

# Asterion

## Čas temna

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2006

# OBSAH

<b>Základní principy světa</b>	<b>3</b>	<b>Obecné dovednosti</b>	<b>19</b>
Světy	3	Fyzické dovednosti	19
Fyzický svět	3	Boj s perilonským ostřím	19
Vnější a Stínový svět	4	Psychické dovednosti	19
Bohové	5	Myšlenkové bytosti	19
Tvárnost	6	Znalost artefaktů	19
<b>Tvorba postavy</b>	<b>6</b>	<b>Povolání</b>	<b>20</b>
Rasy	6	Bojovník	20
Odvozené vlastnosti	6	Finty s perilonským ostřím	20
Význačný smysl	6	Čaroděj	20
Skřeti a hrdinové	6	Zaostření vůle	20
Doporučené dovednosti	7	Čarodějovi pomocníci	21
Peníze a ceny	7	Grimoár	22
Postup na vyšší úroveň	7	Hraničář	22
Albireo	7	Hraničářův společník, Totem	22
Athor – klášter Alcaril	7	Spříznění s přírodou	22
Gver Graen	7	Léčba závislosti	23
Miram	8	Kněz	23
Naos	8	Theurg	23
Nový Amir – Citadela	8	Světy	23
Železné Doly	8	Démoni v DrD+ a na Asterionu	23
<b>Boj</b>	<b>8</b>	Pandemonikon	24
Nové zbraně	8	Zloděj	24
<b>Pohyb</b>	<b>8</b>	Zlodějské schopnosti	24
Říční lodě	8	Zlodějské pomůcky	25
Druhy lodí	8	Zlodějské cechy	25
<b>Postupy při hře</b>	<b>9</b>	<b>Bestiář</b>	<b>25</b>
Vidění	9	Myšlenkové bytosti	25
Návykové látky a závislost	9	Postup myšlenkových bytostí po úrovních	25
Nemoci	9	Schopnosti myšlenkových bytostí	25
Magarská horečka	10	Popis myšlenkových bytostí	28
Lykantropie	10	Draci	36
Látky a předměty	10	Parametry draků	36
Kovy	10	Druhy draků	36
Rostliny	10	Inteligentní rasy	40
Chemikálie	13	Přírodní bytosti	40
Předměty	13	Cizí postavy	45
Zvláštní místa	18	Cizí postavy z původního modulu Dálavy	48

Asterion – Čas temna – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Jakub Liška, Karel Makovský, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil  
Dále spolupracovali: Adam Králík, Jaroslav Vrba

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR  
Praha 2006

Tento dokument obsahuje aplikaci pravidel DrD+ na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Nebylo ovšem možné postihnout vše do detailů, už vzhledem k tomu, že principiálně představují pravidla DrD+ a Asterion dva nezávislé celky. Jestliže ti nějaká pravidla nebudou vyhovovat nebo je budeš postrádat, nic ti samozřejmě nebrání v tom, aby sis je změnil či sám dotvořil.

Na rozdíl od běžných pravidel DrD+ není aplikace striktně dělena na části pro (určité) hráče a PJ. Celý text aplikace by sis měl nejprve přečíst ty jako PJ a následně rozhodnout, které z jeho částí zpřístupníš hráčům.

V této aplikaci budeme používat následující zkratky:

Asterionské moduly: NS = Nemrtví a světloňši, PP = Přísky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa.

Příručky DrD+: PPH = Příručka pro hráče, PPJ = Příručka Pána jeskyně, PB = Příručka bojovníka, PČ = Příručka čaroděje, PH = Příručka hraničáře, PK = Příručka kněze, PT = Příručka theurga, PZ = Příručka zloděje.

## ZÁKLADNÍ PRINCIPY SVĚTA

Své základní principy má Asterion jako svébytný svět už nadefinovány a nemusí se ve všem shodovat s těmi, na nichž je postavena podstata světa DrD+. V následujícím textu se pokusíme shrnout základní odlišnosti obou světů, resp. upozornit na rozdílnou terminologii a její vzájemné vztahy. Je důležité si uvědomit, že naším základním záměrem bylo popsat fungování Asterionu pomocí mechanismů DrD+, nikoli ho přetvářet, aby těmto pravidlům odpovídal. Jestliže někdo touží po světě založeném bezvýtku na principech DrD+, musí si takový svět vytvořit sám.

### Světy

Na Asterionu se objevují pojmy přírodní úroveň, Stínový a Vnější svět, DrD+ zná fyzický svět, duševní svět a sféry (astrál). Na první pohled by se mohlo zdát, že lze mezi jednotlivé úrovně položit rovnítko, avšak existují zde jisté odlišnosti. Zatímco mezi přírodní úrovní a fyzickým světem existuje pouze jeden podstatný rozdíl, schopnosti toho, co mohou nabídnout Stínový a Vnější svět na straně jedné a duševní svět a sféry na straně druhé, se vzájemně prolínají. Na nejdůležitější odlišnosti se budeme snažit upozornit.

Pro snazší porozumění uváženým skutečností doporučujeme nastudovat si také kapitolu Druhy moci na Asterionu, jež je součástí hlavního textu modulu Čas temna.

### Fyzický svět

Zde v podstatě můžeme převzít principy popsané v PPJ týkající se mechaniky, termodynamiky apod. Je zde pouze rozdíl mezi chápáním chemie a alchymie – na Asterionu se pod pojmem alchymie chápe zásah do chemických reakcí pomocí magie. Stejně tak platí, že tyto reakce lze pouze zkoumat a domýšlet si eventuelní souvislosti.

Důležitým rozdílem mezi fyzickým světem z pravidel DrD+ a asterionskou přírodní úrovní je skutečnost, že magenergické pole je součástí přírodní úrovně Asterionu. Důsledkem toho je i adaptace živých organismů na tento jev, který zmíníme níže. Působení magického pole má vliv na fyzikální zákony a brání takovým věcem jako výrobě počítačů či řízených mezikontinentálních jaderných střel.

Stínový a Vnější svět mají svá vlastní magická pole. Ta se mohou za určitých okolností dostat do interakce s magickým polem přírodní úrovně. Pak vnikají tzv. brány, kterými mohou např. přecházet bytosti mezi jednotlivými světy. Jedná se však o relativně řídký úkaz. Jakmile však dojde k takovému kontaktu, platí pro výsledný efekt zákonitosti toho magického pole, v němž k němu dojde. Pokud tedy pronikne magenergie z Vnějšího světa do přírodní úrovně, bude se zde chovat jako kouzlo podřízené zákonům přírodní úrovně. Jeho energie se prostě převede na ekvivalent energie nového magického pole, což například v uvedené situaci bude znamenat, že kouzlo může být (a zpravidla i bude) mnohem silnější.

### Magie ve fyzickém světě a pravidla DrD+

Aby mohl živý tvor v magickém poli Asterionu přežít, musí mít vůči němu jistou odolnost. Tu mu poskytují částičky zvané amargocyty, jež vytvářejí kolem bytosti jakési ochranné pole, jemuž se na Asterionu říká různě (především vnitřní magická energie/magenergie).

Tento mechanismus můžeme jednoduše převést na pravidla DrD+, podle kterých má každý živý tvor s duší určitou magenergii, která se ale může lišit. Abychom mohli tuto veličinu snáze uchopit, zavedeme si pro označení magenergie živých tvorů pojem magická aura. Ta může mít v zásadě dvě podoby.

a) Přirozená magická aura. Na Asterionu se používá pojem vnitřní magenergie, v DrD+ přírodní magenergie nebo aura. Mají ji až na výjimky (viz níže) všichni.

b) Transformovaná magická aura. Na Asterionu se jedná o magenergii, kterou čaroděj načerpá do své mysli, v DrD+ je to magenergie získaná čarodějem při zaostření vůle, jež zničí přirozenou magenergii (v hraničářské terminologii auru). Z hlediska mechanismů pravidel se nic nemění, čaroděj si pouze místo k magenergii sfér vytvoří vazbu k magenergii fyzického světa (přírodní úrovně) s určitou kvalitou, jež závisí na tom, nakolik je schopen tuto magenergii formovat (což odpovídá kvalitám 1–21 v závislosti na jeho úrovni, přesně podle běžných pravidel).

Existují však i výjimky.

a) „Antimagická“ aura. Má takovou strukturu, že ji nelze vnímat (např. hraničář v DrD+ bude tvrdit, že tento tvor žádnou auru nemá) Ta sice dané bytosti umožňuje přežít v magickém poli, ale zároveň jí brání v práci s magenergií. Příkladem bytosti s antimagickou aurou je mistr Eldros, jeden z největších teoretiků magie na Asterionu.

b) Magická zřídla. Tento pojem se na Asterionu na rozdíl od DrD+ nepoužívá pro místa s divokou magenergií, ale pro živé bytosti. Místům s odlišnou strukturou magického pole se říká magické anomálie (viz níže). Magická aura zřídla má již od přírody povahu transformované magické aury a zřídla dokážou s její pomocí vytvářet efekty podobné čarodějovým kouzlům, o něž se z hlediska herních mechanismů také jedná (konkrétní kouzla a možnosti jejich použití se budou lišit zřídlo od zřídla). Zřídla nejsou v žádném případě určena pro hráčské postavy.

Z výše uvedeného je patrné, že čarodějem (dle DrD+) by se mohl stát na Asterionu teoreticky každý, kdo má přirozenou magickou auru a naučil by se ji transformovat na auru, jež umožňuje sesílat čarodějova kouzla. Jde však o to, že se jedná o natolik náročný proces, že se k němu rozhodně každý neodhodlá. Navíc je třeba mít i jisté předpoklady, které jsou důležité při zvládnutí čerpacích a seslacích technik, např. schopnost

dokonale se koncentrovat, ovládat hlas, dobrá paměť, schopnost graficky ztvárňovat složité runy apod.

### **Regenerace magické aury**

Za určitých okolností se může stát, že magická aura živého tvora zmizí – čaroděj spotřebuje všechnu načerpanou magenergii na kouzlení, hraničář nebo čaroděj použijí na přírodní magenergii nějakou svou schopnost apod. Podle DrD+ se aura regeneruje po alespoň šestihodinovém spánku. Na Asterionu jde však o velmi dlouhou dobu, za kterou by mohl takový živý tvor utrpět značná poškození. Proto se na Asterionu v případě, že se bytost nachází v místě, kde nedochází k vychýlení magického pole z rovnováhy, její magická aura obnoví za 1 hodinu. Pro čaroděje však platí, že zregenerovanou magickou auru může transformovat pravidlovým zaostřením vůle až po 24 hodinách a odpovídajícím odpočinku (což přibližně odpovídá četnosti jednou mezi astrálními půlnočními dle pravidel DrD+). Oslabení magické aury výše popsaným způsobem nemá výraznější negativní účinky, pokud však postava o svou magickou auru (ať již přirozenou nebo čarodějsky transformovanou) přijde nějakým násilným způsobem, bude mít po dobu regenerace postih –1 k Síle a Vůli.

### **Povolání a magická energie**

Některá povolání jsou schopná (vědomě či nevědomě) s magickou energií pracovat.

### **Hraničář**

Doménou jeho působení je přirozená magická aura živých bytostí. Platí zde všechna pravidla z PH a PPJ.

### **Kněz**

Kněz s magickým polem nepracuje přímo, ale žádá boha o zázrak, kterým bůh ovlivní dění. Jestliže se rozhodne knězi vyhovět, pomocí zásahu do magického pole přírodní úrovně dojde ke kýženému efektu. Z hlediska herních mechanismů platí pravidla z PPJ.

### **Theurg**

Theurg většinou nemanipuluje s magickou energií přírodní úrovně, ale je mistrem v zacházení s magickou energií Stínového a Vnějšího světa. Díky tomu ovládá praktiky uvedené v PT, tj. vyvolávání démonů a skládání formulí.

### **Čaroděj**

Čaroděj je nepřekonatelný v práci s magenergií přírodní úrovně. Nejenže dokáže transformovat svou přirozenou magickou auru na auru vhodnou k seslání kouzel, ale může se naučit čerpat i přirozenou magenergii z jiných živých bytostí či dokonce téměř okamžitě transformovat svou přirozenou magenergii na magenergii čarodějskou, i když tak značně vyčerpává svůj organismus. Podrobnosti jsou uvedeny přímo v charakteristikách čaroděje v aplikaci modulu FA.

### **Magické anomálie**

Jedná se o místa, kde je magické pole vychýleno z rovnovážného stavu. Magické anomálie mohou mít vliv prakticky na jakoukoli interakci živého tvora s magickým polem a vytvářet řadu bizarních efektů. Na tomto místě uvedeme jen některé nejobecnější příklady:

- efekty podobající se čarodějovým kouzlům nebo theurgovým formulím (pravidlově totožné)
- zlepšení/zhoršení čarodějovy schopnosti získávat magenergii
- usnadnění/ztížení theurgových schopností vstupovat do sfér či ovládat demony

- vliv na mentální praktiky
- zrychlení/zpomalení regenerace magické aury
- odebrání magenergie (přírodní i čarodějské)
- nákaza magickou nemocí

A ještě dodejme, že negativně působící anomálie jsou daleko častější než ty pozitivní.

### **Cenózy a magické pole**

Na schopnost cenóz rozpouštět magii, jež je popsána v PPJ, lze pohlížet z hlediska Asterionu jako na snahu magického pole přírodní úrovně eliminovat magické anomálie. Co se týče snahy cenózy rozpouštět magii živých tvorů a napadat jejich magenergii, můžeme tuto situaci vysvětlit z pohledu Asterionu tak, že by živý tvor mohl mít teoreticky magenergie (ať už přírodní nebo transformované) více, ale část mu automaticky odebere cenóza, aby se tak magické pole nevychýlilo příliš z rovnováhy. Jak bytost postupuje po úrovních, množství její magenergie se zvyšuje a je třeba eventuálního zásahu vyšších stupňů cenózy, aby se část této magenergie vstřebala zpět. Na aktivní zásahy cenózy (překonání klimaxu) lze pak pohlížet jako na anomálie.

### **Chápání cenóz**

Na Asterionu existují všechny typy krajin, které jsou popsány v PPJ. Důležitou součástí přírody na Asterionu jsou i salové (ohně, vody, země, vzduchu, rostlin a zvířat). Z hlediska herních mechanismů se však tento fakt nijak neprojeví (alespoň zatím, neboť pravidla pro druida, který má k práci se saly nejbližší, dosud neexistují). O salech a jejich chápání se více dočtete v hlavním textu modulu Čas temna.

### **Vnější a Stínový svět**

Popisem těchto světů se bude zabývat nejbližší samostatný modul. Ze současných povolání do nich (až na theurga) žádné nemá přístup, proto nebudeme na tomto místě zacházet do podrobností. Ještě jednou však zdůrazňujeme, že duševní svět a sféry na straně jedné a Stínový a Vnější svět na straně druhé nejsou pouze různá označení těch samých objektů! O působení theurga mimo fyzický svět se podrobněji pojednává níže v popisu povolání jako takového.

### **Vazby**

Jednotlivé typy vazeb se dají na Asterionu použít bez větších problémů. Pro názornost zde uvedeme několik příkladů různých forem vazeb živých bytostí v asterionské terminologii, na kterých si celou problematiku osvětlíme.

Jelikož v textech asterionských modulů se objevuje často pojem „duše“, pro který mají pravidla DrD+ samostatnou definici, budeme předpokládat, že modulová duše odpovídá v terminologii DrD+ vědomí ve sférách resp. tomuto vědomí a jeho odrazu v duševním světě a vazbě mezi nimi. Pro přehlednost budeme používat pojem „vědomí“ pro entitu ve sférách a pro odraz v duševním světě zůstaneme u termínu „anima“ z PPJ. Vazby mezi odrazem a jeho vzorem (ať již se nachází kdekoli) jsou běžnými praktikami (např. schopnostmi povolání) nemanipulovatelné a nepřenositelné.

Na tomto místě musíme zdůraznit ještě jednu důležitou věc. Na Asterionu se vědomí nerozplývá ve sférách, ale zůstává v nich, dokud nedojde k jeho reinkarnaci.

### **Duše v přírodní úrovni**

DrD+: Od vědomí ve sférách vede vazba k jeho animě v duševním světě a od ní k odrazu orgánu vědomí těla z fyzického světa.

### Duše ve Stínovém světě

DrD+: Vazba mezi odrazem orgánu vědomí a animou v duševním světě byla přerušena (nejčastěji v důsledku smrti). Vědomí zachovává veškeré znalosti a vzpomínky, jež mělo zaživa. V dané situaci má dvě možnosti: buď vyčká na Lamiusův soud, nebo se stane (temným) duchem.

### Lamiusův soud

DrD+: Vazba mezi animou a vědomím je přerušena, anima zaniká a vědomí zůstává ve sférách. Na rozdíl od DrD+ nezanimuje anima tehdy, pokud zaniknou všechny vazby k ní, ale za určitou dobu, jež se u jednotlivých anim liší, a to i tehdy, když k ní ještě nějaké vazby z fyzického světa existují.

### Duše ve Vnějších světech

DrD+: Vědomí zůstává ve sférách, nemá žádné vazby a čeká na navázání nových.

### Reinkarnace

DrD+: Znalosti a vzpomínky původního vědomí jsou překryty, vznikne nová anima tohoto „nepopsaného“ vědomí v duševním světě, která se spojí s odrazem orgánu vědomí nově narozeného těla. Nová živá bytost nemá žádné vzpomínky na předchozí život/životy, ale lze je uměle vyvolat, ať už nechtěně (ve formě snů, vizí apod.), nebo záměrně (obřady pouštních elfů).

### Duch

DrD+: Vazba mezi odrazem orgánu vědomí a animou v duševním světě byla přerušena (nejčastěji v důsledku smrti). Vědomí však odmítá opustit fyzický svět a vytvoří si prostřednictvím animy citovou vazbu na nějaké místo, skrze niž se dokáže ve fyzickém světě zjevovat, komunikovat s živými apod. Okolnosti vzniku duchů jsou popsány v hlavním textu modulu Čas temna.

### Temný duch

DrD+: Vazba mezi odrazem orgánu vědomí a animou v duševním světě byla přerušena (nejčastěji v důsledku smrti). Vědomí však odmítá čekat na Lamiusův soud a snaží se vrátit zpět do fyzického světa. Jestliže se jedná o vědomí theurga, dokáže pomocí svých mentálních praktik oddělit animu vhodného cíle od jejího těla a vytvořit vazbu mezi svou animou a tímto tělem. Tento proces může provést i živý theurg prostřednictvím svých mentálních praktik, pokud má vazby jak s temným duchem, tak s cílovým tělem. Takto vznikají upíři.

### Chycení sarifágy

DrD+: Proces sloužící k lokalizaci ducha či temného ducha a následné odvedení k Lamiusovu soudu, tedy přerušení vazby mezi animou a vědomím.

### Vazbohyti a nižší démoni

DrD+ (na Asterionu se tyto pojmy neužívají): Vznikne vazba mezi uměle vytvořenou animou démona ve sférách a odrazem předmětu z fyzického světa. Na úrovni vazby s tělem se zpravidla jedná o spojení s tělem, v případě nemrtvých a golemů však jde o variantu spojení s vědomím, kdy orgán vědomí nahrazuje vazebný předmět (viz příslušná část věnovaná theurgovi v aplikacích modulů NS a FA). O chápání těchto démonů se podrobněji píše v části věnované theurgovi.

### Myšlenkové bytosti

DrD+: Jedná se o vyšší demony dle běžných pravidel. Další podrobnosti budou uvedeny v části věnované theurgovi resp.

v připravovaném modulu o Stínovém a Vnějších světech (Za závojem stínů).

Každá myšlenková bytost je charakterizována vyvolávacím pocitem (v hlavním textu modulů se hovoří o „vyvolávací emoci“), druhem a silou. Pro příchod myšlenkové bytosti do přírodní úrovně jsou zapotřebí tři faktory: jistá intenzita vyvolávacího pocitu/pocitů, jistý počet lidí, kteří ho/je prožívají, a jisté množství magické energie. Platí, že pokud se hodnota některého z těchto faktorů zvýší, odpovídajícím způsobem se mohou snížit ty zbývající. Pro příchod myšlenkové bytosti bez zásahu magií se dá obecně říci, že pocity na daném místě musí vnímat dost lidí a/nebo dostatečně dlouho a/nebo dostatečně intenzivně a/nebo dostatečně mocných.

Pro záměrné přivolávání myšlenkových bytostí mají nejlepší předpoklady kněží (vzhledem k jejich schopnostem manipulovat s pocity a city většího množství osob současně) a theurgové (vzhledem k jejich praktikám v jiných světech). Pokud své síly spojí právě za účelem přivolání myšlenkové bytosti, může být jejich spolupráce velice efektivní.

V rámci této aplikace bude popsán pouze způsob, jakým dokáže myšlenkovou bytost přivolat theurg, přivolání myšlenkové bytosti na základě změn pocitů by daleko více mělo vycházet z vlastního hraní. Přestože pravidla DrD+ nabízejí vhodné mechanismy pro víceméně přesné určení, za jakých okolností a jaká myšlenková bytost se ve fyzickém světě objeví, nechceme je zde uvádět a vlastně ani vymýšlet. Setkání družiny s myšlenkovou bytostí (ať už jakkoli přivolanou) by mělo být zápletkou pro dobrodružství, nikoliv výsledkem dosazení parametrů do matematického vzorce.

### Připoutání duše

DrD+: Jedná se o zvláštní praktiku theurgů-nekromantů. Nekromant nalezne ve sférách příslušné vědomí, uměle „obnoví“ jeho animu a spojí ji vazbou s odrazem nějakého předmětu ve fyzickém světě. Jde o spojení s vědomím, kde orgán vědomí zastupuje příslušná runa nebo vazebný předmět, je-li duše vtělena do schránky pro animovaného nemrtvého (vznikne tzv. giab – viz modul NS).

### Oživení božím zázrakem

DrD+: Zázrak Připojení astrální animy (PPJ).

### Bohové

Na Asterionu existují dvě kategorie bohů: tzv. Sedmnáctka a temní bohové. Sedmnáctka představuje původní pantheon, který se zrodil v podstatě podle mechanismů popsaných v PPJ v části o vzniku bohů. Podrobnosti o tom, jak k tomu došlo, naleznete v modulu VTB.

Vznik nových bohů probíhá prakticky stejně jako v běžných pravidlech (PPJ), s jedním doplňkem. Podmínkou je stejně jako v DrD+ existence mnoha citových vazeb k příslušnému principu, tyto vazby ale musí nejprve převzít duše, která se nachází ve Stínovém světě (viz výše). V případě Sedmnáctky se tak stalo na přání a se souhlasem Stvořitele, pro temné duchy je to příležitost, jak se vyhybat Lamiusovu soudu (před sarifágy je chráněn vira jejich příznivců).

O tyto domény vazeb mohou jednotliví temní duchové svádět boje a snažit se o vzájemnou eliminaci. Vedle nejsilnějšího panteonu temných bohů, zvaného Temná desítka, tak na Asterionu existuje ještě řada slabších a méně významných temných bohů, jejichž sféra vlivu však bývá omezena na relativně malý okruh věřících.

Pro temné bohy jsou kněží ještě důležitější než pro Sedmnáctku, jelikož na jejich bedrech spočívá úkol rozšiřovat základnu věřících, podkopávat moc konkurenčních bohů, a tak zvyšovat temnému bohu sílu. Díky tomu se takový bůh může dostat až na roveň původní Sedmnáctky.

Největší konflikty nastávají tehdy, jestliže se bohové utkávají o sféru vlivu, na niž si činí nárok (boj, štěstí, spravedlnost, znalosti). Tyto pojmy kněží konkrétního boha definují po svém a na jejich působení závisí to, jací a kolik lidí jim bude naslouchat. Například k bohu spravedlnosti Sedmnáctky Lamiusovi se budou obracet především lidé, kteří ve spravedlnost doufají a kterým se jí podle nich i dostalo. Naproti tomu k temnému bohu „spravedlnosti“ (a hlavně pomsty) Dreskanovi se budou obracet hlavně ti, kdo ve spravedlnost doufají a kterým se jí podle jejich názoru nedostalo.

O působení bohů ve fyzickém světě, mentálním souboji s jejich vtěleními apod. platí běžná pravidla DrD+.

## Tvárnost

Důležitým prvkem, který odlišuje Asterion od řady jiných světů, je tvárnost. Představuje reakci Řádu světa na jednání živých tvorů. V závislosti na míře prováděných skutků může dosáhnout tvor změny svého stupně tvárnosti a stát se skřetem či hrdinou. Úplným vrcholem je pak změna na dračí stupeň jak pro zlé, tak pro dobré postavy. O působení tvárnosti se dočtete podstatné informace v hlavním textu.

Přestože DrD+ nabízí vhodné mechanismy, jakými by se dalo fungování tvárnosti postihnout, rozhodli jsme se tento mechanismus nevymýšlet a poskytnout hráčům i PJ prostor, jak tyto zajímavé a důležité momenty v životě postav vyjádřit herně a nezúžit je na pouhé číselné operace a hodby kostkami. Změna stupně tvárnosti v případě hráčských postav by měla představovat mimořádně vzácnou událost založenou na přesvědčivém hraní postavy a ne pouze na tom, že dobrodruzi dosáhli vysoké úrovně.

## TVORBA POSTAVY

### Rasy

Na Asterionu žijí všechny základní rasy popsané v pravidlech, ovšem s následujícími úpravami.

- Vedle lidské subrasy horal (jež se dá použít například pro obyvatele tarských pohoří nebo lendorské Nunmeje) se objevují kategorie severan (pro obyvatele Storabska a severní barbary) a divoch (pro domorodce z Džungle padlých stromů, Duhového pralesa nebo Jantarových stepí), které je možné použít i na další „necivilizované“ lidské národy. Pokud si někdo vybere jako postavu potomka z některého arvedanského rodu, nemá to na její charakteristiky žádný vliv. Dříve byly jejich vlastnosti obecně vyšší (všechny základní vlastnosti by měly hodnotu +1), dnes už se ale křížením s normálními lidmi snížily na běžnou úroveň.
- Lesní trpaslíci se Asterionu nevyskytují, pro vytváření postav trpaslíků použijte základní rasové parametry.
- Termín temní elfové na Asterionu existuje, ale je spojen s událostmi uvnitř elfí společnosti a používá se v jiném významu, než je uvedeno v pravidlech (více viz hlavní text). Základní rasové hodnoty elfů platí pro světlé elfy z Lendoru, subrasa zelený elf pro tarské lesní elfy, pravidlové hodnoty podrasy temní elfové se nepoužijí. Pouštní a horští elfové mají parametry uvedené v tabulce níže. Pokud budete chtít, můžete ve svých dobrodružstvích použít i rasu vznešených elfů, což by ale mělo být zcela výjimečně a rozhodně ne jako hráčské postavy.

- Asterionští skřeti jsou zcela odlišní od těch pravidlových, jelikož se nejedná o samostatnou rasu. Postup jejich vytváření bude popsán níže. Hodnoty pro skřety a skuruty se tedy nepoužívají, goblini jsou na Asterionu samostatná rasa, která ovšem není určená pro hráčské postavy.

Na Asterionu ovšem žijí i další rasy, které mohou být použity při tvorbě postav: hevreň, skřítci a orkové (oproti klasickým fantasy orkům jsou výrazně odlišní).

Hodnoty pro nové rasy naleznete v následujících tabulkách.

Stejně jako v základních pravidlech označuje (\*) rasy, jež nejsou pro hráčské postavy vhodné.

**TABULKA RAS**

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr	Pozn.
Člověk							
Severan	+1	0	-1	+1	-1	0	
Divoch	0	+1	0	0	-1	0	
Elf							
Pouštní elf (*)	-1	+1	0	-2	+1	+2	
Horský elf (*)	0	-1	+1	0	+1	0	
Vznešený elf (*)	0	+1	+1	0	+2	+1	
Hevren	0	+1	0	+1	-1	-1	
Skřítek							
Lesní skřítek	-4	+2	+1	0	0	+1	Odl -1
Horský skřítek	-3	+1	+2	0	0	+1	Odl -1
Ork (*)	-1	+1	+2	-2	0	-1	

**TABULKA POHLAVÍ**

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Hevrenka	-1	0	+1	-1	-1	+1
Skřítyně	-1	0	0	-1	0	+2
Orka	-1	+1	-1	+1	-1	+1

**TABULKA VELIKOSTI A HMOTNOSTI RAS**

Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Hevren	kolem 190 cm	kolem 90 kg (+7)	+1
Skřítek	kolem 100 cm	kolem 30 kg (-3)	-2
Ork	kolem 150 cm	kolem 55 kg (+3)	-1

### Odvozené vlastnosti

Horští a pouštní elfové se museli přizpůsobit velice tvrdým životním podmínkám, což z nich učinilo na elfí poměry houževnaté a odolné jedince. Na rozdíl od svých lendorských a lesních příbuzných tedy nemají postih -1 k Odolnosti, což platí i pro vznešené elfy. Rovněž skřítci jsou vzhledem ke své relativně křehké konstituci zatíženi postihem -1 k Odolnosti.

### Význačný smysl

Skřítek – hmat

Ork – hmat

### Skřeti a hrdinové

Vzhledem k tomu, že skřeti vznikají přeměnou z jiných ras, postupujte při jejich vytváření následovně. Základní vlastnosti se určí jako obvykle, včetně modifikace za povolání a pohlaví, posléze se hlavní vlastnosti zvýší o 2 a vedlejší vlastnosti o 1. Následně se spočítají odvozené vlastnosti (Odolnost, Rychlost, Výdrž apod.). Ty se modifikují podle původní rasy, takže skřet vzniklý z trpaslíka bude mít vyšší Odolnost, skřet vzniklý z hobita nižší Rychlost apod.

Stejným způsobem postupujte v případě, že potřebujete vytvořit hrdinu nějakého boha. Jestliže by se mělo jednat o hrdinu více bohů, bonusy se sčítají.

Důrazně však připomínáme, že skřeti ani hrdinové nejsou určení k hraní hráčských postav!

## Doporučené dovednosti

Vzhledem ke zvyklostem řady ras může PJ trvat na tom, aby postavy určitých ras, pokud mají patřičné dovednosti body, ovládaly již na první úrovni určité dovednosti, jež jsou pro danou rasu charakteristické. Například u hevrenů se jedná o Jezdectví, u skřítků a elfů o Pohyb v příslušných terénech (les, hory, poušť) apod. Nejde ovšem o závazné pravidlo, ale spíše o doporučení.

## Peníze a ceny

Ponecháme na úvaze PJ, zda se hodlá řídit více ceníkem z pravidel nebo tím, který je uveden v modulu ZP. Přikláníme se ovšem spíše k druhé variantě, neboť zmíněný ceník je nejen obsáhlejší, ale i přizpůsobený realitě Asterionu, včetně specifických položek. Pokud se chcete spíše řídit pravidlovými cenami, vynásobte asterionské ceny třemi, resp. položky, které obsahuje pravidlový ceník a asterionský nikoli, třemi vydělte. Vzhledem k uvedeným cenovým relacím se mění i počáteční majetek postavy, jak ukazuje Tabulka majetku:

Tabulka majetku	
Body	Majetek
0	4 stříbrné
1	1 zlatý
2	4 zlaté
3	10 zlatých
4	40 zlatých
5	100 zlatých
6	400 zlatých
7	1 000 zlatých
8	4 000 zlatých

## Postup na vyšší úroveň

Zlepšování schopností a obecných dovedností je v pravidlech DrD+ popsáno velmi volně, což poskytuje postavám relativně velký prostor, na druhou stranu však nezohledňuje specifika jednotlivých dovedností. Je vcelku zřejmé, že Pohyb v lese se může postava naučit i sama, zatímco Čtení/psaní bez pomoci učitele nevládne.

Podle popisů a příkladů v pravidlech u obecných dovedností si při přestupu na vyšší úroveň postava zlepšuje stávající dovednosti a získává nové v závislosti na tom, co během dobrodružství dělala. Takto se mohou rozvíjet často i zvláštní schopnosti povolání, ale je jasné, že čaroděj nebo theurg se v převážné většině případů bez pomoci zkušeného mistra a dostatečného zázemí neobejdou. Zavedeme proto následující pravidlo: jakmile postava získá v důsledku zvýšení nějaké vlastnosti nárok na získání či zlepšení obecné dovednosti, může tak učinit i tehdy, pokud k tomu během předchozího dobrodružství neshromáždila předpoklady, má-li k dispozici odpovídající možnost učení.

V následujícím textu (a adekvátně i v aplikacích dalších modulů) budou uvedena místa, kde se postava může zlepšit nebo se naučit nové dovednosti, i když je třeba předtím nepoužívala. Zabere jí to však určitý čas a prakticky všude bude muset zaplatit nemalé částky či splnit jiné podmínky.

Na tomto místě zmíníme pouze významnější instituce a pomíneme takové věci, že se postava u kovářského mistra může přiučit kovářství, u zámečnicka otvírání zámků, od městského biřice boji s kopím, v přístavu ovládnutí loďky nebo rybolovu apod. Tyto záležitosti ponecháme na domluvě PJ s hráčem.

