velká palubní)

Tento štít se připevní na Dělostřeleckou, Palubní nebo Velkou palubní zbraň, takže střelec je při střelbě z ní chráněn před nepřátelskou palbou. Štít poskytuje + 5 k Armor, a to jak střelci, tak lafetě samotné.

Lze přikoupit pouze ke zbraní na Tažené nebo Poziční lafetě.



## 2.15. Speciální munice

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

### **Submuniční munice**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily mají místo hlavice s výbušninou přepravní kontejner, ve kterém je umístěno velké množství malých výbušnin. Tyto výbušniny jsou rozptýleny na cílovou oblast. Výbušniny se mohou chovat jako Nárázové či Časované granáty a nebo jako Kontaktní či Senzorové miny (zvolte při nákupu).

Dělostřelecké zbraně rozptýlí 10 běžných výbušnin na oblast o poloměru 10 metrů.

Palubní zbraně rozptýlí 10 Velkých výbušnin na oblast o poloměru 100 metrů.

Velké palubní zbraně rozptýlí 10 Obřích výbušnin na oblast o poloměru 1 kilometr.

### **Rojová munice**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně, ovšem ne pro raketometry ani torpédometry.

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

### **Raketová munice (Lidé)**

Projektily jsou poháněny raketovým motorem, takže mají vyšší dostřel. U raketometů a torpédometů se jedná o výkonnější motor. Zvyšuje dostřel o polovinu. Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušnin se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

*Např. houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí raketově poháněné tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za raketovou municí).*

### **Protipancéřová munice (Lidé)**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

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

### **Protipancéřová podkaliberní munice (Lidé)**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

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

### **Protipancéřová stabilizovaná podkaliberní munice (Lidé)**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

Cena této munice je rovná dvěma desetinám ceny dané zbraně.

Známá také jako APFSDS munice. Tato munice nenese žádnou nálož. Je tvořena pevným „šípem“ se stabilizačními křídélky, který je v hlavní fixován pomocí sabotu. Pro těžké zbraně má DAM 10. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 10. Pro Palubní zbraně má DAM-O 10. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 100. Cíl má postih – 10 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt. Je velmi přesná. Snižuje RP na polovinu.

### **Adamantiové šípky (Půlčici, Goblini)**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

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

### **Adamantiové hřebíky (Gnómové, Hobgoblini)**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

Tato munice nenesé žádnou výbušninu, jedná se pouze o velký adamantiový hřebík. Pro těžké zbraně má DAM 40. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 40. Pro Palubní zbraně má DAM-O 40. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 400. Cíl má postih – 10 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

### **Adamantiové harpuny (Trpaslíci, Orkové)**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

Tato munice nenesé žádnou výbušninu, jedná se pouze o velkou adamantiovou harpunu. Pro těžké zbraně má DAM 80. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 80. Pro Palubní zbraně má DAM-O 80. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 800. Cíl má postih – 10 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

### **Magnetocelová munice (Půlčici)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou jádro z magnetoceli. To se uchytí k cíli a obklopí ho magnetickým polem. Způsobuje Magnetický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10 (Síla odhození 5), u Palubních má DAM-O 10 (Síla odhození 5) a u Velkých palubních má DAM-O 100 (Síla odhození 50).

### **Vibrocelová munice (Goblini)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

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

### **Tesla munice (Gnómové)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou tesla-cívkou. Ta se uchytí k cíli a začne do něj pouštět elektřinu. Způsobuje Elektrický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

### **Mikro munice (Hobgoblini)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

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

### **Fúzní munice (Trpaslíci)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

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

### **Gamma munice (Orkové)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

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

### **Antigravitační munice (Elfové)**

Projektily jsou poháněny antigravitačním generátorem, takže mají vyšší dostřel. U raketometů a torpédometů se jedná o výkonnější generátor. Zvyšuje dostřel o polovinu. Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

*Např. houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí antigravitačně poháněné tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za antigravitační municí).*

### **Tech-kapsle (Trollové, Zlobři, Obři)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o speciální parazitní Automaton. Ten se uchytí k cíli a začne ho pomalu rozkládat. Způsobuje Žiravý útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100. Funguje jen proti anorganickým cílům.

### **Bio-kapsle (Trollové, Zlobři, Obři)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o speciálního parazitního Homunkula. Ten se uchytí k cíli a začne ho pomalu rozkládat. Způsobuje Žiravý útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100. Funguje jen proti organickým cílům.

### **Gun-kapsle (Trollové, Zlobři, Obři)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o modul, ze kterého se během letu vysune střelná zbraň (projektiová či energetická, avšak vždy s automatickým režimem palby), která střílí po všech objektech, které modul mine. U Dělostřeleckých zbraní se jedná o jednu zbraň, u Palubních o tři a u Velkých palubních o pět zbraní. Pro každý cíl do vzdálenosti 100 metrů od dráhy letu (přátelský i nepřátelský) si hodíte k20. Hod Štěstí a Smůly má stejný efekt jako při běžné střelbě.

Dělostřelecká zbraň: Na hod 10 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 10.

Palubní zbraň: Na hod 12 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 20.

Velká palubní zbraň: Na hod 14 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 40.

### **Blade-kapsle (Trollové, Zlobři, Obři)**

Lze pořídit jen pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se o modul, ze kterého se během letu vysune dlouhá sečná čepel, která rotuje a seká do všech objektů, které modul mine. U Dělostřeleckých zbraní se jedná o jednu čepel, u Palubních o tři a u Velkých palubních o pět čepelí. Pro každý cíl v dráze letu (přátelský i nepřátelský) si hodíte k20. Hod Štěstí a Smůly má stejný efekt jako při běžném boji zblízka. Zásahy čepelí nelze Vykřít a nelze jim ani Uhnout.

Dělostřelecká zbraň: Na hod 10 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 20.

Palubní zbraň: Na hod 12 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 40.

Velká palubní zbraň: Na hod 14 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 80.

### **Vrtající munice (Trpaslíci)**

Projektily jsou na přídí vybaveny mohutným vrtákem, který jim dovoluje proniknout skrz terén. Vrtání skrz 100 metrů terénu ubírá z dostřelu 1000 metrů. Např. Torpédomet s dostřelem 8 km prostřelí 100 metrů terénu a torpédo pak pokračuje 7 km normálně.

Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

*Např. houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí vrtající tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za vrtající municí).*

### **Vrtající munice (Orkové)**

Projektily jsou na přídí vybaveny rotujícími čepelími, které jim dovolují zavrtat se do cíle. Pokud cíl neuspěje v hodů proti Armor (nebo Armor nemá vůbec), hodí si proti Durability. Pokud v tomto uspěje, projektil má obvyklou ničivost. Pokud neuspěje, jeho ničivost je dvojnásobná.

Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

*Např. houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí vrtající tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za vrtající municí).*

### **Přepavní schránka**

Nelze pořídit pro jednoruční (pistole) ani obouruční zbraně (pušky).

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

## 3. DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

### 3.1 Malá vozidla

#### Velký motocykl

Typ: otevřené, kolové

Nosnost: 4

Velikost: 3

Cestovní rychlost: 150 km/h

Cena: 5.000

Palivo: 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

#### Velká tříkolka

Typ: otevřené, kolové

Nosnost: 4

Velikost: 3

Cestovní rychlost: 100 km/h

Cena: 5.000

Palivo: 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	13	12	13	75	0

#### Velká čtyřkolka

Typ: otevřené, kolové

Nosnost: 4

Velikost: 3

Cestovní rychlost: 50 km/h

Cena: 5.000

Palivo: 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	12	12	14	75	0

#### Vznášedlový skútr

Typ: otevřené, vznášedlo

Nosnost: 2

Velikost: 2

Cestovní rychlost: 100 km/h

Cena: 4.000

Palivo: 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	15	5	10	25	0

Manévruje jako kolové, nemůže couvat.

#### Vznášedlový motocykl

Typ: otevřené, vznášedlo

Nosnost: 2

Velikost: 2

Cestovní rychlost: 300 km/h

Cena: 6.000

Palivo: 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

Manévruje jako kolové, nemůže couvat.

## **Velký vznášedlový motocykl**

**Typ:** otevřené, vznášedlo

**Cena:** 10.000

**Nosnost:** 4

**Velikost:** 3

**Cestovní rychlost:** 150 km/h

**Palivo:** 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Manévruje jako kolové, nemůže couvat.

## **Mini-kráčedlo**

**Typ:** otevřené, kráčedlo

**Cena:** 6.000

**Nosnost:** 2

**Velikost:** 2

**Cestovní rychlost:** 30 km/h

**Palivo:** 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	13	10	13	50	0

## **Velké mini-kráčedlo**

**Typ:** otevřené, kráčedlo

**Cena:** 12.000

**Nosnost:** 4

**Velikost:** 3

**Cestovní rychlost:** 15 km/h

**Palivo:** 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	13	12	13	75	0

## **Vznášedlový bob**

**Typ:** otevřené, vznášedlo

**Cena:** 6.000

**Nosnost:** 2

**Velikost:** 2

**Cestovní rychlost:** 200 km/h

**Palivo:** 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

Manévruje jako kolové, může i couvat.

## **Velký vznášedlový bob**

**Typ:** otevřené, vznášedlo

**Cena:** 10.000

**Nosnost:** 4

**Velikost:** 3

**Cestovní rychlost:** 100 km/h

**Palivo:** 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

Manévruje jako kolové, může i couvat.

### **Série Speed Skimmer**

Speed Skimmer je série bobů vyráběných Kellaskou výrobní gildou Lesních elfů. Patří sem dva hlavní modely – vznášedlový bob Surface SuSS a létající bob Sky SySS. Oba využívají elfskou anti-gravitační technologii. Jedná se o závodní stroje, ale jsou oblíbené i mezi lovci odměn a žoldněři.

## 3.2 Bojová vozidla

### Průzkumné vozidlo

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

**Typ:** otevřené, kolové

**Cena:** 40.000

**Posádka:** řidič, operátor

**Pasažéři:** 2

**Zbraně:** n/a

**Cestovní rychlost:** 120 km/h

**Palivo:** 6

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	16	10	10	100	10

Velikost: 5

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

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

### Lehké transportní vozidlo

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

**Typ:** uzavřené, kolové

**Cena:** 40.000

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 25 (otevřená či uzavřená korba)

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

**Cestovní rychlost:** 60 km/h

**Palivo:** 6

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	14	12	10	150	10

Velikost: 6

**Uzavřená korba:** Verze s uzavřenou korbou stojí 50.000 peněz.

### Střední transportní vozidlo

Větší verze transportních vozidel. Obvykle mají tři nápravy.

**Typ:** uzavřené, kolové

**Cena:** 60.000

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 50 (otevřená či uzavřená korba)

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

**Cestovní rychlost:** 50 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	12	14	12	250	12

Velikost: 8

**Uzavřená korba:** Verze s uzavřenou korbou stojí 70.000 peněz.



## Těžké transportní vozidlo

Ještě větší verze transportních vozidel. Obvykle mají čtyři nápravy.

**Typ:** uzavřené, kolové

**Cena:** 80.000

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 100 (otevřená či uzavřená korba)

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

**Cestovní rychlost:** 40 km/h

**Palivo:** 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	16	14	350	14

Velikost: 10

**Uzavřená korba:** Verze s uzavřenou korbou stojí 90.000 peněz.

## Super-těžké transportní vozidlo

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

**Typ:** uzavřené, kolové

**Cena:** 90.000

**Posádka:** řidič, střelec

**Pasažéři:** 200 (otevřená či uzavřená korba)

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

**Cestovní rychlost:** 20 km/h

**Palivo:** 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	8	18	16	40	14

Velikost: 1+

**Uzavřená korba:** Verze s uzavřenou korbou stojí 100.000 peněz.

## Ženíjní vozidlo

Ženíjní vozidla poskytují technickou podporu pozemním jednotkám.