Jednotlivá místa budou mít uvedené jednak obecné dovednosti, které se zde dají učit či zlepšovat, a dále pak povolání, která se tam mohou naučit svým zvláštním schopnostem (čaroděj kouzlům, bojovník fintám apod.), případně další specifika.

Údaj „Boj“ znamená, že na daném místě je možné naučit se jakékoli bojové dovednosti, včetně Boje se dvěma zbraněmi či Boje beze zbraně.

### Albireo

#### Bardská akademie

**Obecné dovednosti:** Herectví, Hra na hudební nástroj, Malování, Sochařství, Tanec, Zpěv

**Povolání:** zloděj (Imitace)

#### Pelsiv dům

**Obecné dovednosti:** Znalost magických předmětů, Znalost světa, Znalost artefaktů

**Povolání:** theurg

**Poznámky:** Předpokladem pro studium je znalost Čtení/psaní alespoň na 2. stupni.

#### Univerzita magie

**Obecné dovednosti:** všechny psychické s výjimkou Etikety podsvětí; Vyučování, Vychovatelství

**Povolání:** theurg, čaroděj (všechny obory)

**Poznámky:** Předpokladem pro studium je znalost Čtení/psaní alespoň na 2. stupni.

### Athor – klášter Alcaril

**Obecné dovednosti:** Bylinkářství, Botanika

### Gver Graen

**Obecné dovednosti:** Boj (kromě Boje s perilonským ostřím), Nošení zbroje, Používání štítu, První pomoc

**Povolání:** bojovník

**Poznámky:** Jestliže se zde bojovník bude zlepšovat v archetypu, které mají oblíbené finty v kategorii Meče, může se naučit následující finty, jež pod Meče spadají.

### Sek rubem meče

Potřebná převaha: 1

Předpoklady: 2. stupeň archetypu

Poté, co bojovník soupeře normálně sekl, vede hned meč zpátky nezvyklou stranou, čímž protivníka zpravidla překvapí, a tak má větší šanci ho zasáhnout.

Aby bojovník mohl tuto fintu použít, musí v předchozím kole protivníka zranit mečem alespoň za jeden bod a zároveň se tímto mečem nekrýt. Pro útok v rámci této finty získává bonus +2 k ÚČ.

### Švih na obličej

Potřebná převaha: 4

Předpoklady: 5. stupeň archetypu, soupeř má alespoň zčásti nechráněný obličej (podle druhů přileb popsaných v PPH může mít nanejvýš kónickou přilbu)

Bojovník dokáže zasáhnout soupeře tak, že ho trefí do části obličeje, která není nijak kryta.

Jestliže bojovník splní podmínky pro zásah do hlavy a soupeř k němu nestojí zády, nesnižuje se bojovníkem způsobené zranění o případnou Ochranu přilby. Navíc se zasažený protivník ihned chytí oběma rukama za tvář se všemi z toho plynoucími

důsledky (např. upustí zbraň či štít) a v tomto kole už nemůže podnikat žádné akce.

## Miram

**Obecné dovednosti:** Astronomie, Bájesloví, Znalost magických předmětů, Znalost světa

**Povolání:** čaroděj (časoprostorová magie), theurg

## Naos

**Obecné dovednosti:** Bylinkářství, Botanika

**Povolání:** čaroděj (materiální magie)

## Nový Amir – Citadela

**Obecné dovednosti:** Astronomie, Bájesloví, Znalost magických předmětů, Znalost světa, Znalost artefaktů

**Povolání:** čaroděj, theurg

## Železné Doly

**Obecné dovednosti:** Kovářství

**Povolání:** čaroděj (energetická magie)

**Poznámky:** Výcvik je zadarmo, protože postava si na studia vydělává práci v hutích na lintir. Při prvním výcviku v Železných Dolech se čaroděj v rámci nových kouzel naučí Rostavkov (PČ). Nevýhodou je, že postava končí výcvik na dolní hranici vyčerpání, tj. má zaplněny první dva řádky v mřížce únavy. Musí tedy patřičnou dobu odpočívat, než bude schopná opět normálně fungovat.

# BOJ

## Nové zbraně

Následující tabulky popisují parametry specificky asterion-ských zbraní. Jejich slovní popisy a případné ilustrace naleznete v hlavním textu.

# POHYB

## Říční lodě

Dálavy jsou vnitrozemská oblast, a proto se zde nesetkáme s námořními plavidly. Naopak doprava po říčních tocích je v místních podmínkách hojně využívána. Proto zde uvádíme několik základních typů používaných lodí. Jejich charakteristiky zahr-

nuje níže uvedená Tabulka lodí. Tabulka posádek pak udává orientační počet lidí (námořníků, veslařů a vojáků), kteří jsou pro ovládnutí lodi resp. její bojové využití zapotřebí.

## Druhy lodí

Běžně se používají pouze tři typy lodí (masena, relen a lagra), elfové z Červeného lesa navíc používají čluny mwuto, a to v malém a velkém provedení. Kromě toho se zde budeme zabývat i normální veslicí, pod kterou zahrneme všechny možné pramice, malé čluny, apod. s omezenou nosností.

### Masena

Válečná loď s dobrými manévrovacími schopnostmi. Pohání ji dvě řady vesel, pomoci jim může i plachta. Je vhodná k zahákování cizí lodi, taranování se na malém prostoru řeky příliš nehodí. Menší typy mohou operovat po celé délce Královské řeky, Rubisu a dalších splavných toků, větší maseny dojedou pouze tam, co releny.

### Relen

Velká obchodní loď, poněkud těžkopádná a díky většímu ponoru má jen omezený dosah. Na Královské řece dojedou pouze do Albirea a na Rubisu jim za Novým Amirem také hrozí uvěznění. Je vybavená dvěma řadami vesel a plachtami. Hodí se pro přepravu materiálu i osob, podle způsobu úpravy paluby.

### Lagra

Pohyblivé a rychlé plavidlo určené především pro přepravu nákladu, které je možné ale přestavět i na pasažérskou loď. Pohání ji vesla, občas se použije plachta. Nevejde se na ni toho sice tolik co na relen, zato se dostane všude po Královské řece, na Rubisu dosáhne i Skaliska a omezeně se může pohybovat i na dolním toku Měsíční řeky.

### Velké mwuto

Vyrábí se obdobnou metodou jako malá mwuta, z jednoho kmeny. Oproti lagře se toho na něj vejde ještě méně, zato má lepší manévrovací schopnosti. Jako pohon slouží pádla, plachta na mwuto nikdy nebývá. Většinou jsou uzpůsobené pro dopravu osob.

### Malé mwuto

Vypadá víceméně jako kanoe, byť výroba probíhá jinak. Většinou je v něm místo pro dvě osoby s pádly a zbývá nějaký prostor buď pro třetího, nebo pro menší množství nákladu.

## Nové zbraně pro boj zblízka

Název	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt	Váha	Kategorie
Perilonské ostří	+4	2	4	+5	S	3	2	Perilonské ostří
Elfí trn	+5	2	3	+3	S	4	1,5	Meče
Eldebranský bijec	+8	2	5	+7	S	4	2,5	Meče
Derteonský mlat	+9	2	5	+7	S	5	2,5	Meče
Sart	+5	3	6	+4	S	4	1,2	Meče

## Tabulka lodí

Název	Délka	Šířka	Vesla	Náklad	Váha lodi	Ponor (m)
Masena	+17–+21	+10–+14	20–30	+39–+47	+33–+41	0,5–1,2
Relen	+19–+24	+12–+17	20–30	+43–+53	+37–+47	1–1,5
Lagra	+13–+19	+6–+12	8–15	+31–+43	+25–+37	0,3–1
Velké mwuto	+7–+13	+0–+6	4–12*	+19–+31	+13–+25	0,2–0,4
Malé mwuto	+0–+11	–7–+4	1–2*	+5–+27	–1–+21	0,2
Člun	+7–+13	+0–+6	1–3	+19–+31	+13–+25	0,2–0,4

\*Nejedná se o vesla, ale o pádla. Jde tedy o skutečný počet, nikoliv o páry.



## Člun

Jak již bylo řečeno, sem patří všechny pramice, veslice, bárky atd. Pohon obstarávají jeden až dva veslaři, jen výjimečně zde najdeme malou plachtu. Maximální nosnost je 8 až 10 lidí, resp. jejich ekvivalent v neživém nákladu.

Tabulka posádek			
Název	Námořníci	Veslaři	Vojáci
Masena	5–30	60–120	30–80
Relen	10–30	80–120	20–100
Lagra	4–12	8–30	0–10
Velké mwuto	0–3	4–12	0–5
Malé mwuto	0	1–2	0–1
Člun	0–2	1–4	0–5

Tabulka rychlosti toku*	
Úsek řeky	Rychlost toku
Královská řeka (před Sintarem)	+25
Královská řeka (Sintar – Kor)	+11
Královská řeka (Kor – Albireo)	+9
Královská řeka (Albireo – Torské pahorky)	+7
Královská řeka (Torské pahorky)	+17
Královská řeka (zbytek toku)	+8
Rubis (před Skaliskem)	+16
Rubis (Skalisko – Nový Amir)	+12
Rubis (Nový Amir – soutok)	+10
Měsíční řeka	+10
Ostatní	různé

\* Rychlost toku může být velmi proměnlivá a měnit se každým kilometrem. Navíc se řeky mohou rozvodnit (+6 i více k Rychlosti toku), případně mohou nastat sucha (–3 i více k Rychlosti toku). PJ se tedy nemusí bát upravovat podmínky, pokud mu Rychlost toku přijde velká, resp. malá.

## POSTUPY PŘI HŘE

### Vidění

Stejně jako v běžných pravidlech, i zde udává Tabulka rozsahu zraku příslušné parametry pro asterionské rasy. Pokud není řečeno jinak, zůstávají hodnoty ostatních ras nezměněné. Pro orky se navíc vypočítaný Kontrast snižuje o 4.

Tabulka rozsahu zraku			
Rasa	Max. osvětlení	Min. osvětlení	Přízpůsobivost
Hevren	55	0	10
Skřítek	55	–5	10
Ork	50	–40	8

### Návykové látky a závislost

Mnoho z látek na Asterionu je návykových. Postavy se s nimi mohou snadno setkat, protože některé z nich jim umožňují dočasně vylepšit vlastnosti nebo pomáhají jinak.

Jakmile si postava takovou látku vezme, je potřeba ověřit, zda u ní nepropukne závislost. Ta se vyhodnocuje jako postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Vol, Doba propuknutí = 1 den; Nebezpečnost, Velikost, Živlová příslušnost a Účinek závisí na konkrétní látce.

Pokud postava získá závislost, první účinky se neprojeví hned, ale až zhruba po 24 hodinách, jak udává Doba propuknutí. Tehdy dojde na údaj Účinek – v jeho rámci postava utrpí nějaké zranění, často dojde k poklesu vlastností a navíc se postavě sníží Síla léčení při hojení a Síla odpočinku o Velikost postižení. Postihy k hodnotám vlastností se mohou snižovat v závislosti

na poklesu Velikosti, ale nezmizí, dokud nebude závislost vyléčena, tj. její Velikost snížena na 0. Totéž platí pro zhoršené hojení a odpočinek. Ke zranění bude docházet každý den, pokud postava neuspěje při vyhodnocování poškození nebo si nevezme svou dávku (pokud si ji vezme, nedochází k vyhodnocení závislosti, a proto se nemůže snížit její Velikost). Je zde však zádrhel: za každou takto požitou dávku se Nebezpečnost a Velikost postižení zvýší o 1. Jakmile si postava nevezme 24 hodin svou dávku, při nejbližším vyhodnocování bude čelit postižení s příslušně zvýšenou Nebezpečností a Velikostí. Jelikož je značná šance, že postava neuspěje, zvýší se negativní působení látky a zároveň sníží odhodlání postavy začít s léčbou. V tomto případě se staré parametry postižení vymažou z osobního deníku a nahradí se aktuálními. Jakmile se postava stane na látce závislou, další dávky už jí neposkytují žádné bonifkace, pouze zabraňují zranění v důsledku závislosti.

Příklad: Student albirejské Univerzity magie Bladřej (čaroděj s Vůlí +2 a Inteligencí +2) se dostal do špatné společnosti, kde k dobrému bontonu patří užívání densarského hašiše: Nebezp. = +13, Velikost = 4 a Účinek = Velikost–10, Int: –Velikost/2“. Během aldenu si Bladřej hašiš třikrát zakouří. Při ověřování získání návyku dvakrát uspěje, avšak potřetí mu na kostkách padne 2 a 5. Spolu s jeho Vůlí +2 je konečný výsledek 9, což je méně než Nebezpečnost hašiše (+13). Bladřej se tedy stane na hašiši závislým. Po 24 hodinách se jeho Inteligence sníží na +0 a přibudou mu 2 křížky zranění. Bladřejovi se najednou zdá, že si učivo pamatuje o něco hůře, cítí se oslabený a má špatné spaní, ale zatím nic nepodnikne. Během dalších dnů ovšem uspěje při vyhodnocování tohoto postižení pouze jednou (Velikost postižení se sníží na 3), a posléze se mu nahromadí tolik křížků, že zaplní první řádek v mřížce zranění. Vzhledem k jen částečně úspěšnému hodu získá další postih –2. V zoufalství se obrátí na ty nejméně vhodné osoby – „kamarády“ z hašišových dýchánek. Ti Bladřejovi ochotně poradí, že mu hašiš zaručeně udělá dobře. A opravdu, čtyři další dávky mu pomohou zastavit nárůst zranění, i když s myšlením a zotavováním je na tom stále nevalně. Pak si ale pro změnu vyrazí se spolužáky do hospody na celodenní pitku a ke své dávce se tentokrát nedostane. Po 24 hodinách se dostaví nejen kocovina, ale i abstinční příznaky: čtyři dávky hašiše v době, kdy už byl závislý, zvýšily Nebezpečnost na +17 (+13 + 4) a Velikost na 7 (4–1 + 4). Bladřejovi padne pouze 1 a 4, celkem tedy 7. Tím pádem mu stupeň Inteligence klesne na –2 (+2 – 7/2) a utrpí zranění o Síle –3 (7 – 10), tedy 2 křížky. To je jako rána kladivem a Bladřej se co nejdříve vypraví obstarat si další dávku. Začíná to s ním jít pěkně s kopce...

Takto se pokračuje dále, dokud postava nezemře nebo se závislosti nezbaví (tj. její Velikost neklesne na 0). Dodejme, že postava musí mít opravdu silnou Vůli, aby se sama rozhodla pro léčbu. PJ jí může podle uvážení dávat při vyhodnocování postižení způsobeného závislostí bonusy (je-li ve vhodném prostředí, nejlépe pod dohledem zkušeného léčitele), ale častěji postihy (zejména má-li možnost se k látce snadno dostat).

Za každý úspěšně vyléčený návyk vzroste Nebezpečnost a Velikost při každé další konzumaci té které látky o 3.

### Nemoci

Jestliže je u nemoci popsáno několik stádií, postupujte tak, že při přechodu nemoci do další fáze se předchozí stádium vymaže ze seznamu postižení a nahradí se stádiem vyšším.

## Magarská horečka

Každý den pobytu v Divočině si postava hází 1k6. Při výsledku 1 ji kousne hmyz a přenesse na ni tuto nemoc. Jedná se o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akti., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +10, Velikost = 2, Živel = +O, Účinek = Obr, Vdr: –Velikost, Doba propuknutí = 1 den.

Jestliže se během prvních dvou vyhodnocování (tedy prvních dvou dnů) nepodaří snížit Velikost na 0, přechází nemoc do druhého stádia:

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +13, Velikost = 12, Živel = +O, Účinek = Velikost/2 (toto zranění si při blouznění způsobí nemocný sám, může být podle okolností vyšší i nižší), Vyřazení (PPH), Doba propuknutí = 1 den.

Sníží-li se Velikost postižení ve druhém stádiu na 0, přechází nemoc do třetího stádia, které se svými účinky podobá prvnímu až na to, že pokud nedojde k redukci Velikosti na 0 během prvních dvou vyhodnocení, vyhodnocuje se dále běžným způsobem, tj. žádné těžší stádium už nenastane.

## Lykantropie

K nákaze může dojít dvěma způsoby: jestliže se postava bodne o trn vlčího spáru (viz popis Pláně vlků v hlavním textu modulu Čas temna) nebo jí lykantrop způsobí pokousáním velké zranění. Průběh nemoci se skládá ze tří stádií.

V prvním stádiu se jedná o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +15, Velikost = 10, Živel = +Z, Účinek = Změna ve vlka v noci za úplňku, Doba propuknutí = nejbližší úplňková noc.

Jestliže během doby +90 + Odl od okamžiku propuknutí nedojde ke snížení Velikosti postižení na 0, přejde nemoc do druhého stádia.

Ve druhém stádiu se jedná o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +25, Velikost = 20, Živel = +Z, Účinek = Změna ve vlka každou noc, Doba propuknutí = nejbližší noc.

Jestliže během doby +90 + Odl od okamžiku přechodu do tohoto stádia nedojde ke snížení Velikosti postižení na 0, přejde nemoc do třetího stádia.

Ve třetím stádiu se Zdroj postižení mění na trvalou deformaci a Účinek na „Trvalou změnu ve vlka“. Úspěšný případ léčby v této fázi nebyl dosud zaznamenán.

## Látky a předměty

### Kovy

Na Asterionu se nevyskytuje platina. Místo ní tu ale lze narazit na jiné kovy, které mají různé podivuhodné vlastnosti.

### Lintir

Zbraně z lintiru mají automaticky bonus +1 k ZZ. Démonům zakletým do lintirových předmětů se zvyšuje Výdrž o 9. Na omezený počet použitých démonů lintir vliv nemá. Lintir nelze získávat a zpracovávat bez pomoci kouzla Roztav kov (PČ). Odolnost (PPH) lintiru je +42.

### Garen

Pokud má být do předmětu z garenu zaklet démon, snižuje se jeho bonus za tělo (PT) až o 6 (nejvyšší na 0). Odolnost (PPH) garenu je +30, pokud je v předmětu zaklet démon, vzrůstá na +36.

### Athorské stříbro

Kroužková zbroj z athorského stříbra má Ochranu o 1 vyšší. Ostatní parametry se nemění. V dalších ohledech (např. zranitelnost nestvůr) se tento kov považuje za normální stříbro.

## Rostliny

Zde uvedené rostliny může postava s obecnou dovedností Bylinkářství zpracovat na nejrůznější masti a medicíny. Výroba trvá vždy přibližně +36 a účinky jsou uvedeny zvlášť u každé rostliny.

Za uvedené ceny se nezpracované bylinky prodávají na albirejském tržišti. Hmotnost rostlin, jejíž cena je uvedena, činí většinou 50 gramů. PJ stanoví dle vlastního uvážení, kdy je tato hmotnost vyšší. Bližší popisy rostlin najdeš v modulu Dálavy (jsou to většinou rostliny dálavské).

Údaj „Nalezení“ představuje obtížnost, jakou musí postava hodem na Smysly překonat, aby danou rostlinu (samozřejmě ve vhodném prostředí) našla.

Hod na nalezení je:

**Sms + Bylinkářství + 2k6<sup>+</sup>:**

**nenalezená ~ Nalezení ~ nalezená**

Zároveň má vliv i na to, za jak dlouho postava potřebné množství rostliny najde

**Doba hledání = +67 – Hod na nalezení**

U některých rostlin najdeš zmínku o tom, že jsou návykové. Podrobnosti o vlivu návykových látek najdete výše.

### Amala

Nalezení: +8

Sklizeň: dešten až zelenec (na Taře)

Použitelná část: listy, bobule

Výskyt: kmeny a koruny stromů, všechny lesy v Dálavách

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Pokud je mast z amaly použitá na léčení velkého elementárního zranění s živlovou příslušností +O nebo –O, přidává +2 k Síle léčení.

### Bludí (Altacier)

Nalezení: +18

Sklizeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: nižší polohy, vlhčí místa, oblast jezer v Dálavách

Cena: 8 st (svazek 12 rostlin)

Čaj z bludí vypitý před spaním dává bonus +1 k Síle léčení při hojení a Síle odpočinku. Účinkuje pouze jednou denně.

Návyk: Nebezp. = +8, Velikost = 2, Živel = +Vo, Účinek = Velikost – 12, (!) Sil: –Velikost/2

### Darnia světlá

Nalezení: +14

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: vlhčí místa, podrost pralesa, severní část Divočiny

Cena: 15 zl (svazek 12 rostlin)

Darnia světlá je jediným známým lékem proti magarské horečce, ale díky oblastem svého výskytu není obecně dostupná. Jestliže postava sežvýká alespoň dva listy nebo vypije odvar z květů, snižuje se pro ni daný den pravděpodobnost nakažení magarskou horečkou na výsledek 1 při hodů 1k6 a v případě propuknutí dostává bonus +2 při vyhodnocování příslušného postižení.

### Demut

Nalezení: +7

Sklizeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: nižší polohy, vlhčí místa, oblast jezer v Dálavách

Cena: 8 st (svazek 12 rostlin)

Dosud nebylo objeveno vhodné použití pro dobrodruhy. Používá se zatím hlavně při lidových náboženských obřadech.

### Densarské konopí

Nalezení: +16

Sklizeň: úmor až rozkvet (na taře)

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: pralesní podrost, Džungle padlých stromů

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Densarské konopí se používá zejména na výrobu densarského hašiše, nejrozšířenějšího narkotika v Dálavách. Je-li použit jako přísada do nápoje, přidává +1 k Síle léčení při hojení. Takto účinkuje pouze jednou denně. Pokud ho postava kouří, zvýší se jí Intelligence o 4 na dobu jedné hodiny, avšak poté jí přibude  $\tau$  (Vdr + 4) bodů únavy.

Návyk: Nebezp. = +13, Velikost = 4, Živel = -Vz, Účinek = Velikost - 10, (!) Int: -Velikost/2

### Hvězdoš (Alkmelych)

Nalezení: +22

Sklizeň: dešten až chlazen (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: vlhká místa, potoky, louky, Soravsko, Tabitská oblast, oblast jezer v Dálavách

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Všechny základní vlastnosti postavy vzrostou na 8 hodin o 1.

Návyk: Nebezp. = +14, Velikost = 4, Živel = +Z, Účinek = Velikost - 4, (!) Sil, Zrč, Int, Vol: -Velikost/2

### Chabazdí

Nalezení: +8

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)

Použitelná část: květy, listy, plod

Výskyt: nížiny - podhorské oblasti, Soravsko

Cena: 1 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Chabazdí se používá k léčbě oslepení (postihů k Zraku), pokud zdroj tohoto postižení není vnější síla či deformace a současně nejsou poškozeny samotné zrakové orgány. Postava dostává bonus +4 při vyhodnocování tohoto postižení, dokud není odstraněno nebo vyhodnocování neselže. V případě úspěchu postava znovu normálně vidí, v případě neúspěchu se hodnoty postižení ustálí na stavu v momentě neúspěšného hodů a tuto proceduru už není možné efektivně opakovat.

### Chlístník kentaurí

Nalezení: +8

Sklizeň: chlazen, kliden, novorost (na Taře)

Použitelná část: nadzemní část

Výskyt: vlhká místa, stráně, lesní louky, vřesoviště, Tabitská oblast, Torské pahorky

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Pokud postava vypije odvar z chlístníku předtím, než se projeví účinky jedu (tedy údajem Doba propuknutí), získává bonus +3 při vyhodnocování tohoto postižení. Chlístník je ale velmi hořký, a tak ho nikdo nepije moc často. Účinek trvá následujících 24 hodin.

Zapálený chlístník odpuzuje hady.

### Karen červený

Nalezení: +10

Sklizeň: úmor, žluten (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: husté smíšené lesy, zejména pak Červený les

Cena: 1 st (10 plodů)

Theurg získá po požití 10 plodů bonus +2 při hodů na ověření vstupu do sfér. Poté však musí čelit postižení:

Doména = psy., Prudkost = den, Zdroj = pas., Vlastnost = Vol, Nebezp. = +8, Velikost = 10, Živel = -O, Účinek = Vol, Odl: -Velikost/2, Doba propuknutí = 6 hodin.

Za každých dalších 10 plodů vzroste bonus o dalších +2, stejně jako Nebezpečnost a Velikost. Toto využití znají téměř bez výjimky pouze lesní elfové.

### Kopušice

Nalezení: +11

Sklizeň: žluten až úmor (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: vlhká místa, jílové půdy, Torské pahorky, Tabitské vrchy, oblast jezer v Dálavách

Cena: 2 zl (svazek 12 rostlin)

Čaj z kopušice umožňuje prodloužit dobu zadržení dechu o +3. Působí 12 hodin po vypití.

Návyk: Nebezp. = +10, Velikost = 2, Živel = -O, Účinek = Velikost - 12, (!) „Sil: -Velikost/2

### Maghawa

Nalezení: +26

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: pralesní podrost, sever Červeného lesa, Duhový prales

Cena: 4 zl (svazek 12 rostlin)

Výtažek z maghawy zvýší postavě na 3 hodiny Sílu a Zručnost o +3 a Obratnost o +6.

Návyk: Nebezp. = +18, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost - 4, (!) Sil, Zrč: -Velikost/3, (!) Obr: -Velikost/2

### Merdov

Nalezení: +8

Sklizeň: větrnec až novorost (na Taře)

Použitelná část: listy a květy

Výskyt: prosluněné travnaté plochy, Trhlinová pláň

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Pokud je do jedné hodiny mastí z merdovu potřeno velké elementální zranění s živlovou příslušností -O, získává léčitel bonus +3 ke své Síle léčení.

### Monari

Nalezení: +10

Sklizeň: ploden až traven (na Taře)

Použitelná část: míza

Výskyt: savany, džungle, Divočina

Cena: 10 zl (litr mízy), 5 zl (kilogram kůry)

Míza monari po požití (je sladká, chutná po mandlích) na 12 hodin zvýší Odolnost a Výdrž o 1. Po dalších 12 dnů ale nebude účinkovat.

### Nechrasť

Nalezení: +7

Sklizeň: dešten až kliden (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: louky, u cest, Soravsko, Trhlinová pláň

Cena: 3 zl (svazek 12 rostlin)

Pokud je mast z nechrastě použita při léčbě velkého sečného zranění, získává léčitel bonus +1 ke své Síle léčení.

### **Ormán**

Nalezení: +16

Sklizeň: chlazen až kliden (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: u cest, na polích a loukách, Soravsko, jih Trhlinové pláně

Cena: 2 st (svazek 12 rostlin)

Odvar z květů ormánu ocení asi hlavně hraničáři a zloději, přidává totiž na jednu hodinu +2 ke Zručnosti. Mimoto poskytuje čarodějům bonus +1 k hodů na seslání kouzel. Dalších osm hodin ale působí zcela opačně a navíc dává postih -2 k OČ.

### **Pihovatka**

Nalezení: +20

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: bobule

Výskyt: podhorské oblasti, Zelanské vrchy

Cena: 2 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Každých 10 snědených bobulí pihovatky přidá postavě +1 k její Síle léčení při hojení. Pokud ale postava sní 50 či více bobulí během 24 hodin, utrpí elementální zranění se silou Odl + 10 a živlovou příslušností +Z.

### **Polajka**

Nalezení: +16

Sklizeň: kliden (na Taře)

Použitelná část: květy a lístky

Výskyt: lesní palouky, všechny lesy v Dálavách

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Její zvláštní vůně odpuzuje hmyz, čehož se hojně využívá v oblasti jezer v Dálavách.

### **Strom ohňový**

Nalezení: +14

Sklizeň: novorost až traven (na Taře)

Použitelná část: plody, dřevo, kůra

Výskyt: podhorské a horské oblasti, jižní oblast Zelanských vrchů (nejvýše položená místa)

Cena: 5 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Pokud čaroděj vypije čaj z ohňového stromu, jeho možnost koncentrace se prohloubí a on dokáže zaostřit vůli i v podmínkách, za kterých by to obvykle nezvládl. Tuto schopnost lze použít pouze jednou za 24 hodin resp. mezi dvěma astrálními půlnočními.

### **Vraní chléb**

Nalezení: +21

Sklizeň: chlazen až kliden (na Taře)

Použitelná část: nadzemní části

Výskyt: bažiny, vnější oblast Zelených bažin

Cena: 7 zl (svazek 12 rostlin)

Odvar z vraního chleba je schopen postavě ubrat jednorázově až  $\tau$  (Vdr + 10) bodů únavy. Po dalších 5 dní ale neúčinkuje.

### **Umrlicí květ**

Nalezení: +11

Sklizeň: kliden (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: prosluněné travnaté plochy, pohřebiště, Trhlinová pláň

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Pokud se theurg nejpozději dvě hodiny po vypití odvaru z umrlčího květu pokusí vstoupit do sfér, obdrží bonus +1 k příslušnému hodů.

Návyk: Nebezp. = +10, Velikost = 2, Živel = +Vo, Účinek = Velikost - 10

### **Zelan**

Nalezení: +7

Sklizeň: podzim (na Taře)

Použitelná část: listy, kůra

Výskyt: kopce, ojedinele i v nížině, Zelanské vrchy

Cena: 3 st (asi kilogram kůry a listů)

Přidání listů do nápoje dává bonus +1 k Síle léčení při hojení.

Je-li na léčení běžných zranění použita čerstvá kůra (sloupnutá nejpozději předchozí den), získá léčitel bonus +3 ke své Síle léčení. Je-li použita na léčení velkých mechanických zranění, získá léčitel bonus +1 ke své Síle léčení.

Je-li na léčení běžných zranění použita starší kůra, získá léčitel ke své Síle léčení bonus +1.

### **Rostliny proti myšlenkovým bytostem**

Pokud postava bojuje s myšlenkovou bytostí a má zbraň potřenou výtazkem z příslušné byliny, získává bonus +6 k ZZ a takto způsobená zranění nelze léčit pomocí schopnosti Regenerace. Pokud postava bylinu požije, je myšlenková bytost od ní odpuzována a na konzumenta nepůsobí její zvláštní schopnosti (včetně jedů, prokletí, zkamenění). Aby rostliny tímto způsobem účinkovaly, nesmí postava požit více jak dva druhy, v opačném případě nebude působit žádná. Jak potření zbraní, tak požití funguje po dobu jednoho boje, resp. následujících 24 hodin.

### **Baziliščí mor**

Nalezení: +24

Sklizeň: rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: vlhká místa, ruiny starých staveb, Tabitská vřesoviště

Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)

Baziliščí mor je drobná, jen necelých pět centimetrů vzrostlá bylina. Kvete jen asi jeden alden v roce, na svou velikost obřími, jasně žlutými květy. Účinkuje proti baziliškům.

### **Cintorie měňavá**

Nalezení: +28

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: kořen

Výskyt: dna trhlin, Trhlinová pláň

Cena: 150 zl (svazek 12 rostlin)

Na dně hlubokých roklín a trhlin roste nenápadná, barevně nevýrazná rostlina, zvaná cintorie měňavá. Má silně větvený kořen, z něhož vyrůstá úzký, dlouhý stonek. Květy jsou téměř neviditelné, připomínající vlákna pavučiny. Cintorie měňavá účinkuje proti všem Dvěma tvářím.

### **Kohoutek hydří**

Nalezení: +22

Sklizeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: suchá místa, písčité půdy, povodí Y'bu

Cena: 80 zl (svazek 12 rostlin)

Kohoutek hydří je vzrostlá, půl metru vysoká, růžově kvetoucí bylina. Roste na hranicích pouště, v místech, kam se na jaře vylévají rozvodněné řeky. Účinkuje proti hydrám.

### Kopřiva macecha

Nalezení: +21

Sklizeň: úmor až deštěn (na Taře)

Použitelná část: listy

Výskyt: vlhké lesní mýtiny, zalesněná úbočí kopců, celé Dálavy

Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)

Kopřiva macecha má stonk porostlý pravidelně se střídajícími dvojicemi proti sobě postavených listů. Květy jsou malé a nevýrazné. Celá rostlina (s výjimkou květů) je porostlá žahavými chlupy obsahujícími lidskému organismu nebezpečný sekret (jeho účinek je podobný jedu hadů). Proto je sběr dosti obtížný. Kopřiva macecha účinkuje proti harpyjím. Pro vnitřní použití se musí speciálně upravit.

### Minotauří zhoubka

Nalezení: +23

Sklizeň: ovocen až novorost (na Taře)

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: horské louky, Khelegovy hory

Cena: 90 zl (svazek 12 rostlin)

Minotauří zhoubka je nádherná, třicet centimetrů vysoká rostlina. Na tuhém, málo větveném stonku s přízemní růžicí širokých pilovitých listů vyrůstá několik složitých, bohatě členěných modrofialových květů. Účinkuje proti minotaurům.

### Sveřepka ohnivá

Nalezení: +17

Sklizeň: kliden až rozkvet a úmor až větrnec (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: louky, pláň, Trhlinová pláň

Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)

Sveřepka ohnivá je divoce rostoucí travina vzdáleně podobná pšenici. Její klasy jsou ovšem menší a i zralé zůstávají syté zelené. Sveřepka ohnivá účinkuje proti trigonům.

### Chemikálie

U látek z této kategorie platí, že je postavy mohou nalézt či ukrást, koupit či získat v rámci odměny nebo kořisti, ale žádné z dosud vytvořených povolání je neumí vyrobit.

### Paralyzující plyn

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 8, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost (Paralýza), Doba propuknutí = ihned.

Tento plyn původně vymyslel žlutý drakočlověk Kirbeg pro použití ve válkách s Arvedany, tento popis se vztahuje na jeho slabší verzi. Působí při kontaktu s kůží. Nebezpečnost plynu se snižuje o 1 s každým metrem vzdálenosti od místa vypuštění do vzduchu. Plyn nemá barvu ani není nijak cítit, takže ho prakticky nelze odhalit, dokud se neprojeví jeho účinky (což už bývá pozdě).

### Halucinogenní plyn

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 3, Živel = +Vz, Účinek = viz níže, Doba propuknutí = 10 kol.

Další Kirbegův vynález, tentokrát žlutý plyn, po jehož vdechnutí se postava dostane do polobdělého stavu, kdy se jí realita

mění před očima a postižená osoba skutečnost vnímá jen velmi mlhavě. To se projevuje následujícím způsobem:

Pokud se nebojuje, postava není schopna nic rozumného dělat, resp. dělá mnoho nerozumných věcí, dle uvážení PJ. Dojde-li k boji, hází si na začátku každého kola 1k6. Padne-li 1–3, považuje se za vyřazenou. Výsledek 4–5 znamená, že postava dostane postih -3 k BČ, ÚČ a OČ. Padne-li ovšem 6, postava naopak získá bonus +2 k ÚČ a OČ.

Netřeba se zmiňovat o tom, že v jistých kruzích je tento plyn a různé jeho varianty zdrojem zábavy. Plyn účinkuje v okruhu tří metrů od místa vypuštění do vzduchu.

### Zlé oko

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost, Doba propuknutí = 3 kola.

Zlé oko se vyrábí z pihovatky a patří k nejhojněji užívaným jedům na zbraních. Má barvu zaschlé krve a setře se po třech zásazích.

### Chas

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +13, Velikost = 10, Živel = +Z, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = 10 minut.

Chas je starý zapomenutý jed bez barvy, chuti i zápachu, který se přimíchává do tekutin. Zde je uveden jen v rámci námětu na dobrodružství, uvedeného v hlavním textu modulu Dálavy. Rozhodující vlastností tohoto jedu je, že tyto vlastnosti má i tehdy, je-li rozpuštěn v 10 hektolitrech vody. Až tehdy, když je jeho koncentrace ještě menší, klesá přiměřeně jeho Nebezpečnost i Velikost. Oběť během deseti minut postihnou silné křeče v celém těle, které ustanou nejspíše až v okamžiku smrti.

### Lektvar neohroženého raba

Základ: pivo

Tento lektvar, původem ze Storabska, zvýší postavě na dobu +36 Útok, Obranu a Střelbu o 1. Lektvar má barvu světlého piva, chutná poněkud nasládlé a je téměř bez zápachu.

### Nunmejcův přítel

Základ: voda

Jestliže u postavy během následujících 12 hodin po vypití propukne postižení v důsledku jedu, získává k hodu bonus +4 při vyhodnocování tohoto postižení. Jestliže je pod vlivem jedu již v době, kdy se napije, snižuje se při nejbližším vyhodnocování Velikost postižení všech adekvátních jedů o 4. Takto tedy může dojít i k jejich úplné neutralizaci. Lektvar je mírně nazelenalý, má trpce hořkou chuť a je bez vůně.

### Předměty

Níže popisované předměty jsou typické pro Asterion. Řada z nich má takové vlastnosti, že bychom je mohli označit za kouzelné (jsou označeny hvězdičkou). U takových předmětů uvažujeme, že jim jejich vlastnosti dodávají démoni astrálních sfér. Protože však tyto vlastnosti jsou často velmi specifické, bude někdy obtížné určit, jaký démon z pravidel by byl zapotřebí. A protože účelem této aplikace není vymýšlení nových démonů, má PJ v takových případech v podstatě dvě možnosti. V méně komplikované variantě nebudou theurgové z řad vlastních postav takové předměty schopni vyrobit (což odpovídá situaci na Asterionu, kdy se bádání v tomto oboru teprve rozvíjí). Ve druhém případě bude muset nové demony či formule vymyslet.

Údaj v kategorii „Základ“ kromě popisu vzhledu poskytuje rovněž vodítko pro výběr vhodného těla démona.

Předměty označené jako unikátní představují zpravidla jedinečné výrobky z dávné arvedanské minulosti a postavám by se měly dostat do rukou jen zcela výjimečně. Není-li uvedeno jinak, považují se vždy za kouzelné.

### Běžné předměty

#### Dhanghová lampa

Základ: lucerna s okenicemi, speciálně upravená (u kováře)  
Jen do takto upravené lampy je možno použít jako náplň dhanghu. Jedna litrová dávka vydrží nepřetržitě svítit kolem 200 hodin. Konstrukce lampy spolu s vyšším výkonem této zvláštní látky zvyšují Sílu zdroje světla o +20 (PPH).

#### Kamenné slunce\*

Základ: srdce epyry  
Tento předmět asi nebude pro dobrodruhy příliš potřebný. Trpaslíci a jiné podzemní národy ho používají při pěstování rostlin v podzemí. Při výrobě lze použít démona ovládajícího formuli Světlo.

#### Štít monari\*

Základ: kůra monari  
Tento štít používají domorodci z Divočiny, jak se píše na příslušném místě v hlavním textu. Jedná se o štít s Potřebnou silou +7, Omezením -3, Útočností 0, Zraněním +2 D, Krytem 5 a Váhou 3,5 kg. Pokud majitel štítu ví, že je na něj sesláno kouzlo nebo formule a nepřeje si být jejich cílem, dostává bonus +3 k hodů na odolání. Tato ochrana neúčinkuje proti plošným efektům.

#### Trpasličí talisman\*

Základ: kámen vykutáný v dole a kožený váček  
Tomuto talismanu přisuzují mnohem větší moc než má a mnohdy jsou o tom přesvědčeni i ti, kteří ho vyrábějí. Většina talismanů se ale dědí v rodině. Jediné, čím tento předmět může svému majiteli pomoci, je, že pokud by měl sníst cokoli, co by jeho organismu uškodilo (tj. jedovaté, otrávené, zkažené či nakažené jídlo nebo pití), talisman ho začne silně pálit. Nachází-li se talisman po 10 dní někde jinde než na trpaslíkově krku, ztratí svou schopnost; může ji ale znovu získat, nosí-li ho po 10 dní znovu někdo z vousatého národa.

#### Vábící amulet\*

Základ: vyřezávaný dřevěný amulet, zobrazující konkrétní zvíře  
K tomu, kdo má u sebe tento amulet, se ze vzdálenosti až 50 km stahují nemagická zvířata, jejichž druh se určuje při výrobě amuletu. Působí-li na jedno zvíře více amuletů, bude směřovat k bližšímu. V okamžiku, kdy zvíře dorazí do bezprostřední blízkosti amuletu, ztrácí tento na ně svůj vliv a zvíře se zachová podle své povahy. Může utéct, zaútočit, nechat se chytit apod. Používání tohoto amuletu patří mezi tajemství almendorských agentů.

#### Arvedanské sandály\*

Základ: sandály  
Chůze v těchto sandálech je neobyčejně pohodlná a nevyčerpává tolik jako v normálních botách. Doba, za kterou postava obdrží při chůzi nebo spěchu 1 bod únavy, se prodlužuje na dvojnásobek.

#### Prsten návratu\*

Základ: kovový prsten  
Pomocí tohoto prstenu se dokáže postava přemístit na místo, které bylo zvoleno při výrobě, není-li od něho vzdálena více než 200 km. K přemístění dojde v okamžiku, kdy si to nositel prstenu přeje. Prsten už nejde přesměrovat na jiné místo.

#### Unikátní předměty

Aby se určilo, zda postava konkrétní unikát pozná, hází si

**Int + Znalost artefaktů (viz níže) + 2k6<sup>+</sup>:  
nepozná ~ Věhlas ~ pozná**

PJ může přičíst postih či bonus, popřípadě o výsledku přímo rozhodnout (pokud postavy putují s Ilvethem, asi znají jeho meč apod.).

Jestliže mají předměty schopnost sesílat kouzla, uvažujte, že se hod na seslání podařil proti nejnižší možné Náročnosti. Cíle a případné další volitelné parametry určuje uživatel předmětu. Toto sesílání kouzel se považuje za činnost s plným soustředěním.

#### Albirejská koruna

Jeden z neznámějších arvedanských artefaktů v civilizovaném světě. Našli ji již dříve Orlí poutníci a po získání moci v Albireu ji začali používat jako symbol hlavy Svobodných měst. Její schopnosti dobře poslouží všem vládcům či správcům. Po pádu Albirea se však spolu s Albirejským mečem (viz níže) ztratila a osud obou artefaktů je zatím neznámý.

- Zvyšuje OČ o 2.
- Náročnosti všech zlodějských schopností namířených proti postavě se zvyšují o 12 a při neúspěchu jsou automaticky odhaleny.
- Postava dostává bonus +3 k Neovlivnitelnosti (PK). Dále má bonus +3 k hodů na odolání proti kouzlům mentální magie, pokud s jejich sesláním na sebe nesouhlasí.
- Pokud by chtěl na nositele někdo zaútočit zezadu, koruna ho upozorní. Toto lze obejít např. stínovou podobou zloděje.
- Věhlas +12.

#### Albirejský meč

Druhý z odznaků moci někdejších vládců Albirea. I on byl nalezen v polozapomenutých ruinách, kterých je na Taře velmi mnoho.

- Garenový jedenapůlruční meč (Potřebná síla +8, Délka 2, Útočnost 9, Zranění +8 S, Kryt 6, 2 kg).
- Po každém zásahu musí zasažený čelit paralýze:  
Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 6, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost/2, Doba propuknutí = ihned.
- Držitel je imunní vůči všem kouzlům působícím na rychlost pohybu. Týká se nejen kouzel zpomalujících (Sirup), ale i kouzel zrychlujících (Rychlé nohy).
- Ovládá čarodějova kouzla Bariéra, Výboj, Světlo, Želatinový zámek. Za tímto účelem má k dispozici 10 magů kvality 2 na den (obnovují se o půlnoci).
- Věhlas +14.

#### Ametystový náhrdelník Černé Vdovy

Na zakázku si ho od Pelse nechala pomoci lsti vyrobit hlavní organizátorka rozsáhlé zločinecké sítě zvané Pavučina. Byť má tento artefakt jisté mouchy, jeho přednosti je mnohokrát převáží.

- Schopnosti tohoto náhrdelníku se projeví až po 10 dnech nepřetržitého nošení; naopak přetrvávají ještě 10 dnů po tom, co si ho držitel sundá (jestliže si ho v tomto období nasadí zpět, působení náhrdelníku se nepřeruší).
- Zloděj získává bonus +1 při používání schopností Akrobacie, Ohebnost, Šplhání, Tichý pohyb, Ukrývání, Útěk, Kapsářství, Lana a lása, Mimika, Pasti, Výroba, Zámky, Orientace ve městě, Ověření pravosti, Imitace, Neškodný vzhled, Obchodování, Řeč těla, Výslech, Zlodějská mluva, Pronikání překážkami.
- Při hledání a náhodném objevení se všechny skryté věci počítají, jako by měly Nenápadnost o 1 nižší.
- Majitel je po 1 kole soustředění schopen určit, kde se v okruhu +0 + Úroveň kolem něj nachází poklad v podobě mincí, šperků, drahého kovu nebo drahokamů, a určit, o kterou z těchto skupin se jedná.
- Náhrdelník vstřebává jakékoliv množství kouzel z oboru energetické magie, seslaných na nositele (např. Výboj).
- Postava, která užívá náhrdelník, se vždy jednou za čas propadne do slepoty, které nelze nijak zabránit. U samotné Černé vdovy nastává tato slepota jednou za deset aldenů, náhodný den v desátém aldenu. U ostatních jednou za dva aldeny, náhodný den v druhém aldenu. Slepota nelze vyléčit žádným způsobem a trvá 24 hodin.
- Věhlas +25.

#### Arakova stříbrná přilba

Náležela slavnému hrdinovi z dob arvedanských knížectví, ale dnes patří tomu, kdo ji Arakovi sebral, Zylovi Červenému.

- Stříbrná plná přilba (Potřebná síla +3, Omezení -1, Ochrana 8, 2 kg).
- Přidává +2 ke Smyslům.
- Na postavu s nasazenou přilbou je možné mentálně zaútočit, ale veškeré mentální praktiky vyžadují o 12 vyšší Průnik, a navíc získává bonus +3 k hodům na odolání proti kouzlům z oboru mentální magie, pokud s jejich sesláním na sebe nesushlasí.
- Majitele není možné sledovat pomocí kouzel či hraničářova „ducha cest“ (PPJ). Navíc vazby vedoucí k přilbě nejsou (s výjimkou vazby od nositele) v duševním světě zachytitelné.
- Pokud nositel přistihne kohokoliv při krádeži, okamžitě klesne Skrytost nenávisti vůči dané osobě na 0. Pak již záleží na nositeli, jak se tato nenávist projeví.
- Věhlas +21.

#### Árium tumap

Slza boha slunce, kouzly a legendami opředený obří diamant, který byl součástí arvedanského náboženství. Prý se nachází na dně Královské řeky.

- Síla elementárního zranění s příslušností +O se pro majitele snižuje o 12, naopak Síla zranění s živlovou příslušností -O se o 6 zvyšuje.
- Horké podnebí nemá na nositele žádný vliv.
- Jednou denně umožní nositeli seslat čarodějovo kouzlo Genius loci za magenergii s kvalitou 7.
- Pokud se dotkne diamantu někdo, kdo nevlastní přívěsek Kněžů Slunce (Minaur - Malé slunce), musí si hodit, o kolik se mu sníží hlavní vlastnosti povolání:

**Vol + 2k6<sup>+</sup>: snížení o 4 ~ 10 ~ snížení o 2**

- Věhlas +16.

#### Astaronova zbroj

Toto brnění měl na sobě Astaron v Bitvě pěti mečů. Do zbroje se vpila dračí krev a k mnoha vlastnostem tohoto dávno ztraceného artefaktu přidala ještě další.

- Kouzelná plná plátová zbroj (Potřebná síla +10, Omezení -4, Ochrana 18, 37 kg)
- Majitel zbroje je naprosto imunní vůči dechu jakéhokoli draka.
- Majitel může lámat na něj směřovaná kouzla (pouze lámat), jak je popsáno v PČ. Hod na seslání lámacího kouzla se určí podle vzorce:  $Int + 8 + 2k6^+$  s tím, že je použita magenergie s kvalitou 15.
- Nositeli se nepočítají postihy za únavu.
- Pokud má postava zbroj na sobě, přibývá jí únavy pouze polovičním tempem.
- Při obléknutí a potom opakovaně každých  $1k6 \times 10$  minut způsobí zbroj nositeli elementární zranění o síle  $1k6$  poleptáním - živlová příslušnost +Vo.
- Každé obyčejné zvíře, vyjma Rytřova oře II či III (PB), na které majitel ve zbroji nasedne, okamžitě zemře.
- Věhlas +20.

#### Dračí přezky Ar-Khenoru

Přísně vzato se nejedná tak úplně o unikát, dračí přezky byly za dávných dob vcelku běžné magické předměty, ale tajemství jejich výroby bylo zapomenuto. Obecný popis najdeš v modulu Dálavy. Schopnosti přezek jsou velmi rozsáhlé a záleží jen na PJ, jaké jim přisoudí. Náměty jsou na uvedeném místě. Vždy by to měla být jen jedna vlastnost, jen vzácně příliš silná. Je-li v textu uvedeno, že dračí přezky mohou umožnit přenesení vědomí do Stínového světa, znamená to, že theurg získává bonus +1 k hodům na vstup do sfér.

#### Eldebranské hole moci

Vytvořili je společnými silami pro každého z nich Tři čarodějové: Aldil, Roen a Vieen. Nacházej se budou nejspíše v místě pobytu konkrétního čaroděje, v Kharových nebo Zylových skrýších nebo v rukou nějakého skřetího vůdce či šťastného dobrodruha. Každá z nich má své specifické vlastnosti, ale několik jich mají společných.

- Aby mohl kdokoliv využívat možnosti, které hůl poskytuje, musí si ji rituálně přivlastnit; budoucí majitel musí strávit jednu celou noc od setmění do svítání s hůl v rukou a s prvními paprsky slunce vyslovit arvedanskou formuli „A leita measter, aster Trianur“, potom si hodí

**Vol + 2k6<sup>+</sup>: snížení o 2 ~ 10 ~ vlastnictví**

Při neúspěchu se sníží hlavní vlastnosti povolání postavy. Není-li předchozí majitel mrtev, pokus vždy selže.

- Majitel vždy ví, kde se hůl přesně nachází, pokud je v okruhu 100 metrů; je-li dál, má alespoň přibližně přehled o směru a vzdálenosti od ní; na to, aby mohl využívat jejich schopností, ji musí mít v ruce.
- Všechny tři jsou z hlediska boje lehké hole (Potřebná síla 0, Délka 4, Útočnost 6, Zranění +6 D, Kryt 7, 0,7 kg), každá má navíc další výhody proti specifickým protivníkům.
- Věhlas +10; tato velmi výrazná podoba lze zakrýt iluzí obyčejné hole. Hod na prohlédnutí je

**Sms + 2k6<sup>+</sup>: neprohlédne ~ 30 ~ prohlédne**

Tato iluze končí jednak na přání majitele, jednak jeho smrtí.

- Vždy třikrát mezi dvěma úplňky se může současný majitel dotázat na něco, co patrně za svého života znal původní majitel, tj. jeden z čarodějů.

- Dotkne-li se hole s úmyslem přivlastnit si ji někdo, kdo nemá příslušné povolání nebo v něm nedosáhl alespoň 10. úrovně, sníží se mu automaticky o 2 hlavní vlastnosti jeho povolání; nepustí-li hůl, opakuje se toto každé kolo.

#### Aldilova hůl

V hlavici hole je zasazen křišťál, který poskytuje theurgovi bonus +6 při vstupu do sfér. Pokud mu při něm padne fatální neúspěch, považujte ho za běžný neúspěch.

- Proti myšlenkovým bytostem stoupá Útočnost na 9, Zranění na +8 D.
- Majiteli se zvyšuje Charisma o 3, Síla se snižuje o 2.
- Na přání majitele zabezpečí před živlovými útoky, a to tak, že si majitel od Síly každého elementárního zranění odečítá 12.
- Dotkne-li se majitel holí předmětu s démonem (nikoliv artefaktu), je pravděpodobnost 1–3 na 1k6, že démon zmizí z tohoto světa, jako by byl vyčerpán počet jeho použití. To se týká i démonů s neomezenou výdrží; pokus je možno opakovat až po tolika dnech, z kolikáté sféry démon pochází.
- Pokud na majitele kdokoliv zaútočí zbraní či kouzlem, musí si majitel hodit

**Int + 2k6<sup>+</sup>: zbabělost ~ 7 ~ nic**

Při neúspěchu majitel sice nezpanikaří, ale pokusí se jakýmkoliv možným způsobem z boje vzdálit.

- Potřebné povolání je theurg.

#### Roenova hůl

Funguje jako nejvhodnější hůl pro každého čaroděje (přizpůsobí se každému čaroději, který ji uchopí).

- Proti nemrtvým stoupá Útočnost na 9, Zranění na +8 D.
- Majiteli se zvyšuje Inteligence o 3, Zručnost se snižuje o 2.
- Majitel může kouzla lámat a odrážet, jako by byl o 3 úrovně výše (maximálně na 21. úrovni), s magenergií též o 3 úrovně kvalitnější.
- Při zaostření vůle získá čaroděj tolik magenergie zvolené kvality, jako by byl o úroveň výš (maximálně na 21. úrovni). Její kvalita nemůže přesáhnout skutečnou úroveň čaroděje.
- Majiteli přibývá únava dvakrát rychleji než obvykle.
- Potřebné povolání je čaroděj.

#### Vieenova hůl

Hůl přidává +3 k Útoku i Pevnosti při mentálním souboji.

- Proti skřetům stoupá Útočnost na 9, Zranění na +8 D.
- Majiteli se zvyšuje Vůle o 3, Obratnost se snižuje o 2.
- Na přání hůl majitele zabezpečí před mentálními útoky – potřebný Průnik pro mentální praktiky se zvyšuje o +12.
- Mentální souboj a provádění mentálních praktik unavuje držitele pouze polovičním tempem.
- Pokud někde majitel pobývá déle než 10 minut, začnou v okruhu 1 metru kolem něj chřadnout a hynout všechny rostliny.
- Potřebné povolání je čaroděj.

#### Garenová pečeť

Jedná se o pečetidlo, které přechovávají sseta jako připomínku minulosti a předzvěst budoucnosti. Ne všechny jeho vlastnosti jsou ale schopni využít.

- Při zapečetění zprávy může majitel pečetě vyslovit zprávu (max. čas na vyslovení je půl minuty) a určit jednu osobu; pokud tato osoba pečeť rozlomí, bude si moci zprávu jednou vyslechnout, rozlomí-li pečeť někdo jiný, nic se nestane.

- Majitel může naslouchat kouzlům jako čaroděj na 16. úrovni.
- Pohltí čarodějova kouzla až za 11 magů mezi dvěma úplňky. Tato kouzla ale musí být seslána maximálně s magenergií kvality 6.
- Věhlas +22.

#### Jiskřící čepel

Tento meč dnes patří Ilvethovi.

- Lintirový dlouhý meč (Potřebná síla +6, Délka 3, Útočnost 7, Zranění +6 S, Kryt 6, 1,6 kg).
- Jestliže Jiskřící čepel používá bojovník, stačí mu k získání bonusu k Boji při používání této zbraně dosáhnout v archetypu šermíř 2., resp. 8. stupně.
- Lze s ní kryt i útoky střelnými a vrhacími zbraněmi (postava může přidat Kryt meče k jedné obraně před střeleckým útokem, nemůže se však už v tomto případě kryt při boji zblízka).
- Po každém zásahu si zasažený hází proti paralýze: Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +7, Velikost = 4, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost, Doba propuknutí = ihned.
- Meč může na neomezenou dobu na přání majitele změnit podobu na obyčejnou železnou dýku (není to iluze); v té době ale držitel nemůže využívat žádné jiné schopnosti.
- Ovládá čarodějova kouzla Domů (na jedno místo vybrané nositelem, které tento za domov považuje), Neviditelnost, Rychlé nohy, Sem se mi dívej, Pohlédni a Strach. Pro účely těchto kouzel má meč 15 magů kvality 4 na měsíc (obnovují se o úplňku).
- Věhlas +13.

#### Kalich sedmi duší

Tento mocný předmět byl stvořen původně pro Kharovy potřeby, nyní si ho ale přivlastnil Zyl Červený a přechovává ho ve své pevnosti v Tisíci jeskyních. Jeho účinky závisí na tekutině, kterou z něj postava vypije. Jedna či více postav může z kalicha pít neomezeně často i různé druhy nápojů.

- Voda nebo jiná, zde nepopsaná tekutina – odstraní působení všech kouzel, která byla seslána na postavu, ať už škodlivých či pomocných; rovněž zruší účinky vypitých lektvarů.
- Víno – na 24 hodin zvýší Smysly o 6, postava vidí neviditelné tvory (nemá žádné postihy).
- Medovina – přidá +2 ke všem základním vlastnostem na 24 hodin.
- Kořalka nebo rum – umožní postavě vyvolávat mentální souboj, jako by šlo o čaroděje, s bonusem +2 k Útoku a Pevnosti. Postavy neznalé mentálních praktik (např. bojovník) tyto schopnosti ale nejspíš nevyužijí.
- Pivo – na 24 hodin zvedne Sílu o 10 a umožní regeneraci se Silou léčení -10 a rychlostí +0; funguje pouze na běžná zranění.
- Lektvar – pokud je to možné, prodlouží dobu trvání na čtyřnásobek.
- Ovocná šťáva – vymaže veškerá zranění a postižení (včetně deformací!), pokud je vpravena do mrtvé postavy, hází si tato

**Odl + 2k6<sup>+</sup>:**

**definitivní smrt ~ Doba od smrti ~ oživení**

Po oživení má postava 1 nezaplňný čtverec ve třetím řádku mřížky, velké zranění takového typu, jaké vedlo k smrti, a je v bezvědomí.

- Věhlas +18.



### Kharova vlčí čapka

Kůže z posledního vlka na Taře posloužila jednak jako důkaz Kharovy krutosti a touhy ovládat celý svět, jednak jako materiál pro artefakt, který si pro sebe Démon sám vyrobil.

- V boji se zvířaty přidává nositeli bonus +3 k OČ.
- Umožňuje komunikovat se zvířaty jako hraničáři se zaměřením *Spřízněnost s <trída živočichů>* (PH) na 3. stupni znalosti i praxe.
- Pětkrát denně umožňuje položit zvířeti příkaz (jako čarodějovým kouzlem Jdi a konej, jak žádám, viz PČ) s tou výjimkou, že zvíře splní jakýkoliv příkaz.
- Dokud má majitel čapku na hlavě, nemusí jíst ani pít, ale má postih –10 k Síle léčení při hojení.
- Nasadí-li si čapku někdo jiný než Khar, hodí si při každém úplňku

**Vol + 2k6<sup>+</sup>: poslání ~ 15 ~ nic**

Toto poslání funguje tak, že majitel bude mít nutkání dostat se co nejdříve ke Kharu Démonovi a čapku mu vrátit.

- Věhlas +21.

### Krvavá hůl

Hůl, která patří drakočlověku Drikovi, využijí pouze hraničáři s nečistými úmysly.

- Kouzelná okovaná hůl (Potřebná síla +1, Útočnost 6, Zranění +5 D, Kryt 5, 1 kg; proti myšlenkovým bytostem s vyvolávacím pocitem radost nebo láska stoupá Útočnost na 8, Zranění na +7 D)
- Hraničář s holí má absolutní vládu nad lesem, ve kterém se nachází. To se projeví podle uvážení PJ – lze se ptát všech duchů cest apod.
- Dotykem hole lze urychlovat růst i vadnutí, pouhým dotykem lze vyvrátit strom z kořenů.
- Lesní zvěř a myšlenkové bytosti s vyvolávacím pocitem radost nebo láska útočí na držitele hole od pohledu, podvědomě.
- Při pobytu v lese má držitel postih –10 k Síle léčení při hojení a Síle odpočinku.
- Věhlas +16.

### Lienova sekera

Velká obouruční sekera, očarovaná arvedanskými theurgy v dávných dobách. Kdo ji bude chtít nyní získat, bude ji muset nejspíš vyrvat z rukou samotného fialového drakočlověka.

- Obouruční sekera (Potřebná síla +14, Délka 3, Útočnost 10, Zranění +13 S, Kryt 3, 3,2 kg; proti hrdinům roste Útočnost na 13, Zranění na +15 S).
- Jestliže je jejím držitelem bojovník, postačí mu k získání bonusů k Boji při používání této zbraně dosáhnout pouze 2., resp. 8. stupně archetypu. Toto se však vztahuje pouze na archetypy, které si mohou vybírat finty z kategorie Sekery, u ostatních platí běžná pravidla.
- Za každých 10 bodů zranění, které způsobí protivníkovi (nemusí se tak stát jedním zásahem), přidá jeden bod svému držiteli.
- Ovládá čarodějova kouzla Výboj, Bariéra, Dneska to zkusíš beze zbraně, Barvy a tvary. Za tímto účelem má k dispozici 13 magů kvality 2 na den (doplňují se o půlnoci).
- Věhlas +15.

### Oko rozbřesku

Oko rozbřesku nevyrobil člověk, ale je darem bohů Třem čarodějům. Nalézt je bude možné na obdobných místech jako Eldebranské hole moci.

- Hlavní vlastnosti postavy podle povolání se zvednou o 2
- Držitel může pod vodou dýchat jako normálně.
- Na držitele nepůsobí jedy a je zcela odolný vůči jakýmkoliv nemocem.
- Desetkrát mezi dvěma úplňky si držitel může na jakoukoliv činnost hodit dvakrát a vybrat si lepší hod (pokud se předem připraví (PPH), může si hodit třikrát).
- Držitel si pamatuje reálnou budoucnost, pokud někdo pozmění tok času.
- Oči rozbřesku spolu mohou komunikovat na jakoukoliv vzdálenost.
- Není-li držitel hrdina, začne trpět utkvělou představou, že jím je.
- Věhlas +20.

### Rrungův kyj

Jak se tento artefakt dostal ke známému tarskému krollovi, není známo. Proto lze také těžko usuzovat na jeho původ, nedá se ale předpokládat, že by se zjemnělým Arvedanům chtělo plýtvat svým uměním na takovouto brutální zbraň.

- Obouruční kyj (Potřebná síla +13, Délka 2, Útočnost 6, Zranění +14 D, Kryt 2, 5 kg)
- Bijec si k hodů u schopnosti Válečný řev (PB 34, 36) přičítá +2.
- Při bezhlavém útoku (PPH) si nositel přičítá další +1 k ÚČ a ZZ, dostává ale také další postih –2 k OČ.
- Kdo je zasažen kyjem do hlavy za méně než půl řádku, musí si hodit

**Od1 + 2k6<sup>+</sup>: bezvědomí na 1k6 kol ~ 11 ~ nic**

Při větších zraněních se zvyšují Obtížnosti uvedené v PPH o 4 (velmi těžké zranění se nemění).

- Majitel kyje odmítá používat jiné zbraně, kouzelné předměty, nebude pít lektvary a nebude souhlasit se sesláním prospěšných kouzel na svou osobu.
- Věhlas +18.

### Sekera Saramirova

Podle bardů má ležet ve zřícenině Skřetí hroudy, hlídaná ohnivými muži. Třeba ji však před dobytím pevnosti někdo odnesl, možná si ji některá družina vyzvedla později...

- Sekera (Potřebná síla +6, Délka 2, Útočnost 7, Zranění +9 S, Kryt 3, 2 kg)
- Je-li jejím držitelem bojovník, postačí mu pro získání bonusů k Boji při používání této zbraně dosáhnout pouze 2., resp. 8. stupně archetypu. Toto se však vztahuje pouze na archetypy, které si mohou vybírat finty z kategorie Sekery, u ostatních platí běžná pravidla.
- Při ničení předmětů se Zranění zbraně zvyšuje o 6 a sekeru nelze poškodit.
- Sekera poskytuje schopnost Úder zuřivosti I (PB) i jiným archetypům bojovníka než bijci. Sbírání síly pak trvá 2 kola.
- Věhlas +15.

### Tangarův amulet

Tento amulet umožnil Tangarovi dosáhnout smíru mezi trpaslíky a elfy. Je velkým pomocníkem při vyjednávání a mnozí králové a knížata po něm velice touží.

- Přidává +5 k libovolným aspektům vzhledu podle přání nositele.
- Nositel ovládá všechny obecné kombinované dovednosti založené na Charismatu na úrovni o jeden stupeň vyšší než obvykle (nejméně tedy na 1. stupni, nejvýše na 3.).

- Při nákupu je pravděpodobnost 1 na 1k6, že prodávající odmítne peníze a poskytne službu či zboží zadarmo; jinak prodává za nejnižší možnou cenu, obzvláště při smlouvání.
- Ovládá čarodějova kouzla Důvěra, Minulost, Přítel, Respekt, Na co myslíš. Na tato kouzla má přívěšek 15 magů kvality 8 na alden (obnovují se desátý den o půlnoci).
- Věhlas +19.

### Taranisův meč

Meč, kterým v šerém dávnověku Taranis poprvé (i podruhé) proklál Khara Démona. Je uložen v hrobce Taranisovy milenky Firian nedaleko plavenské pevnosti Císařský vrch v Lese padajících stínů.