**Typ:** uzavřené, pásové

**Cena:** 80.000

**Posádka:** řidič, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

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

**Cestovní rychlost:** 20 km/h

**Palivo:** 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	8	16	16	400	16

Velikost: 10

**Odmínovací radlice:** speciální radlice na přídi, která dovoluje odhrnout překážky, které by jinak stály v cestě (např. keř, plot, malá zeď). Vozidlo za ně nemá postihy. Také bezpečně odpaluje všechny miny, které mu leží v cestě.

**Skládací most:** most dlouhý až 50 metrů, který vozidlo může položit a umožnit tak překonat řeku, propast či jiný neprůchodný terén. Položení mostu je 1 akce, stejně jako jeho opětovné složení.

**Navijáky:** dva navijáky (jeden na zádi, jeden na přídi) s odolným 100 metrů dlouhým lanem. Mohou přitáhnout objekt – vyžaduje to hod proti Strength. Mohou zaháknout nepojízdné vozidlo a vléct ho (na tažení vozidla Velké kategorie je nutné tolik Ženíjních vozidel, kolik je desetinásobek jeho velikosti, např. na odtažení vozidla velikosti 1+ bude nutné 10 Ženíjních vozidel).

**Mechanická paže:** jeřáb, který může manipulovat s nejrůznějšími objekty. Vozidlo může odstranit těžké překážky, které mu stojí v cestě – odstranění je 1 akce a vyžaduje hod proti Strength.

### Série Warhorse

Warhorse je série bitevních tanků produkovaných Nalgoorskou výrobní gildou. Zahrnuje lehký tank WL, střední tank WM, těžký tank WH a super-těžký tank WS. Tanky se prodávají mnoha Šedým říším. Jsou velmi populární pro svojí nízkou cenu a snadnou údržbu.

## Těžké podpůrné dělostřelectvo

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

**Typ:** uzavřené, pásové

**Cena:** 100.000

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

**Pasažéři:** 0

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

**Cestovní rychlost:** 10 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	2000	10

Velikost: 10

## Těžké protiletadlové dělostřelectvo

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

**Typ:** uzavřené, pásové

**Cena:** 100.000

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

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (otočná věž):** 1x těžký protiletadlový dalekonosný kanon (nemůže střílet za pohybu) NEBO 1x těžký protiletadlový rychlopalný kanon (nemůže střílet za pohybu) NEBO 1x těžký protiletadlový dalekonosný raketomet (nemůže střílet za pohybu) NEBO 1x těžký protiletadlový rychlopalný raketomet (nemůže střílet za pohybu)

**Cestovní rychlost:** 10 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	2000	10

Velikost: 10

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

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

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

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

### Bitevní tank Trium

Střední tank Trium byl páteří planetárních sil Triumvirátu, Třetí velké trojice. Jeho výroba byla levná, snadná a rychlá, vyrobily se desítky milionů kusů v různých modifikacích. Právě díky němu Triumvirát zvítězil v tolika bitvách. Některé říše Titánů vyrábí tank dodnes. Základní verze je vyzbrojena běžným kapslo-kanonem, verze Trium-A má anihilační kanon a verze Trium-F má velký palivomet.

## Těžké útočné dělo

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

**Typ:** uzavřené, pásové

**Cena:** 100.000

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

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příd):** 1x těžký protipevnostní demoliční kanon (nemůže střílet za pohybu)

**Cestovní rychlost:** 10 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	2000	15

Velikost: 10

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

## Těžký ničitel tanků

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

**Typ:** uzavřené, pásové

**Cena:** 100.000

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

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příd):** 1x těžký protitankový destrukční kanon (nemůže střílet za pohybu)

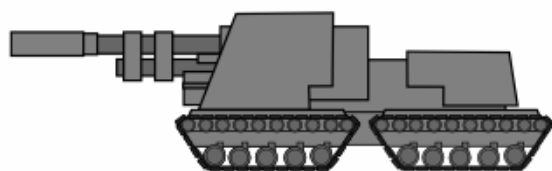
**Cestovní rychlost:** 10 km/h

**Palivo:** 5

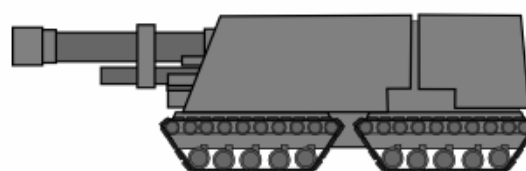
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	2000	15

Velikost: 10

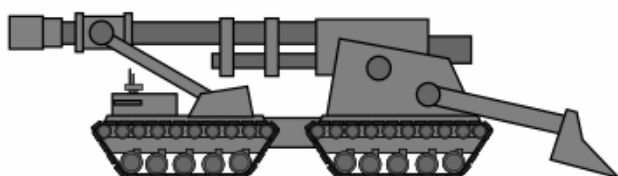
**Těžký protitankový destrukční kanon:** pro jeho základ použijte standardní těžký dělostřelecký kanon. Oproti němu má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a proti vozidlům má dvojnásobnou ničivost.



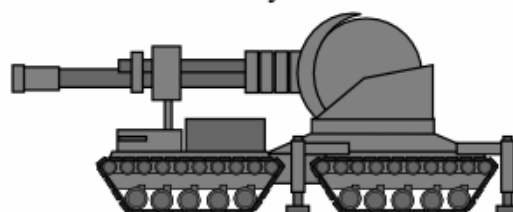
těžké útočné dělo



těžký ničitel tanků



těžké podpurné dělostřelectvo



těžké protiletadlové dělostřelectvo

## Super-těžký tank, konfigurace H

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

**Typ:** uzavřené, pásové

**Cena:** 90.000

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

**Pasažéři:** 0

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

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

**Zbraně (2x boční věž):** 2x těžká zbraň

**Cestovní rychlost:** 5 km/h

**Palivo:** 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
n/a	X	X	X	X	X	6	18	18	50	16

Velikost: 1+

## Super-těžké kráčedlo, konfigurace H

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** 1 milion

**Posádka:** řidič, 4 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

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

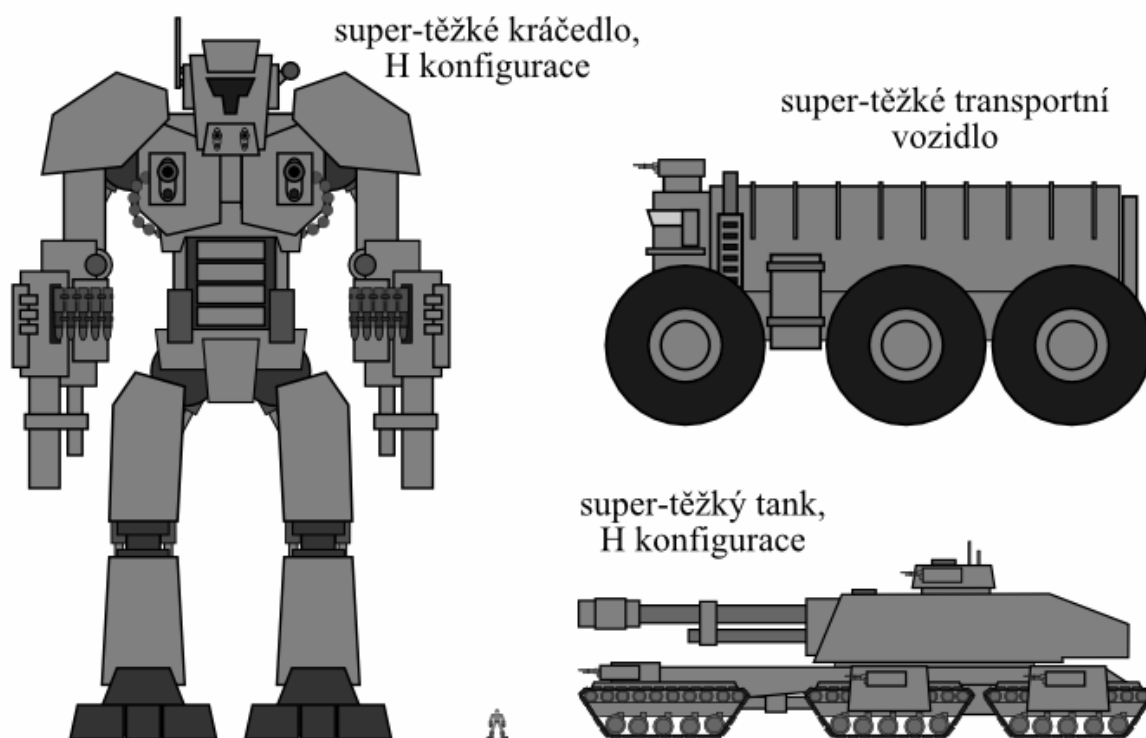
**Zbraně (příďová věž):** 2x dělostřelecká zbraň NEBO 2x palubní zbraň, 2x těžká zbraň

**Cestovní rychlost:** 5 km/h

**Palivo:** 1

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	6	18	18	50	16

Velikost: 1+



## Šedý gigant (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 4 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (2x paže):** 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň kráčedla

**Zbraně (příďová věž):** 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

**Cestovní rychlost:** 20 km/h

**Palivo:** 10

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	9	18	18	50	18

Velikost: 1+

**Trup z adamantia:** Může provádět Opravný hod na Armor.

**Velká výdrž:** Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-5 zůstává aktivní s 5 HP-V.

**Sílový štít:** Jakmile utrpí zásah, hoďte k20. Na hod 1-10 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štítový generátor, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.

**Laserová bodová obrana:** Malé samozaměřované laserové kanony, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hoďte k20. Na hod 1-10 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.

**Kyberneticko-talismanové propojení:** Systémy Šedého giganta jsou podpořeny kybernetickými systémy i mystickými talismany. Posádce přidávají bonus + 2 k CC, RC P, I, W a CH.

**Kyberneticko-talismanová ochrana:** Kdykoliv má být Šedý gigant postižen negativním efektem původu technologického (sabotáž, dampery) či nadpřirozeného (magie, rituály), hoďte k20. Na hod 1-10 ho efekt nijak nepostihl.

**Těžší výzbroj:** Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

### Ocelové bestie První velké trojice

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

### Ocelové bestie Druhé velké trojice

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

### Bílí a Černí giganti

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

## Bílý gigant (super-těžké kráčedlo)

Bílých gigantů je jen deset, patří kardinálovství Brightwhite. Nejsou na prodej.

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 4 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (2x paže):** 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň kráčedla

**Zbraně (příďová věž):** 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

**Cestovní rychlost:** 20 km/h

**Palivo:** 10

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	9	18	18	50	18

Velikost: 1+

**Trup z astrálních krystalů:** Může provádět Opravný hod na Durability a Armor.

**Magický štít:** Jakmile utrpí zásah, hodte k20. Na hod 1-15 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štitový generátor, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.

**Éterická bodová obrana:** Malé samozaměřované éterické kanony, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hodte k20. Na hod 1-5 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.

**Mystické vědomí:** Systémy Bílého giganta jsou očarovány podobnými kouzly, jaké tvoří Golemy. Posádce přidávají bonus + 2 k CC, RC P, I, W a CH. Kráčedlo však díky tomu může fungovat i jako autonomní Magická bytost – tehdy jsou jeho atributy CC, RC, P, I, W a CH rovné 14 a ve svém tahu může provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

**Astrální ochrana:** Kdykoliv má být Bílý gigant postižen negativním efektem nadpřirozeného původu (magie, rituály), hodte k20. Na hod 1-15 ho efekt nijak nepostihl.

**Ochranná magie:** Kdykoliv má být Bílý gigant postižen negativním efektem technologického původu (sabotáž, dampery), hodte k20. Na hod 1-5 ho efekt nijak nepostihl.

**Těžší výzbroj:** Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Černý gigant (super-těžké kráčedlo)

Černých gigantů je jen deset, patří kancléřství Darkblack. Nejsou na prodej.

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 4 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (2x paže):** 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň kráčedla

**Zbraně (příďová věž):** 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

**Cestovní rychlost:** 20 km/h

**Palivo:** 10

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	9	18	18	50	18

Velikost: 1+

**Trup z nano-materiálů:** Může provádět Opravný hod na Durability a Armor.

**Dimenzní štít:** Jakmile utrpí zásah, hodte k20. Na hod 1-15 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štitový generátor, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.

**Plazmová bodová obrana:** Malé samozaměřované plazmové kanony, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hodte k20. Na hod 1-5 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.

**Umělá inteligence:** Systémy Černého giganta jsou doplněny umělou inteligencí bitevních Robotů. Posádce přidávají bonus + 2 k CC, RC P, I, W a CH. Kráčedlo však díky tomu může fungovat i jako autonomní Mechanická bytost – tehdy jsou jeho atributy CC, RC, P, I, W a CH rovné 14 a ve svém tahu může provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

**Nanobotická ochrana:** Kdykoliv má být Černý gigant postižen negativním efektem technologického původu (sabotáž, dampery), hodte k20. Na hod 1-15 ho efekt nijak nepostihl.

**Ochranné meta-pole:** Kdykoliv má být Černý gigant postižen negativním efektem nadpřirozeného původu (magie, rituály), hodte k20. Na hod 1-5 ho efekt nijak nepostihl.

**Těžší výzbroj:** Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Insektimech (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 2 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** mechanická kusadla (DAM-V 20)

**Zbraně (příďová střelna):** 2x dělostřelecká zbraň Insektidů, 2x těžká zbraň Insektidů

**Cestovní rychlost:** 40 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	10	16	16	50	16

Velikost: 1+

**Křídla:** Může létat v atmosféře, jako VTOL. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 80 km/h.

**Stabilita:** Když se pohybuje po zemi, nemůže podlehnout efektu Ztráty kontroly.

**Mechanická kusadla:** ovládá je řidič.

**Zbraně Insektidů:** chovají se stejně jako zbraně Půlčičků a Goblinů.

## Verze Insektimechů

Uvedená verze je Lehký insektimech. Existují další velikosti. Ničivost kusadel se násobí velikostí. Mega-insektimech a Giga-insektimech se mohou dostat i do Sub-orbitální letové výšky.

**Střední insektimech:** velikost je 2+, 100 HP-V.

**Těžký insektimech:** velikost je 3+, 200 HP-V.

**Mega-insektimech:** velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

**Giga-insektimech:** velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Araknimech (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 2 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** mechanický ocas (DAM-V 10)

**Zbraně (příďová střelna):** 2x dělostřelecká zbraň Araknidů, 2x těžká zbraň Araknidů

**Cestovní rychlost:** 20 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

Velikost: 1+

**Pavoučí vlákno:** Může zachytit cíl až do vzdálenosti 500 metrů. Funguje jako Laso (viz *Základní kniha*).

**Stabilita:** Nemůže podlehnout efektu Ztráty kontroly.

**Mechanický ocas:** ovládá ho řidič. Lze s ním bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

**Zbraně Araknidů:** chovají se stejně jako zbraně Gnómů a Hobgoblinů.

## Verze Araknimechů

Uvedená verze je Lehký araknimech. Existují další velikosti. Ničivost ocasu se násobí velikostí. Mega-araknimech má dosah Mechanického ocasu 100 metrů a Pavoučího vlákna 1 km, Giga-araknimech má dosah Mechanického ocasu 200 metrů a Pavoučího vlákna 2 km.

**Střední araknimech:** velikost je 2+, 100 HP-V.

**Těžký araknimech:** velikost je 3+, 200 HP-V.

**Mega-araknimech:** velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

**Giga-araknimech:** velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Krustacimech (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 2 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** mechanická klepeta (DAM-V 10, dva útoky v jedné akci)

**Zbraně (příďová střílna):** 2x dělostřelecká zbraň Krustacidů, 2x těžká zbraň Krustacidů

**Cestovní rychlost:** 10 km/h

**Palivo:** 5

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

Velikost: 1+

**Plavání:** Může plavat ve vodě (na hladině i pod ní). Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 20 km/h. Může se ponořit až do hloubky 5 km. Může chodit po dně.

**Stabilita:** Když se pohybuje po zemi, nemůže podlehnout efektu Ztráty kontroly.

**Mechanická klepeta:** ovládá je řidič.

**Zbraně Krustacidů:** chovají se stejně jako zbraně Trpaslíků a Orků.

## Verze Krustacimechů

Uvedená verze je Lehký krustacimech. Existují další velikosti. Ničivost klepet se násobí velikostí. Mega-krustacimech se může ponořit do hloubky 10 km, Giga-krustacimech 20 km.

**Střední krustacimech:** velikost je 2+, 100 HP-V.

**Těžký krustacimech:** velikost je 3+, 200 HP-V.

**Mega-krustacimech:** velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

**Giga-krustacimech:** velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Pteromech (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 2 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** mechanický zobák (DAM-V 10)

**Zbraně:** mechanické pařáty (DAM-V 5, dva útoky v jedné akci)

**Zbraně (příďová střílna):** 2x dělostřelecká zbraň Pteraviorů, 2x těžká zbraň Pteraviorů

**Cestovní rychlost:** 30 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

Velikost: 1+

**Křídla:** Může létat v atmosféře, jako VTOL. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 60 km/h.

**Mechanický zobák:** ovládá ho řidič.

**Mechanické pařáty:** ovládá je řidič. Lze s nimi bojovat jen když je Pteromech ve vzduchu.

**Zbraně Pteraviorů:** chovají se stejně jako zbraně Canirů.

## Verze Pteromechů

Uvedená verze je Lehký pteromech. Existují další velikosti. Ničivost zobáku a pařátů se násobí velikostí. Super-pteromech a Hyper-pteromech se mohou dostat i do Sub-orbitální letové výšky.

**Střední pteromech:** velikost je 2+, 100 HP-V.

**Těžký pteromech:** velikost je 3+, 200 HP-V.

**Super-pteromech:** velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

**Hyper-pteromech:** velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.



## Reptilimech (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 2 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** mechanické čelisti (DAM-V 10)

**Zbraně:** mechanický ocas (DAM-V 5, bodná/sečná/úderná zbraň)

**Zbraně (příďová střelna):** 2x dělostřelecká zbraň Reptiliorů, 2x těžká zbraň Reptiliorů

**Cestovní rychlost:** 60 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

Velikost: 1+

**Mechanické čelisti:** ovládá je řidič.

**Mechanický ocas:** ovládá ho řidič. Lze s ním bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

**Zbraně Reptiliorů:** chovají se stejně jako zbraně Ursarů.

## Verze Reptilimechů

Uvedená verze je Lehký reptilimech. Existují další velikosti. Ničivost čelistí a ocasu se násobí velikostí. Super-reptilimech má dosah Mechanického ocasu 100 metrů, Hyper-reptilimech 200 metrů.

**Střední reptilimech:** velikost je 2+, 100 HP-V.

**Těžký reptilimech:** velikost je 3+, 200 HP-V.

**Super-reptilimech:** velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

**Hyper-reptilimech:** velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Amphibimech (super-těžké kráčedlo)

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

**Typ:** uzavřené, kráčedlo

**Cena:** n/a

**Posádka:** řidič, 2 střelci, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** mechanické čelisti (DAM-V 10)

**Zbraně:** mechanický jazyk (DAM-V 5)

**Zbraně (příďová střelna):** 2x dělostřelecká zbraň Amphibiorů, 2x těžká zbraň Amphibiorů

**Cestovní rychlost:** 30 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	AR
X	X	X	X	X	X	8	17	17	50	17

Velikost: 1+

**Plavání:** Může plavat ve vodě (na hladině i pod ní). Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 60 km/h. Může se ponořit až do hloubky 5 km. Může chodit po dně.

**Mechanické čelisti:** ovládá je řidič.

**Mechanický jazyk:** ovládá ho řidič. Jeho útok nelze Vykřít ani mu Uhnout.

**Zbraně Amphibiorů:** chovají se stejně jako zbraně Felirů.

## Verze Amphibimechů

Uvedená verze je Lehký amphibimech. Existují další velikosti. Ničivost čelistí a jazyka se násobí velikostí. Super-amphibimech se může ponořit do hloubky 10 km, Hyper-amphibimech 20 km.

**Střední amphibimech:** velikost je 2+, 100 HP-V.

**Těžký amphibimech:** velikost je 3+, 200 HP-V.

**Super-amphibimech:** velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

**Hyper-amphibimech:** velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

## Speciální vozidla

Speciální atmosférické letouny jsou specifické pro určitou rasu, nebo skupinu ras.

### Lidé Bílých říší:

Magicky ovládaná vozidla. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ní. Ovládá je magie, takže de facto fungují podobně jako Golemové. Všechna vozidla mohou mít tuto modifikaci, i vozidla s jinými modifikacemi. Hodnoty CC, RC, P, I, W a CH jsou 10. Vozidlo je považováno za Magickou bytost. Ve svém tahu může vozidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu vozidla desetinásobně.

### Lidé Černých říší:

Vozidla řízená umělou inteligencí. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ní. Ovládá je inteligentní počítač, takže de facto fungují podobně jako Roboti. Všechna vozidla mohou mít tuto modifikaci, i vozidla s jinými modifikacemi. Hodnoty CC, RC, P, I, W a CH jsou 10. Vozidlo je považováno za Mechanickou bytost. Ve svém tahu může vozidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu vozidla desetinásobně.

### Felirové a Canirové:

Všechna kolová vozidla existují také ve speciální „lovecké verzi“. Pohybují se po jediném kole, přičemž trup vozidla je uvnitř tohoto kola. Gyrostabilizátory zabraňují, aby se vozidlo převrátilo a zajišťují také změnu směru jízdy. Agility je zvýšeno o 2, rychlost je dvojnásobná. Cena vozidla je dvojnásobná.

Všechna pásová vozidla existují také ve speciální „lovecké verzi“. Pohybují se po dvou kolech umístěných vedle sebe, přičemž trup vozidla je uvnitř těchto kol. Gyrostabilizátory zabraňují, aby se vozidlo přetočilo dopředu či dozadu. Změna směru jízdy je zajištěna tím, že jedno kolo přibrzdí nebo se přepne do zpětného chodu. Ve výsledku vozidlo dosahuje stejných vlastností, jako klasická pásová vozidla. Agility je zvýšeno o 2, rychlost je dvojnásobná. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Půlčici:

Všechna kolová a pásová vozidla Půlčků existují také v magnetické verzi. Jejich podvozek je nahrazen deskami z magnetoceli, které reagují na magnetické pole planety. Vznáší se, ale jen velmi nízko nad zemí, takže nemají výhody vznášedel. Stále se chovají jako kolová respektive pásová vozidla. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na Agility. Pokud je vozidlo terčem Magnetického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Goblini:

Všechna kolová a pásová vozidla Goblinů existují také ve vibrační verzi. Jejich podvozek je nahrazen deskami z vibroceli, které reagují na okolní vzduch. Vznáší se, ale jen velmi nízko nad zemí, takže nemají výhody vznášedel. Stále se chovají jako kolová respektive pásová vozidla. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na Agility. Pokud je vozidlo terčem Sonického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Gnómové:

Všechna kolová a pásová vozidla existují také v multi-vektorové verzi. Kola a pásy jsou zavěšeny na kloubech schopných otáčet se o 360° nezávisle na ostatních. Vozidlo se může otočit na místě nebo se pohybovat třeba i bokem napřed. Může též couvat plnou rychlostí. Získávají + 2 k Agility a mohou na něj provádět Opravný hod. Cena vozidla je dvojnásobná.