- Garenový plamenný meč (viz PB; Potřebná síla +13, Délka 3, Útočnost 10, Zranění +13 S, Kryt 5, 4,2 kg; proti skřetům vzrůstá Útočnost na 15, Zranění na +16 S), v rukojeti je vsazen velký rubín.
- Držitel je imunní vůči veškerým zraněním s živovou příslušností +O.
- Podporuje u svého držitele regeneraci – ta funguje jako léčení se Silou –10 a rychlostí +10. Toto se týká pouze běžných zranění. Únava přibývá držiteli třetinovou rychlostí.
- Postava v boji nedostává postihy za zranění nebo únavu a neupadá do bezvědomí; po zaplnění celé mřížky zranění padne mrtvá k zemi.
- Hrdinovi kteréhokoliv boha přidává +3 k BČ.
- Majitel meče může lámat a odrážet kouzla, jak je popsáno v PČ. Hod na seslání lámacího kouzla se určí podle vzorce  $Int + 4 + 2k6 + s$  tím, že je použita magenergie kvality 2.
- Majitel na sebe může použít bjičovou schopnost Krvavé běsnění III (PB) po dobu trvání boje.
- Není-li majitelem hrdina, získává za každých deset bodů zranění způsobených soupeři jeden bod vlastního psychického zranění.
- Za každého tvora zabitého tímto mečem, který nedosáhl jistého záporného stupně tvárnosti (určuje PJ) nebo se nejedná o myšlenkovou bytost s vyvolávacím pocitem strach či nenávisť, se majiteli sníží Odolnost o 1.
- Na majitele útočí skřeti a myšlenkové bytosti s vyvolávacím pocitem strach nebo nenávisť přednostně.
- Majitel bez ohledu na situaci útočí na skřety a prozrazené Kharovy přísluhovače.
- Věhlas +13.

### Velekondoří spár

Jeden z mnoha artefaktů, které přechovává Riam. Ukrást ho určitě nebude snadné, ale pokud bude mít Riam pocit, že to poslouží správnému cíli, může ho některé postavě zapůjčit.

- Lintirové válečné kladivo (Potřebná síla +9, Délka 3, Útočnost 10, Zranění +12 D, Kryt 4, 2,8 kg).
- Kladivo není možné majiteli žádným magickým ani nemagickým způsobem vyrazit z ruky.
- Síla jakéhokoliv zranění způsobeného magií se snižuje o 6.
- Ovládá čarodějova kouzla Mlha, Výboj, Neviditelnost, Zpomalení, Rychlé nohy. Pro účely těchto kouzel disponuje kladivo 5 magy kvality 4, které se obnovují vždy o půlnoci.
- Věhlas +27.

### Zamykací talisman

Klíč ke skřínce, ve které byl uzavřen obraz duše Khara Démon, byl sám o sobě magickým artefaktem. Jeho hlavní schopností ale přirozeně je možnost odemknout a uzamknout dotyčnou schránku.

- Síla a Inteligence držitele se zvyšují o 2.
- Přidává +3 k OČ.
- Poskytuje imunitu vůči mentální magii.
- Majitele není možné sledovat pomocí kouzel či hraničářova „ducha cest“ (PPJ). Také vazby vedoucí od něho v duševním světě jsou nezachytitelné (včetně vazby k zamykacímu talismanu).
- Držitel získává bonus +6 při ověřování svého plížení, nenápadnost, ukrytí se apod.
- Ovládá čarodějova kouzla Neviditelnost, Rychlé nohy, Domů (na jedno předem vybrané místo, které majitel považuje za domov), Bariéra, Běž potichu. K těmto účelům má talisman 15 magů kvality 4 na den (doplňují se o půlnoci).
- Věhlas +29.

## Zvláštní místa

### Univerzita magie v Albireu

Zdi univerzity jsou speciálně chráněny proti pronikání magie do a z objektu. Z praktického hlediska je zatím jakékoliv postavám známé kouzlo touto bariérou zlomeno. Tato bariéra má přibližně kulový tvar (nad univerzitou) a chrání budovu ze všech směrů. Pokud projde nějaké kouzlo, je to spíše námět na zápletku dobrodružství.

### Velký smaragdový vodotrysk

Nachází se v podzemí uprostřed Lesa černých bříz. Jednou za 1671 dní (nejbližší termín je 18. chladna 856) se pod vodotryskem objeví 5–10 smaragdů. Po této době také dojde k popraskání kamene, který je tímto znehodnocen. Každý smaragd má následující účinky (všechny se aktivují krátkým přiložením na čelo):

- Může postavu omladit o jeden rok. Za 1700 dní je možné tímto způsobem použít smaragd pouze jednou, další už nepůsobí. Je-li využit tímto způsobem, není již možné s ním léčit (viz dále).
- Každý den dokáže zvýšit Sílu léčení při zmírňování zranění o 10. Po jednom roce ztratí svou účinnost bez ohledu na to, kolikrát byl takto využit. Bonusy za více dní nelze sčítat. Jakmile se kámen začne používat k léčbě, není ho už možné použít k omlazování.
- Přikládat kámen musí buď hraničář se zaměřením Medicinský váček (PH) alespoň na 1. stupni znalosti a 2. stupni praxe, nebo postava s obecnou dovedností První pomoc alespoň na 2. stupni.

### Zelené bažiny

Zelené bažiny jsou územím pro neznalé dobrodruhy značně nebezpečným. Pro PJ poskytují bažiny minimálně dva komplikující prvky – jednak díky vysoké vlhkosti vzduchu mají všechny nechráněné kovové předměty tendenci korodovat, jednak (již podle názvu) se zde nachází značné množství tzv. zelených propastí, jež jsou v některých ohledech ještě nebezpečnější než klasické bažiny. Zpracování těchto věcí z pohledu pastí a další případné podmínky bažin již necháváme na PJ.

### Údolí snů

Obsidiánová koule ve svatyni je zařízení, pomocí kterého může Maari zjišťovat věci podobně jako prostřednictvím Démona vědění věcí. Má to ovšem tu podmínku, že dotaz se musí týkat současnosti. Způsob komunikace s tímto zařízením může Maari vysvětlit jakémukoliv theurgovi či zkušenému čaroději, ale učiní tak opravdu jen výjimečně, nejspíše v okamžiku, kdy bude

umírat, a i tehdy jen velmi důvěryhodné osobě. Kouli nelze přenést ze svatyně, aby neztratila své magické vlastnosti.

Pokud se družina rozhodne vydat do Údolí snů, měl by si pro ni PJ připravit si jedno dobrodružství navíc. Družina se totiž přenesla do neexistujícího místa (je vytvořeno pouze pro toto dobrodružství), kde bude muset vyřešit nějaké dilema. Tato lokace se může, ale nemusí nacházet kdekoli na Asterionu, jakákoliv zranění se po návratu okamžitě vyléčí (celé je to pouze iluze). Důležité je, jak se družina (nebo její jednotliví členové) rozhodne v situaci, která by neměla být zcela jednoznačná. O jakou situaci jde a jaké rozhodnutí se bude od družiny očekávat, to záleží na PJ. Mělo by se jednat o nějaký principiální rozdíl mezi dobrem a zlem, který ale není na první pohled zjevný.

Navíc při seslání jakéhokoliv kouzla v Údolí snů se jeho Náročnost/Náročnosti zvyšuje o 12, naopak přímo ve svatyni se o 6 snižuje.

### Nový Amir

V Novém Amiru je díky jeho poloze, podpořené architektonickým uspořádáním, mnohem slabší bariéra mezi přírodní úrovní a Stínovým a Vnější světlem.

V důsledku se to projevuje zvýšeným výskytem myšlenkových bytostí v okolí města. V průměru se objeví jedna až dvě do měsíce, málokdy přímo ve městě, většinou v jeho okolí. Přesná pravidla, o jakou konkrétní bytost se bude jednat a jak bude silná, ponecháváme na úvaze a potřebách PJ.

Kromě toho mají theurgové v okolí jednoho kilometru od citadely bonus +3 ke vstupu do sfér. V samotné citadele pak tento bonus vzrůstá na +6.

### Miramský kruh

Uprostřed Miramského kruhu je možné použít kouzlo Vrácení času, které nelze seslat na žádném jiném místě! Toto kouzlo se čaroděj může naučit až tehdy, pokud ovládá obor časoprostorové magie na 10. stupni a musí mu pomáhat někdo, kdo toto kouzlo už ovládá (s největší pravděpodobností Raznor).

### Vrácení času

Obor: časoprostorová magie  
Magenergie: 8 mg [12]  
Náročnost: viz popis  
Vyvolání: +36  
Dosah: dotyk  
Rozsah: 1 předmět či tvor  
Trvání: ihned

Předmět nebo tvor se vrátí časem zpět o dobu +0 + Hod na seslání, počítáno od začátku seslání. Jsou přesně v tom stavu, ve kterém byli tehdy. Takto je možné opravovat věci, oživovat či uzdravovat lidi či zvířata apod. Při seslání je potřeba mít k dispozici podstatnou část předmětu či tvora. Kouzlo nezvládne vrátit hromádku rzi do podoby meče a masnou skvrnu do podoby člena družiny. Nelze takto vracet zvláštní schopnosti předmětům, kterým je propůjčoval démon astrálních sfér. Pověšněte si, že toto kouzlo je pozoruhodné tím, že nemá žádnou minimální Náročnost a jeho sesláním několikrát za sebou lze předmět vracet stále více do minulosti.

### Mračná

V první řadě jde o účinky rtuťových výparů, obdobně jako v případě Trhliny děsu (viz popis v hlavním textu modulu Čas temna). Kromě běžných halucinací, které mohou člověka zmást a zavést ho například do propasti apod., vznikají v mysli postižených i představy hrozných příšer, které na ně útočí a snaží se je

zabít. Častěji než běžným lidem se to stává dobrodruhům, je to součástí profesionální deformace. Pokud PJ usoudí, že se družina dostala do oblasti s dostatečnou koncentrací nebezpečných látek, může použít pravidla pro theurgovu formuli Iluze (PT). Halucinace na sebe vezme podobu jakékoliv známé, existující či neexistující nestvůry, opět je zde prostor pro fantazii PJ. Reakce postavy už záleží na hráči, mnohdy mohou sloužit svému okolí jako zdroj zábavy i hrozba. Čaroděj metající zmateně blesky do prázdna vypadá vesele do okamžiku, než se obrátí proti svým druhům. Tyto iluze nepůsobí žádné zranění, byť „zasazené“ postavě to tak nepřipadá. V Mračné se totiž díky působení podzemního pohřebiště tyto halucinace projevují více, než je běžné. Pokud postava iluzi prohlédne nebo boj s ní vyhraje, zranění způsobené iluzí do minuty zmizí. Pokud ale postava iluzi neprohlédne a v boji s ní omdlí, pak se jí všechno zranění získané v tomto souboji mění na velké psychické; nemůže ale takto zemřít, vždy jí zbude alespoň jeden nevyplněný čtverec v mřížce zranění.

## OBECNÉ DOVEDNOSTI

### Fyzické dovednosti

#### Boj s perilonským ostrím

Aby postava mohla s touto neobvyklou zbraní efektivně bojovat, musí ovládat tuto fyzickou dovednost (platí pro ni běžná pravidla pro bojové dovednosti). Sehnat učitele však bude mimořádně obtížné.

### Psychické dovednosti

#### Myšlenkové bytosti

Jelikož se na jedná o tvory, o nichž alespoň něco málo zaslechl snad každý na Asterionu, dokáže většina zdejších obyvatel rozpoznat alespoň ty nejznámější druhy myšlenkových bytostí. Míru toho, nakolik je postava do těchto znalostí zasvěcena, odráží stupeň této dovednosti. V závislosti na něm dostává bonus k hodům na určení druhu myšlenkové bytosti a pokud se s ní střetne v boji, tak i bonus k Útočnému číslu, Krytu a ZZ. PJ může tyto bonusy podle okolností snížit až na 0.

Stupeň	Bonus k Int	Bonus k ÚČ, Krytu a ZZ
I.	+3	+1
II.	+6	+2
III.	+9	+3

#### Znalost artefaktů

Asterionská historie je plná mocných kouzelných předmětů, zejména z dob Arvedanů, které opěvuje mnoho bájí, a určitě ještě daleko více takových se nikde nezmiňuje. V současné době se stále více prohlubuje poznání arvedanské kultury, objevují se zapomenuté popisy kouzelných předmětů a tlupy dobrodruhů je nejednou najdou při svých často pochybných výpravách. Jestliže se takový předmět dostane do rukou správné osoby, může se proslavit a zvýšit svou známost. Postava s touto obecnou dovedností má díky tomu různé obsáhlé informace o uvedených předmětech. V závislosti na stupni znalostí získává bonus k Inteligenci při hodě na poznání předmětů, které jsou uvedeny v této a dalších aplikacích ve skupině „Unikátní předměty“, stejně jako dalších, které se PJ rozhodne do této kategorie zařadit. Postava se může dozvědět v případě úspěchu i některé obecné údaje týkající se vlastností unikátů, na jejich

ověřování je však vhodnější obecná dovednost Zacházení s magickými předměty (PPH).

Stupeň	Bonus k Int
I.	+2
II.	+4
III.	+6

## POVOLÁNÍ

Přestože hlavní text modulu obsahuje náměty na další povolání, v rámci této aplikace žádná nová nenajdete. Jestliže autoři DrD+ nějaké nové povolání vytvoří, bude možné jeho schopnosti posléze aplikovat na asterionské realie. Následující text se bude tedy věnovat pouze šesti dosud vydaným povoláním.

### Bojovník

Pravidla pro bojovníka můžete na Asterionu používat tak, jak jsou popsána v PB.

#### Finty s perilonským ostřím

Používat finty s touto zbraní umí pouze gladiátor.

#### Kolo smrti

Potřebná převaha: 1 proti každému protivníkovi

Předpoklady: 9. stupeň archetypu, dovednosti Boj s perilonskými ostřím a Boj se dvěma zbraněmi na 3. stupni, dvě perilonská ostří

Bojovník s perilonskými ostřím se vrhne na své soupeře a střídavě na ně oběma útočí.

Tímto útokem bojovník zaútočí na všechny soupeře v dosahu. Své přátele nezasáhne.

Vybírá si, v jakém pořadí na soupeře zaútočí, avšak musí při útocích střídát obě ostří. Bojovník si hodí na útok pouze jednou za každou zbraň a výsledný útok se aplikuje vždy, když je dané ostří použito k útoku, ovšem ÚČ se snižuje o 1 za každého protivníka mimo prvního, který byl daným ostřím napaden. Protivníci si hází na obranu každý zvlášť.

V tomto kole se bojovník může bránit pouze uhnutím s postihem -2.

#### Krvácející řez

Potřebná převaha: 3

Předpoklady: 4. stupeň archetypu

Bojovník se snaží zasáhnout soupeře tak, aby mu způsobil co nejvíce krvácející zranění.

Finta se provádí jako útok zblízka. Je-li takto způsobeno velké zranění, zvyšuje se Velikost krváčení o 3.

#### Odzbrojení perilonským ostřím

Potřebná převaha: 2

Předpoklady: -

Bojovník se snaží zachytit soupeřovu zbraň pomocí hrotů na perilonském ostří a následně mu ji vytrhnout z ruky.

Aby se odzbrojení zdařilo, musí se bojovníkovi podařit útok s Odkrytím alespoň 6. Nehází se však na zranění, místo toho bojovník vytrhne soupeři zbraň z ruky. Jestliže má druhou ruku volnou, může do ní tuto zbraň vzít.

Má-li cílová zbraň Délku 3 a více, musí mít bojovník pro provedení této finty perilonská ostří v obou rukou.

#### Řez perilonským ostřím

Potřebná převaha: -

Předpoklady: protivník je oděn ve zbroji s Ochranou do 4 včetně. Bojovník zapojí do úderu celé perilonské ostří, zatne ho hluboko do protivníkovy těla a prudce s ním trhne. U protivníků s minimální nebo žádnou zbrojí tak dokáže způsobit strašlivé zranění.

Bojovník útočí standardním útokem, avšak dojde-li ke zranění soupeře, hází na zranění 2k6+ místo 1k6.

#### Střeh s perilonským ostřím

Potřebná převaha: -

Předpoklady: 2. stupeň archetypu

Bojovník s připraveným perilonským ostřím čeká na chybu protivníka a následně ji využije.

Pokud soupeř získá nad bojovníkem převahu a nezasáhne ho, pak bude mít bojovník proti tomuto soupeři bonus +3 k ÚČ při svém útoku v tomto kole.

Jestliže bojovník zaútočí na soupeře, nad nímž získal převahu, dostane při jeho případném útoku na svou osobu bonus +1 k OČ, jestliže se bude perilonským ostřím kryt.

#### Vbod

Potřebná převaha: 1

Předpoklady: 3. stupeň archetypu

Tato finta umožní bojovníkovi provést výpad bodem.

Jedná se o klasický útok, při němž se ÚČ snižuje o 1, ZZ se však díky tvaru zbraně o 1 zvyšuje; Typ zranění se mění na B.

#### Zlepšené krytí

Potřebná převaha: -

Předpoklady: -

Pokud bojovník využije spíše defenzivní potenciál perilonského ostří, dokáže se s ním lépe kryt.

Bojovník si počítá k ÚČ postih -3, ale v tomto kole může perilonským ostřím kryt buď dva útoky standardně, nebo jeden s bonusem +2 k OČ. Pokud se kryje dříve než sám zaútočí, pak o útok přichází.

#### Zlomení čepele

Potřebná převaha: -

Předpoklady: 6. stupeň archetypu, zbraň z kategorie Sekery nebo Palice a kyje ve druhé ruce, soupeř musí být ozbrojen zbraní z kategorie Nože a dýky, Šavle a tesáky nebo Meče. Bojovník pomocí perilonského ostří zablokuje čepel soupeřovy zbraně a vlastní zbraní v druhé ruce ji přelomí.

Aby bylo možné tuto fintu využít, musí bojovník soupeřův útok úspěšně vykryt perilonským ostřím. Je-li úspěšný, podařilo se mu soupeřovu zbraň přelomit.

V tomto kole již bojovník nemůže útočit.

## Čaroděj

Pravidla popsaná pro čaroděje se dají bez potíží používat i na Asterionu. Jak již bylo řečeno v kapitole o základních principech světa, asterionská čarodějoví svou magenergii nezískávají ze sfér, ale přímo z magického pole přírodní úrovně, ale na samotných pravidlových mechanismech se nic nemění. Pouze nebudeme používat pojem sféry, ale zůstaneme u neutrálnějšího pojmu kvalita magenergie.

Pro podrobnější seznámení s asterionskou magií doporučujeme modul FA a jeho aplikaci pravidel DrD+.

#### Zaostření vůle

Na Asterionu existuje celá řada magických škol a jejich žáci se liší mimo jiné i v tom, jak u nich probíhá zaostření vůle.

Všichni z nich se při něm dostávají do transu, ale zatímco někteří jen sedí a nevnímají okolí, další mohou v transu tančit, odříkávat litanie, vykonávat nějakou fyzickou činnost apod.

Je celkem obvyklým jevem, že řada čarodějů má vzhledem k prodělanému výcviku subjektivní pocit, že na některých místech dokážou lépe zaostřit vůli, a tak získat více magenergie (některá místa mohou takto působit objektivně).

Taková místa mohou být v zásadě dvojího druhu. V prvním případě se určí pouze typ krajiny (les, savana, hory, moře, město), ve druhém jedno konkrétní místo. Z principu by bylo možné uvádět v tomto případě větší celky (Les padajících stínů, Albireo), ale daleko tradičnější bývá přesnější vymezení (Posvěcený háj v Lese padajících stínů, střecha hlavní budovy Univerzity magie v Albireu).

Z hlediska herních mechanismů se to projevuje tak, že čaroděj získá tolik magenergie zamýšlené kvality, jako by byl o 1 úroveň (v případě typu krajiny) nebo 2 úrovně (v případě jednoho konkrétního místa) výš (maximálně na 21. úrovni). Pozor! Takto nemůže získat magenergie vyšší kvality, než mu přísluší podle jeho skutečné úrovně.

**Příklad:** Čaroděj Maxir je na 5. úrovni a celý svůj dosavadní život strávil v Lese padajících stínů. Při výcviku byl veden k tomu, že nejvhodnější místo pro zaostřování Vůle je les, takže zde dokáže zaostřit vůli tak, že pro výpočet všech jemu dostupných kvalit magenergie (1–5) se použije vzorec, jako by byl na 6. úrovni. Magenergie s kvalitou 6 však získat nemůže, jelikož na 6. úroveň ještě nepostoupil. Kdyby si jako nejvhodnější místo vybral např. starý dub za svou lesní chatou, získával by magenergie tolik, jako by byl na 7. úrovni (opět pouze s kvalitou 1–5).

Na druhou stranu však s sebou tento způsob přináší velká omezení. Jelikož mimo své domovské prostředí je čarodějova schopnost soustředit se silně ztížená, mívá s doplňováním magenergie potíže. Pokud se rozhodne zaostřit vůli jinde než ve své zvolené doméně, může získat pouze takové množství a kvalitu magenergie, jako by byl o 1 úroveň (v případě typu krajiny) nebo 2 úrovně (v případě jednoho konkrétního místa) níž (minimálně na 1. úrovni). Tento nepříznivý stav pomine po jednom zaostření vůle ve zvolené doméně čaroděje.

**Příklad:** V průběhu svého posledního dobrodružství se Maxir dostal do pouště. V současné době už nemá ani mag a jelikož je jediným čarodějem ve skupině, musí i přes nepříznivou situaci provést zaostřování vůle mimo les. Při tomto zaostřování může získat pouze magenergie s kvalitou 1–4 a to v množství, které by odpovídalo 4. úrovni.

Čaroděj se může naučit během přestupu na vyšší úroveň u příslušného učitele i běžné zaostřování z pravidel, pak ale o všechny výhody i nevýhody původního zaostřování přijde a už nepůjdou obnovit.

### Čarodějovi pomocníci

Na rozdíl od běžných pravidel představují pomocníci na Asterionu myšlenkové bytosti, které po přivolání do přírodní úrovně získají automaticky hmotné tělo, tj. nemusí se do ničeho vtělovat. Čaroděj může mít v jednom okamžiku pouze jednoho pomocníka. Jestliže tento zemře, může provést pravidlový přivolávací obřad s tím, že nový pomocníček bude zcela svěbytná bytost, která s předchozím nebude mít nic společného. Záleží na čaroději, zda nový pomocníček bude druhově shodný s bývalým nebo se bude jednat o nový druh. Neplatí zde postihy

za úmrtí předchozích pomocníků, avšak čaroděj si musí házet základní hod při každém přivolávání (včetně prvního).

Pro magii pomocníků platí pravidla z PČ, ale pomocníček při kouzlení nemluví ani negestikuluje, nemá za to zvýšené nároky na kvalitu magenergie, nemůže však používat oborové schopnosti.

Každý pomocníček má určité potřeby, ale neumírá přirozenou smrtí, pouze násilně nebo je-li nějakým způsobem vypuzen z přírodní úrovně. Po smrti čaroděje se zpravidla vrací do Stínového světa.

Na Asterionu existuje relativně omezený počet druhů pomocníků. V rámci této aplikace jsou popsáni tři – kočka, havran a had. Řadu dalších zajímavých pomocníků naleznete v modulu FA, případně si můžete vymyslet vlastní.

Vysvětlení fungování schopností pomocníků (včetně zlepšování imunit a rezistencí) obsahuje pojednání o myšlenkových bytostech v Bestiáři níže.

#### Kočka

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Iluze (5), Neviditelnost (2), Psychické útoky (3), Slepota (2)

Imunity: Odsávání magenergie

Zlepšování: Postoupí-li na 3. úroveň, získá Vidění ve tmě II, při postupu na 6. úroveň Vidění ve tmě III.

Vlastnosti: +1/+6/–10; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: –5

Výdrž: –1

Rychlost: +3\*

Smysly: +2/+2/+5/+4/+2

BČ: +7

ÚČ: +2

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: 2 S

Velikost: –8

Rozměry: 0,2 m / 0,4 m

#### Havran

Vyvolávací pocity: sebevědomí

Schopnosti: Jakmile získá dostatek magenergie potřebné kvality, může používat kouzlo Genius loci (PČ) bez ohledu na to, zda ho umí čaroděj.

Rezistence: Psychické útoky (3)

Imunity: Prokletí

Vlastnosti: –6/+5/–8; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: –8

Výdrž: +0

Rychlost: +8 let

Smysly: +4/–2/–5/0/+4

BČ: 4

ÚČ: 2

OČ: 3

Ochrana: 1

Zranění: 0 S zobák, pařáty

Velikost: –15

Rozměry: – / 0,2 m

#### Had

Vyvolávací pocity: odvaha

Schopnosti: Teleportace (15 m), Vycítění jedu

Rezistence: Prokletí (2), Psychické útoky (5)  
 Imunity: Jed, Iluze  
 Vlastnosti: +1/+8/-11; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ  
 Odolnost: -14  
 Výdrž: 0  
 Rychlost: -4  
 Smysly: -1/+3/+3/-1/-8  
 BČ: +9  
 ÚČ: +2  
 OČ: +6  
 Ochrana: 0  
 Zranění: 2 B  
 Velikost: -8  
 Rozměry: - / 1 m

## Grimoár

### Pravidlová kouzla

#### Moc nad duchy

Vzhledem k odlišnému pojetí ducha v DrD+ a na Asterionu se toto kouzlo vztahuje na myšlenkové bytosti. Všechny prahové Náročnosti se zvyšují o +6 a jedná se kouzlo přímé (\*), tj. ověřuje se odolání magii.

#### Ovládní zombíka, Vrať se do hrobu

Jedná se kouzlo přímé (\*), tj. ověřuje se odolání magii. V případě nemrtvého vytvořeného theurgem se do příslušného vzorce dosadí Sféra démona, v případě nemrtvého vzniklého pomocí schopností myšlenkových bytostí Úroveň myšlenkové bytosti-tvůrce. Působí pouze na animované nemrtvé, nikoli tedy na nemrtvé myšlenkové bytosti nebo upíry.

#### Nemrtvý služebník, Oživ nemrtvého

Vzhledem k pojetí nekromancie na Asterionu se tato dvě kouzla ruší.

#### Voodoo

Toto kouzlo je na Asterionu známé pod jménem Haghar. Více o něm viz modul FA.

### Nová kouzla

#### Najdi myšlenkovou bytost

Obor: investigativní magie  
 Magenergie: 1 mg [4]  
 Náročnost: +14 Dosah +34 (50 m)  
 +17 Dosah +40 (100 m)  
 +20 Dosah +46 (200 m)  
 Vyvolání: +0  
 Dosah: dle překonané Náročnosti  
 Rozsah: všechny myšlenkové bytosti v dosahu  
 Trvání: +16

Čaroděj dokáže pomocí tohoto kouzla určit, jestli, kolik a kde přesně (tj. kterým směrem a jak daleko) se v okruhu s poloměrem rovným Dosahu nachází nějaká myšlenková bytost, nepozná však konkrétní druh.

## Hraničář

Pravidla pro hraničáře můžete na Asterionu bez problémů používat. Následující text slouží pouze k důležitějšímu upřesnění některých asterionských specifik.

## Hraničářův společník, Totem

Vzhledem k tomu, že se na Taře nevyskytují běžní vlci a psi jsou o dost vzácnější než na Lendoru, může mít hraničář se sháněním některých společníků problémy. Proto doporučujeme v případě potřeby vytvořit náhradní totemy, například tygra nebo leoparda. Jako příklad uvádíme totem intawy.

### Intawa

Intawa je hbitá a bystrá. Střetu se silnějšími soupeři se spíše vyhýbá. Pokud je však ohrožena nebo brání někoho, kdo její blízký, pustí se do boje bez ohledu na hrozící nebezpečí. Někdy ovšem bývá značně náladová a nevyočitatelná.

Jako společníka může mít hraničář pouze jednu intawu.

Bonusy: +1 + PX Rch, +1 + PX Sms

Mrštnost: Pokud na sobě máš nejvýše lehkou zbroj a rozhodneš se útok nekryt zbraní či štítem, přičti si +1 k OČ.

## Spříznění s přírodou

Následující tabulka zahrnuje specifickou asterionskou flóru a faunu spolu se zařazením do kategorií podle PH. Je důležité si uvědomit, že i když některé myšlenkové bytosti mohou vypadat jako zvířata či rostliny, svou podstatou se od nich natolik liší, že na ně hraničář výhody tohoto zaměření nemůže uplatnit.

### Okřídlené šelmy

Pokud bude PJ chtít, může nějakou takovou šelmu pro své dobrodružství vytvořit, ale v dosavadních modulech Asterionu žádná popsaná nebyla. Gryf, uváděný v pravidlech jako příklad, patří mezi myšlenkové bytosti.

### Draci

Asterionští draci nejsou přírodní bytosti, ale vznikají na základě tvárnosti z inteligentních ras. Vzhledem k tomuto faktu se popsaná kategorie ruší.

### Tabulka spříznění s přírodou

Druh	Kategorie
Červ z Mlčící pláně	Protáhlí červi
Enwengo	Lasice
Fungon	Prasata
Gorhas	Pravé ryby
Intawa	Lasice
Jabiru	Čápi, volavky a jeřábi
Krakatice	Chobotnice
Krokodýl	Krokodýli
Leopard	Kočky
Mamba černá	Hadi
Márhaty	Hadi
Medvěd krátkosrstý	Medvědi
Medvěd tarský	Medvědi
Papoušek kene	Papoušci, datlové a tukani
Potkan obří	Myši a potkani
Ropucha královská	Žáby
Slimák obří	Slimáci
Sliz	Jiný podivný hmyz
Tor desetirohý	Jeleni
Tyrus jedovatý	Ještěrky
Vornák (buny)	Pěvci
Zmije zelanská	Hadi
Zmutovaný netopýr	Netopýři

## Léčba závislosti

V této aplikaci je popsán způsob, jakým se vyhodnocuje závislost postav na drogách a dalších látkách. Jelikož hraničář má řadu léčivých zaměření, která na takovou závislost mohou mít různý dopad, uvádíme pro přehlednost na následujících řádcích nejdůležitější informace o jejich vlivu na léčbu. Platí, že lze využít výhod lékařského konzilia (PH) a na snížení zranění v důsledku závislosti je možné aplikovat jakékoli povolené léčivé zaměření.

**Rychlá pomoc.** Umožňuje závislost diagnostikovat a na 3. a 4. stupni znalosti i snižovat její Velikost, a tak ji případně i zcela odstranit.

**Lékárníčka.** Pomáhá způsobem popsaným v pravidlech při použití zaměření *Rychlá pomoc*.

**Přírodní léčení.** Na 1. stupni znalosti nepomáhá přímo při léčbě, avšak umožňuje závislost diagnostikovat a především usnadňuje závislému lépe se vyrovnat s následky postižení, zejména s utrpeným zraněním. Je si ovšem třeba uvědomit, že při dohledu na závislého je hodina denně, uvedená v pravidlech pro postižení s denní Prudkostí, naprosto nedostačující. Hraničář musí nejen dohlížet na životní funkce závislého, ale také dávat pozor, aby při případném záchvatu vzteku či deprese neublížil sobě nebo někomu jinému, neutekl nebo si znovu nevezal nežádoucí látku. Přesnou dobu necháme na uvážení PJ, ale neměla by klesnout pod 12 hodin a ve zbývajícím čase by měl být závislý rovněž pod dohledem nebo jinak zabezpečen.

Na 2. a 3. stupni znalosti lze pomocí tohoto zaměření zvýšit šanci i závislého při vyhodnocování postižení. Důležité ovšem je, aby závislá osoba měla vůbec na vyhodnocení závislosti nárok, tj. nesmí si vzít další dávku.

**Bylinková truhlička.** Podporuje regeneraci při použití Přírodního léčení.

**Hojení živly.** Protože závislost má rovněž živlovou příslušnost, může pomocí tohoto zaměření hraničář závislost diagnostikovat a také zvýšit šanci závislého při vyhodnocování postižení. Důležité ovšem je, aby závislá osoba měla vůbec na vyhodnocení závislosti nárok, tj. nesmí si vzít další dávku.

**Medicinský váček.** Pomáhá za okolností popsaných v pravidlech při *Hojení živly*.

**Odstraň postižení.** Díky tomuto zaměření může hraničář snížit Velikost závislosti, a tím ji případně i zcela odstranit.

**Nastol rovnováhu živlů.** Dokáže závislost zcela odstranit.

**Přežij <extrém živlu>.** Jestliže je závislý sám hraničář a živlová příslušnost závislosti se shoduje s tímto jeho zaměřením, může se pokusit neutralizovat zranění, které by díky závislosti utrpěl.

## Kněz

Vzhledem k jednoznačnému zaměření modulu VTB jsou všechny věci týkající se kněze obsaženy v aplikaci k tomuto modulu.

## Theurg

Hraní theurga je z hlediska pravidlových mechanismů a fungování světa Asterionu asi nejnáročnější, protože se toto povolání dotýká nejvíce základních principů světa. Pozorně si proto přečtěte následující popisy theurgických schopností a jejich odlišností oproti běžným pravidlům.

Schopnosti theurgů, které se podrobně zabývají tvorbou nemrtvých resp. golemů, jsou popsány v aplikacích modulů NS resp. FA. Jestliže se touto oblastí nechcete vážněji zabývat, klidně použijte běžná pravidla DrD+.

## Světy

Na Asterionu se objevují pojmy přírodní úroveň, Stínový a Vnější svět, DrD+ zná fyzický svět, duševní svět a astrální sféry. Přestože si jsou jednotlivé světy blízké, zcela se nepřekrývají. Protože theurg je prozatím jediná postava, která může vstupovat do jiných světů, zaměříme se podrobněji na jeho jednotlivé schopnosti. V následující tabulce je vždy u příslušné schopnosti uvedeno, kde ji theurg provádí podle DrD+ a jaká rovina tomu odpovídá na Asterionu.

Tabulka schopností theurga

Schopnost	DrD+	Asterion
Žádost o formule	Sféry	Vnější svět
Žádost o vazbochyty a nižší démony	Sféry	Vnější svět
Žádost o vyšší démony	Sféry	Stínový svět
Práce s vazbami	Duševní svět	viz níže
Mentální souboj	Duševní svět	viz níže

### Duševní svět a Asterion

Duševní svět na Asterionu nepředstavuje samostatný svět, ani se nekryje se Stínovým či Vnějším světem. Jedná se daleko více o konstrukt, který umožňuje postavám s patřičným výcvikem (v tomto případě theurgům) práci s vazbami a mentální praktiky popsané v pravidlech. Pomocí těchto postupů si theurg dokáže zjednat přístup k odrazům objektů, ať už se nacházejí kdekoli. Při pouhém putování po vazbách však není schopen poznat, kde se objekt nalézá. Může si ale vypomoci vhodnou mentální praktikou, např. Vstupem do smyslů. Ve Stínovém světě pak nabývají na významu především mentální praktiky manipulující s city a pocity. Podrobnosti bude obsahovat aplikace k připravovanému modulu o Stínovém a Vnějším světě.

### Démoni v DrD+ a na Asterionu

Na Asterionu se nevyskytují žádné bytosti odpovídající vazbochytům a nižším démonům z DrD+, kteří se zaklínají do neživých předmětů. Asterionští theurgové umějí vyrobit předměty s vlastnostmi odpovídajícími pravidlovým, ale považují je za pouhé „kouzelné věci“, nikoli za předměty obývané nějakou entitou. Pro potřeby hraní však můžeme převzít herní mechanismy DrD+ a ponecháme na hráči a PJ, zda se dohodnou, že herní mechanismy budou odlišné od toho, co budou prožívat postavy ve hře, nebo si upraví pravidlovou terminologii, aby spíše odpovídala asterionským reáliím.

Můžete to pojmout například tak, že dovednosti Práce s vazbochyty a Práce s nižšími démony se budou nazývat Práce s malými, resp. velkými runami, vstup do sfér bude vyjádřením procesu, kterým theurg načerpá potřebnou magickou energii a přivolání a svázání démona bude odpovídat vložení této energie do předmětu. V případě fatálního neúspěchu tak dojde k tomu, že démoni mající zlepšovat ochranu ji budou zhoršovat, démon zvyšující odolnost vůči alkoholu bude naopak zvyšovat citlivost na něj apod. Úplně stejně lze pak postupovat v případě vytváření a modifikování formulí.

Vyšší démoni se na Asterionu nazývají myšlenkové bytosti a pro jejich přivolání platí speciální pravidla uvedená dále. Díky tomu, že pojetí myšlenkových bytostí se liší od pojetí vyšších démonů v pravidlech, bylo třeba provést následující úpravy:

- Na Asterionu se nevyskytují pravidloví démoni Berserk, ďáblík, Strážce a Špión.
- Démon vědění věcí a Navigátor spadají pod nižší démony a zaklínají se zpravidla do křišťálové koule, zrcadla či knihy (Démon vědění věcí) nebo přílby, čelenky, klobouku, hole či

třeba kompasu (Navigátor). Tito démoni také nejsou škodolibí, vypočítaví apod. Vycházejte z toho, že pokud se je podaří úspěšně vyvolat, budou sloužit v rámci svých možností co nejlépe a nejefektivněji.

### Vyvolávání myšlenkových bytostí

Jak již bylo řečeno výše, myšlenkové bytosti nahrazují do jisté míry pravidlové vyšší demony. Důležitý rozdíl je v tom, že vyvolávání myšlenkových bytostí porušuje asterionský Řád světa a postavu, která ho provádí, posouvá o značný kus směrem k přeměně ve skřeta.

O možných způsobech přivolání bylo již pojednáno u obecných zákonitostí Asterionu, zde se proto soustředíme na to, jakým způsobem k vyvolání přistupuje theurg. Pro jednoduchost budeme předpokládat, že theurg je vzhledem ke svému zaměření schopen přivolat myšlenkovou bytost i bez zvýšené přítomnosti odpovídajícího vyvolávacího pocitu (zpravidla však tento pocit pěstuje v sobě) a stačí mu jeho znalosti Stínového světa. Je zcela v pravomoci PJ, aby přidělil vyvolávajícímu theurgovi odpovídající bonusy a postihy v testu úspěšnosti v závislosti na okolnostech. Například v místě, kde všichni pociťují intenzivní deprese, bude obtížné přivolat bytost s vyvolávacím pocitem radost, naopak místo velkého krveprolití bude pro bytost s vyvolávacím pocitem strach jako stvořen.

Rozhodně však nedoporučujeme, aby se theurgové jako hráčské postavy specializovali právě na přivolávání myšlenkových bytostí. Jedná se totiž o techniku, která se na magických školách vyučuje zpravidla pouze teoreticky a pokud se někde praktikuje, jedná se buď o ilegální počiny, nebo o úzce specializované instituce s omezeným členstvem. Theurg jako hráčská postava by se spíše měl orientovat na jiné aspekty svého povolání – práci s vazbohyty a nižšími demony (kteří na Asterionu nejsou chápáni jako bytosti, viz výše), práci s formulemi a mentální praktiky.

Myšlenkové bytosti jsou popsány v bestiáři této a ostatních aplikací, kde jsou uvedeny všechny potřebné informace (včetně Náročnosti pro vyvolávání).

Při vyvolávání se používá zcela stejný postup jako u pravidlového vyvolávání démonů, pokud není níže uvedeno jinak.

### Parametry

Podle pravidlového zápisu by parametry myšlenkové bytosti vypadaly následovně:

Sféra: Úroveň myšlenkové bytosti  
 Vyvolání: +57  
 Tělo: Vlastní  
 Druh: Animační  
 Náklonnost: –Úroveň myšlenkové bytosti  
 Náročnost: X + Úroveň myšlenkové bytosti – 1  
 Výdrž: 1

Parametr X odpovídá hodnotě, která je uvedena v popisu myšlenkové bytosti v bestiáři.

Myšlenkovou bytost nelze vyvolat s neomezenou Výdrží.

Jestliže se theurg rozhodne vyvolat myšlenkovou bytost z vyšší sféry, může za každou sféru nad první zvýšit o 1 dvě základní vlastnosti dané myšlenkové bytosti.

### Schopnosti

Pro vyvolávání myšlenkových bytostí se použijí theurgické schopnosti Vyvolávání démonů, Práce s vyššími demony (můžete si ji klidně přejmenovat na Práci s myšlenkovými bytostmi). Stejně jako v běžných pravidlech platí, že schopnost Démon je třeba se učit pro každou myšlenkovou bytost zvlášť.

### Svázání démona

Hod démona se určí podle následujícího vzorce:

$$\text{Vol} + \text{Úroveň} + 2k6^+$$

### Pandemonikon

#### Cron

Na Asterionu se tento démon nezaklíná do hodin, nýbrž do drahých kamenů. Každý druh drahého kamene však dokáže bezpečně pojmout pouze Crona s určitou Kapacitou, jak udává Tabulka drahokamů níže.

Horní meze Kapacit platí pro nebroušené kameny zhruba o velikosti slepičího vejce. Větší kámen nemá na kapacitu vliv, naopak v případě menšího její hodnota klesá až po kámen velikosti palce na ruce (menší být nemůže), pro nějž platí dolní hranice. Kapacita se dá zvýšit broušením kamene – zkušený brusíř ji dokáže zvednout až na dvojnásobek.

Jestliže bude Cron vtělen do kamene, který není schopen jeho Kapacitu zcela pojmout, dostane bonus za tělo (PT) ve výši rozdílu mezi svou Kapacitou a Kapacitou kamene. Crona s neomezenou Kapacitou nelze zaklít jinam než do agiaronu.

#### Tabulka drahokamů

Drahokam	Kapacita Crona
Ametyst	1–4
Topaz	3–6
Akvamarín	5–10
Opál	8–12
Rubín	10–14
Smaragd	13–17
Safír	16–19
Diamant	18–22
Agiaron*	neomezená

\* O tomto drahokamu se podrobněji pojednává v modulu NS.

### Zloděj

Všechna pravidla popsaná v PZ můžete na Asterionu bezzbytku používat. Následující text pouze doplňuje a upřesňuje některá asterionská specifika.

#### Zlodějské schopnosti

V Dechu draka 1/2001 a 2/2001 (a rovněž v příslušném dokumentu na CD přiloženém k modulu Čas temna) jsou popsány tzv. magické zámky a schopnosti, jak se s nimi dokážou zloději vypořádat. Na tomto místě uvádíme, jak tyto skutečnosti zařadit pod schopnosti zloděje v DrD+.

#### Lehký krok

Mistr dokáže pomocí této schopnosti nejen svou váhu rozložit, ale také zkoncentrovat a došlápnout s větší silou.

#### Ukrývání

I když to není v pravidlech vysloveně řečeno, dokáže takto zloděj změnit i vyzářování tepla svého těla do okolí či utlumit nebo změnit svůj tělesný pach.

#### Imitace

V rámci této schopnosti se zloděj může naučit i napodobovat hlas jedné konkrétní osoby, pokud ho mohl poslouchat alespoň 10 minut (+36). Při imitaci pak má bonus odpovídající stupni, na kterém Imitaci má. Imitaci hlasu používají zloději rovněž na obcházení magických zámků, které prověřují strukturu hlasu.



### Zdokonalené smysly

Pomocí této schopnosti dokáže zloděj i takové věci, jako je napodobení cizích otisků prstů a dlaní (Zdokonalené smysly II) nebo napodobení cizích zorniček (Zdokonalené smysly III). Bonusy odpovídají příslušným stupňům této schopnosti. Tyto praktiky se používají k překonání magických zámeků, jež prověřují otisky nebo zornice. Podmínkou je, že zloděj se mohl alespoň po dobu +36 (10 minut) dotýkat prstů a dlaně cíle nebo se mu dívat do očí.

### Proměnlivá mysl

Mistr dokáže pomocí této schopnosti dokonce změnit strukturu své mysli, aby odpovídala struktuře jiné osoby, kterou mohl alespoň 10 minut (+36) zkoumat – hovořit s ní, dotýkat se jí apod. Na překonání magických zámeků, které jsou založeny na přezkoumání struktury mysli, dostává bonus +5. Z hlediska DrD+ zloděj (nevědomky) vytváří umělou vazbu k duši cíle, kterou potom naváže na čidlo zámku.

### Zlodějské pomůcky

#### Hůlka na lámání kouzel

Základ: lintirová hůlka (délka cca 15 cm); jde o předmět s démonem

Pomocí této hůlky je možné lámat kouzla, jak je popsáno v PC. Hod na seslání lámacího kouzla se určí podle vzorce:  $Int + X + 2k6^+$ , přičemž X je konstanta daná hůlkou a může dosahovat různých hodnot. Takto nelze kouzla zrcadlit ani přeměrovat. Uvažujte, že lámací kouzlo bylo sesláno se stejnou kvalitou magenergie jako kouzlo lámané. Po použití (úspěšném i neúspěšném) hůlka se zábleskem zmizí. Znalost tohoto předmětu je omezena téměř výhradně na zlodějské organizace.

### Zlodějské cechy

Na Asterionu existuje řada organizací, které se dají zařadit pod pravidlovou kategorii zlodějský cech. Jedná se o vysloveně zločinecké organizace (Pavučina), uskupení se specifickými zájmy (Amirský tetragon, Bratrstvo dlouhých kápí, Nekromantická hanza) až po tajné služby Čtyř království či Kharovy a Zlyovy noční stíny. Nabízejí dostatečně pestrou škálu možností pro hráče, kteří se chtějí s nějakou větší organizací spojit. Více podrobností najdete na příslušných místech v hlavních textech jednotlivých modulů.

## BESTIÁŘ

Na Asterionu se nevyskytují následující bytosti popsané v Bestiáři PJP: ledník mizivý, sirit obecný, pixie, chrlič, kohout ohnivý, magmar, vzluha chytlavá, upírův služebník.

Gryf, jednorožec, pegas, kentaur, troll a bludička mokřadní jsou myšlenkové bytosti. Charakteristiky prvních pěti jsou uvedeny níže, bludička je popsána v aplikaci modulu OLD.

Skřítek je v rámci Asterionu pojat odlišně a údaje z PJP se proto nepoužijí.

Upíři a duchové mají na Asterionu jinou podstatu, proto se údaje z PJP nepoužijí. Objasnění nabízí jednak hlavní text, dále pak modul NS a k němu příslušející aplikace.

Hodnoty kostlivce a zombie z PJP můžete používat, jestliže se nemrtvými a nekromancii nechcete příliš zabývat. V opačném případě vám opět dobře poslouží modul NS, kde najdete rozpracovaná pravidla pro tyto a další nemrtvé.

Na Asterionu je lykantropie nemoc (viz výše), avšak pravidlové hodnoty vlkodlaka můžete převzít.

## Myšlenkové bytosti

### Postup myšlenkových bytostí po úrovních

Stejně jako jiné nestvůry či postavy mohou i myšlenkové bytosti dosahovat vyšších úrovní, a sice vývojem během hry nebo se do přírodní úrovně dostanou již v posílené podobě.

Postoupí-li myšlenková bytost na vyšší úroveň, změní se samozřejmě všechny její charakteristiky závislé na úrovni. Dále se o 1 zvýší všechny rezistence a zároveň sníží všechny zranitelnosti, které bytost má (viz níže). Pokud síla rezistence dosáhne hodnoty 15, považujte ji nadále za imunitu. Stejně tak se o 1 zvednou dvě vlastnosti, pokud nejsou zanedbatelné (označené „—“). Doporučujeme tyto vlastnosti zlepšovat cíleně podle potřeb konkrétního dobrodružství.

Rubrika „Nové schopnosti“ uvádí, jaké nové schopnosti může myšlenková bytost získat, jestliže postoupí o určitý počet úrovní. Např. „Rezistence vůči jedům (4) – 4. úroveň“ znamená, že pokud bytost postoupí na 4. úroveň, získá Rezistenci vůči jedům ze silou 4. Poté se v ní může nadále zlepšovat. Jestliže má schopnost více stupňů (jako např. Slepota), nižší stupně jsou podle výše popsaných pravidel nahrazeny vyššími.

Na myšlenkové bytosti používající zbraně pohlízejte, jako by ovládaly příslušnou bojovou dovednost na 3. stupni.

### Schopnosti myšlenkových bytostí

Následující seznam obsahuje nejdůležitější schopnosti myšlenkových bytostí popsaných v této aplikaci. Některé z nich působí automaticky (např. Imunity nebo Regenerace), u jiných se bytost na jejich použití musí plně soustředit. Aktivace takové schopnosti trvá +0 (1 kolo), v němž myšlenková bytost už neútočí či nepoužívá jinou schopnost. Jestliže je u schopnosti uvedeno, že její četnost závisí na Úrovní myšlenkové bytosti, použije se k příslušnému převodu Tabulka počtu.

Některé schopnosti svým účinkem odpovídají čarodějovým kouzlům. Dá se jim odolávat stejně jako příslušným kouzlům, avšak jelikož se o kouzla v pravém smyslu nejedná, nedají se lámat, zrcadlit či přeměrovat. Z hlediska magenergie uvažujte, že byla seslána s kvalitou magenergie rovnající se Úrovní myšlenkové bytosti.

Určité myšlenkové bytosti jsou schopny aktivně používat čarodějova kouzla. Množství jejich magenergie se určí podle stejného vzorce jako u čaroděje a její maximální kvalita se rovná Úrovní bytosti. Bude-li bytost chtít, může získat i více magenergie nižší kvality, podobně jako čaroděj.

**Hod na seslání = Int + Úroveň bytosti + 2k6<sup>+</sup>**

Není-li uvedeno jinak, nemá bytost jiné schopnosti čaroděje, tj. nemůže kouzla lámat, odrážet ani zrcadlit a používat oborové schopnosti.

Schopnosti označené \* může myšlenková bytost použít znovu na stejný cíl až tehdy, jestliže od jejich posledního setkání uplynulo alespoň 24 hodin, kdy spolu nebyli ve vizuálním kontaktu. Navíc bude mít cíl při takovém odolávání bonus +1 za každý předchozí úspěšný hod. Když se však některé pozdější ověřování nepovede, o tento bonus přijde.

**Zesílení <pocitu>.\*** Jedná se o základní schopnost všech myšlenkových bytostí. V přírodní úrovni totiž dokážou zesílovat u vhodných jedinců svůj vyvolávací pocit/pocity. Jde o hod na porovnání, který je třeba provést vždy, když se myšlenková bytost setká s tvorem, u kterého se daný pocit dá vyvolat:

**Úroveň bytosti + 2k6<sup>+</sup>**

**proti Neovlivnitelnost cíle (PK) + 2k6<sup>+</sup>**

Jestliže uspěje myšlenková bytost, může snížit Skrytost daného pocitu (PK) až o tolik, kolik činí její Úroveň dělená třemi, zaokrouhлено nahoru (nanejvýš však o 6). Pokud má myšlenková bytost Inteligenci alespoň +0, může daný pocit zvýšit i o nižší hodnotu.

Má-li myšlenková bytost více vyvolávacích pocitů, hází se na porovnání za každý pocit zvlášť. Myšlenkové bytosti se takto navzájem ovlivňovat nemohou, stejně jako jsou imunní vůči všem manipulacím s city a pocity.

Projev daného pocitu se bude u jednotlivých cílů lišit a nelze stanovit žádná přesná pravidla, na koho se např. pocit bude orientovat. Je vcelku pochopitelné, že zesílený strach se bude vztahovat především na bytost samotnou (cíl se jí bude bát), zatímco nenávisť nebo láska s největší pravděpodobností budou zesilovat již nějaký stávající pocit (např. k někomu z družiny). Jestliže se cílem této schopnosti stanou hráčské postavy, měl by PJ rozhodnout na základě svých znalostí o nich.

**Příklad:** Družina sestává z bojovníka, čaroděje, hraničáře a jeho psa. Z předchozího hraní si PJ zapamatoval, že bojovník často nadává hraničářovu psovi a občas po něm něco hodí či ho nakopne, neboť zvíře mu pravidelně močí na vyleštěné boty. Čaroděj se zase obává zlých myšlenkových bytostí, neboť byl svědkem toho, jak zabily jeho spolužáky z univerzity. A konečně hraničář nedávno po předčasném návratu domů načapal svou ženu s milencem, surově ji zmlátil a od té doby je na ni pořádně rozzlobený. Ve stávajícím dobrodružství se tyto postavy střetnou se smrtkou (vyvolávací pocity nenávisť a strach). Musí tedy provést hody na porovnání u dvou pocitů. Bojovník neuspěje v případě nenávisť, čaroděj v případě strachu a hraničář ani u jednoho z pocitů. PJ se za smrtku rozhodne zesílit tyto pocity nejvyšším možným způsobem. Po jeho rozhovoru s (již dosti zkušenými) hráči vypadá situace následovně: Bojovník se zprvu rozhodne smrtce postavit, avšak po chvíli nabude vrchu nevaživost, kterou cítí k hraničářovu psovi. Tasi proto meč a vrhne se na něj. Čaroději se rozklepou kolena a bude na smrtku vyděšeně zírat, neschoopen nejmenšího pohybu. Hraničář se dá na útěk a při něm bude přemýšlet, jak ztrestá svou ženu, která mu jistě v době jeho nepřítomnosti opět nasadila parohy.

**Imunita vůči <činiteli>.** Díky této schopnosti nemá na myšlenkovou bytost daný činitel žádný vliv, pokud si to ona sama nepřeje (třeba v případě některých kouzel). Do kategorie imunity/rezistence vůči zbraním bez démona patří zbraně, které nejsou vyrobeny ze stříbra (resp. ze slitin, kde je méně než 25 % stříbra).

**Rezistence vůči <činiteli>.** To, do jaké míry je myšlenková bytost vůči působení daného činitele odolná, závisí na čísle, které je uvedeno v závorce. To odpovídá síle rezistence a jeho aplikace závisí na konkrétní situaci. Pokud například činitel způsobuje zranění, snižuje se jeho Síla o danou hodnotu, v případě postižení se snižuje jeho Nebezpečnost, u hodu na odolání (např. magii) se jedná o snížení Obtížnosti, v případě některých kouzel se jedná o hodnotu zvyšující Náročnost seslání apod.

**Zranitelnost <činitelem>.** Na rozdíl od rezistence značí tato vlastnost náchylnost myšlenkové bytosti k danému druhu útoku. Číslo v závorce udává, o kolik se zvýší Síla příslušného zranění, Nebezpečnost apod.

**Dech** nestvůry může být sám o sobě nebezpečný, nejčastěji se jedná o oheň. Účinku dechu jsou vystaveni všichni, kdo se

nachází proti bytosti v úhlu 45 stupňů s vrcholem v její tlamě. V závorce je uvedena Síla dechu a jeho živlová příslušnost. Vedle zranění může mít dech ještě další účinky, např. Paralýzu. Aby se zjistilo, zda se cíl účinkům dechu vyhnul, spočítá se tzv. Uhnutí.

**Uhnutí = Obrana - Útok dechem**

Pokud je Uhnutí větší než +6, cíli se podařilo úplně se dechu vyhnout. Pokud je jeho výše mezi +0 a +6, může si cíl odečíst své Uhnutí od Síly zranění, resp. dostává bonus v jeho výši na odolávání jiným jeho účinkům. Pokud je menší než +0, žádné Uhnutí si cíl neodečítá. Účinný dosah dechu je +6 + Síla dechu. Síla zranění způsobeného dechem se vypočítá následovně:

**Síla zranění =  
= Síla dechu - Uhnutí - Vzdálenost + 1k6**

Bytost může svůj dech použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Iluze** vytvářené myšlenkovými bytostmi bývají velmi nevyzpytatelné, jelikož jimi může být téměř cokoliv. Funguje jako kouzlo Přelud (PČ). Stupně této schopnosti odpovídají jednotlivým Náročnostem v popisu kouzla. Tuto schopnost je nutné aktivovat. Bytost ji může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Jed** je obvyklou součástí repertoáru zbraní mnoha nestvůr:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Úroveň myšlenkové bytosti + 3, Velikost = Úroveň myšlenkové bytosti/2, Živlová příslušnost, Účinek a Doba propuknutí viz popis konkrétní myšlenkové bytosti.

**Kouzlení** představuje schopnost myšlenkové bytosti sesílat čarodějova kouzla. Obecný popis je zmíněn výše a u každé bytosti je uvedeno, jaká konkrétní kouzla (či obory magie) ovládá.

**Maskování** je schopnost, pomocí níž myšlenkové bytosti mění barvu nebo i strukturu povrchu svého těla tak, aby dokonale splynuly s okolím. Tuto vlastnost mají i některá zvířata, ovšem u myšlenkových bytostí je změna daleko dokonalejší. V závorce je vždy uvedeno číslo, které se přičte k Úrovní bytosti – výsledek odpovídá základní Nenápadnosti myšlenkové bytosti, kterou může PJ upravovat v závislosti na okolnostech (zda se nestvůra pohybuje, nakolik je okolí osvětleno apod.). Použijte obvyklá pravidla pro hledání z PPH.

**Nekromancie** umožňuje myšlenkové bytosti magicky ovládat mrtvé schránky tvorů nebo dokonce otevírat brány do Stínového světa a přivolávat z něj jiné tvory. Tato vlastnost je velmi nebezpečná. Obzvlášť silné nestvůry kolem sebe šíří tolik zla, že kolem nich mohou vznikat animovaní nemrtví bez provedení příslušného rituálu (tomuto jevu se také někdy říká pasivní nekromancie a je podrobněji popsán v aplikaci modulu NS). Pro aktivní formu nekromancie můžete použít pravidla pro theurga z běžných pravidel nebo aplikace modulu NS.

**Neviditelnost** dává myšlenkovým bytostem možnost skrýt se před zraky všech tvorů. Funguje jako kouzlo Neviditelnost (PČ). Stupně této schopnosti odpovídají jednotlivým Náročnostem v popisu kouzla. Tuto schopnost je nutné aktivovat. Bytost ji může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Odsávání magenergie** umožňuje myšlenkové bytosti napadat auru protivníků. Mechanismus je následující hod na porovnání:

**Úroveň bytosti + 2k6+  
proti Úroveň cíle + 3 + 2k6+**

Myšlenková bytost musí mít cíl na dohled a musí být na vyšší úrovni. Jsou-li splněny tyto podmínky a uspěje-li, může snížit buď přirozenou magenergií (PPJ), nebo čarodějskou magenergií cíle až o tolik, kolik činí její Úroveň. Jestliže cíl není čaroděj či myšlenková bytost a přijde o veškerou svou přirozenou magenergií, bude mít během následující hodiny postih  $-1$  k Síle a Vůli. Umí-li myšlenková bytost kouzlit, může takto získanou magenergií použít v následujícím kole, jinak o ni přijde. Kvalita takové magenergie odpovídá Úrovni cíle (nejde-li o čaroděje) nebo kvalitě čarodějské magenergie (v případě čaroděje nebo jiné myšlenkové bytosti).

**Odsávání života** je schopnost, s jejíž pomocí dokáže bytost (v případě pasivního odsávání života) při úspěšném útoku způsobit navíc psychické zranění o síle Úroveň/3. U aktivního odsávání života si navíc dokáže tímto způsobem léčit svá vlastní zranění. Síla léčení se rovněž určí jako Úroveň/3, rychlost léčení je  $+0$ . Nejprve se takto léčí běžná zranění, až po jejich úspěšném odstranění se začnou léčit velká zranění.

**Oslnění** umožňuje myšlenkové bytosti dezorientovat protivníka prudkým zábleskem světla. Číslo v závorce udává Kontrast, který se použije způsobem popsaným v PPH. Bytost ho může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Paralýza** je rychlý a účinný způsob, jak protivníka znehybnit. Jedná se o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Úroveň myšlenkové bytosti + 3, Velikost = Úroveň myšlenkové bytosti/2, Živel =  $-Z$ , Účinek = Sil, Obr, Zrč:  $-$ Velikost, Doba propuknutí = ihned.

**Pohlcování ohně/vody/vzduchu/země** představuje schopnost, kdy má myšlenková bytost jednak imunitu vůči elementárním zraněním s živlovou příslušností  $(+O, -Vo)/(+Vo, -O)/(+Vz, -Z)/(+Z, -Vz)$ , ale navíc si taková bytost může zregenerovat tolik bodů zranění, kolik by jí jinak přibylo, přičemž nejprve se umazávají křížky běžného zranění a až následně velkých zranění.

**Prokletí\*** je rafinovaný způsob boje, protože neútočí na fyzické tělo, ale na duši oběti. Jedná se o postižení:

Doména = psy., Prudkost =  $-$ , Zdroj = vsi., Vlastnost = Vol, Nebezp. = Síla prokletí, Velikost = Úroveň myšlenkové bytosti/2, Živel =  $-O$ , Účinek = všechny základní vlastnosti:  $-$ Velikost, Doba propuknutí = ihned.

Síla prokletí se určí jako Úroveň myšlenkové bytosti + 3 + 1k6. Zbavit se prokletí je možné zpravidla pouze pomocí božského zázraku. Bytost ho může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Psychické útoky** zahrnují všechny prostředky nestvůry, které se snaží ovládnout nebo na dálku poškodit mysl či tělo oběti. Z hlediska pravidel na ně budeme pohlížet jako na mentální souboj a v popisu nestvůry bude uvedeno, zda se použijí pravidla pro čaroděje (častěji) nebo pro theurga (zde uvažujeme, že má všechny potřebné schopnosti na 3. stupni).

**Regenerace** je schopnost rychle odstranit poškození organismu. V závorce u této schopnosti je vždy uvedena Síla léčení. Mechanismus regenerace je popsán v PPJ u charakteristiky trolla. Velká zranění se mohou regenerovat tehdy, jestliže má bytost proti danému typu zranění (mechanické, psychické, elementární) rezistenci alespoň 8, v opačném případě účinkuje pouze na běžná zranění.

**Slepotá** zasahuje orgány umožňující vizuální orientaci v prostoru, obvykle tedy oči. Funguje jako stejnojmenné kouzlo (PČ). Stupně této schopnosti odpovídají jednotlivým Náročnostem v popisu kouzla. Bytost ji může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Sevření do pařátů** je způsob útoku bytostí, jež jsou svými spáry schopny sevřít celé dobrodruhuvo tělo. Aby mohla bytost tuto bojovou akci provést, musí mít převahu alespoň 4. Pokud se protivník odkryje alespoň o 5, může jej bytost sevřít. Sevřená oběť nemůže útočit ani se bránit. Bytost si pak podle svého druhu může vybrat další postup: může například na oběť zaútočit tlamou, mrštit s ní o zem nebo vyletět do vzduchu, vynést ji do výšky a pustit dolů. Každé kolo si oba hodí na porovnání:

**Sil bytosti + 3 + 2k6+ proti Sil oběti + 2k6+**

Pokud oběť zvítězí, podaří se jí ze sevření osvobodit.

**Teleportace** dokáže myšlenkovou bytost přemístit v nulovém čase z místa na místo bez zjevné námahy. Dosah teleportace může sahát od několika metrů až do několika kilometrů. V závorce bude vždy uvedena maximální vzdálenost. Některé nestvůry také nemusí teleportovat sebe, ale toho, kdo na ně útočí. Bytost ji může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Útok ocasem** mohou používat bytosti, jejichž mohutný ocas má předpoklady stát se nebezpečnou zbraní. Probíhá tak, že bytost ocasem máchne a pokusí se tak napadnout všechny protivníky za svými zády. ÚČ je o 3 nižší než ÚČ tlamy bytosti. Zasáhne-li bytost protivníka, hodí si oba hod na porovnání:

**Sil bytosti + 2k6+ proti Sil protivníka + 2k6+**

Je-li hod bytosti vyšší, je protivník poražen na zem a zároveň zraněn. Síla zranění odpovídá rozdílu těchto hodů. Bytost má pak  $-1$  k ÚČ i k hodů na porovnání Síly u dalšího protivníka, kterého v tomto kole ocasem trefí. Zvítězí-li protivník v tomto hodů na porovnání, dračí ocas se o něj zastaví a bytost už na nikoho dalšího v tomto kole nemůže takto zaútočit. Pořadí protivníků je určeno směrem, ze kterého bytost máchne ocasem.

**Útoky na brnění** představují zvláštní schopnost, kdy myšlenková bytost dokáže pouhým dotykem části svého těla měnit kov, dřevo nebo kůži na hromádku bezcenné rzi, popela či cáry původní nekovové zbroje. Tato vlastnost se připisuje také nestvůrám, jejichž drápy nebo zuby jsou tak silné a ostré, že jimi mohou zbroj těžce poškodit. Jestliže bytost svého protivníka zasáhne, provede se hod ověřující poškození zbroje:

**Úroveň + X + 1k6:**

**nepoškodila ~ Ochrana zbroje + 6 ~ poškodila**

X je číslo uvedené v závorce u konkrétní bytosti. Jestliže se poškození zdaří, sníží se Ochrana zbroje o 1. Když se soupeř kryje štítem a uspěje v obraně, ověřuje se, zda nedošlo k poškození štítu. Jestliže hodnota Ochrany klesne pod 0, je předmět zničen.

**Útoky na zbraně** představují zvláštní schopnost, kdy myšlenková bytost dokáže pouhým dotykem části svého těla měnit kov nebo dřevo na rez či hromádku popela (aktivní útok na zbraně), nebo má tělo pokryto pokožkou, o níž se zbraně tupí a lámou (pasivní útok na zbraně). Pasivní útok na zbraně funguje tak, že pokud soupeř bytost zasáhne, sníží se Zranění dané zbraně o 1. V případě aktivního útoku na zbraně k tomu dojde tehdy, jestliže se soupeř odkryje alespoň o 4. V takovém případě nedojde ke zranění, ale ověřuje se poškození zbraně. Princip vyhodnocení je stejný jako u Útoků na brnění výše, Obtížnost činí u bodných zbraní 11, sečných 12 a drtivých 15. Jestliže hodnota Zranění klesne pod 0, je zbraň zničena.

**Vidění ve tmě** umožňuje myšlenkové bytosti snadnou orientaci při nedostatku světla. Funguje jako kouzlo Vidění za tmy (PČ). Stupně této schopnosti odpovídají jednotlivým Náročnostem v popisu kouzla.

**Vycítění jedu** představuje schopnost myšlenkové bytosti zaznamenat přítomnost jedu v okruhu +0 + Úroveň myšlenkové bytosti. Bytost si hází Úroveň + 2k6+. Zaregistruje všechny jedy, jejichž Nebezpečnost se hodem podařilo překonat. Bytost bude schopná určit místo, kde se nacházejí.