### Hobgoblini:

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

### Všechny Civilizované i Barbarské rasy:

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

## 3.3 Bojové čluny

### Průzkumný člun

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

**Typ:** otevřené, hladinové

**Cena:** 40.000

**Posádka:** kormidelník, operátor

**Pasažéři:** 2

**Zbraně:** n/a

**Cestovní rychlost:** 100 km/h

**Palivo:** 5

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	16	10	10	100	10

Velikost: 5

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

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

**Ponorné průzkumné a ECM čluny:** typ: uzavřené, ponorné. Maximální hloubka ponoru je 50 m. Cena je dvojnásobná.

### Torpédový člun

Těžší bitevní čluny vyzbrojené lehkými torpédometry.

**Typ:** uzavřené, hladinové

**Cena:** 100.000

**Posádka:** kormidelník, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová věž):** 1x lehký torpédomet (může střílet i na podvodní cíle)

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

**Cestovní rychlost:** 40 km/h

**Palivo:** 7

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	14

Velikost: 10

**Ponorné torpédové čluny:** typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet pod vodou i na hladině.

### Čistící člun

Těžší bitevní čluny vyzbrojené vrhači látek – plamenomety, rozprašovači žiravin a podobně.

**Typ:** uzavřené, hladinové

**Cena:** 100.000

**Posádka:** kormidelník, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

**Zbraně (příďová věž):** 1x dělostřelecká látková zbraň

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

**Cestovní rychlost:** 40 km/h

**Palivo:** 7

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	14

Velikost: 10

**Ponorné čistící čluny:** typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet pod vodou i na hladině.

## Ženíjní člun

Ženíjní čluny poskytují technickou podporu námořním jednotkám.

**Typ:** uzavřené, hladinové

**Cena:** 100.000

**Posádka:** kormidelník, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

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

**Cestovní rychlost:** 40 km/h

**Palivo:** 7

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	12

Velikost: 10

**Odmínovací radlice:** speciální radlice na přídi, která dovoluje odhrnout plavoucí překážky, které by jinak stály v cestě (např. ledové kry). Člun za ně nemá postihy. Také bezpečně odpaluje všechny námořní miny, které mu leží v cestě.

**Skládací most:** most dlouhý až 50 metrů, který člun může položit a pozemním jednotkám tak umožnit překonat vodní plochu. Položení mostu je 1 akce, stejně jako jeho opětovné složení. Více ženíjních člunů se může spojit a vytvořit tak mnohem delší most. Most lze položit uprostřed vodní plochy (např. na jezero, moře) a použít ho jako přistávací plochu pro letouny. CTOL letouny však budou vyžadovat více mostů za sebou. Přesný počet stanoví GM.

**Navijáky:** dva navijáky (jeden na zádi, jeden na přídi) s odolným 100 metrů dlouhým lanem. Mohou přitáhnout objekt – vyžaduje to hod proti Strength. Mohou zaháknout nepohyblivé plavidlo a vléct ho (na tažení plavidla Velké kategorie je nutné tolik Ženíjních člunů, kolik je desetinásobek jeho velikosti, např. na odtažení plavidla velikosti 1+ bude nutné 10 Ženíjních člunů).

**Mechanická paže:** jeřáb, který může manipulovat s nejrůznějšími objekty. Člun může odstranit těžké překážky, které mu stojí v cestě – odstranění je 1 akce a vyžaduje hod proti Strength.

**Ponorné ženíjní čluny:** typ: uzavřené, podvodní. Maximální hloubka ponoru je 100 m. Cena je dvojnásobná. Ze zbraní mohou střílet pod vodou i na hladině.

## Velký batyskaf

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

**Typ:** uzavřené, ponorné

**Cena:** 200.000

**Posádka:** kormidelník

**Pasažéři:** 4

**Zbraně:** n/a

**Cestovní rychlost:** 10 km/h

**Maximální ponor:** 10 km

**Palivo:** 15

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	5	15	15	200	15

Velikost: 10

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

### Q-loď

Termínem „Q-loď“ se označuje loď (ať už námořní, oblačná nebo vesmírná), která slouží jako návnada k vylákání nepřítele z jeho úkrytu. Jedná se o civilní plavidlo vybavené skrytými zbraněmi, na první pohled vypadá bezbranně. Když na něj nepřátelská loď zaútočí, odhalí tak svoji pozici. Q-loď poté rychle vysune své zbraně a zničí ji. Q-loďe jsou efektivní v boji proti pirátům, protože ti civilní loď přímo vyhledávají. Dobře známá je operace Q-Bait. Osm říší sektoru Nyxun se v roce 13-529 spojilo, aby se vypořádalo s obávanými vesmírnými piráty Dark Buccaneers. Vytvořily konvoj více než pěti set nákladních Q-loďí, které poslaly po málo používané vesmírné trase. Piráti se na návnadu chytili a v následující bitvě utrpěli těžké ztráty. Nebyli sice zničeni, ale celému sektoru se příštích 400 let vyhýbali obloukem. Když se potom vrátili, byli mnohem opatrnější a jejich operace byly omezené jen na okrajové sub-sektory.

## Speciální čluny

Speciální námořní čluny jsou specifické pro určitou rasu, nebo skupinu ras.

### Lidé Bílých říší:

Magicky ovládané čluny. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ní. Ovládá je magie, takže de facto fungují podobně jako Golemové. Všechny čluny mohou mít tuto modifikaci, i čluny s jinými modifikacemi. Hodnoty CC, RC, P, I, W a CH jsou 10. Člun je považován za Magickou bytost. Ve svém tahu může člun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu člunu desetinásobně.

### Lidé Černých říší:

Čluny řízené umělou inteligencí. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ní. Ovládá je inteligentní počítač, takže de facto fungují podobně jako Roboti. Všechny čluny mohou mít tuto modifikaci, i čluny s jinými modifikacemi. Hodnoty CC, RC, P, I, W a CH jsou 10. Člun je považován za Mechanickou bytost. Ve svém tahu může člun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu člunu desetinásobně.

### Půlčici

Všechny čluny Půlčků existují také v magnetické verzi. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z magnetoceli, které reagují na magnetické pole planety. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na Agility. Pokud je člun terčem Magnetického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena člunu je dvojnásobná.

### Goblini:

Všechny čluny Goblinů existují také ve vibrační verzi. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z vibrocely, které reagují na okolní vodu. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na Agility. Pokud je člun terčem Sonického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Cena člunu je dvojnásobná.

### Gnómové:

Všechny čluny existují také v multi-vektorové verzi. Lodní šrouby jsou umístěny v plovácích schopných otáčet se o 360° nezávisle na ostatních. Člun se může otočit na místě nebo se pohybovat třeba i bokem napřed. Může též couvat plnou rychlostí. Získávají + 2 k Agility a mohou na něj provádět Opravný hod. Cena člunu je dvojnásobná.

### Hobgoblini:

Všechny čluny existují také v defenzivní verzi. Když jsou u břehu nebo na mělčině, můžou se transformovat na obrannou věž, která je pevně přichycená k zemi. Nemohou se sice hýbat z místa, ale získávají + 5 k Armor a mohou se otáčet o 360°, takže všemi svými zbraněmi pokryjí celé okolí. Transformace trvá 1 minutu (v boji 1 akci). Cena člunu je dvojnásobná.

### Trpaslíci:

Všechny čluny existují také v „důlní verzi“. Na přídě mají velký vrták a sadu razících hlav pro rychlé a snadné hloubení tunelů. Cestovní rychlost pod zemí je poloviční. Pod zemí mohou být maximálně 1 hodinu, potom musí alespoň na 5 hodin na hladinu načerpat čerstvý vzduch. To neplatí pro ponorky, protože ty mají vlastní podporu života. Hladinová plavidla se zavrtají do dna tak, že k němu volně klesnou. Když se z podzemí dostanou, samy vyplavou vzhůru na hladinu. V obou případech platí, že na rozdíl od ponorek během toho nemohou manévrovat. Cena člunu je dvojnásobná.

### Orkové:

Všechny čluny Orků existují také v „bleskové verzi“. Na zádi mají velký raketový motor, který jim dočasně poskytuje vysoké zrychlení. Cestovní rychlost s raketami je dvojnásobná. Rakety mohou být zapnuté maximálně 1 hodinu, potom se musí alespoň 5 hodin chladit. Cena člunu je dvojnásobná.

### Trollové, Zlobři a Obři:

Lehké, Střední a Těžké tanky existují také ve verzi Osobní bitevní platformy. Použijte údaje těchto vozidel, jedná se však o hladinové čluny. Platforma je člun, jehož posádkou je jeden Titán. Může nést i jednoho pasažera velikosti 1 (obvykle Titánova služebníka). Lehké tanky jsou pro Trolly, Střední tanky pro Zlobry a Těžké tanky pro Obry. Všechny zbraně ovládá sám Titán. Jedná se o Otevřené plavidlo, pasažér však může být ukryt, jako by byl v Uzavřeném plavidle. Cestovní rychlost je dvojnásobná. Cena člunu je stejná, jako cena vzorového vozidla.

## 3.4 Malé letouny

### Vzdušný skútr

Typ: otevřené, STOL

Cena: 20.000

Nosnost: 2

Velikost: 2

Cestovní rychlost: 200 km/h

Palivo: 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	15	5	10	25	0

### Vzdušný motocykl

Typ: otevřené, CTOL

Cena: 30.000

Nosnost: 2

Velikost: 2

Cestovní rychlost: 600 km/h

Palivo: 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

### Velký vzdušný motocykl

Typ: otevřené, CTOL

Cena: 50.000

Nosnost: 4

Velikost: 3

Cestovní rychlost: 300 km/h

Palivo: 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

### Létající bob

Typ: otevřené, CTOL

Cena: 12.000

Nosnost: 2

Velikost: 2

Cestovní rychlost: 400 km/h

Palivo: 3

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	10	12	50	0

### Velký létající bob

Typ: otevřené, CTOL

Cena: 20.000

Nosnost: 4

Velikost: 3

Cestovní rychlost: 200 km/h

Palivo: 4

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	Armor
X	X	X	X	X	X	14	12	12	75	0

„Vesmírné křižníky sestoupily do stratosféry a otevřely hangáry. Odjistili jsme protiletadlová děla, ale... místo obvyklých stíhaček vyletěly stovky létajících motocyklů. Nešlo je zaměřit...“  
- plukovník Gurrđ, Bitva o Heyan

## 3.5 Bojové letouny

### Průzkumný letoun

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

**Typ:** uzavřené, CTOL

**Cena:** 100.000

**Posádka:** pilot, operátor

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** n/a

**Cestovní rychlost:** 1000 km/h

**Palivo:** 25

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	12

Velikost: 5

### Vesmírný průzkumný letoun

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

**Typ:** uzavřené, CTOL

**Cena:** 200.000

**Posádka:** pilot, operátor

**Pasažéři:** 0

**Zbraně:** n/a

**Cestovní rychlost (ve vesmíru):** 10.000 km/h

**Cestovní rychlost (v atmosféře):** 500 km/h (navíc postih – 2 na Agility)

**Palivo:** 25

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	12

Velikost: 5

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

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

### Design:

(atmosférické letouny)

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

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

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

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

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

**Trpaslíci, Orkové:** cykloplány s dvěma rotujícími křídlovými válci.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** antigravitační letouny.

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

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

## Ženíjní helikoptéra

Ženíjní helikoptéry (či ekvivalentní VTOL letouny) poskytují technickou podporu vzdušným jednotkám.