**Zkamenění\*** je vázáno obvykle na zrak. Jakmile spočine pohled jejích chladných očí na něčem živém, mění se to v kámen. Vyhodnocení této schopnosti má podobu hodu na porovnání

#### **Vol bytosti + 2k6+ proti Vol oběti + 2k6+**

Pokud myšlenková bytost vyhraje, cíl zkamení. Bytost ho může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Zmámení\*** umožňuje myšlenkové bytosti překonat vůli oběti a podřídit ji svým příkazům. Působí stejně jako kouzlo Jdi a konej, jak žádám (PČ). Bytost ho může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Zmatením\*** se myslí schopnost myšlenkové bytosti dezorientovat své nepřátele. Někdy je tato schopnost natolik silná, že spolubojovníci útočí na sebe navzájem. Vyhodnocení této schopnosti má podobu hodu na porovnání

#### **Úroveň bytosti + 2k6+ proti Vol cíle + 2k6+**

Jestliže cíl neuspěje, hodí PJ každé kolo boje 1k6: při výsledku 1–2 se cíl vrhne na některého z přátel; při výsledku 3–4 se bezradně zastaví, bude mít postih –3 k BČ a OČ, nebude útočit a bránit se bude pouze uhýbáním; při výsledku 5–6 zaútočí na některého z nepřátel. Na tuto schopnost pohlížejte jako na kouzlo mentální magie, nedá se ale zlomit. Bytost ji může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň.

**Změna tvaru** představuje schopnost brát na sebe fyzickou podobu více než jedné životní formy. Myšlenková bytost nemůže měnit svou podstatu ani skupenství, pokud není uvedeno jinak, nemůže změnit velikost nebo HmP o více než 1 za každých 7 úrovní. U jednotlivých proměn se řiďte popisem v Klíči. Bytost ji může použít tolikrát denně, kolik činí její Úroveň. Pokud není uvedeno jinak, proměna trvá +0 (1 kolo).

## **Popis myšlenkových bytostí**

### **Bazilišek**

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Jed (–Z, Účinek = Velikost + 4, Doba propuknutí = ihned), Maskování (7), Vidění ve tmě I, Zkamenění

Rezistence: Neviditelnost (4), Prokletí (3), Zmatení (1)

Imunity: Jedy, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (2) – 4. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 6. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (2) – 6. úroveň, Vidění ve tmě II – 7. úroveň, Rezistence vůči Mentální magii (1) – 9. úroveň, Vidění ve tmě III – 14. úroveň

Vlastnosti: +6/+0/–5/+8/–3/+8

Odolnost: +7

Výdrž: +5

Rychlost: +3\*

Smysly: +3/+0/+2/–1/+1

BČ: +1

ÚČ: +4 tlama

OČ: +0

Zranění: 6 B

Ochrana: 8

Velikost: +10

Rozměry: 1 m / 5 m

Náročnost: +68

### **Bleskavec**

Vyvolávací pocity: deprese

Schopnosti: Energetická magie, Odsávání magenergie, Vidění ve tmě II

Rezistence: +O (2), + Vz (2)

Imunity: Odsávání magenergie, Slepota

Nové schopnosti: Slepota I – 3. úroveň, Vidění ve tmě III – 4. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) – 6. úroveň, Slepota II – 7. úroveň, Regenerace (Úroveň – 15) – 11. úroveň, Slepota III – 14. úroveň

Vlastnosti: –6/+1/–5/–3/–4/–1

Odolnost: –3

Výdrž: +1

Rychlost: +6 let

Smysly: –3/–1/+1/+3/+3

BČ: +3

ÚČ: +7

OČ: +0

Zranění: 6 +O

Ochrana: 2

Velikost: –2

Rozměry: 1 m / 0,5 m

Náročnost: +58

Bleskavec může jedním útokem napadnout více protivníků současně. Na útok si hází pouze jednou s kumulativním postihem –1 k ÚČ za každého z nich (kromě prvního). Proti bleskavci nelze použít bojovou akci Útok zezadu (PPH).

### **Dcera vody**

Vyvolávací pocity: pokora či sobectví

Schopnosti: Energetická magie, Vidění ve tmě III, Změna tvaru

Rezistence: Iluze (6), Neviditelnost (6), Odsávání magenergie (1), Zbraně bez démona (4), Zmatení (4)

Imunity: +Vo, –O, Jedy, Mentální magie, Paralýza, Odsávání života, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: –Vo (9), +O (12)

Nové schopnosti: Rezistence vůči +Z (1) – 5. úroveň, Rezistence vůči –Vz (1) – 5. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 6. úroveň, Regenerace (Úroveň – 14) – 8. úroveň, Pohlcování vody – 10. úroveň, Mentální magie – 10. úroveň

Vlastnosti: +4/+7/+2/+7/+6/+4

Odolnost: +4

Výdrž: +7

Rychlost: +6

Smysly: +1/+3/+3/+3/+3

BČ: +8

ÚČ: +7

OČ: +4

Zranění: 8 +Vo

Ochrana: 7

Velikost: +0

Rozměry: —

Náročnost: +71

### **Syn ohně**

Vyvolávací pocity: láska či nenávisť

Schopnosti: Energetická magie, Vidění ve tmě III, Změna tvaru

Rezistence: Iluze (3), Neviditelnost (3), Zbraně bez démona (4), Zmatení (4)

Imunity: –Vo, +O, Jedy, Mentální magie, Paralýza, Odsávání života, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: +Vo (12), -O (9), Svěcená voda (12)  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči -Z (1) - 5. úroveň, Rezistence vůči +Vz (1) - 5. úroveň, Pasivní útoky na zbraně (4) - 3. úroveň, Rezistence vůči Odsávání magenergie (1) - 6. úroveň, Slepota I - 6. úroveň, Útoky na brnění (3) - 6. úroveň, Regenerace (Úroveň - 14) - 8. úroveň, Slepota II - 9. úroveň, Pohlcování ohně - 10. úroveň, Slepota III - 13. úroveň  
 Vlastnosti: +6/+8/+0/+4/+2/+6  
 Odolnost: +6  
 Výdrž: +7  
 Rychlost: +6  
 Smysly: +1/+3/+3/+3/+3  
 BČ: +10  
 ÚČ: +8  
 OČ: +5  
 Zranění: 8 +O  
 Ochrana: 9  
 Velikost: +2  
 Rozměry: —  
 Náročnost: +69

Syn ohně může zranit již pouhým žářem, který z něho sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3.

### Syn vzduchu

Vývolávací pocity: radost či deprese  
 Schopnosti: Materiální magie, Neviditelnost I, Vidění ve tmě III, Změna tvaru  
 Rezistence: Iluze (7), Neviditelnost (8), Zbraně bez démona (4), Zmatení (4)  
 Imunity: -Z (9), +Vz (9), Jedy, Mentální magie, Paralyza, Odsávání života, Slepota, Zkamenění  
 Zranitelnost: -Vz (9), +Z (9)  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči -O (1) - 5. úroveň, Rezistence vůči +Vo (1) - 5. úroveň, Neviditelnost II - 6. úroveň, Rezistence vůči Odsávání magenergie (1) - 6. úroveň, Iluze I - 6. úroveň, Regenerace (Úroveň - 14) - 8. úroveň, Pohlcování vzduchu - 10. úroveň, Iluze II - 11. úroveň, Neviditelnost III - 12. úroveň, Iluze III - 15. úroveň  
 Vlastnosti: +2/+9/+4/+6/+5/+4  
 Odolnost: +3  
 Výdrž: +7  
 Rychlost: +11 let  
 Smysly: +1/+3/+3/+3/+3  
 BČ: +12  
 ÚČ: +9  
 OČ: +8  
 Zranění: 8 D  
 Ochrana: 4  
 Velikost: +0  
 Rozměry: —  
 Náročnost: +65

### Syn země

Vývolávací pocity: strach či sebevědomí  
 Schopnosti: Materiální magie, Vidění ve tmě III, Změna tvaru  
 Rezistence: Neviditelnost (3), Zbraně bez démona (4), Zmatení (4)  
 Imunity: -Vz (9), +Z (9), Jedy, Mentální magie, Paralyza, Odsávání života, Slepota, Zkamenění  
 Zranitelnost: -Z (9), +Vz (12)  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (1) - 3. úroveň, Rezistence vůči -Vo (1) - 5. úroveň, Rezistence vůči +O (1) - 5.

úroveň, Pasivní útoky na zbraně (4) - 3. úroveň, Rezistence vůči Odsávání magenergie (1) - 6. úroveň, Útoky na brnění (3) - 6. úroveň, Regenerace (Úroveň - 13) - 8. úroveň, Pohlcování země - 10. úroveň  
 Vlastnosti: +13/+0/+1/+4/+3/+7  
 Odolnost: +8  
 Výdrž: +7  
 Rychlost: -1  
 Smysly: +1/+3/+3/+3/+3  
 BČ: +2  
 ÚČ: +6  
 OČ: +0  
 Zranění: 11 D  
 Ochrana: 15  
 Velikost: +0  
 Rozměry: —  
 Náročnost: +68

### Epyra

Vývolávací pocity: nenávisť  
 Schopnosti: Energetická magie, Vidění ve tmě III  
 Rezistence: Zbraně bez démona (4)  
 Imunity: +O, -Vo, Jedy, Slepota  
 Zranitelnost: +Vo (9), -O (9)  
 Nové schopnosti: Pasivní útoky na zbraně (2) - 4. úroveň, Slepota I - 4. úroveň, Teleportace (10 m) - 6. úroveň, Rezistence vůči +Vz (2) - 8. úroveň, Rezistence vůči -Z (2) - 9. úroveň, Slepota II - 10. úroveň  
 Vlastnosti: +2/+9/-5/-4/-4/-1  
 Odolnost: -2  
 Výdrž: +0  
 Rychlost: +5\*  
 Smysly: +3/-1/+2/+1/+3  
 BČ: +7  
 ÚČ: +5 tlama  
 OČ: +7  
 Zranění: 3 B  
 Ochrana: 4  
 Velikost: -3  
 Rozměry: 0,2 m / 0,4 m  
 Náročnost: +55  
 Epyra může zranit již pouhým žářem, který z ní sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3.

### Fénix

Vývolávací pocity: nenávisť  
 Schopnosti: Dech (Síla 4 + 2×Úroveň, +O), Slepota I, Vidění ve tmě III  
 Rezistence: Jedy (4), Mentální magie (2), Psychické útoky (2), Zbraně bez démona (3), Zmatení (4)  
 Imunity: +O, -Vo, Odsávání života, Paralyza, Slepota, Zkamenění  
 Zranitelnost: +Vo (24), -O (12)  
 Nové schopnosti: Energetická magie - 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (2) - 4. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (2) - 5. úroveň, Pasivní útoky na zbraně (4) - 6. úroveň, Slepota II - 7. úroveň, Slepota III - 14. úroveň  
 Vlastnosti: +4/+5/-6/+1/-5/+7  
 Odolnost: +9  
 Výdrž: +8  
 Rychlost: +8 let  
 Smysly: -1/-1/+3/+4/+3

BČ: +6  
 ÚČ: +4  
 +3 dech  
 OČ: +4  
 Zranění: 6 S  
 Ochrana: 9  
 Velikost: +3  
 Rozměry: 0,5 m / 2 m  
 Náročnost: +75

Fénix může zranit již pouhým žářem, který z něho sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3.

### Fext

Vyvolávací pocity: strach + nenávisť  
 Schopnosti: Odsávání života (pasivní), Vidění ve tmě II, Zmatení  
 Rezistence: Parálýza (4), Neviditelnost (4), Zbraně bez démona (5), Zmatení (6)  
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí  
 Zranitelnost: Stříbrné zbraně (9), Svěcená voda (12)  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (1) – 5. úroveň, Vidění ve tmě III – 6. úroveň, Rezistence vůči Vitální magii (3) – 7. úroveň, Vitální magie – 10. úroveň  
 Vlastnosti: +5/+4/+2/+6/+5/+11  
 Odolnost: +5  
 Výdrž: —  
 Rychlost: +7  
 Smysly: +2/-1/+3/+2/+2  
 BČ: +6  
 ÚČ: +7  
 OČ: +3  
 Zranění: 8 S  
 Ochrana: 7  
 Velikost: +2  
 Rozměry: 2 m / —  
 Náročnost: +73

### Gorgona

Vyvolávací pocity: strach  
 Schopnosti: Maskování (12), Vidění ve tmě I  
 Rezistence: Jedy (2), Parálýza (2)  
 Imunity: Zkamenění  
 Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 3. úroveň, Rezistence vůči Prokletí (4) – 4. úroveň, Útoky na brnění (2) – 5. úroveň, Pasivní útoky na zbraně (3) – 5. úroveň, Rezistence vůči Zbraním bez démona (2) – 7. úroveň, Rezistence vůči +Z (4) – 8. úroveň, Vidění ve tmě III – 8. úroveň  
 Vlastnosti: +3/+4/-2/+3/+1/+4  
 Odolnost: +2  
 Výdrž: +5  
 Rychlost: +2  
 +7 let  
 Smysly: +3/-1/+1/+4/+2  
 BČ: +6  
 ÚČ: +5 pařáty  
 +4 tlama  
 OČ: +4  
 Zranění: 6 S pařáty  
 7 D tlama  
 Ochrana: 10  
 Velikost: +2  
 Rozměry: 2 m / —  
 Náročnost: +64

### Gryf

Vyvolávací pocity: radost  
 Schopnosti: žádné  
 Rezistence: +Vz (4), -Z (4)  
 Imunity: Parálýza  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (2) – 3. úroveň, Rezistence vůči Slepotě (4) – 5. úroveň, Útoky na brnění (4) – 8. úroveň, Materiální magie – 10. úroveň  
 Vlastnosti: +9/+4/-8/+4/+4/+10  
 Odolnost: +5  
 Výdrž: +5  
 Rychlost: +7\*  
 +12\* let  
 Smysly: -1/+2/+4/+5/+5  
 BČ: +8  
 ÚČ: +7 drápy  
 +8 zobák  
 OČ: +5  
 Zranění: 8 S drápy  
 7 S zobák  
 Ochrana: 3  
 Velikost: +8  
 Rozměry: 2 m / 3 m  
 Náročnost: +69

### Harpyje

Vyvolávací pocity: deprese  
 Schopnosti: Parálýza, Zmatení  
 Rezistence: +Z (3), -Vz (3)  
 Imunity: Zmatení  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (1) – 3. úroveň, Rezistence vůči -Z (2) – 5. úroveň, Zmámení – 6. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (2) – 7. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 10. úroveň  
 Vlastnosti: +2/+3/+0/+4/+5/+1  
 Odolnost: -4  
 Výdrž: -2  
 Rychlost: +1  
 +5 let  
 Smysly: -1/+2/+3/+5/+2  
 BČ: +4  
 ÚČ: +4  
 OČ: +3  
 Zranění: 5 S  
 Ochrana: 3  
 Velikost: -3  
 Rozměry: 1,5 m / —  
 Náročnost: +69

### Huama

Vyvolávací pocity: strach  
 Schopnosti: Maskování (9), Parálýza (při útoku tlamou), Vidění ve tmě I  
 Rezistence: Parálýza (8), Zmatení (2)  
 Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Slepotě (1) – 4. úroveň, Vidění ve tmě II – 5. úroveň, Regenerace (Úroveň – 16) – 8. úroveň, Vidění ve tmě III – 12. úroveň  
 Vlastnosti: +5/+6/-5/-7/-6/+8  
 Odolnost: +7  
 Výdrž: +4  
 Rychlost: +9\*  
 Smysly: +2/+1/+5/+4/+6

BČ:	+6
ÚČ:	+6 drápy +5 tlama
OČ:	+5
Zranění:	7 S drápy 8 B tlama
Ochrana:	4
Velikost:	+3
Rozměry:	1 m / 2 m
Náročnost:	+69

### Hydra

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 2, Doba propuknutí = +6), Parálýza, Regenerace (Úroveň - 12), Vidění ve tmě I

Rezistence: +Z (6), Prokletí (4), Zmatení (1)

Imunity: +Vo, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Parálýza, Zkamenění

Zranitelnost: +O (18)

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II - 4. úroveň, Rezistence vůči -O (2) - 6. úroveň, Rezistence vůči -Z (2) - 6. úroveň, Maskování (8) - 6. úroveň, Útoky na brnění (4) - 7. úroveň, Rezistence vůči zbraním bez démona (3) - 8. úroveň, Rezistence vůči Slepotě (3) - 8. úroveň, Rezistence vůči Mentální magii (3) - 9. úroveň, Vidění ve tmě III - 9. úroveň

Vlastnosti: +8/+2/-6/-4/-4/+6

Odolnost: +8

Výdrž: +7

Rychlost: +2

Smysly: -1/+1/+4/+2/+1

BČ: +4

ÚČ: +7 tlama

OČ: +0

Zranění: 6 D

Ochrana: 9

Velikost: +6

Rozměry: 2,5 m / 2 m

Náročnost: +81

Hydra na 1. úrovni má jednu hlavu. Po každých dalších dvou úrovních (až do 17. úrovně) jí jedna další hlava přibude. Za normálních okolností má tedy nanejvýš devět hlav. Vícehlavá hydra tudíž může útočit na několik nepřátel zároveň. Každou hlavu můžeme považovat za samostatného útočníka. Je-li hydří krk osekáván s dostatečnou vervou, je možné, že se podaří hlavu odetnout od těla nebo rozdrtit, tzn. zabít. Mřížka zranění se tedy dělí rovnoměrně mezi všechny hlavy (nejde-li to udělat přesně, rozdělte ji co nejspravedlivěji, čímž bude mít daná hydra slabší a odolnější hlavy). Pokud se podaří hlavě způsobit dostatečně velké zranění, je mrtvá. Samozřejmě je v boji možno útočit i na tělo. I tím hydře přibývají zranění. Nic to ale nemění na tom, že je potřeba jedné hlavě zaplnit křížky příslušný počet políček, aby přestala bojovat. Pozor, hlavy samotné nelze vyřadit z boje, jen celou hydru (klasickým způsobem - zraněním za dva řádky v mřížce zranění). Připravte si dopředu mřížku zranění i pro hlavy. Vždy, když utrpí zranění některá z hlav, znamená se i tělu. Protože jsou hlavy velmi sešvané, má každá z nich bonus +1 k Boji a Útoku za každou další hlavu, která útočí na stejného nepřítele.

Od 5. úrovně je má hydra regeneraci tak vyspělou, že si umí obnovit uřatou hlavu. Poté, co se příslušné zranění zregeneruje, trvá +13 - Úroveň, než hydří hlava ožije a může se pustit do boje. Zregenerované zranění se rovnoměrně rozděluje mezi jednotlivé hlavy.

Od 10. úrovně dokáže hydra zregenerovat hlavu nejen téměř okamžitě, ale dokonce jí vyrostou další dvě hlavy namísto jedné uřaté. Poté, co se příslušné zranění jedné hlavy zregeneruje, trvá +24 - Úroveň, než obě nové hlavy ožijí. Svou hlavu může hydra rozdělit jen jednou, nemůže si nechat růst hlavy dále. Dohromady jich tedy nemůže nést více jak dvojnásobek. Všechny dvojníkové hlavy během několika hodin až dnů zase srostou a počet hlav se vrátí do původního stavu.

Zranění s živlovou příslušností +O hydra regenerovat nedokáže, proto ani nemůže obnovovat hlavy na spálených krcích.

### Jednorožec

Vyvolávací pocity: láska

Schopnosti: Časoprostorová magie, Slepota II, Teleportace (10 m), Zmatení

Rezistence: Časoprostorová magie, Neviditelnost (5), Parálýza (2), Psychické útoky (1), Zmatení (5)

Imunity: Prokletí, Slepota

Nové schopnosti: Slepota III - 6. úroveň, Rezistence vůči Materiální magii (4) - 7. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (3) - 8. úroveň, Materiální magie - 11. úroveň

Vlastnosti: +4/+2/-9/+7/+5/+8

Odolnost: +5

Výdrž: +6

Rychlost: +10

Smysly: -2/+1/+3+3/+4

BČ: +2

ÚČ: +3 kopyta

+4 roh

OČ: +3

Zranění: 4 D kopyta

5 B roh

Ochrana: 2

Velikost: +3

Rozměry: 1,7 m / 2 m

Náročnost: +75

### Kentaur

Vyvolávací pocity: láska či nenávisť

Schopnosti: Neviditelnost I

Rezistence: Zmatení (4)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Iluze I - 4. úroveň, Zmatení - 6. úroveň, Psychické útoky (theurg) - 8. úroveň, Neviditelnost III - 9. úroveň, Iluze II - 9. úroveň, Jeden libovolný obor čarodějovy magie - 11. úroveň, Další libovolný obor čarodějovy magie - 12. úroveň, Iluze III - 14. úroveň, Třetí libovolný obor čarodějovy magie - 16. úroveň

Vlastnosti: +8/-2/+6/+5/+4/+7

Odolnost: +4

Výdrž: +3

Rychlost: +6

Smysly: +6/+5/+6/+7/+7

BČ: +8

ÚČ: +6 kopyta

Střelba: +5

OČ: +5

Zranění: 5 D kopyta

Ochrana: 3

Velikost: +4

Rozměry: 2 m / 2 m

Náročnost: +85

Ovládá na 1. úrovni Střeleckou zdatnost (PH) na 1. stupni znalosti i praxe. Každou úroveň se mu zvýší stupeň znalosti, praxe, nebo se naučí novému střeleckému zaměření.

### **Kostěj**

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = +6), Paralýza, Prokletí, Vidění ve tmě II

Rezistence: Iluze (2), Jedy (9), Paralýza (9), Neviditelnost (3), Zmatení (5)

Imunity: Odsávání života, Prokletí, Slepota

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 6. úroveň, Slepota I – 8. úroveň, Zmatení – 9. úroveň, Odsávání života (pasivní) – 10. úroveň, Vitální magie – 11. úroveň, Slepota II – 13. úroveň, Slepota III – 18. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 20. úroveň

Vlastnosti: +8/+7/+4/+8/+3/+14

Odolnost: +7

Výdrž: +5

Rychlost: +7

Smysly: +2/+1/+5/+4/+3

BČ: +9

ÚČ: +9

OČ: +5

Zranění: 11 S

Ochrana: 5

Velikost: +3

Rozměry: 2 m / -

Náročnost: +85

### **Kraken**

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: žádné

Rezistence: +Vo (4), -O (4), Jedy (6)

Imunity: žádné

Zranitelnost: +O (9)

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (4) – 3. úroveň, Energetická magie – 4. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (2) – 7. úroveň, Materiální magie – 9. úroveň, Regenerace (Úroveň – 16) – 12. úroveň

Vlastnosti: +12/+0/-1/+1/-1/+12

Odolnost: +11

Výdrž: +13

Rychlost: +9

Smysly: -1/-2/+1/+1/+4

BČ: +2

ÚČ: +4 zuby

+5 ruce

OČ: +1

Zranění: 12 D zuby

10 D ruce

Ochrana: 5

Velikost: +14

Rozměry: 5 m / 1 m

Náročnost: +79

Rukama může kraken napadnout v jednom kole až dva protivníky. Na útok si hází pouze jednou a proti druhému z nich má postih -2 k ÚČ.

### **Kyklop**

Vyvolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Paralýza, Vidění ve tmě I, Zmámení

Rezistence: Jed (4), Paralýza (7), Zmatení (2), Neviditelnost (3)

Imunity: Prokletí, Slepota

Nové schopnosti: Regenerace (Úroveň – 16) – 5. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 6. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (2) – 7. úroveň, Vidění ve tmě II – 7. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 10. úroveň, Vidění ve tmě III – 11. úroveň, Energetická magie – 14. úroveň, Mentální magie – 16. úroveň

Vlastnosti: +9/+4/+3/+6/+3/+11

Odolnost: +6

Výdrž: +4

Rychlost: +7

Smysly: +2/+2/+3/+3/+2

BČ: +5

ÚČ: +4

OČ: +2

Zranění: 8 D

Ochrana: 3 (bez zbroje)

Velikost: +6

Rozměry: 3 m / -

Náročnost: +69

Kyklop může používat Paralýzu tolikrát denně, kolik činí jeho Úroveň.

### **Medúza**

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Jed (+Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = ihned), Vidění ve tmě I, Zkamenění

Rezistence: Jedy (5), Neviditelnost (3), Paralýza (5), Zmatení (3)

Imunity: Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Vitální magii (2) – 5. úroveň, Vidění ve tmě II – 7. úroveň, Zmatení – 9. úroveň, Rezistence vůči Mentální magii (3) – 11. úroveň

Vlastnosti: +0/+4/+5/+6/+5/+8

Odolnost: +3

Výdrž: +1

Rychlost: +2

Smysly: +3/+4/+3/+5/+4

Boj: +5

Útok: +3

ÚČ: +0 hadi na hlavě

Střelba: +4

Obrana: +3

Zranění: 2 B hadi na hlavě, jinak podle zbraně (zpravidla potřené jedem)

Ochrana: 3

Velikost: +1

Rozměry: 1,5 m / 2 m

Náročnost: +71

### **Minotaurus**

Vyvolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Regenerace (Úroveň – 16), Vidění ve tmě I

Rezistence: Paralýza (7), Zmatení (5), Prokletí (1)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (2) – 6. úroveň, Rezistence vůči Paralýze (3) – 6. úroveň, Vidění ve tmě II – 8. úroveň, Vidění ve tmě III – 14. úroveň

Vlastnosti: +8/+4/+2/+5/+2/+9

Odolnost: +8

Výdrž: +6

Rychlost: +8

Smysly: +1/+2/+2/+4/+3

BČ: +6



Boj: +5  
 ÚČ: +3 rohy  
 Útok: +3  
 OČ: +3  
 Zranění: 7 D  
 Ochrana: 5  
 Velikost: +4  
 Rozměry: 2,5 m / -  
 Náročnost: +65

Minotaurus dokáže svého protivníka nabrat na rohy. Aby mohl tuto bojovou akci použít, musí mít převahu alespoň 4. Pokud se protivník odkryje alespoň o 4, minotaurus jej nabere na rohy (způsobí jimi zranění) a mohutným pohybem jej vyhodí před sebe, případně za sebe. Bytost dokáže hodit až +8 + Sil – HmP vysoko a daleko. Následná zranění a ztráta rovnováhy se vyhodnotí jako pád z výšky.

### Mnohohlavý obr

Vývolávací pocity: strach

Schopnosti: Aktivní útoky na zbraně (5), Vidění ve tmě I,

Rezistence: Jedy (4), Zmatení (6), Prokletí (1)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 5. úroveň, Regenerace (Úroveň – 15) – 9. úroveň, Materiální magie – 14. úroveň,

Rezistence vůči Slepotě (1) – 17. úroveň

Vlastnosti: +8/+2/-1/+4/+1/+7

Odolnost: +11

Výdrž: +8

Rychlost: +9

Smysly: -1/+0/+2/+1/+0

BČ: +3

Boj: +4

ÚČ: +4 ruce

Útok: +3

OČ: +3

Zranění: 8 D

Ochrana: 2

Velikost: +6

Rozměry: 3 m / -

Náročnost: +69

Mnohohlavec může v jednom kole napadnout až dva protivníky v dosahu. Na útok si hází pouze jednou a má kumulativní postihy -1 k ÚČ za každý útok nad první. Každé čtyři úrovně mu naroste nová hlava (nový pár rukou) a s ní přibude i možnost napadnout dalšího soupeře. Za každou hlavu nad první získá rovněž bonus +1 k Boji.

### Mokřan

Vývolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 1k6, Doba propuknutí = +0), Maskování (8), Vidění ve tmě I

Rezistence: +Vo (1), -O (1), Jedy (7), Paralyza (4)

Imunity: žádné

Zranitelnost: +O (9), -Vo (9)

Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 7. úroveň, Regenerace (Úroveň – 15) – 8. úroveň, Vidění ve tmě II – 11. úroveň, Energetická magie – 13. úroveň, Materiální magie – 15. úroveň

Vlastnosti: +5/+1/-4/-3/-4/-2

Odolnost: +1

Výdrž: +0

Rychlost: +4

Smysly: +3/+3/-1/-1/+1

BČ: +1

ÚČ: +3

OČ: +3

Zranění: 4 D

Ochrana: 5

Velikost: +6

Rozměry: 2 m / 2 m

Náročnost: +69

Jestliže se pohybuje v bažinatém prostředí, nemá žádné postihy k Rychlosti za terén.

### Nepojmenovaný

Schopnosti: Mentální magie, Neviditelnost III, Prokletí, Psychické útoky (theurg), Vidění ve tmě III, Zmatení

Rezistence: ±O (3), ±Z (3), ±Vo (3), ±Vz (3)

Imunity: Iluze, Jedy, Mechanická zranění, Mentální magie, Neviditelnost, Odsávání života, Odsávání magenergie, Paralyza, Prokletí, Psychické útoky, Slepota, Vitální magie, Zkamenění, Zmatení

Nové schopnosti: Iluze I – 4. úroveň, Iluze II – 8. úroveň, Vitální magie – 10. úroveň, Iluze III – 12. úroveň

Vlastnosti: -/-/-/+11/+9/-

Odolnost: -

Výdrž: -

Rychlost: +1

Smysly: -/-/+9/+9/+9

BČ: -

ÚČ: -

OČ: -

Zranění: -

Ochrana: -

Velikost: -

Rozměry: -

Náročnost: +120

### Pegas

Vývolávací pocity: radost

Schopnosti: žádné

Rezistence: Mentální magie (2)

Imunity: Zmatení

Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (2) – 3. úroveň, Vidění ve tmě I – 4. úroveň, Rezistence vůči Slepotě (4) – 5. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (1) – 7. úroveň, Vidění ve tmě II – 12. úroveň

Vlastnosti: +3/+6/-7/+5/+3/+8

Odolnost: +2

Výdrž: +3

Rychlost: +7

+12 let

Smysly: -4/+1/+3/+4/+2

BČ: +8

ÚČ: +5

OČ: +5

Zranění: 5 D

Ochrana: 2

Velikost: +8

Rozměry: 2,7 m / 2,8 m

Náročnost: +71

### Pekelný pes

Vývolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Dech (Síla 3 + 2×Úroveň, +O), Energetická magie, Vidění ve tmě II

Rezistence: Jedy (3), Slepota (6)  
 Imunity: +O, -Vo  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Paralyze (1) – 4. úroveň,  
 Rezistence vůči Prokletí (1) – 4. úroveň, Vidění ve tmě III  
 – 5. úroveň, Jed (-O, Účinek = Velikost + 3, Doba propuk-  
 nutí = ihned) – 6. úroveň, Slepota I – 7. úroveň, Slepota II  
 – 11. úroveň, Slepota III – 15. úroveň  
 Vlastnosti: +4/+5/-8/-3/+2/+8  
 Odolnost: +1  
 Výdrž: +1  
 Rychlost: +7\*  
 Smysly: +1/+3/+5/+4/+3  
 BČ: +7  
 ÚČ: +5 tlama  
 +6 drápy  
 +4 dech  
 OČ: +4  
 Zranění: 8 D tlama  
 7 S drápy  
 Ochrana: 3  
 Velikost: +2  
 Rozměry: 1 m / 2 m  
 Náročnost: +65  
 Na 6. úrovni mu naroste druhá hlava a na 18. úrovni třetí.  
 S každou hlavou získá jeden útok za kolo navíc. Může takto na-  
 padnout i více protivníků, pokud stojí dostatečně blízko sebe.

### Přízrak

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach  
 Schopnosti: Vidění ve mě III  
 Rezistence: Zmatení (4)  
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota,  
 Zkamenění  
 Zranitelnost: Svěcená voda (12), Zbraně s démonem (9)  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (1) – 3.  
 úroveň, Odsávání života (pasivní) – 4. úroveň, Rezistence  
 vůči Vitální magii (2) – 5. úroveň, Paralyza – 6. úroveň, Rezistence  
 vůči Iluzím (2) – 6. úroveň, Vitální magie – 7. úroveň, Rezis-  
 tence vůči Neviditelnosti (3) – 8. úroveň, Prokletí – 9. úroveň,  
 Odsávání života (aktivní) – 15. úroveň  
 Vlastnosti: —/+6/—/+6/+5/+12  
 Odolnost: +3  
 Výdrž: —  
 Rychlost: +2  
 Smysly: —/—/—/+4/+3  
 BČ: +6  
 ÚČ: +9  
 OČ: +5  
 Zranění: Vol Ψ (protivník si neodečítá Ochranu zbroje)  
 Ochrana: 1  
 Velikost: +1  
 Rozměry: 2 m / —  
 Náročnost: +79

### Sfinga

Vyvolávací pocity: strach  
 Schopnosti: Prokletí  
 Rezistence: Neviditelnost (2), Mentální magie (4), Psychické  
 útoky (1), Zbraně bez démona (2)  
 Imunity: Prokletí  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Slepote (3) – 2. úroveň, Iluze  
 I – 6. úroveň, Iluze II – 10. úroveň, Materiální magie – 11. úro-  
 veň, Iluze III – 14. úroveň

Vlastnosti: +6/+3/-1/+7/+6/+9  
 Odolnost: +8  
 Výdrž: +10  
 Rychlost: +4  
 +9 let  
 Smysly: +2/+1/+3/+4/+3  
 BČ: +4  
 ÚČ: +6  
 OČ: +4  
 Zranění: 9 D  
 Ochrana: 7  
 Velikost: +7  
 Rozměry: 1,6 m / 3 m  
 Náročnost: +91

### Silinga

Vyvolávací pocity: radost  
 Schopnosti: Časoprostorová magie  
 Rezistence: Neviditelnost (9), Časoprostorová magie (9), Ma-  
 teriální magie (5)  
 Imunity: žádné  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (2) – 3. úroveň, Ma-  
 teriální magie – 5. úroveň, Rezistence vůči +O (2) – 6. úro-  
 veň, Rezistence vůči -Vo (2) – 6. úroveň, Iluze I – 6. úroveň,  
 Energetická magie – 9. úroveň, Iluze II – 12. úroveň, Iluze III  
 – 17. úroveň  
 Vlastnosti: -8/+14/+6/+5/+7/+11  
 Odolnost: -4  
 Výdrž: -1  
 Rychlost: +4  
 +12 let  
 Smysly: +4/+4/+4/+5/+5  
 BČ: +13  
 ÚČ: —  
 OČ: +9  
 Zranění: —  
 Ochrana: 0  
 Velikost: -6  
 Rozměry: 1 m / —  
 Náročnost: +79

### Smrtka

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach  
 Schopnosti: Nekromancie (aktivní), Odsávání života (aktivní),  
 Prokletí, Vidění ve tmě III, Vitální magie  
 Rezistence: Neviditelnost (8), Zbraně bez démona (4), Zma-  
 tení (8)  
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota,  
 Zkamenění  
 Zranitelnost: Svěcená voda (9), Zbraně s démonem (7)  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Vitální magii (1) – 4. úroveň,  
 Rezistence vůči Iluzím (1) – 6. úroveň, Rezistence vůči Men-  
 tální magii (3) – 7. úroveň, Energetická magie – 10. úroveň,  
 Rezistence vůči Psychickým útokům (4) – 11. úroveň  
 Vlastnosti: +5/+6/+3/+8/+6/+12  
 Odolnost: +6  
 Výdrž: —  
 Rychlost: +6  
 Smysly: +1/+1/+2/+4/+3  
 BČ: +8  
 ÚČ: +7  
 OČ: +5  
 Zranění: 6 D

Ochrana: 5  
Velikost: +2  
Rozměry: 2 m / -  
Náročnost: +81

### Spektra

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach  
Schopnosti: Odsávání života (pasivní), Paralýza, Vidění ve tmě III, Zmatení  
Rezistence: Iluze (5), Neviditelnost (7), Zmatení (5)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění  
Zranitelnost: Časoprostorová magie (7), Svěcená voda (7)  
Nové schopnosti: Prokletí – 4. úroveň, Kouzlení (Temnota) – 5. úroveň, Rezistence vůči Vitální magii (2) – 6. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 7. úroveň, Rezistence vůči zbraním s démonem (2) – 8. úroveň, Rezistence vůči Svěcené vodě (1) – 9. úroveň, Vitální magie – 9. úroveň  
Vlastnosti: -/+6/-/+12/+8/+15  
Odolnost: +5  
Výdrž: —  
Rychlost: +5  
Smysly: -/-/-/+4/+4  
BČ: +7  
ÚČ: +8  
OČ: +5  
Zranění: Vol Ψ (protivník si neodečítá Ochranu zbroje)  
Ochrana: 1  
Velikost: +1  
Rozměry: 2 m / -  
Náročnost: +98

### Stín

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach  
Schopnosti: Maskování (ve tmě, 8), Odsávání života (pasivní), Vidění ve tmě III, Změna tvaru  
Rezistence: Neviditelnost (5), Zmatení (1)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (1) – 4. úroveň, Kouzlení (Temnota) – 5. úroveň, Vitální magie – 10. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 18. úroveň  
Vlastnosti: -/+9/-/+5/+3/+8  
Odolnost: -1  
Výdrž: —  
Rychlost: +6  
Smysly: -/-/-/+4/+4  
BČ: +11  
ÚČ: +7  
OČ: +6  
Zranění: Vol Ψ (protivník si neodečítá Ochranu zbroje)  
Ochrana: 1  
Velikost: +4  
Rozměry: —  
Náročnost: +75  
Pokud stín svého protivníka zabije, zvýší se jeho Mez zranění o τ(Odl mrtvého).

### Striga

Vyvolávací pocity: sobectví  
Schopnosti: Vidění ve tmě I  
Rezistence: Prokletí (8), Paralýza (1)  
Imunity: žádné

Zranitelnost: Stříbrné zbraně (9), Zbraně s démonem (8)  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Jedům (2) – 4. úroveň, Vidění ve tmě II – 6. úroveň, Vidění ve tmě III – 10. úroveň  
Vlastnosti: +2/+8/-1/+2/+0/+7  
Odolnost: +5  
Výdrž: +3  
Rychlost: +7  
Smysly: -1/-1/+2/+1/+1  
BČ: +6  
ÚČ: +7 pařáty  
+6 zuby  
OČ: +4  
Zranění: 7 S pařáty  
8 D zuby  
Ochrana: 2  
Velikost: +0  
Rozměry: 1,5 m / -  
Náročnost: +79

### Trigon

Vyvolávací pocity: sobectví  
Schopnosti: Paralýza  
Rezistence: Paralýza (4)  
Imunity: Jedy  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Slepote (2) – 3. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (1) – 5. úroveň, Vidění ve tmě I – 6. úroveň, Regenerace (Úroveň – 15) – 8. úroveň, Vidění ve tmě II – 14. úroveň  
Vlastnosti: +0/+3/-6/-5/-6/-1  
Odolnost: +0  
Výdrž: +1  
Rychlost: +4\*  
Smysly: -1/+2/+3/+2/+1  
BČ: +3  
ÚČ: +4  
OČ: +5  
Zranění: 4 B  
Ochrana: 3  
Velikost: -5  
Rozměry: 0,2 m / 0,3 m  
Náročnost: +59

### Troll

Vyvolávací pocity: strach  
Schopnosti: Regenerace (Úroveň – 14)  
Rezistence: Zmatení (2)  
Imunity: žádné  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Mentální magii (1) – 4. úroveň  
Vlastnosti: +5/+3/+1/+2/-1/+8  
Odolnost: +8  
Výdrž: +7  
Rychlost: +5  
Smysly: -1/+0/-1/+2/+1  
BČ: +4  
Boj: +5  
ÚČ: +6 ruce  
Útok: +4  
OČ: +2  
Zranění: 8 D  
Ochrana: 4  
Velikost: +5  
Rozměry: 2,5 m / -  
Náročnost: +69

## Vyverna

Vyvolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Sevření do pařátů, Útok ocasem, Vidění ve tmě I

Rezistence: Jedy (5), Parálýza (1), Zbraně bez démona (4), Zkamenění (6)

Imunity: +O, -Vo, Prokletí, Slepota, Zmatení

Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (1) – 4. úroveň, Rezistence vůči ±Vz (2) – 5. úroveň, Rezistence vůči ±Z (2) – 5. úroveň, Slepota I – 7. úroveň, Dech (Síla 6 + 2×Úroveň, +O) – 9. úroveň, Rezistence vůči Mentální magii (4) – 10. úroveň, Energetická magie – 12. úroveň, Slepota II – 13. úroveň

Vlastnosti: +14/+4/-1/+4/+1/+15

Odolnost: +15

Výdrž: +16

Rychlost: +5  
+9 let

Smysly: -1/+1/+2/+2/+1

BČ: +4

ÚČ: +8 tlama  
+9 drápy

OČ: +3

Zranění: +17B tlama  
+15 S drápy

Ochrana: 13

Velikost: +23

Rozměry: 4 m / 20 m

Náročnost: +115

## Zlobr

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Pasivní útoky na zbraně (6), Útoky na brnění (3)

Rezistence: Jedy (5), Materiální magie (4), Zbraně bez démona (3), Slepota (1)

Imunity: Odsávání života

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (4) – 4. úroveň, Rezistence vůči Parálýze (2) – 7. úroveň, Rezistence vůči Prokletí (2) – 7. úroveň, Regenerace (Úroveň – 15) – 8. úroveň

Vlastnosti: +7/+1/-1/+1/-1/+7

Odolnost: +7

Výdrž: +9

Rychlost: +3

Smysly: +1/+0/+1/-1/+0

BČ: +2

ÚČ: +4 ruce

OČ: +0

Zranění: 9 D

Ochrana: 10

Velikost: +8

Rozměry: 3 m / -

Náročnost: +74

## Draci

### Parametry draků

#### Vznik draků

Draci na Asterionu vznikají působením tvárnosti z příslušníků různých ras. Dobří draci mohou dle libosti měnit svou podobu z původní na dračí a naopak. Rychlost přeměny je +0 (1 kolo) a týká se i věcí, které má drak na sobě. Zlí draci zůstávají pouze v dračí podobě.

## Vlastnosti draků

V původní podobě má postava s dračím stupněm tvárnosti běžné parametry vlastností, v dračí podobě zůstávají zachovány původní stupně Inteligence a Vůle, Charisma se zvyšuje o +12, tělesné se mění podle druhu draka. Pokud si PJ povede evidenci (či si ji podle potřeby vytvoří ad hoc), může i k fyzickým vlastnostem draků přičíst zvýšení, jichž bytost dosáhla před získáním dračího stupně tvárnosti při přestupech na vyšší úroveň. Úroveň zůstává v obou případech zachována a samozřejmě se může nadále běžným způsobem zvyšovat.

### Schopnosti draků

Jestliže měla bytost nějaké povolání, zůstávají drakovi i tyto schopnosti a je-li to možné, může je využívat (například kouzlit nebo mentálně bojovat). Co se týče zvláštních schopností daných dračí podstatou, má jich drak tolik, kolik činí jeho Úroveň, v případě bílého a černého draka dvojnásobek Úrovně (mezi tyto schopnosti se řadí i imunity). PJ může tyto schopnosti určit náhodně nebo s rozmyslem podle role, kterou by měl drak v jeho dobrodružství sehrát. Kdykoli drak postoupí na další úroveň, kromě obvyklého zvýšení dvou vlastností získá i jednu novou dračí schopnost, v případě bílého nebo černého draka dvě. Mnohé z nich jsou shodné se schopnostmi myšlenkových bytostí a není-li uvedeno jinak, platí pro ně stejná pravidla, avšak jak již bylo řečeno dříve, draci mezi myšlenkové bytosti nepatří. Seznam povolených schopností je uveden u jednotlivých dračích druhů. Pokud PJ uzná za vhodné, může se drak eventuálně zdokonalovat i ve schopnostech svého původního povolání (zpravidla půjde o dobré draky).

Draci mají při používání dechu jednu výhodu oproti ostatním bytostem: dovedou také zformovat podstatu svého dechu do sliny, kterou plivnou na nepřítele. Jedná se o běžný střelecký útok. Jako parametry se použijí ÚČ dechu a jako ZZ Síla dechu, Soubojový dostřel je roven +15 + Síla dechu.

Všichni draci ovládají automaticky schopnosti Sevření do pařátů a Útok ocasem.

### Druhy draků

#### Drak bílý

Schopnosti: Dech (Síla 8 + 2×Úroveň, živlová příslušnost jakákoli), Iluze III, Kouzlení (všechny obory čarodějské magie), Odsávání magenergie, Psychické útoky (theurg), Psychické útoky (čaroděj), Regenerace (Úroveň – 10), Pasivní útoky na zbraně (15), Útoky na brnění (15), Vidění ve tmě I, Zesílení lásky, Změna tvaru

Imunity: +O, -O, +Vo, -Vo, +Z, -Z, +Vz, -Vz, Časoprostorová, Energetická, Materiální, Mentální, Investigativní, Vitální magie, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Parálýza, Prokletí, Slepota, Vycitění jedu, Zbraně bez démona, Zesílení nenávisť, Zkamenění, Zmámení, Zmatení

Vlastnosti: +20/+8/-5; duševní vlastnosti různé

Odolnost: +19

Výdrž: +20

Rychlost: +10  
+19 let

Smysly: +5/+9/+14/+16/+13/+14 infravidění

BČ: +11

ÚČ: +17 tlama  
+18 pařáty

+8 dech

OČ: +10

Ochrana: 25

Zranění: 24 D tlama  
22 S pařáty  
Velikost: +29  
Rozměry: 7 m / 40 m

#### **Drak černý**

Schopnosti: Dech (Síla 8 + 2×Úroveň, živlová příslušnost jakákoli), Iluze III, Kouzlení (všechny obory čarodějské magie), Odsávání magenergie, Prokletí, Psychické útoky (theurg), Psychické útoky (čaroděj), Regenerace (Úroveň – 10), Útoky na brnění (13), Pasivní útoky na zbraně (13), Slepota III, Vidění ve tmě I, Zesílení nenávisti, Zmatení, Změna tvaru

Imunity: +O, –O, +Vo, –Vo, +Z, –Z, +Vz, –Vz, Časoprostorová, Energetická, Materiální, Mentální, Investigativní, Vitální magie, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zesílení lásky, Zkamenění, Zmámení, Zmatení

Vlastnosti: +20/+8/–5; duševní vlastnosti různé

Odolnost: +19

Výdrž: +20

Rychlost: +10

+19 let

Smysly: +5/+9/+14/+16/+13/+14 infravidění

BČ: +11

ÚČ: +17 tlama

+18 pařáty

+8 dech

OČ: +10

Ochrana: 25

Zranění: 24 D tlama  
22 S pařáty

Velikost: +29

Rozměry: 7 m / 40 m

#### **Drak červený – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +O), Energetická, Materiální, Mentální magie, Psychické útoky (čaroděj), Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (9), Vycítění jedu, Pasivní útoky na zbraně (8), Vidění ve tmě I, Zesílení odvahy, Změna tvaru  
Imunity: +O, –Vo, +Z, –Z, +Vz, –Vz, Energetická, Mentální magie, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení strachu, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +17/+7/–7; duševní vlastnosti různé

Odolnost: +17

Výdrž: +15

Rychlost: +9

+15 let

Smysly: +0/+4/+10/+9/+9

BČ: +8

ÚČ: +15 tlama

+14 pařáty

+7 dech

OČ: +9

Ochrana: 20

Zranění: 21 D tlama

18 S pařáty

Velikost: +27

Rozměry: 6 m / 35 m

#### **Drak červený – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +O), Energetická, Materiální, Mentální magie, Psychické útoky (čaroděj), Útoky

na brnění (9), Pasivní útoky na zbraně (8), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Slepota II, Vidění ve tmě I, Zesílení strachu, Změna tvaru

Imunity: +O, –Vo, +Z, –Z, +Vz, –Vz, Energetická, Mentální magie, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení strachu, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +16/+6/–8; duševní vlastnosti různé

Odolnost: +16

Výdrž: +15

Rychlost: +9

+15 let

Smysly: +0/+4/+9/+11/+9

BČ: +8

ÚČ: +13 tlama

+12 pařáty

+7 dech

OČ: +8

Ochrana: 20

Zranění: 22 D tlama

19 S pařáty

Velikost: +28

Rozměry: 6 m / 35 m

#### **Drak modrý – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +Vz), Materiální, Mentální, Vitální magie, Psychické útoky (theurg), Regenerace (Úroveň – 12), Pasivní útoky na zbraně (6), Útoky na brnění (6), Vidění ve tmě I, Vycítění jedu, Zesílení pokory, Změna tvaru

Imunity: +Vz, –Z, +O, –O, +Vo, –Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Mentální magie, Neviditelnost, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení zpupnosti, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +17/+7/–5; duševní vlastnosti různé

Odolnost: +16

Výdrž: +16

Rychlost: +9

+17 let

Smysly: +0/+5/+10/+12/+10

BČ: +9

ÚČ: +14 tlama

+15 pařáty

+7 dech

OČ: +9

Ochrana: 20

Zranění: 19 D tlama

17 S pařáty

Velikost: +26

Rozměry: 5,5 m / 30 m

#### **Drak modrý – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +Vz), Materiální, Mentální, Vitální magie, Psychické útoky (theurg), Pasivní útoky na zbraně (6), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (6), Vidění ve tmě I, Zesílení zpupnosti, Změna tvaru

Imunity: +Vz, –Z, +O, –O, +Vo, –Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Mentální magie, Neviditelnost, Odsávání života, Odsávání magenergie, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení pokory, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +16/+4/–4; duševní vlastnosti různé

Odolnost: +17

Výdrž: +16

Rychlost: +8

+14 let

Smysly: +0/+7/+12/+9/+8  
 BČ: +6  
 ÚČ: +14 tlama  
 +12 pařáty  
 OČ: +6  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 20 D tlama  
 18 S pařáty  
 Velikost: +24  
 Rozměry: 5 m / 27 m

#### **Drak zelený – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +Z), Časoprostorová, Mentální, Vitální magie, Psychické útoky (čaroděj), Útoky na brnění (8), Pasivní útoky na zbraně (6), Regenerace (Úroveň – 12), Vidění ve tmě I, Vycítění jedu, Zesílení sebevědomí, Změna tvaru

Imunity: +Z, –Vz, +O, –O, +Vo, –Vo, Iluze, Jedy, Mentální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení deprese, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +18/+4/–5; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +18  
 Výdrž: +17  
 Rychlost: +5

+12 let  
 Smysly: +2/+3/+8/+9/+8

BČ: +4  
 ÚČ: +13 tlama  
 +13 pařáty  
 +7 dech

OČ: +5  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 20 D tlama  
 18 S pařáty

Velikost: +23  
 Rozměry: 5 m / 32 m

#### **Drak zelený – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +Z), Časoprostorová, Mentální, Vitální magie, Odsávání magenergie, Psychické útoky (čaroděj), Pasivní útoky na zbraně (4), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (7), Vidění ve tmě I, Zesílení deprese, Změna tvaru

Imunity: +Z, –Vz, +O, –O, +Vo, –Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Mentální magie, Neviditelnost, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení deprese, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +17/+3/–5; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +17  
 Výdrž: +17  
 Rychlost: +5

+12 let  
 Smysly: +2/+4/+8/+8/+9

BČ: +4  
 ÚČ: +12 tlama  
 +12 pařáty  
 +7 dech

OČ: +6  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 20 D tlama  
 18 S pařáty

Velikost: +23  
 Rozměry: 5 m / 32 m

#### **Drak žlutý – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +Vo), Časoprostorová, Investigativní, Mentální magie, Iluze II, Psychické útoky (theurg), Pasivní útoky na zbraně (5), Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (4), Vidění ve tmě I, Vycítění jedu, Zesílení radosti, Změna tvaru

Imunity: +Vo, –O, ±Z, ±Vz, Iluze, Jedy, Mentální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení smutku, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +14/+5/–5; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +15

Výdrž: +16  
 Rychlost: +9

+15 let  
 Smysly: +0/+4/+10/+12/+8

BČ: +7  
 ÚČ: +11 tlama  
 +12 pařáty  
 +7 dech

OČ: +7  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 17 D tlama  
 15 S pařáty

Velikost: +22  
 Rozměry: 4 m / 25 m

#### **Drak žlutý – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, +Vo), Časoprostorová, Investigativní, Vitální magie, Iluze II, Psychické útoky (theurg), Pasivní útoky na zbraně (6), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (5), Vidění ve tmě I, Zesílení smutku, Změna tvaru

Imunity: +Vo, –O, ±Z, ±Vz, Iluze, Jedy, Mentální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení smutku, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +14/+4/–4; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +15

Výdrž: +16  
 Rychlost: +8

+17 let  
 Smysly: +3/+5/+9/+10/+9

BČ: +6  
 ÚČ: +14 tlama  
 +13 pařáty  
 +7 dech

OČ: +7  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 18 D tlama  
 16 S pařáty

Velikost: +22  
 Rozměry: 4 m / 25 m

#### **Drak šedý – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, –O), Časoprostorová, Materiální, Mentální magie, Psychické útoky (theurg), Útoky na brnění (5), Pasivní útoky na zbraně (4), (Úroveň/3), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Slepota II, Vidění ve tmě I, Zesílení soucitu

Imunity: –O, +Vo, ±Z, ±Vz, Materiální, Mentální magie, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení sobectví, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +14/+5/–5; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +16

Výdrž: +15  
 Rychlost: +6  
 +17 let  
 Smysly: +2/+4/+9/+9/+9  
 BČ: +7  
 ÚČ: +11 tlama  
 +12 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +7  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 18 D tlama  
 16 S pařáty  
 Velikost: +22  
 Rozměry: 4 m / 25 m

#### **Drak šedý – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, –O), Časoprostorová, Materiální, Mentální magie, Psychické útoky (theurg), Útoky na brnění (6), Pasivní útoky na zbraně (5), Regenerace (Úroveň – 12), Prokletí, Slepota II, Vidění ve tmě I, Zesílení sobectví, Změna tvaru  
 Imunity: –O, +Vo, ±Z, ±Vz, Materiální, Mentální magie, Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení soucitu, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +13/+4/–6; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +15  
 Výdrž: +15  
 Rychlost: +6  
 +17 let  
 Smysly: +2/+4/+9/+9/+9  
 BČ: +6  
 ÚČ: +10 tlama  
 +11 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +6  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 17 D tlama  
 15 S pařáty  
 Velikost: +22  
 Rozměry: 4 m / 25 m

#### **Drak tyrkysový – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, –Vz), Investigativní, Materiální, Vitální magie, Psychické útoky (čaroděj), Pasivní útoky na zbraně (8), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (9), Vidění ve tmě I, Vycítění jedu, Zesílení klidu, Změna tvaru  
 Imunity: –Vz, +Z, ±O, ±Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení hněvu, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +16/+4/–4; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +17  
 Výdrž: +16  
 Rychlost: +8  
 +14 let  
 Smysly: +0/+7/+12/+8/+8  
 BČ: +6  
 ÚČ: +14 tlama  
 +12 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +6  
 Ochrana: 20

Zranění: 20 D tlama  
 18 S pařáty  
 Velikost: +24  
 Rozměry: 5 m / 27 m

#### **Drak tyrkysový – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, –Vz), Investigativní, Materiální, Vitální magie, Psychické útoky (čaroděj), Pasivní útoky na zbraně (7), Prokletí, Útoky na brnění (7), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Slepota II, Vidění ve tmě I, Zesílení hněvu, Změna tvaru  
 Imunity: –Vz, +Z, ±O, ±Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení klidu, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +15/+3/–5; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +16  
 Výdrž: +16  
 Rychlost: +8  
 +14 let  
 Smysly: +0/+7/+12/+8/+8  
 BČ: +5  
 ÚČ: +13 tlama  
 +11 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +5  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 19 D tlama  
 17 S pařáty  
 Velikost: +24  
 Rozměry: 5 m / 27 m

#### **Drak hnědý – dobrý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, –Z), Časoprostorová, Materiální, Vitální magie, Odsávání magenergie, Psychické útoky (čaroděj), Pasivní útoky na zbraně (7), Regenerace (Úroveň – 12), Útoky na brnění (7), Vidění ve tmě I, Vycítění jedu, Zesílení tolerance, Změna tvaru  
 Imunity: –Z, +Vz, +O, –O, +Vo, –Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zesílení opovržení, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +16/+6/–4; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +17  
 Výdrž: +17  
 Rychlost: +9  
 +20 let  
 Smysly: +0/+4/+12/+12/+12  
 BČ: +6  
 ÚČ: +12 tlama  
 +14 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +8  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 21 D tlama  
 19 S pařáty  
 Velikost: +25  
 Rozměry: 5 m / 30 m

#### **Drak hnědý – zlý**

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, –Z), Časoprostorová, Materiální, Vitální magie, Odsávání magenergie, Psychické útoky (čaroděj), Pasivní útoky na zbraně (7), Útoky na brnění (7), Prokletí, Regenerace (Úroveň – 12), Slepota II, Vidění ve tmě I, Zesílení opovržení, Změna tvaru

Imunity: -Z, +Vz, +O, -O, +Vo, -Vo, Iluze, Jedy, Materiální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení tolerance, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +15/+5/-5; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +16  
 Výdrž: +17  
 Rychlost: +9  
 +18 let  
 Smysly: +0/+4/+12/+12/+12  
 BČ: +5  
 ÚČ: +11 tlama  
 +13 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +7  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 20 D tlama  
 18 S pařáty  
 Velikost: +25  
 Rozměry: 5 m / 3 0 m

#### Drak oranžový – dobrý

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, -Vo), Investigativní, Mentální, Vitální magie, Iluze II, Psychické útoky (theurg), Pasivní útoky na zbraně (6), Prokletí, Regenerace (Úroveň - 12), Útoky na brnění (5), Vidění ve tmě I, Vycítění jedu, Zesílení touhy, Změna tvaru

Imunity: -Vo, +O, ±Z, ±Vz, Iluze, Jedy, Mentální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení lhostejnosti, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +15/+5/-3; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +16  
 Výdrž: +16  
 Rychlost: +8  
 +17 let  
 Smysly: +3/+5/+9/+10/+9  
 BČ: +6  
 ÚČ: +14 tlama  
 +13 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +7  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 18 D tlama  
 16 S pařáty  
 Velikost: +24  
 Rozměry: 5 m / 32 m

#### Drak oranžový – zlý

Schopnosti: Dech (Síla 7 + 2×Úroveň, -Vo), Investigativní, Mentální, Vitální magie, Iluze II, Psychické útoky (theurg), Pasivní útoky na zbraně (6), Útoky na brnění (5), Prokletí, Regenerace (Úroveň - 12), Slepota II, Vidění ve tmě I, Zesílení lhostejnosti, Změna tvaru

Imunity: -Vo, +O, +Z, -Z, +Vz, -Vz, Iluze, Jedy, Mentální, Vitální magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zesílení lhostejnosti, Zkamenění, Zmatení  
 Vlastnosti: +14/+4/-4; duševní vlastnosti různé  
 Odolnost: +16  
 Výdrž: +16  
 Rychlost: +8  
 +17 let  
 Smysly: +3/+5/+9/+10/+9  
 BČ: +6

ÚČ: +13 tlama  
 +12 pařáty  
 +7 dech  
 OČ: +6  
 Ochrana: 20  
 Zranění: 16 D tlama  
 14 S pařáty  
 Velikost: +24  
 Rozměry: 5 m / 32 m

## Inteligentní rasy

Tabulka inteligentních ras						
Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Hyassa	+2	+1	+1	-1	-1	-2
Kadaři	+3	+2	0	0	-2	-3
Sseta	+2	0	+1	-1	+1	-2

Tabulka pohlaví						
Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Hyassa	-1	+1	0	0	+1	+1
Kadarka	-1	0	0	-1	+1	+1
Sseta	-1	+1	-1	+1	0	0

Tabulka velikosti a hmotnosti ras			
Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Hyassa	kolem 150 cm	kolem 55 kg (+3)	-1
Kadaři	kolem 160 cm	kolem 60 kg (+4)	0
Sseta	kolem 180 cm	kolem 65 kg (+4)	+1

## Přírodní bytosti

### Červ z Mlčící pláně

Vlastnosti: +8/-5/-15/-8/-9/+9  
 Odolnost: +9  
 Výdrž: +6  
 Rychlost: +6 hrabání  
 Smysly: +6/+1/+0/+4/-12  
 BČ: -1  
 ÚČ: +3 zuby  
 OČ: +0  
 Ochrana: 4  
 Zranění: 9 S zuby  
 Velikost: +10  
 Rozměry: 0,4 m / 5 m

Červi žijící v písčité půdě Mlčící pláně mají článkované tělo žluté až žlutohnědé barvy. Jejich přední strana se pozná podle kruhového ústního otvoru osázeného podél celého vnitřního obvodu dlouhými a poměrně ostrými kosticemi. Červi dorůstají běžně délky okolo pěti metrů, ale je možno narazit i na větší exempláře. Většinu dne i noci tráví brázděním písečných plání těsně pod jejich povrchem a hledáním něčeho k snědku. Pokud je vedro i pro ně příliš úmorné, zavrtají se hluboko do země a tam pak odpočívají.

Orientují se podle zvuků a chvění, které způsobují živočichové pohybující se po povrchu. Jsou věčně hladoví a zaútočí na kohokoli, kdo se objeví v jejich teritoriu. Výjimku tvoří pouze jedinci jejich vlastního druhu. Protože se pohybují pod povrchem, oběť si vůbec nemusí blížícího se červa všimnout. Pro zkušene oko ale není problém spatřit rychle se přibližující malou hromádku písku.



## Enwengo

Vlastnosti: -3/+5/-13/-7/-7/+1  
Odolnost: -5  
Výdrž: -1  
Rychlost: -1  
Smysly: -2/+1/+6/+5/+1  
BČ: +4  
ÚČ: +3 tlama

+4 páchnoucí tekutina  
OČ: +2

Ochrana: 1  
Zranění: 1 B zuby  
Velikost: -6  
Rozměry: 0,4 m / 0,8 m  
Vzurnost: 6

Menší příbuzný intawy, vzhledem k určitým schopnostem podobný spíše tchořovi. Největší jedinci měří kolem jednoho metru i s ocasem, kožešinu mají ale žlutou s hnědými skvrnami. Lépe se hodí jako mimikry do jejich přirozeného prostředí, do džungle. Žijí hlavně v Džungli padlých stromů, několik párů se ale najde i v Divočině. Na rozdíl od intaw, které žijí osamocené a partnera si hledají jen v době páření, jsou enwengové více společnější, téměř rodinné typy. Mláďata s rodiči zůstávají až do doby, než opět vyvedou mladé. Enwengo se živí převážně malými savci nebo ptáky v džungli. Bez ochrany elfů by se dalo očekávat, že kožich enwenga bude zdobit límec každého trochu zámožnějšího šlechtice z Almendoru. Je ale nanejvýš pravděpodobné, že by úspěšný lovec jen těžko hledal kupce. Enwengo je totiž schopen v nejvyšší nouzi na útočníka vystříknout ze žláz u řitního otvoru proud mimořádně smradlavé tekutiny, obdobně jako tchoř. Zásah nepůsobí zranění, ale zasažený musí čelit postižení:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +6, Velikost = 4, Živel = +Z, Účinek = Vol: -Velikost, Doba propuknutí = ihned.

Jestliže o tomto druhu útoku neví, má navíc postih -2 k OČ. Zasažený navíc vydává takový zápach, že má po dobu následujících pěti dnů postih -3 ke Kráse a Důstojnosti. Zápachu se lze zbavit, pokud si postava důkladně vypere své oblečení a umyje se. Jedná se o hod

### Zrč + Ruční práce + 2k6+:

**zápach zůstává ~ 11 ~ zápach odstraněn**

Enwengo může svou pachovou zbraň použít tolikrát denně, kolik činí jeho Úroveň, převedeno dle Tabulky počtu.

## Fungon

Vlastnosti: +2/-2/-12/-7/-8/+4  
Odolnost: +3  
Výdrž: +1  
Rychlost: +0  
Smysly: +2/+1/+4/+5/-10  
BČ: -1  
ÚČ: +1 zuby  
OČ: -1  
Ochrana: 3  
Zranění: 3 B zuby  
Velikost: +2  
Rozměry: 0,5 m / 1,5 m

Je to vsežravec žijící v podzemí. Mohutné, poměrně ploché tělo, se pohybuje po čtyřech krátkých, ale silných končetinách, hlava je umístěna dostatečně nízko k tomu, aby s ní fungon mohl čenichat blízko u země. Na čenichu má dvě velké nozdry, na vrchu hlavy jsou dlouhé slechy, jež může otáčet do libovol-

ného směru. Oči jsou zakrnělé důsledkem života v naprosté tmě. V obrovské tlamě má toto zvíře ploché zuby, sloužící na rozmělnění potravy, ale naprosto se nehodící k lovu. Barva jeho tuhé kůže je šedohnědá až tmavě šedá. V temných koutech Podzemní říše se orientuje jednak čichem, ale především výborným sluchem.

Žije samotářsky na takových místech v podzemí, kde nemá nouzi o potravu. Sežere, na co přijde, od mechů a lišejníků, přes různé druhy trav, až po více či méně čerstvé mršiny.

## Gorhas

Vlastnosti: -8/+12/-14/-10/-10/-7  
Odolnost: -11  
Výdrž: +1  
Rychlost: +6\* plavání  
Smysly: -5/+0/+6/-2/-4  
BČ: —  
ÚČ: —  
OČ: +2  
Ochrana: 0  
ZZ hejna: +10 S zuby  
Mez zranění hejna: 18 a více  
Velikost: —  
Rozměry: - / 0,15-0,2 m

Jedná se o dravé ryby, vyznačující se extrémní žravostí. Za několik desítek vteřin jsou schopny ohlodat na kost libovolné zvíře nebo člověka, který si nedá pozor a vstoupí do vody, kde tyto bestie žijí. Gorhas dorůstají délky patnácti až dvaceti centimetrů a jejich šupiny mají namodralou barvu. Zuby mají ostré jako břitvy a jsou jimi schopné vykrajovat z oběti pěkné kusy masa.