**Typ:** uzavřené, VTOL

**Cena:** 300.000

**Posádka:** pilot, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

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

**Cestovní rychlost:** 150 km/h

**Palivo:** 10

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	14

Velikost: 10

## Ženíjní vesmírná loď

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

**Typ:** uzavřené, VTOL

**Cena:** 600.000

**Posádka:** pilot, střelec, velitel

**Pasažéři:** 0

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

**Cestovní rychlost (ve vesmíru):** 1.500 km/h

**Cestovní rychlost (v atmosféře):** 75 km/h (navíc postih – 2 na Agility)

**Palivo:** 10

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	14

Velikost: 10

**Odmínovací systém:** speciální konstrukce na přídi, která dovoluje odstranit překážky, které by jinak stály v cestě (např. kabely, větve, malé asteroidy). Letoun za ně nemá postihy. Také bezpečně odpaluje všechny vzdušné/vesmírné miny, které mu leží v cestě.

**Navijáky:** čtyři navijáky zespod trupu s odolným 100 metrů dlouhým lanem. Mohou vyzvednout objekt – vyžaduje to hod proti Strength. Mohou zaháknout vozidlo, plavidlo nebo letoun a nést ho v podvěsu (na zaháknutí stroje Velké kategorie je nutné tolik Ženíjních letounů, kolik je desetinásobek jeho velikosti, např. na zaháknutí stroje velikosti 1+ bude nutné 10 Ženíjních letounů). Pomocí navijáků mohou ve vesmíru stejným způsobem vléct nepohyblivou vesmírnou loď. Ženíjní letouny nemohou vléct plavidla Obří kategorie.

**Mechanická paže:** jeřáb, který může manipulovat s nejrůznějšími objekty. Letoun může odstranit těžké překážky, které mu stojí v cestě – odstranění je 1 akce a vyžaduje hod proti Strength.

## Design:

(atmosférické letouny)

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

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

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

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

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

**Trpaslíci, Orkové:** cykloptéry s dvěma páry rotujících křídlových válců.

**Vznešení, Temní a Lesní elfové:** antigravitační letouny.

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

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



## Speciální letouny

Speciální atmosférické letouny jsou specifické pro určitou rasu, nebo skupinu ras.

### Lidé Bílých říší:

Magicky ovládané letouny. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ní. Ovládá je magie, takže de facto fungují podobně jako Golemové. Všechny letouny mohou mít tuto modifikaci, i letouny s jinými modifikacemi. Hodnoty CC, RC, P, I, W a CH jsou 10. Letoun je považován za Magickou bytost. Ve svém tahu může letoun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu letounu desetinásobně.

### Lidé Černých říší:

Letouny řízené umělou inteligencí. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ní. Ovládá je inteligentní počítač, takže de facto fungují podobně jako Roboti. Všechny letouny mohou mít tuto modifikaci, i letouny s jinými modifikacemi. Hodnoty CC, RC, P, I, W a CH jsou 10. Letoun je považován za Mechanickou bytost. Ve svém tahu může letoun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu letounu desetinásobně.

### Půlčící:

Všechny letouny Půlčíků existují také v magnetické verzi. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z magnetoceli, které reagují na magnetické pole planety. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na Agility. Pokud je letoun terčem Magnetického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Tuto modifikaci nemohou mít vesmírné letouny. Cena letounu je dvojnásobná.

### Goblini:

Všechny letouny Goblinů existují také ve vibrační verzi. Jejich pohonný systém je nahrazen deskami z vibrocely, které reagují na okolní vzduch. Rychlost je dvojnásobná a mohou provádět Opravný hod na Agility. Pokud je letoun terčem Sonického útoku, musí si hodit na Ztrátu kontroly. Tuto modifikaci nemohou mít vesmírné letouny. Cena letounu je dvojnásobná.

### Gnómové:

Všechny letouny existují také v multi-vektorové verzi. Vrtule jsou umístěny v gondolách schopných otáčet se o 360° nezávisle na ostatních. Letoun se může otočit na místě nebo se pohybovat třeba i bokem napřed. Může též couvat plnou rychlostí. Chová se jako VTOL. Získávají + 2 k Agility a mohou na něj provádět Opravný hod. Cena letounu je dvojnásobná.

### Hobgoblini:

Všechny letouny existují také v defenzivní verzi. Když jsou na zemi, můžou se transformovat na obrannou věž, která je pevně přichycená k zemi. Nemohou se sice hýbat z místa, ale získávají + 5 k Armor a mohou se otáčet o 360°, takže všemi svými zbraněmi pokryjí celé okolí. Transformace trvá 1 minutu (v boji 1 akci). Cena letounu je dvojnásobná.

### Trpaslíci:

Všechny letouny existují také v „důlní verzi“. Na přídě mají velký vrták a sadu razících hlav pro rychlé a snadné hloubení tunelů. Cestovní rychlost pod zemí je desetinová. Pod zemí mohou být maximálně 1 hodinu, potom musí alespoň na 5 hodin na povrch načerpat čerstvý vzduch. To neplatí pro vesmírné letouny, protože ty mají vlastní podporu života. Letoun musí nejprve normálně přistát, aby se mohl zavrtat. Nemůže tedy vletět rovnou pod zem. Cena letounu je dvojnásobná.

### Orkové:

Všechny letouny Orků existují také v „bleskové verzi“. Na zádi mají velký raketový motor, který jim dočasně poskytuje vysoké zrychlení. Cestovní rychlost s raketami je dvojnásobná. Rakety mohou být zapnuté maximálně 1 hodinu, potom se musí alespoň 5 hodin chladit. Cena letounu je dvojnásobná.

### Trollové, Zlobři a Obři:

Lehké, Střední a Těžké tanky existují také ve verzi Osobní bitevní platformy. Použijte údaje těchto vozidel, jedná se však o CTOL letouny. Platforma je letoun, jehož posádkou je jeden Titán. Může nést i jednoho pasažera velikosti 1 (obvykle Titánova služebníka). Lehké tanky jsou pro Trolly, Střední tanky pro Zlobry a Těžké tanky pro Obry. Všechny zbraně ovládá sám Titán. Jedná se o Otevřený letoun, pasažér však může být ukryt, jako by byl v Uzavřeném letounu. Cestovní rychlost je desetinásobná. Cena letounu je dvojnásobná oproti ceně vzorového vozidla.

## 3.6 Doplnky strojů

Další doplňky pro vozidla, čluny a letouny.

### **Chladné zbraně pro kráčedla**

Cena: různá

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

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

**Pařát:** s dlouhými a ostrými drápy (bodná/sečná). DAM 50. Cena: 10.000

**Meč:** je rozměrná univerzální zbraň (bodná/sečná). DAM 150. Cena: 20.000

**Kyj:** je ničivá zbraň s těžkou hladkou hlavicí (úderná). DAM 150. Cena: 20.000

**Palcát:** je jako kyj, ovšem hlavice je posetá ostny a čepelemi (úderná). DAM 200. Cena: 30.000

**Biják:** je jako kyj, ovšem hlavice je s toporem spojena dlouhým řetězem (úderná). Protivník má postih – 2 na CC při hoďu na Vykrytí nebo – 2 na Agility při hoďu na Úhyb. DAM 200. Cena: 30.000. Multibiják stojí dvojnásobek, je to Dvojbřítá zbraň. Biják ani multibiják nemůže být použit na vykrytí.

**Řemdih:** je jako biják, ovšem hlavice je posetá ostny a čepelemi (úderná). Protivník má postih – 2 na CC při hoďu na Vykrytí nebo – 2 na Agility při hoďu na Úhyb. DAM 250. Cena: 40.000. Multiřemdih stojí dvojnásobek, je to Dvojbřítá zbraň. Řemdih ani multiřemdih nemůže být použit na vykrytí.

**Krumpáč:** je devastující zbraň s jedním bodným klínem (bodná). DAM 250. Cena: 40.000. Dvouklínový stojí dvojnásobek, je to Dvojbřítá zbraň.

**Sekyra:** je devastující zbraň s jednou sečnou čepelí (sečná). DAM 250. Cena: 40.000. Dvojbřítá stojí dvojnásobek, je to Dvojbřítá zbraň.

**Kladivo:** je devastující zbraň s jednou údernou hlavou (úderná). DAM 250. Cena: 40.000. Dvouhlavé stojí dvojnásobek, je to Dvojbřítá zbraň.

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

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

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

### **Náramenní zbraně pro kráčedla**

Cena: cena zbraně + 10.000

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

### **Multi-ovladač**

Cena: 4.000

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

### **Lyže / Široké pásy / Široká chodidla**

Cena: 500

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

### **Kovové hřeby**

Cena: 500

Jen pro vozidla. Kovové hroty na kola/pásy/chodidla pro snadný pohyb po ledu. Ruší postih za Obtížný terén při pohybu po ledu.

### **Obří padák**

Cena: 1.000

Jen pro vozidla a čluny. Padák je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblasti. Stroj padá relativně pomalu a jeho let je silně ovlivňován větrem. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Stroj spolu s padákem nemůže mít Jetchute, Jump-pack ani Jetpack.

### **Obří přistávací trysky "jetchute"**

Cena: 10.000

Jen pro vozidla a čluny. Jetchute je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblasti. Stroj může být z letounu vysazen pomocí brzdících přistávacích trysek. Stroj padá velmi rychle, trysky se aktivují až několik desítek metrů nad povrchem. Neodchylují se, ale vydávají hluk a jasnou zář z trysek. Palivo na jedno použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Stroj spolu s Jetchutem nemůže mít Padák, Jump-pack ani Jetpack.

### **Obří skokové trysky "jump-pack"**

Cena: 10.000

Lze instalovat jen na kráčedlo. Jump-pack je Jetpack s omezenou říditelností trysek. Kráčedlo jeho pomocí může provádět jen dlouhé a vysoké skoky, do výšky až 100 metrů a do vzdálenosti 300 metrů. Vydává hluk a jasnou zář z trysek. Palivo na 5 použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Aeronaut. Vozidlo spolu s Jump-packem nemůže mít Padák, Jetchute ani Jetpack.

### **Obří letové trysky "jetpack"**

Cena: 20.000

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

### **Boční střelna:**

Cena: polovina ceny letounu.

Všechny letouny, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i dvojici Bočních střel. Mají stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž. Cena je za dvojici. Nelze kombinovat s Bočními věžemi.

### **Boční věž:**

Cena: polovina ceny letounu + 10.000

Všechny letouny, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i dvojici Bočních věží. Má stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž. Cena je za dvojici. Nelze kombinovat s Bočními střelnami.

### **Dolní otočná věž:**

Cena: polovina ceny letounu + 10.000

Všechny letouny, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i Dolní otočnou věž. Ta se hodí k útoku na pozemní cíle. Má stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž.

### **Obléhací štít**

Cena: 4.000

Mohutný pancéřovaný štít, který chrání před vozidla. Lze namontovat jen na Podpůrné dělostřelectvo a Útočné dělo. Zvyšuje Armor na 19, avšak jen proti útokům zepředu. Snižuje Agility o 5.

### **Pokladač min**

Cena: 10.000

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

### **Dálkové ovládání**

Cena: 20.000

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

### **Reaktivní pancéřování**

Cena: polovina ceny stroje

Reaktivní pancéřování ruší postihy na Armor, které případný útok dá. Např. kumulativní střela snižuje Armor cíle o 5 – cíli s reaktivním pancéřováním však nikoliv. Reaktivní pancéřování je jen na tři použití, poté je vyřazeno.

### **Ablativní pancéřování**

Cena: polovina ceny stroje

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

### **Štítový generátor**

Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)

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

### **Pasivní maskovací zařízení**

Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)

Maskovací zařízení se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie, *Základní kniha*). V každém případě to jsou systémy, které stroj nějakým způsobem maskují. Systém je neustále aktivován. Stroj je neustále schován, nepřítel ho tedy musí nejprve objevit (hodem proti Perception, v boji jedna akce).