Vyskytují se ve vodách Dravého potoka a Sloní řeky. Žijí v hejnech o několika desítkách jedinců a na kořist se vrhají společně. Jejich útok je velmi prudký a většinou veden na nechráněné části těla.

## Intawa

Vlastnosti: +0/+7/-8/-8/-6/+5  
Odolnost: -1  
Výdrž: +2  
Rychlost: +9\*  
Smysly: -3/+0/+4/+4/+1  
BČ: +5  
ÚČ: +4 drápy  
+3 tlama  
OČ: +2

Ochrana: 1  
Zranění: 4 S tlama a drápy  
Velikost: -4  
Rozměry: 0,4 m / 1 m

Šelma podobná rosomákovi či větší lasičce. Dorůstá až do velikosti přes jeden metr, má krátké silné nohy zakončené ostrými zahnutými drápy, které z ní činí nebezpečného lovce. Hustá srst má hnědou až černou barvu, jsou známé i žluté zřhané exempláře. Vzhledem k její velké rychlosti a mrštnosti je obtížné ji zasáhnout. Je velice učenlivá, a proto ji elfí hraničáři začali používat jako typického společníka namísto psů, kteří se na Taře běžně nevyskytují.

Intawy žijí převážně ve Zlatém a Červeném lese, občas se vyskytnou i v lese padajících stínů. Jejich kožešina je velmi ceněná pro svou vzdušnost, takže s ní hejskové mohou dělat parádu i v teplém klimatu na Taře. Obzvlášť je ceněna mezi hevreny, kteří ji považují za jednu z nejhodnotnějších trofejí. Na lovce totiž nečekají jen obtíže při stopování, chystání pastí

či při samotném boji. Temní elfové z lesa si intaw velmi váží a každý, kdo se na toto zvíře opovází vztáhnout ruku či zbraň, musí počítat s hněvem lesního lidu.

### Jabiru

Vlastnosti:  $-1/+3/-12/-9/-9/+5$   
Odolnost:  $-6$   
Výdrž:  $+2$   
Rychlost:  $+0$   
 $+4$  let  
Smysly:  $-4/+0/+1/+2/+1$   
BČ:  $+1$   
ÚČ:  $+1$  zobák  
OČ:  $+2$   
Ochrana:  $0$   
Zranění:  $2$  S zobák  
Velikost:  $-4$   
Rozměry:  $1$  m /  $0,3$  m

Pták podobný našemu čápovi, vysoký něco málo přes metr. Jeho peří má hnědou barvu, stejně jako dlouhý zobák, kterým si vyhledává v bahně potravu. Obývá mokřady podél Královské řeky. Hnízda si staví na ostrůvcích vynořujících se z bahnitě vody. Svá mláďata hájí velmi urputně, ale jinak není člověku nebezpečný.

### Krakatice

Vlastnosti:  $+8/-1/-12/-8/-8/+5$   
Odolnost:  $+8$   
Výdrž:  $+5$   
Rychlost:  $+6$  plavání  
Smysly:  $-1/-1/-1/+1/-1$   
BČ:  $+8$   
ÚČ:  $+7$  biče  
 $+10$  chapadla  
OČ:  $+0$  (+3)  
Ochrana:  $2$   
Zranění:  $1$  S biče  
 $6$  D škrceň  
 $10$  S zobák  
Velikost:  $+10$   
Rozměry:  $3$  m /  $10$  m

Krakatice patří do skupiny hlavonožců. Jejich hlava má tvar mírně se zužujícího kužele, který ke konci přechází v jakousi špici. Na spodní straně hlavy jsou posazeny velké oči a místo úst má něco, co nejlépe připomíná nestvůrný zobák. Dole pak vyrůstá osm dlouhých chapadel, posázených přísavkami. Tato chapadla disponují značnou silou a když už jednou drží kořist, je malá pravděpodobnost, že jim unikne. Kromě tvaru hlavy se liší od chobotnic ještě tím, že mají navíc dva tenké biče délky téměř dvakrát větší, než ostatní chapadla. Na konci se biče rozšiřují v oválné plochy posázené ostrými kruhovými výrůstky. Celé tělo krakatic je tvořeno měkkou hmotou a kromě zobáku neobsahuje žádné další kosti. Proto se mohou protáhnout i otvorem mnohem užším, než jsou ony samy. Krakatice mohou dorůstat délky i okolo patnácti metrů.

Tyto bestie žijí většinou hluboko v mořích a jen zřídka se stává, že by zaútočily na loď, nebo se vůbec ukázaly poblíž hladiny. V nezáviděníhodné situaci se však ocitli obyvatelé Albirea poté, co z malých chobotniček, uniklých do kanalizace v přístavní čtvrti, vyrostly obludné krakatice, které za noci vylézají na lov v okolí mola.

Krakatice může během jednoho kola zaútočit oběma svými biči na jednu postavu. Jestliže jsou oba útoky úspěšné, během

dalšího kola zaútočí na oběť chapadla a pokud uspějí, začnou oběť škrtit. Jedná se o bojovou akci s potřebnou převahou 3, přičemž oběť zasažená biči má postih  $-2$  k BČ. Jestliže tento útok způsobí zranění alespoň za 1 bod, chapadla oběť sevrou a způsobí jí zranění o Síle:

**Sil krakatice - Sil oběti + Doba sevření/2 + 1k6**

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje. Má rovněž možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání:

**Sil oběti + 2k6+ proti Sil krakatice + 5 + 2k6+**

Krakatice může takto svou oběť buď uškrtit, nebo ji během 1k6 kol dopravit až k zobáku. V tomto případě použijte uvedený útok zobákem s tím, že se v případě oběti jedná o nehybného protivníka. Krakatice může současně škrtit chapadly až čtyři postavy, ale za každou z nich (kromě první) získává kumulativní postih  $-1$  ke všem ÚČ i OČ.

### Leopard

Vlastnosti:  $+4/+8/-10/-7/-7/+4$   
Odolnost:  $+5$   
Výdrž:  $+1$   
Rychlost:  $+6^*$   
Smysly:  $-2/+0/+6/+5/+2$   
BČ:  $+7$   
ÚČ:  $+4$   
OČ:  $+5$   
Ochrana:  $0$   
Zranění:  $7$  S drápy a zuby  
Velikost:  $+3$   
Rozměry:  $0,7$  m /  $2,5$  m

Jedná se o velkou kočkovitou šelmu, která může dorůst až dvoumetrové délky. Kožich leoparda má žlutooranžovou barvu a je posetý nepravidelnými černými skvrnami a kroužky. Leopard je vynikající běžec na krátké tratě a na svou kořist se vrhá dlouhým skokem. Pak do ní zaboří své ostré drápy a snaží se ji povalit na zem, kde jí překousne vaz. Leopard může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu.

Tato šelma žije v kraji zvaném Divočina a také v severních Zelandských vrších. V divočině se jeho kořistí nejčastěji stávají antilopy či gazely, na vrchovině loví některé druhy jelenů, ale občas zaútočí i na stáda dobytka. Člověka napadne jen málokdy.

### Mamba zelená

Vlastnosti:  $+1/+7/-10/-8/-9/+5$   
Odolnost:  $-1$   
Výdrž:  $+0$   
Rychlost:  $+0$   
Smysly:  $-4/-4/+5/-3/-5$   
BČ:  $+7$   
ÚČ:  $+5$   
OČ:  $+3$   
Ochrana:  $1$   
Zranění:  $2$  B tlama  
Velikost:  $-8$   
Rozměry:  $-$  /  $2$  m

Při zranění je vpuštěn do těla oběti jed:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. =  $+14$ , Velikost =  $8$ , Živel =  $+Z$ , Účinek = Velikost, Doba propuknutí =  $+6$ .

Velmi nebezpečný had, jeden z mála, který může zaútočit na člověka i tehdy, když se necítí ohrožen. Dorůstá délky až dvou metrů a její šupiny mají světle zelenou barvu, proto je jen velmi

špatně viditelná v korunách stromů, kde se většinou zdržuje. Její jed je velmi prudký a působí během krátké doby.

Mamby žijí v korunách stromů Tabitských vrchů. Jejich potravou jsou drobní hlodavci zde žijící.

### **Márhaty**

Vlastnosti: +9/+5/-15/-8/-9/+9

Odolnost: +8

Výdrž: +10

Rychlost: +12\* plavání  
+2 let

Smysly: -2/-2/+0/+2/+5

BČ: +6

ÚČ: +5

OČ: +3

Ochrana: 5

Zranění: 6 B tlama

Velikost: +10

Rozměry: - / 10 m

Popis tohoto mořského hada naleznete v hlavním textu v pasáži o Vnitřním moři.

### **Medvěd krátkosrstý**

Vlastnosti: +6/+1/-5/-7/-7/+3

Odolnost: +7

Výdrž: +5

Rychlost: +6\*

Smysly: -1/+0/+4/+4/+0

BČ: +2

ÚČ: +4 tlapy a zuby

OČ: +1

Ochrana: 2

Zranění: 8 S tlapy a zuby

Velikost: +6

Rozměry: 1,6 m / 2 m

Je daleko menší než jeho příbuzný medvěd tarský (viz níže) a má hustou kožesinu šedohnědé barvy. Povahy je klidné a mírné, ale pokud je napaden nebo vyprovokován, dovede se urputně bránit. Může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu.

Medvěd krátkosrstý obývá níže položené oblasti Zelanských vrchů.

### **Medvěd tarský**

Vlastnosti: +13/-1/-5/-7/-7/+6

Odolnost: +9

Výdrž: +6

Rychlost: +5\*

Smysly: -1/+0/+4/+4/+0

BČ: +3

ÚČ: +5 tlapy a zuby

OČ: +0

Ochrana: 2

Zranění: 13 B tlapy a zuby

Velikost: +9

Rozměry: 1,8 m / 2,3 m

Medvěd tarský je šelma, která může dorůst délky i přes dva a půl metru. Jeho kožich má tmavě hnědou barvu a je vyhledávaným artiklem ve vyšších kruzích. Ovšem získat jej není žádná legrace. Tato šelma má řadu vlastností, které ji činí nepřijemným protivníkem. Jednak jsou to ostré drápy a obrovská síla v předních tlapách, dále pak rychlost a vytrvalost, díky které dokáže uštvat i leckterého koně. V čelistech má neuvěřitelnou

sílu a dokáže klusat i s jelenem v tlamě. Je neuvěřitelně houževnatý a jen těžce se mu zasazuje smrtelná rána.

Medvědi žijí v jeskyních systémech Obří trhliny poblíž Královské řeky. Živí se převážně rybami z Královské řeky, občas ale dokážou ulovit i slabého mustanga na Trhlinové pláni.

### **Papoušci kene**

Vlastnosti: -5/+8/-8/-7/-8/+3

Odolnost: -16

Výdrž: -1

Rychlost: -4  
+4 let

Smysly: +2/+0/-3/+0/+2

BČ: —

ÚČ: —

OČ: +2

Ochrana: 0

ZZ hejna: 8 S zobák

Mez zranění hejna: 9 a více

Velikost: - (jeden kene -9)

Rozměry: - (jeden kene 0,5 m / -)

V džungli a lesích, podél jejich hranic a občas i jinde žije na Taře mnoho druhů papoušků. Liší se od sebe ve velikosti, zbarvení, oblíbené potravě a mnoha dalších drobnostech. Jsou loveni pro své peří nebo pro pobavení zámožných obyvatel Lendoru a Tary. Papoušci kene ale nejsou tak snadnou kořistí jako ostatní druhy. Přestože nepohrdnou ani mnoha ovocnými plody, které jim džungle poskytuje, hlavní součástí jejich stravy je maso. Jsou známy i případy, kdy se větší hejno sneslo na tygra a celého ho roztrhalo. Lidí se papoušci nikterak nebojí.

Vyskytují se v hejnech po 20 až 50 kusech. Jsou necelého půl sáhu velcí, mají zeleně zbarvené peří, červenou či růžovou hlavu a silný, zahnutý zoban, kterým dokážou prokousnout nebo rozdrtit i mimořádně pevné předměty.

### **Potkani obří**

Vlastnosti: +1/+5/-10/-6/-5/+2

Odolnost: -6

Výdrž: +2

Rychlost: +0\*

Smysly: -1/+1/+3/+1/-2

BČ: +1

ÚČ: +2 zuby

OČ: +1

Ochrana: 1

Zranění: 4 B zuby

Velikost: -2

Rozměry: - / 2 m

Tito hlodavci mohou s ocasem dosahovat délky až dvou metrů. Jsou značně žraví a napadnou všechno, co je k jídlu. Tedy i dobrodruhy. Na rozdíl od krys jsou poměrně inteligentní a nepodnikají žádné sebevražedné útoky typu jeden potkan na několik dobře vyzbrojených rytířů. Zaútočí pouze tehdy, když mají velkou šanci na úspěch.

Žijí ve skupinkách o několika jedincích v podzemí nebo kanalizaci velkých měst. Například v podzemí města Albirea jich přebývá opravdu hodně a obchodníkům způsobují nemalé škody. Umí se totiž prohrabat nebo prokousat do skladů potravin a úplně je vyplenit.

### **Ropucha královská**

Vlastnosti: -10/+5/-11/-9/-9/+2

Odolnost: -12

Výdrž: -2  
 Rychlost: -3  
 Smysly: +4/-3/+0/-2/-1  
 BČ: +3  
 ÚČ: zvl.  
 OČ: +2  
 Ochrana: 0  
 Zranění: zvl.  
 Velikost: -25  
 Rozměry: 0,02 m / 0,04 m

Pokožkou vylučuje jed, působí při dotyku:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +7, Velikost = 1k6, Živel = +O, Účinek = Velikost, Doba propuknutí = +10.

Už na první pohled se liší od ostatních druhů žab svou nepadností. Ropucha královská je jen asi čtyři centimetry dlouhá, její hrbolatá kůže má černou barvu, na které je množství jasně oranžových skvrn. Tímto zbarvením, působícím v zeleném travnatém porostu jako pěst na oko, dává jasně najevo svou výjimečnost. Hrbolky na její kůži totiž vylučují značně jedovatou látku, kterou se ropucha chrání před možnými predátory. Její jed je nebezpečný i pro člověka a je znám i ne jeden případ úmrtí lidí, kteří vzali královskou ropuchu do ruky.

Tato žába žije v oblasti jižně od Tabitských vrchů, kde se nachází vlhká, trávou porostlá zem zvaná Tabitská vřesoviště. Loví zde hmyz a protože si je dobře vědoma své nebezpečnosti a také toho, že v okolí nemá přirozené nepřátele, nesnaží se nijak skrývat. Setkání s ní tedy není nijak vzácné, o to je však nebezpečnější.

#### **Slimák obří**

Vlastnosti: +2/-5/-6/-10/-10/+4  
 Odolnost: +3  
 Výdrž: +6  
 Rychlost: -5  
 Smysly: +2/+2/+1/-2/-8 + infravidění (4)  
 BČ: -4  
 ÚČ: -1 plivání kyseliny  
 OČ: -3  
 Ochrana: 0  
 ZZ: 9 +Vo kyselina  
 Velikost: +3  
 Rozměry: - / 1 m

Kyselina: Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +16, Velikost = 1, Živel = +Vo, Účinek = 3 + 1k6, (!) Ochrana zbroje -1, Doba propuknutí = ihned.

Jedná se o plže, kteří se přizpůsobili životu v temných podzemních chodbách a kanálech. Dorůstají velikosti jednoho až půldruhého metru, jejich měkké tělo má tmavou hnědozelenou barvu. Pohybují se po slizu, který vylučují spodní stranou svého těla a stejně jako obyčejní slimáci nejsou schopni vyvinout vyšší rychlost. Tento nedostatek kompenzují tím, že loví na dálku. Svými ústy vyplivují zvláštní látku, která se na oběť přilepí a začne ji pomalu rozleptávat. Zároveň také zpomalí všechny její pohyby. V podzemí, kde je stále tma, se orientují díky orgánům citlivým na teplo, které mají umístěny na tyčinkách na hlavě. Proto vyhledávají hlavně teplokrevné živočichy, které po usmrcení kyselinou pomalu pojdají.

Jsou to samotáři, zdržující se v podzemních chodbách na různých místech obou kontinentů. Nesnášejí zimu, proto na ně v chladnějších podnebných pásech nenarazíte. Nestavějí si žádné brlohy, prostě se jenom toulají podzemím a loví.

#### **Sliz**

Vlastnosti: -/-/-/-10/-15/+2  
 Odolnost: -5  
 Výdrž: -3  
 Rychlost: -6  
 Smysly: +1/-1/-2/-3/-8  
 BČ: -4  
 ÚČ: +4 padání  
 OČ: -5  
 Ochrana: 0  
 ZZ: 1 D

Nezranitelnost: ±Vo, ±Z, ±Vo, ±Vz, B, S, D

Velikost: +0  
 Rozměry: - / 1 m

Při úspěšném útoku je postava postižena:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +15, Velikost = 1k6 + 5, Živel = -Z, Účinek = (!) Velikost, Doba propuknutí = ihned

Pokud se ho někdo okouší zapálit v době, kdy rozpouští nějakou postavu, zranění se dělí mezi sliz a postavu.

#### **Tor desetirohý**

Vlastnosti: +3/+2/-10/-8/-8/+3  
 Odolnost: -4  
 Výdrž: +3  
 Rychlost: +5  
 Smysly: -4/-1/+5/+5/-1  
 BČ: +1  
 ÚČ: +2 parohy  
 OČ: +1  
 Ochrana: 1  
 Zranění: 4 B parohy  
 Velikost: +3  
 Rozměry: 1,3 m / 1,5 m

Tor je jeden z druhů jelena, který žije v oblasti Torských pahorků. Jelen dorůstá délky okolo jednoho a půl metru, jeho srst má hnědou barvu. Samci nosí po většinu roku na hlavě mohutné parohy. Tor je oblíbenou kořistí zdejších lovců a jelikož první osadníci přežívali hlavně díky výbornému masu této vysoké zvěře, pojmenovali po něm celou zdejší oblast.

Torové žijí ve stádech o deseti i více jedincích a jsou velmi plaší. Na pastvě bedlivě pozorují okolí a při sebemenším zvuku či pachu, který se jim zdá podezřelý, se dá celé stádo na útěk. Jejich hlavní zbraní jsou tedy rychlé nohy, ale už se stalo, že samec zahnaný do úzkých se obrátil proti svým pronásledovatelům a zaútočil na ně svými parohy.

#### **Tyrus jedovatý**

Vlastnosti: +0/+4/-10/-8/-8/+6  
 Odolnost: -9  
 Výdrž: -2  
 Rychlost: -4  
 Smysly: -1/-2/+2/-1/-1  
 BČ: +1  
 ÚČ: +1 zuby  
 OČ: +1  
 Ochrana: 1  
 Zranění: 2 B zuby  
 Velikost: -6  
 Rozměry: - / 0,3 m

Je to asi třicet centimetrů dlouhý ještěr, žijící na bahnitých ostrůvcích v Zelených bažinách, rozkládajících se mezi Ještěřmi vrchy a Údolím jezer. Jeho kůže je pokrytá bradavičnatými

vyrůstky, do nichž ústí žlázy vylučující velmi nebezpečný jed. Jedovaté jsou i jeho sliny a i nepatrné kousnutí tohoto tvora může způsobit velké nepříjemnosti:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +6 (+5), Velikost = 1 (1-3), Živel = +Z, Účinek = (!) 2 +1k6 (1k6), Doba propuknutí = ihned.

První číslo je pro pokožku, v závorce pro sliny. Okolí před svou nebezpečností varuje jasně oranžovými skvrnami na černém podkladu.

### Vlk modrý

Vlastnosti: +5/+7/-9/-3/-4/+5  
 Odolnost: +4  
 Výdrž: +7  
 Rychlost: +8\*  
 Smysly: -2/+1/+7/+6/+2  
 BČ: +8  
 ÚČ: +4 tlama a drápy  
 OČ: +3  
 Ochrana: 2  
 Zranění: 8 S tlama a drápy drápy  
 Velikost: +3  
 Rozměry: 1 m / 2 m  
 Vzpornost: 16

Vlk modrý je největší známý druh psovité šelmy žijící na Assterionu (a jediný žijící na Taře). Jeho tělo je mohutné a pevně stavěné, dospělí jedinci dorůstají velikost menšího koně. Z kůže mu vyrůstají velmi dlouhé, na dotyk jemné tmavě modré chlupy, které ve tmě slabě světélkují. Impozantní hlavě této šelmy dominují ostré, nepřírozeně bílé tesáky a obrovské fialové oči.

Ve svém původním domově na Modrém měsíci žili modří vlci ve smečkách o 12 až 30 jedincích a lovili povětšinou v tundrách a severských lesích. Na Taře volně nežijí, pouze Khar Démon a Zyl Červený chovají tato zvířata a nechávají je vycvičit na jezdecké nestvůry.

### Vornák (Buny)

Vlastnosti: -7/+6/-10/-8/-5/+2  
 Odolnost: -16  
 Výdrž: +1  
 Rychlost: -5  
 +5 let  
 Smysly: +2/+0/-2/+1/+2  
 BČ: +3  
 ÚČ: +2  
 OČ: +2  
 Ochrana: 0  
 Zranění: 0 S zobák  
 Velikost: -22  
 Rozměry: -/0,1 m

Je to asi deset centimetrů velký pták s matně modrým peřím. Je velmi vzácný, vyskytuje se pouze v nepřístupných oblastech Labyrintu, přírodního útvaru poblíž Zlatého lesa. Vornák je velmi ceněn pro schopnost zapamatovat si i poměrně dlouhý ústní vzkaz a pak ho příjemci bezchybně zopakovat. Díky jeho vlastnostem a nedostupnosti se cena tohoto ptáčka pohybuje značně vysoko.

### Zmije zelanská

Vlastnosti: -1/+7/-10/-9/-9/+4  
 Odolnost: -6  
 Výdrž: -1  
 Rychlost: +0

Smysly: -2/-4/+5/-3/-3  
 BČ: +5  
 ÚČ: +3 zuby  
 OČ: +2  
 Ochrana: 1  
 Zranění: 2 B zuby  
 Velikost: -14  
 Rozměry: -/1 m

Při zranění je vpuštěn do těla oběti jed:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = 8, Velikost = 1k6, Živel = +Z, Účinek = Vel + 3, Doba propuknutí = +10 (3 kola).

Zmije zelanská je had, dorůstající délky něco málo přes metr. Její hlava má trojúhelníkovitý tvar, barva kůže je zelená až zelenohnědá s tmavě hnědou kresbou. Tato kresba se u jednotlivých zmijí liší, od šikmých čar a teček poměrně pravidelně rozmístěných po hřbetě až po dvojitou klikatou čáru táhnoucí se od hlavy ke konci těla.

Obývají oblast Zelanských vrchů, živí se převážně menšími savci, od myši až po zajíce. Díky svému zbarvení jsou velmi nenápadné a přestože se snaží větším živočichům uklidit z cesty, ne vždy se jim to povede. Pokud se cítí ohroženy, vydávají varovné syčení a když nebezpečí přetrvává, zaútočí. Jejich kousnutí je smrtelně nebezpečné díky jedu, který se do rány dostane kanálky ve dvojici dutých zubů.

### Zmutování netopýři

Vlastnosti: +0/+5/-10/-9/-7/+3  
 Odolnost: -4  
 Výdrž: +3  
 Rychlost: -3  
 +4 let  
 Smysly: -1/+0/+3/+10/-5/+2 ultrasluch  
 BČ: +4  
 ÚČ: +2 zuby  
 OČ: +2  
 Ochrana: 1  
 Zranění: 4 B zuby  
 Velikost: -7  
 Rozměry: -/1 m

Jedná se o netopýry, kteří žijí v podzemí pod městem Albireem. Od ostatních svého druhu se liší především velikostí, rozpětí jejich křídel je přibližně jeden metr. Zatímco většina netopýrů jsou hmyzožravci, albirejští se živí krví teplokrevných živočichů. Útočí buď jednotlivě nebo i v počtu několika jedinců, drápy na křídlech a nohou se přichytí oběti a ostrými zuby naříznou tepnu na nechráněném místě. Jejich sliny obsahují složku zabraňující srážení krve a tak oběť většinou umírá přílišnou ztrátou krve.

### Cizí postavy

Následující seznam obsahuje základní údaje o cizích postavách popsaných v tomto modulu. Zde uvedená povolání mohou být v některých případech jen přibližná, jelikož jsou omezena dosud vydanými povoláními DrD+. Mnohá povolání odvoditelná z hlavního textu (alchymista, bard, druid, subotamský mnich, lovec přízraků) se dají alespoň zhruba vyjádřit pomocí specializací v rámci stávajících povolání příp. tím, že těmto cizím postavám (a pouze jim!) přiřadíme schopnosti více povolání, dokud autoři DrD+ nevytvoří další povolání, jež by jim odpovídala lépe.

Některé cizí postavy nemají standardní povolání, avšak kvůli určitým pravidlovým mechanismům, jež počítají s úrovní, jsme se rozhodli jim úroveň přidělit.

**Abrad**

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

**Adam Vlček**

Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň

**Alist Krovinsky**

Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň

**Alrik er Forgon**

Člověk, muž, bojovník, 10. úroveň

**Alwarin**

Člověk (Arvedan), muž, čaroděj, 20. úroveň, bílý drak

**Arutan**

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

**Asáman**

Člověk, muž, bojovník, 21. úroveň, hrdina Gorûv, hrdina Rianny, žlutý drak

**Avarmil**

Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň

**Berin**

Trpaslík, muž, bojovník, 13. úroveň

**Blagalad**

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

**Blaten**

Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň

**Borin III.**

Trpaslík, muž, bojovník, 13. úroveň

**Brian er Daerlen**

Člověk, muž, bojovník, 14. úroveň

**Bukoděj**

Člověk, muž, 1. úroveň

**Caelad er Finwaer**

Člověk, muž, 4. úroveň

**Cyrel**

Člověk, muž, bojovník, 11. úroveň

**Černá Vdova**

Člověk, žena, zloděj, 20. úroveň

**Čermák**

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

**Daxar**

Člověk, muž, theurg, 16. úroveň

**Dejman**

Člověk, muž, čaroděj, 3. úroveň

**Dramir**

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

**Drasmira**

Člověk, žena, kněz (Mauril), 14. úroveň

**Drik**

Člověk (Arvedan), muž, hraničář, 21. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

**Drugor**

Člověk, muž, zloděj, 15. úroveň

**Duni**

Člověk, muž, hraničář, 3. úroveň

**Eldros**

Člověk, muž, theurg, 19. úroveň

**Erikan**

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

**Eranis**

Člověk, muž, 4. úroveň

**Fill**

Člověk, muž, 1. úroveň

**Finen**

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

**Finering**

Člověk, muž, bojovník, 15. úroveň

**Finian Stříbrovlasá**

Lesní elf, žena, zloděj, 16. úroveň

**Gáin Čtyřprstý**

Trpaslík, muž, bojovník, 4. úroveň

**Gildan**

Člověk, muž, kněz (Sirril), 17. úroveň

**Gorsan**

Člověk, muž, theurg, 14. úroveň

**Gradan**

Člověk, muž, bojovník, 19. úroveň

**Grtus**

Člověk, muž, hraničář, 2. úroveň

**Guar Hiara**

Člověk, muž, zloděj, 7. úroveň

**Hendur**

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

**Hor**

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

**Hredan**

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

**Hromare**

Člověk, muž, bojovník, 14. úroveň

**Igen-Ur**

Skřet, muž, zatím žádné povolání

**Ilveth**

Člověk, muž, hraničář, 18. úroveň, hrdina Faeronův

**Iskalon**

Člověk, muž, bojovník, 19. úroveň

**Isker Nolias**

Člověk, muž, bojovník, 18. úroveň

**Iztok Celigojovič**

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

**Janoš Bruška**

Člověk, muž, bojovník, 15. úroveň

**Jarodal Pěvec**

Člověk, muž, zloděj, 10. úroveň

**Juraj Klenovič**

Člověk, muž, bojovník, 15. úroveň

**Katelyn**

Lesní elf, žena, zloděj, 7. úroveň

**Khar**

Člověk (Arvedan), muž, všechna povolání z pravidel, 21. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

**Kirbeg**

Člověk (Arvedan), muž, čaroděj, 21. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

**Kreš**

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

**Krutji**

Člověk, muž, 3. úroveň

**Květoň Zdražil**

Člověk, muž, 1. úroveň

**Lansel**

Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

**Lašek**

Člověk, muž, bojovník, 3. úroveň

**Lien**

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 20. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

**Lithar**

Člověk, muž, hraničář, 10. úroveň

**Maari**

Vznešený elf, muž, theurg, 21. úroveň

**Manthea**

Světlý elf, žena, theurg, 16. úroveň, hrdinka Lamiusova

**Maloch**

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

**Marantiel**

Člověk, žena, čaroděj, 10. úroveň

**Marnal**

Člověk, muž, hraničář, 4. úroveň

**M'biya**

Pouštní elf, žena, theurg, 20. úroveň, hrdinka Siemenova

**Merkim**

Člověk, muž, theurg, 5. úroveň

**Mich Tříprstý**

Hevren, muž, zloděj, 10. úroveň

**Modřislav Okénko**

Člověk, muž, 3. úroveň

**Mojmir**

Člověk, muž, hraničář, 2. úroveň

**Mortus**

Člověk, muž, bojovník, 20. úroveň, drak Gorův

**Namienus**

Člověk, muž, kněz (Aurion), 10. úroveň

**Ngawanya**

Lesní elf, muž, theurg, 15. úroveň + schopnosti čaroděje na 15. úrovni

**Nimlonas**

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

**Noskal**

Člověk, muž, zloděj, 7. úroveň

**Olibuk**

Člověk, muž, zloděj, 7. úroveň

**Orben**

Člověk, muž, hraničář, 5. úroveň

**Orrefors**

Lesní skřítek, muž, theurg, 8. úroveň

**Paj-mun-che**

Lesní skřítek, muž, čaroděj, 14. úroveň

**Patarek**

Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň

**Pidlužmák**

Lesní skřítek, muž, zloděj, 17. úroveň, hrdina Sirril

**Radobuk**

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

**Radugoj**

Člověk, muž, bojovník, 1. úroveň

**Raztor**

Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň

**Riam**

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 18. úroveň, + schopnosti theurga na 6. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí

**Rilandu z Iniseje**

Člověk, muž, bojovník, 8. úroveň

**Rungil**

Lesní elf, žena, theurg, 17. úroveň, hrdinka Estel

**Sagjidara**

Člověk, žena, bojovník, 8. úroveň

**Sariika**

Lesní elf, žena, hraničář, 17. úroveň

**Sarni er Irean**

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

**Stigeril**

Pouštní elf, muž, hraničář, 15. úroveň

**Šé Wu Ken**

Lesní skřítek, muž, hraničář, 15. úroveň

**Tarian**

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

**Terecius**

Člověk, muž, kněz (Mauril), 2. úroveň

**Thuruar**

Trpaslík, muž, bojovník, 10. úroveň

**Tolgar**

Člověk, muž, čaroděj, 7. úroveň

**Tork Tilkilarin**

Lesní elf, muž, bojovník, 18. úroveň, hrdina Gorův

**Tráin Zručný**

Trpaslík, muž, 2. úroveň

**Ubaro**

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

**Ulfen Statný**

Barbar, muž, bojovník, 8. úroveň

**Umbek**

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

**Val'Doren**

Pouštní elf, žena, theurg, 18. úroveň

**Vsevolod**

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

**Walden er Gwendor**

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

**Watongu**

Světlý elf, muž, hraničář, 10. úroveň

**Werkan**

Hevren, muž, čaroděj, 13. úroveň

**Wu Nari**

Horský skřítek, žena, čaroděj, 9. úroveň

**Xama**

Člověk, muž, čaroděj, 19. úroveň, hrdina Siomenův

**Xintra**

Člověk, žena, čaroděj, 18. úroveň

**Zantur**

Člověk (Arvedan), muž, čaroděj, 21. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

**Zerišak**

Člověk, muž, 3. úroveň

**Zyl**

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 21. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

**Živan**

Člověk, muž, bojovník, 3. úroveň

**Cizí postavy z původního modulu Dálavy****Adaslav**

Člověk, muž, zloděj, 9. úroveň

**Aren er Irean**

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

**Engolty**

Člověk, muž, zloděj, 6. úroveň

**Firun**

Člověk, muž, bojovník, 14. úroveň

**Lilia**

Lesní elf, žena, zloděj, 8. úroveň

**Rrung**

Kroll, muž, bojovník, 12. úroveň

**Sigred**

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

**Trigerog**

Vznešený elf, muž, hraničář, 21. úroveň, žlutý drak

**Ugrien**

Vznešený elf, žena, čaroděj, 21. úroveň, černý drak

**Zdiboř**

Člověk, muž, zloděj, 11. úroveň

**Zvonislad**

Člověk, muž, zloděj, 15. úroveň