### **Aktivní maskovací zařízení**

Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)

Maskovací zařízení se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Technologie, *Základní kniha*). V každém případě to jsou systémy, které stroj nějakým způsobem maskují. Systém vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Stroj je schován a zachytitelný jen určitými způsoby.

### **Plazmový reaktor / Éterický talisman (Černé říše / Bílé říše)**

Cena: cena stroje + 50.000

Motor strojů Černých říší je nahrazen plazmovým reaktorem. Motor strojů Bílých říší je nahrazen éterickým talismanem. Stroj už nepotřebuje palivo.

### **Nitro / Forsáž**

Cena: polovina ceny stroje

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

### Velitelské vybavení

Cena: 50.000

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

### Přímý ovládací systém

Cena: stejná jako stroj

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

### Bojová úprava

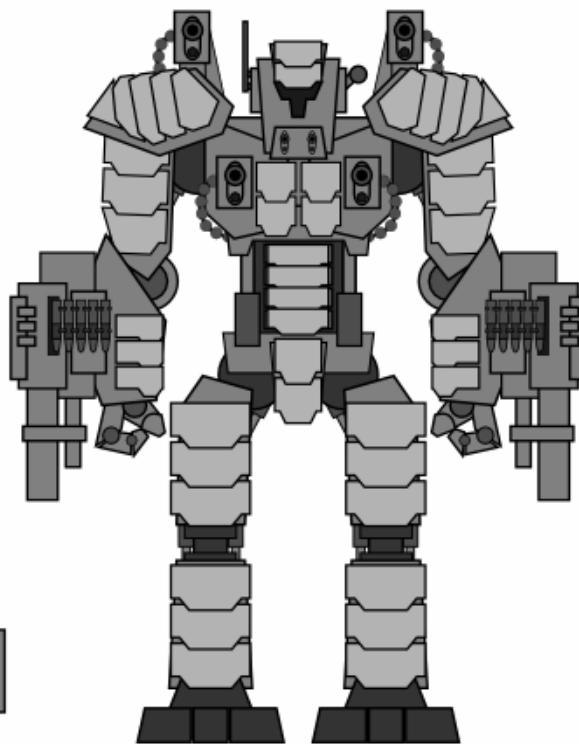
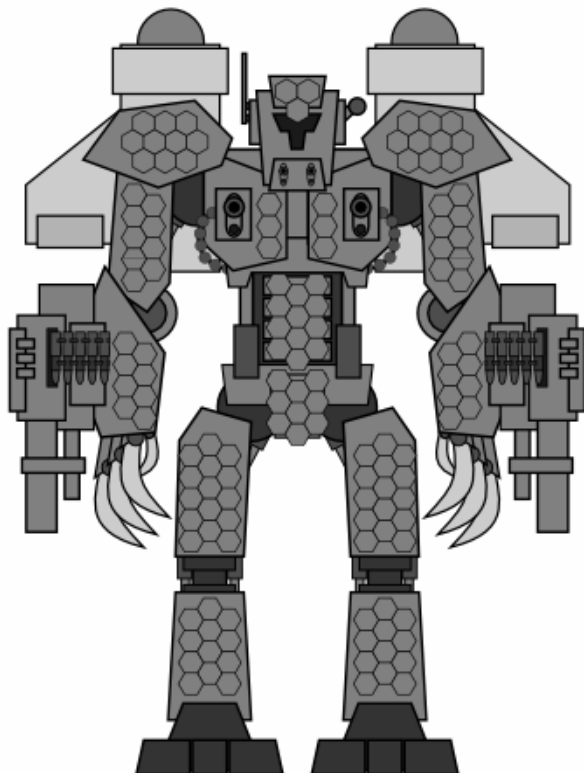
Cena: stejná jako stroj

Toto lze instalovat jen na **Malý stroj**. Bojová úprava přidává hodnotu Armor 5. Taktéž přidává dvě pušky (obě mohou vystřelit v jedné akci) nebo jednu těžkou střelnou zbraň. Zbraně jsou instalovány pevně v bocích respektive na přídí stroje a mohou tedy střílet jen přímo vpřed.

super-těžké kráčedlo,  
H konfigurace

dodatečné vybavení:

- chladná zbraň (pařáty)
- obří letové trysky
- reaktivní pancéřování



super-těžké kráčedlo,  
H konfigurace

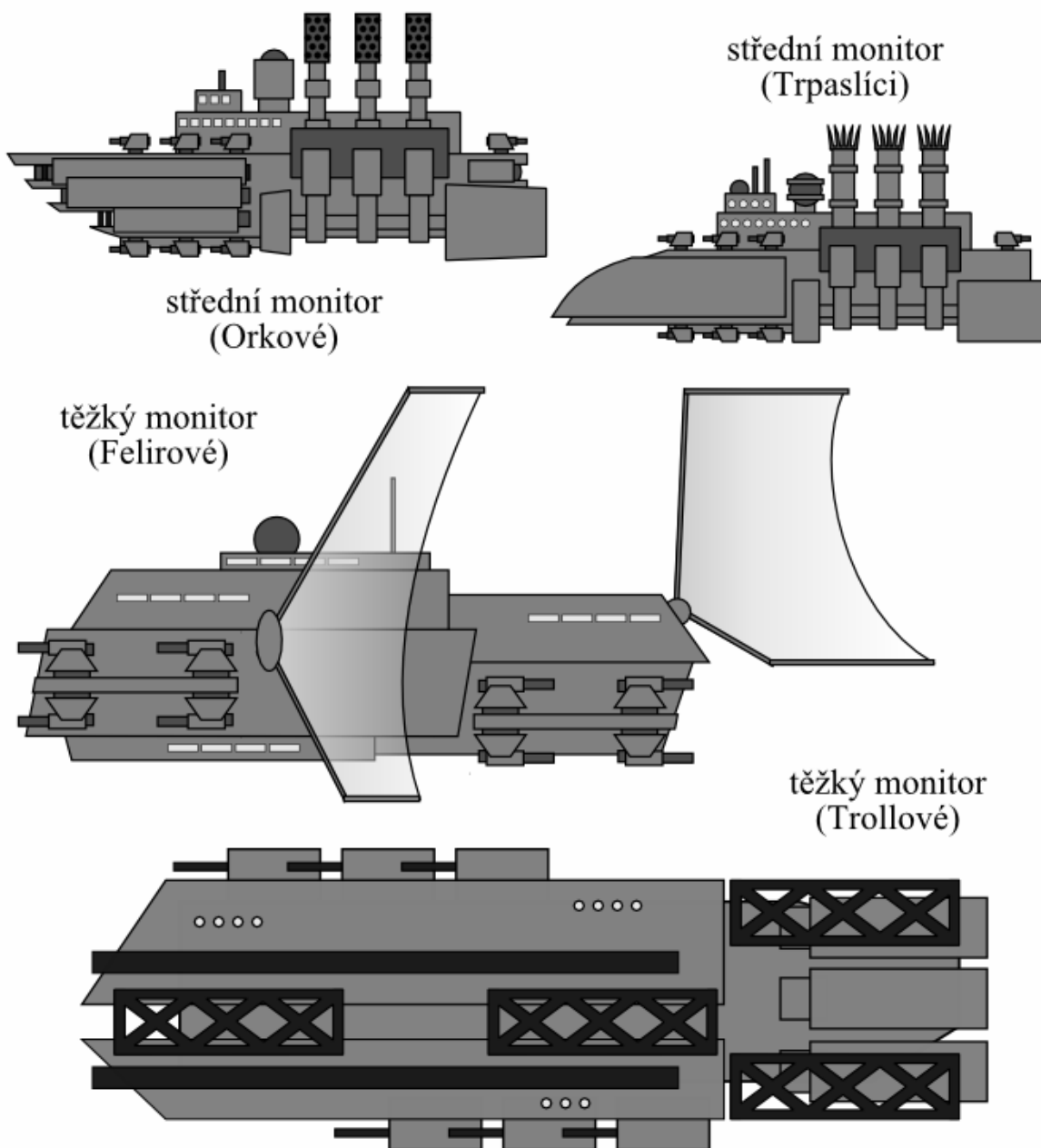
dodatečné vybavení:

- chladná zbraň (ruce)
- náramenní zbraně
- ablativní pancéřování

### 3.7 Bojová vesmírná plavidla

Následující vesmírná plavidla spadají do Velké velikostní kategorie, svými rozměry tedy odpovídají námořním či oblačným lodím. Jedná se o Systémová plavidla, známá také jako Meziplanetární, protože jsou převážně používána k operacím uvnitř jednoho hvězdného systému. Standardně nemají FTL motory, takže cesta kamkoliv mimo soustavu by jim trvala velmi dlouho, řádově i miliony let. Plavidla těchto kategorií byla prvními, která byla do vesmíru vypuštěna. Některé technicky zaostalé či chudé říše je používají jako svá hlavní vesmírná námořnictva i dnes – větším mezihvězdným lodím se však samozřejmě nemohou rovnat.

FTL pohonem mohou být vybaveny dodatečně – mohou tak rychleji reagovat v rámci soustavy nebo dokonce i létat mimo ní. FTL rychlost je uvedena u každé loď, zpřístupní se ale až poté, co je FTL pohon instalován. FTL pohon nezabírá žádné sloty. Loď může být s tímto pohonem již zakoupena, její cena je v tom případě dvojnásobná. A nebo lze instalovat dodatečně, ve Vesmírných docích. Stojí stejně tolik, kolik daná loď.



## Lehký runabout

Lehké runabouty jsou nejmenší systémové bojové lodě. Slouží jako průzkumná a kurýrní plavidla

**Hráčská posádka:** 3 (kapitán, kormidelník, střelec)

**Cena:** 1 milion

**NPC posádka:** 100

**Přepravní kapacita:** 50

**Sloty:** 10

**Cestovní STL rychlost:** 80 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 8 sub-sektorů za hodinu)

**Palivo:** 10

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	16	6	6	25	6

Velikost: 1+

## Střední runabout

Střední runabouty jsou malé systémové bojové lodě. Slouží jako hlídková plavidla.

**Hráčská posádka:** 3 (kapitán, kormidelník, střelec)

**Cena:** 1,5 milionu

**NPC posádka:** 200

**Přepravní kapacita:** 100

**Sloty:** 20

**Cestovní STL rychlost:** 70 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 7 sub-sektorů za hodinu)

**Palivo:** 20

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	14	8	8	50	8

Velikost: 2+

## Těžký runabout

Těžké runabouty jsou lehké systémové bojové lodě. Slouží jako eskorta větších lodí.

**Hráčská posádka:** 3 (kapitán, kormidelník, střelec)

**Cena:** 2 miliony

**NPC posádka:** 300

**Přepravní kapacita:** 150

**Sloty:** 30

**Cestovní STL rychlost:** 60 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 6 sub-sektorů za hodinu)

**Palivo:** 30

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	10

Velikost: 3+

## Lehký monitor

Lehké monitory jsou rychlé a dobře manévrují, avšak mají relativně lehké pancéřování.

**Hráčská posádka:** 5 (kapitán, 2 kormidelníci, 2 střelci)

**Cena:** 4 miliony

**NPC posádka:** 400

**Přepravní kapacita:** 200

**Sloty:** 40

**Cestovní STL rychlost:** 50 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 5 sub-sektorů za hodinu)

**Palivo:** 40

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	12

Velikost: 4+

## Střední monitor

Kostra všech systémových námořnictev. Hodnoty pancéřování a rychlosti jsou vyrovnané.

**Hráčská posádka:** 5 (kapitán, 2 kormidelníci, 2 střelci)

**Cena:** 6 milionů

**NPC posádka:** 600

**Přepravní kapacita:** 300

**Sloty:** 60

**Cestovní STL rychlost:** 40 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 4 sub-sektory za hodinu)

**Palivo:** 50

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	14

Velikost: 5+

## Těžký monitor

Těžké monitory mají těžké pancéřování, avšak jsou relativně pomalé a špatně manévrují.

**Hráčská posádka:** 5 (kapitán, 2 kormidelníci, 2 střelci)

**Cena:** 8 milionů

**NPC posádka:** 800

**Přepravní kapacita:** 400

**Sloty:** 80

**Cestovní STL rychlost:** 30 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 3 sub-sektory za hodinu)

**Palivo:** 60

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	16

Velikost: 6+

## Karavela

Karavely jsou lodě schopné pracovat samostatně, protože nesou vše potřebné pro vedení války.

**Hráčská posádka:** 7 (kapitán, 2 kormidelníci, 4 střelci)

**Cena:** 10 milionů

**NPC posádka:** 1000

**Přepravní kapacita:** 500

**Sloty:** 100

**Cestovní STL rychlost:** 20 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 2 sub-sektory za hodinu)

**Palivo:** 70

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	4	17	17	500	17

Velikost: 7+

## Karaka

Karaky jsou mohutné a fungují jako velitelská plavidla.

**Hráčská posádka:** 7 (kapitán, 2 kormidelníci, 4 střelci)

**Cena:** 20 milionů

**NPC posádka:** 2000

**Přepravní kapacita:** 1000

**Sloty:** 200

**Cestovní STL rychlost:** 20 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 2 sub-sektory za hodinu)

**Palivo:** 80

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	4	17	17	1000	17

Velikost: 8+



## Galeona

Galeony jsou jedny z největších systémových lodí. Představují velkou hrozbu pro mezihvězdné lodě. Dokáží snadno ubránit planetární soustavu před velkou přesilou.

**Hráčská posádka:** 9 (kapitán, 2 kormidelníci, 6 střelců)

**Cena:** 40 milionů

**NPC posádka:** 3000

**Přepravní kapacita:** 1500

**Sloty:** 300

**Cestovní STL rychlost:** 10 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 1 sub-sektor za hodinu)

**Palivo:** 90

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	3	18	18	2000	18

Velikost: 9+

## Škuner

Škunery jsou největší systémová plavidla. Umí efektivně bojovat i s velkými mezihvězdnými loděmi. Dokáží ochránit planetární soustavu i před mohutnou přesilou.

**Hráčská posádka:** 9 (kapitán, 2 kormidelníci, 6 střelců)

**Cena:** 60 milionů

**NPC posádka:** 4000

**Přepravní kapacita:** 2000

**Sloty:** 400

**Cestovní STL rychlost:** 10 milionů km/h

**(Cestovní FTL rychlost:** 1 sub-sektor za hodinu)

**Palivo:** 100

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	Armor
n/a	X	X	X	X	X	3	18	18	4000	18

Velikost: 10+

### Lodě duchů

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

### Triskele

*Triskele* – tak je známa obrovská vesmírná loď Triskelionu. Poprvé byla pozorována v roce 13-985, od těch dob byla spatřena ještě několikrát – četnost svědectví je čím dál tím větší. Podle všeho je tato loď ve flotile Triskelionu zcela unikátní, možná se jedná o velitelské plavidlo. Svými rozměry spadá do kategorie superdreadnoughtů. O její výzbroji a možnostech se toho moc neví. Je zodpovědná za zničení celé soustavy Red Gem, vyhlazení všech Ursarů z planety Naikker (ostatní formy života však ušetřila), vytvoření časové distorze v sub-sektoru Juxu či pohlcení černé díry Olaupa-7. Několikrát se střetla s flotilami stoupců Světla i služebníků Temné ruky, pokaždé z bitvy vyšla vítězná a to bez jediného poškození. Někdy je doprovázena menšími loděmi, někdy však operuje zcela samostatně. Protože přesun lodí Triskelionu nelze nijak monitorovat, může překvapivě zaútočit téměř kdekoli v galaxii. Je to tajemná hrozba, která může zastihnout kohokoliv. Někteří stratégové zastávají názor, že pokud bude *Triskele* zničena, bude to znamenat porážku pro celý Triskelion.

## Vesmírná plavidla První velké trojice

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

**Zbraně Insektidů:** chovají se stejně jako zbraně Půlčíků a Goblinů.

**Zbraně Araknidů:** chovají se stejně jako zbraně Gnómů a Hobgoblinů.

**Zbraně Krustacidů:** chovají se stejně jako zbraně Trpaslíků a Orků.

Jedná se o technologické artefakty – nejsou na prodej.

## Vesmírná plavidla Druhé velké trojice

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

**Zbraně Pteraviorů:** chovají se stejně jako zbraně Canirů.

**Zbraně Reptiliorů:** chovají se stejně jako zbraně Ursarů.

**Zbraně Amphibiorů:** chovají se stejně jako zbraně Felirů.

Jedná se o technologické artefakty – nejsou na prodej.

### První velká trojice

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

### Generační lodě

Úlová loď (Hive-ship) – generační loď Insektidů.

Síťová loď (Web-ship) – generační loď Araknidů.

Doupětní loď (Lair-ship) – generační loď Krustacidů.

### Druhá velká trojice

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

### Městské lodě

Brlohová loď (Den-ship) – městská loď Reptiliorů.

Hnízdní loď (Nest-ship) – městská loď Pteraviorů.

Norová loď (Burrow-ship) – městská loď Amphibiorů.

## 3.8 Zařízení plavidel

Další zařízení pro námořní, atmosférická a vesmírná plavidla.

### **Přídavné kajuty**

Sloty: 1

Cena: 100

Kajuty zvyšují přepravní prostor lodi o 10 pasažérů.

### **Přídavné sklady**

Sloty: 1

Cena: 100

Sklady zvyšují přepravní prostor lodi o 10 tun.

### **Trezor**

Sloty: 1

Cena: 50.000

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

### **Cely**

Sloty: 1

Cena: 50.000

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

### **Palubní obranný systém**

Sloty: 1

Cena: 10.000

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

### **Komory stázové hibernace**

Sloty: 1

Cena: 50.000

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

### **Zdravotní zařízení**

Sloty: 10

Cena: 100.000

Palubní nemocnice. Dokáže vyléčit zraněné a nemocné NPC postavy rychlostí 10 za den. Pokud má loď více Zdravotních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

### **Servisní zařízení**

Sloty: 10

Cena: 100.000

Palubní opravna. Dokáže opravit poškozené a nefunkční NPC stroje rychlostí 10 za den. Pokud má loď více Servisních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

### **Opravná plavidla**

Sloty: 10

Cena: 1 milion

Zařízení na opravu jiných atmosférických, námořních i vesmírných plavidel. Toto plavidlo je schopno opravovat jiná plavidla tím, že se s nimi propojí. Oprava probíhá rychlostí 10 HP-V respektive 1 HP-O za den. Pokud má loď více Opraven plavidel, jejich efekt je kumulativní.

### **ECM zařízení**

Sloty: 5

Cena: 1 milion

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

### **Naložovací most / tunel**

Sloty: 5

Cena: 10.000

Pokud je loď v dostatečné blízkosti cizí lodi, může vysunout záchytné háky a naložovací most, kterým se s ní propojí. Loď musí být v blízkém kontaktu (přibližně 10 metrů), aby mohla most použít. Vysunutí háků a mostu je jedna akce. Jakmile je most vysunut, lze po něm jako jednu akci vypustit invazní síly: 100 vojáků. Pokud má loď mostů více, může je vysunout všechny najednou v jedné akci, pomocí jedné akce také může vypustit více vojáků. Ponorky a vesmírné lodě mají místo mostů naložovací tunely, které mohou použít pod vodou respektive ve vesmíru.

Pokud je zaháknutá loď stejně velká nebo menší, nemůže se pohybovat, dokud se nevyprostí. To jí zabírá 1 akci a musí při tom uspět v hoďu proti Strength.

Pokud je zaháknutá loď větší, může se pohybovat, ale menší loď k ní bude stále připoutaná.

### **Naložovací člun**

Sloty: 1

Cena: 10.000

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

### **Velitelská centrála**

Sloty: 5

Cena: 500.000

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

### **Ponurý interiér (jen pro Temnou ruku)**

Sloty: n/a

Cena: desetina ceny

Interiér lodi je temný a ponurý. Dekorace tvoří děsivé sochy a fresky, je slyšet tajemný šepot a tiché kroky, světla vrhají podivné stíny a všude je mlžný opar. Každý stoupenec Světla, který se ocitne na palubě lodi, zažívá strach – každých 10 minut si musí hodit na Paniku. Efekt není kumulativní.

### **AI počítač / Talisman vědomí (jen pro Černé říše / Bílé říše)**

Sloty: 1

Cena: 1 milion

U Černých říší může kontrolu nad lodí převzít AI počítač, který zcela nahradí posádku. U Bílých říší mohou být systémy lodě prostoupeny magií, která zcela nahradí posádku. Hodnoty RC, P, I, W a CH jsou 10. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

### **Palubní automatony (ne pro Bílé říše)**

Sloty: 1

Cena: 100.000 peněz

Na palubě jsou přítomny automatony, které pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Technickou asistenci na úrovni 3. Automatony dokáží opravit poškození lodě (ztráta HP). Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, poškození bylo opraveno. Oprava trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více automatů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Robotech automatony. Stojí dvojnásobek peněz a oprava jim zabere jen 1 minutu – lze ji tedy provést během boje. Vyhodnoťte ji na konci kola.

### **Palubní homunkulové (ne pro Bílé říše)**

Sloty: 1

Cena: 100.000 peněz

Na palubě jsou přítomni homunkulové, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Lékařskou asistenci na úrovni 3. Homunkulové dokáží napravit ztráty na NPC posádce. Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, zranění byla vyléčena. Ošetření trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více homunkulů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Biotech homunkuly. Stojí dvojnásobek peněz a ošetření jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

### **Palubní prostředníci (ne pro Černé říše)**

Sloty: 1

Cena: 100.000 peněz

Na palubě jsou přítomni Cherubové (pokud se jedná o loď uctíváčů Nebe), Impové (pokud se jedná o loď uctíváčů Pekla) či Mandragory (pokud se jedná o loď uctíváčů Temnoty), kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Božskou ochranu na úrovni 3. Prostředníci dokáží zrušit efekt božské moci, která byla na loď seslána. Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt božské moci byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více prostředníků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Spirituální prostředníky. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

### **Palubní familiáři (ne pro Černé říše)**

Sloty: 1

Cena: 100.000 peněz

Na palubě jsou přítomni familiáři, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Magickou ochranu na úrovni 3. Familiáři dokáží zrušit efekt kouzla, které bylo na loď sesláno. Hoďte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt kouzla byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více familiářů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Mystické familiáry. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

### **Roboti (jen pro Černé říše)**

Sloty: n/a

Cena: desetinásobek velikosti NPC posádky

Celou NPC posádku lodi tvoří Roboti, nemohou ji tedy ovlivnit efekty, které ovlivňují živé bytosti; pouze efekty, které ovlivňují Mechanické bytosti. Roboti jsou loajální, nemusí se jim platit.

### **Golemové (jen pro Bílé říše)**

Sloty: n/a

Cena: desetinásobek velikosti NPC posádky

Celou NPC posádku lodi tvoří Golemové, nemohou ji tedy ovlivnit efekty, které ovlivňují živé bytosti; pouze efekty, které ovlivňují Magické bytosti. Golemové jsou loajální, nemusí se jim platit.

### **Mlhovinový extraktor (jen pro Elfy)**

Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)

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

Zařízení dovoluje extrahovat materiál Elektronové mlhoviny (Vznešení elfové), Protonové mlhoviny (Temné elfové) nebo Neutronové mlhoviny (Lesní elfové) a doplňovat jím palivo. Extrahování 1 bodu paliva trvá 1 hodinu.

## 4. PROTIVNÍCI

### Talos

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

<b>Velikost:</b> 10								<b>Nebezpečí:</b> 8		
<b>Brnění:</b> těžké pancéřování (Armor 18)										
<b>Zbraně:</b> dvě jednoruční Talos zbraně NEBO jedna obouruční Talos zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	10	10	10	15	5	18	18	700	n/a

#### Mechanická bytost.

**Talos kanon:** jednoruční zbraň, samonab., energ., OR: 500, MR: 1000, RP: -2, DAM-V 10.

**Talos kladivo:** jednoruční zbraň, úderná, DAM-V 20.

**Velký Talos kanon:** obouruční zbraň, samonab., energ., OR: 1000, MR: 2000, RP: -2, DAM-V 20.

**Velké Talos kladivo:** obouruční zbraň, úderná, DAM-V 40.

**Dvě zbraně:** má Střelcovu a Zápasníkovu dovednost Dvě zbraně (viz Základní kniha).

### Colossus

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

<b>Velikost:</b> 1+								<b>Nebezpečí:</b> 9		
<b>Brnění:</b> těžké pancéřování (Armor 18)										
<b>Zbraně:</b> dvě jednoruční Colossus zbraně NEBO jedna obouruční Colossus zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
16	16	10	10	10	15	5	18	18	70	n/a

#### Mechanická bytost.

**Colossus kanon:** jednoruční zbraň, samonab., energ., OR: 1000, MR: 2000, RP: -2, DAM-O 1.

**Colossus kladivo:** jednoruční zbraň, úderná, DAM-O 2.

**Velký Colossus kanon:** obouruční zbraň, samonab., energ., OR: 2000, MR: 4000, RP: -2, DAM-O 2.

**Velké Colossus kladivo:** obouruční zbraň, úderná, DAM-O 4.

**Dvě zbraně:** má Střelcovu a Zápasníkovu dovednost Dvě zbraně (viz Základní kniha).

### Ferrus-Ferus

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

<b>Velikost:</b> 10		<b>Nosnost:</b> n/a		<b>Cestovní rychlost:</b> různé				<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Pozemní / Vodní / Létající.</b>										
<b>Zbraně:</b> čelisti (DAM-V 20 + BS), drápy (DAM-V 10 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	n/a	14	5	5	15	15	18	18	350	n/a

#### Mechanická bytost.

**Transformace:** Pozemní a vodní mód má Cestovní rychlost 20 km/h, létající mód ji má 40 km/h. Pozemní mód se může i hrabat pod zemí, rychlostí 10 km/h. Transformace zabírá v boji 1 akci.

**Senzory:** Aktivní pátrací dosah (zrakem, sluchem i čichem) je 2 kilometry, pasivní 1 kilometr. Může provádět Opravné hody na Perception. Nemá žádné postihy na hledání zrakem, sluchem ani čichem a zrak může používat i v naprosté tmě.

**Pancéřování:** Jeho hodnota Armor je 18.

## Jang-ničitel (Bílý Jang)

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

<b>Velikost:</b> 1+									<b>Nebezpečí:</b> 8	
<b>Brnění:</b> n/a (Armor 18)										
<b>Zbraně:</b> dvě jednoruční zbraně NEBO jedna obouruční zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
15	15	10	10	10	15	5	15	15	50	n/a

### Magická bytost.

**Komunikační linka:** Každý Golem je v neustálém spojení se všemi ostatními členy Bílého Jangu. Co vnímá jeden, vnímají všichni.

**Magický štít:** Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

**Zbraně Bílých říší:** Ze střelných zbraní nemůže používat pistole, pušky ani kanony (resp. obouruční a těžké střelné zbraně obecně). Dělostřelecké zbraně se v jeho případě považují za jednoruční pistole. Palubní zbraně se v jeho případě považují za obouruční pušky. Velké palubní zbraně se pak považují za těžké střelné zbraně (k projektilovým může nést jen 5 kusů munice). Chladné zbraně jsou v gigantické verzi, která se liší tím, že ničivost je DAM-V.

## Jang-destruktor

Speciální verze zaměřená na boj zblízka. Může nést pouze chladné zbraně. Má CC 17 a RC 13 a může používat dřevcové zbraně (viz výše). Má Zápasníkovu dovednost Dvě zbraně (viz *Základní kniha*).

## Jang-devastátor

Speciální verze zaměřená na střelbu. Může nést pouze střelné zbraně. Má CC 13 a RC 17 a může používat těžké zbraně (viz výše). Má Střelcovu dovednost Dvě zbraně (viz *Základní kniha*).

## Jin-ničitel (Černý Jin)

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

<b>Velikost:</b> 1+									<b>Nebezpečí:</b> 8	
<b>Brnění:</b> těžké pancéřování (Armor 18)										
<b>Zbraně:</b> dvě jednoruční zbraně NEBO jedna obouruční zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
15	15	10	10	10	15	5	15	15	50	n/a

### Mechanická bytost.

**Komunikační linka:** Každý Robot je v neustálém spojení se všemi ostatními členy Černého Jinu. Co vnímá jeden, vnímají všichni.

**Dimenzní štít:** Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

**Zbraně Černých říší:** Ze střelných zbraní nemůže používat pistole, pušky ani kanony (resp. obouruční a těžké střelné zbraně obecně). Dělostřelecké zbraně se v jeho případě považují za jednoruční pistole. Palubní zbraně se v jeho případě považují za obouruční pušky. Velké palubní zbraně se pak považují za těžké střelné zbraně (k projektilovým může nést jen 5 kusů munice). Chladné zbraně jsou v gigantické verzi, která se liší tím, že ničivost je DAM-V.

## Jin-destruktor

Speciální verze zaměřená na boj zblízka. Může nést pouze chladné zbraně. Má CC 17 a RC 13 a může používat dřevcové zbraně (viz výše). Má Zápasníkovu dovednost Dvě zbraně (viz *Základní kniha*).

## Jin-devastátor

Speciální verze zaměřená na střelbu. Může nést pouze střelné zbraně. Má CC 13 a RC 17 a může používat těžké zbraně (viz výše). Má Střelcovu dovednost Dvě zbraně (viz *Základní kniha*).

## 5. TECHNOLOGIE

### Poznávací znamení strojů

Všechny dopravní prostředky mají typickou konstrukci, podle které je snadné určit jejich původ.

#### **Bílé říše:**

- spalovací motory (u pokročilejších modelů mystické talismany dodávající energii)
- nýťované pancéřování
- analogové ovládací systémy
- náboženské runy, magické symboly, talismany

#### **Šedé říše:**

- spalovací motory
- svařované pancéřování
- digitální ovládací systémy

#### **Černé říše:**

- spalovací motory (u pokročilejších modelů palivové články a plazmové generátory)
- laserově spojované pancéřování
- hi-tech digitální ovládací systémy (3D hologramy, dotykové displeje, ovládání hlasem...)

#### **Půlčíci:**

- magnetocelové jádro (obklopené slabým magnetickým polem), ozubené převody, spirálové pružiny
- analogově-digitální ovládací systémy

#### **Goblini:**

- vibrocelové jádro (vydává typické bzučení), ozubené převody, vinuté pružiny
- analogově-digitální ovládací systémy

#### **Gnómové:**

- tesla-cívky, elektrické kabely, blikající diody
- analogově-digitální ovládací systémy

#### **Hobgoblini:**

- mikro-lampy (připomínají elektronky), elektrické kabely, blikající diody
- analogově-digitální ovládací systémy

#### **Trpaslíci**

- komíny, parní potrubí, písty, ventily a kotle vypouštějící páru
- analogově-digitální ovládací systémy

#### **Orkové:**

- výfuky šlehající plameny, palivové potrubí, písty, ventily a válce
- analogově-digitální ovládací systémy

#### **Lesní elfové:**

- zeleně zářící systémy (baterie a rozvod energie)
- digitální ovládací systémy
- náboženské texty a obrazce s motivy jednotného Pantheonu, zeleně zářící symboly
- dražší modely mají některé prvky vyrobeny z Hvězdného dřeva

#### **Vznešení elfové:**

- modře zářící systémy (baterie a rozvod energie)
- digitální ovládací systémy
- náboženské texty a obrazce s motivy Nebe, modře zářící symboly
- dražší modely mají některé prvky vyrobeny ze Slunečního krystalu



**Temní elfové:**

- červeně zářící systémy (baterie a rozvod energie)
- digitální ovládací systémy
- náboženské texty a obrazce s motivy Pekla, červeně zářící symboly
- dražší modely mají některé prvky vyrobeny z Měsíční kosti

**Canirové:**

- energokrystaly
- digitální ovládací systémy

**Felirové:**

- energokrystaly
- digitální ovládací systémy

**Ursarové:**

- energokrystaly
- digitální ovládací systémy

**Trollové, Zlobři a Obři:**

- motory s chladiči ve tvaru trysek, ze kterých proudí žár spalovací komory
- digitální ovládací systémy

**Plavidla Velké kategorie**

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

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

**Plavidla Obří kategorie**

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

<b>1++</b>	1 kilometr	<b>6++</b>	6 kilometrů
<b>2++</b>	2 kilometry	<b>7++</b>	7 kilometrů
<b>3++</b>	3 kilometry	<b>8++</b>	8 kilometrů
<b>4++</b>	4 kilometry	<b>9++</b>	9 kilometrů
<b>5++</b>	5 kilometrů	<b>10++</b>	10 kilometrů

**Třetí velká trojice**

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

Automatické lodě byly levné a chabě vybavené, některé modely neměly ani podporu života. Existovalo mnoho variant – kontejnery (Freighter), sypký materiál (Dumper), plyny a kapaliny (Tanker), otroci (Slaver), potraviny (Farmer) a podobně.

## 6. LODNÍ DENÍK

Lodní deník obsahuje všechny záznamy námořní, atmosférické nebo vesmírné lodi, kterou tým postav vlastní. Obsahuje statistiky, údaje o posádce a vybavení. Vytiskněte si ho a při hraní mějte neustále při ruce. Do deníku pište raději tužkou, protože bude často docházet ke změnám některých údajů.

**Jméno:** sem запиšte jméno lodi.

**Typ:** sem запиšte typ lodi (lehký křižník, bitevní loď...).

**Velikost:** sem pro lepší přehled запиšte i velikost lodi (závisí na typu).

**Rasa:** sem запиšte rasu, která loď vyrobila (i konkrétní typ, např. člověk Černých říší, Lesní elf...).

**A, D, S:** do menších políček запиšte základní atributy lodi. Do větších políček запиšte trvalé bonusy a postihy, například za vybavení.

**HP:** zde si udržujte přehled o fyzickém stavu lodi.

**AR:** sem запиšte celkovou hodnotu Armor (závisí na typu lodi, ale někdy se zde mohou promítnout i bonusy za další vybavení).

**STL:** sem запиšte Cestovní rychlost námořní či atmosférické lodi, respektive Cestovní STL rychlost vesmírné lodi. Do druhého políčka pro lepší přehled запиšte Bojovou rychlost.

**FTL:** sem запиšte Cestovní FTL rychlost vesmírné lodi.

**Palivo:** sem запиšte palivo.

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

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

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

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

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

**Cena:** sem pro lepší přehled запиšte celkovou hodnotu lodi.

**Nákres:** zde můžete loď nakreslit.

**Vzhled a původ:** zde stručně vypište nejruznější informace o vzhledu a původu lodi, např. jakou má barvu, informace o interiéru, kdo a kdy ji vyrobil, kde byla vyrobena a podobně.

**Zařízení:** sem запиšte všechno základní i dodatečně nakoupené zařízení. U každé položky si pro lepší přehlednost poznamenejte, kolik zabírá slotů. Pokud je některé zařízení vícekrát, můžete ho napsat do jednoho políčka (a poznamenat, kolikrát ho plavidlo má).



