

# Asterion

## Písky prorocví

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2006

# OBSAH

<b>Tvorba postavy</b>	<b>3</b>
Postup na vyšší úroveň	3
Nový Solnohrad	3
Nuenga Nam'bata	3
Rilond	3
Stinné údolí	3
<b>Boj</b>	<b>3</b>
<b>Pohyb</b>	<b>4</b>
Cestování pouští	4
Terén	4
Žízeň	4
Zasypání	4
Písečné bouře	4
Spoutání bouře	4
Řeky	4
<b>Postupy při hře</b>	<b>4</b>
Nemoci	4
Rilondský mor	4
Látky a předměty	4
Rostliny	4
Chemikálie	5
Předměty	5
Zvláštní místa	6
<b>Obecné dovednosti</b>	<b>8</b>
Fyzické dovednosti	8
Pohyb v poušti	8
<b>Povolání</b>	<b>8</b>
Hraničář	8
Spříznění s přírodou	8
Zloděj	8
Arbalet	8
<b>Bestiář</b>	<b>8</b>
Myšlenkové bytosti	8
Inteligentní rasy	13
Přírodní bytosti	13
Cizí postavy	14

Asterion – Písky proocvtví – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Lukáš Kubánek, Karel Makovský, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil  
Dále spolupracoval: 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: ČT = Čas temna, NS = Nemrtví a světlonoši, 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.

Některé – především obecnější – postupy či mechanismy byly popsány v aplikaci modulu Čas temna a zde se již neopakují.

## TVORBA POSTAVY

### Postup na vyšší úroveň

#### Nový Solnohrad

**Obecné dovednosti:** Ovládání loďky, Plavání, Zacházení s magickými předměty, Lov a rybolov, Ruční práce

#### Nuenga Nam'bata

**Obecné dovednosti:** jakékoliv s výjimkou Námořnictví, Ovládání loďky, Plavání, Pohybu v horách a lese, Etikety podsvětí, Hazardních her, Lovu a rybolovu; navíc Pohyb v poušti

**Povolání:** jakékoliv

**Poznámky:** Zda bude postavě výcvik umožněn, bude záviset na vztazích s pouštními elfy.

#### Rilond

#### Univerzita

**Obecné dovednosti:** všechny psychické s výjimkou Etikety podsvětí; Boj se šavlemi a tesáky, Boj s meči, Námořnictví, Vychovatelství, Vyučování

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

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

#### Konvent

**Obecné dovednosti:** Jezdeckví, Boj s meči, Boj s palicemi a kyji, Boj se sekerami, Boj s řemdihy a bijáky, Boj se štítem, Boj s hrolemi a kopími, Nošení zbroje, Používání štítu, První pomoc

**Povolání:** bojovník (rytíř)

#### Námořní akademie

**Obecné dovednosti:** Boj s noži a dýkami, Boj s meči, Boj se šavlemi a tesáky, Boj se dvěma zbraněmi, Boj se střelnými zbraněmi, Námořnictví, Ovládání loďky, Plavání, Používání štítu, Astronomie, Kreslení map, Zeměpis, Uzlování

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

#### Siomenův klášter

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

**Poznámky:** Předpokladem pro studium je znalost Čtení/psaní alespoň na 2. stupni, tuto dovednost je však možné se zde naučit.

#### Estelin chrám

**Obecné dovednosti:** Čtení/psaní, Bylinkářství, První pomoc, Ruční práce, Vaření, Vychovatelství

**Poznámky:** Případný výcvik bývá povolen zpravidla jen ženám.

#### Stinné údolí

**Obecné dovednosti:** Boj se střelnými zbraněmi, Pohyb v horách, Pohyb v lese, Rychlý pochod, Botanika, Zoologie, Bylinkářství, Lov a rybolov, Ruční práce, Zacházení se zvířaty

**Poznámky:** Hraničář zde může podstoupit zelené zasvěcení.

## BOJ

Tabulka zbraní pro boj zblízka a Tabulka střelných zbraní popisují parametry specificky asterionských zbraní. Jejich slovní popisy naleznete v hlavním textu.

#### Střelivo do arbaletu

Do arbaletu se dají nabíjet kuličky z různých materiálů, jež mají na výsledek střelby specifický vliv. Potřebné údaje obsahuje Tabulka střeliva níže.

#### Hliněná kulička

Používá se jako standardní střelivo.

#### Železná kulička

Železná kulička způsobuje oproti hliněné větší zranění, neboť je při zachování stejné velikosti těžší a tvrdší, ovšem za cenu zkráceného dostřelu. Se stejnými parametry je možné vyrobit kuličku ze stříbra nebo jeho slitin.

#### Dutá kulička

Vyrábí se z lehkých a současně křehkých materiálů, neboť její hlavní účinek nespočívá v razanci zásahu, ale v látce, která se uvolní po jejím rozbití. Nejčastěji jde o různé těžké nebo vznítitelné substance. Aby toto fungovalo, musí kulička narazit do dostatečně tvrdého povrchu (zdi, dlažby, plátové zbroje).

### Nové zbraně pro boj zblízka

Název	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt	Váha	Kategorie
Mahenský bič	+2	3	1	+3	S	1	0,8	Řemdihy a bijáky

### Nové střelné a vrhací zbraně

Název	Potřebná síla	Útočnost	Zranění	Typ	Dostřel	Váha	Kategorie
Erinská hvězdice	0	0	+4	S	+18	0,2	Vrhací zbraně
Arbalet	+1	1	+3	D	+23	1	Kuše

Tabulka střeliva					
Kulička	Potřebná síla	Útočnost	Zranění	Typ	Dostřel
Hliněná	—	0	0	D	0
Železná	—	0	+2	D	-2
Dutá	—	0	-2	D	+2

## POHYB

### Cestování pouští

#### Terén

Neschůdnost terénu pro poušť Mar'Nub činí podle Tabulky neschůdnosti terénu (PPH) -10 až -20.

#### Žízeň

Pro žízeň platí pravidla z PPH, vzhledem k velkým vedrům jsou ale postihy dvojnásobné, nemá-li postava nějakou účinnou ochranu proti počasí (slunečník nestačí). Postava musí denně vypít alespoň tolik decilitrů vody, kolik činí  $12 + \text{HmP} - \text{Odl}$ , převedeno podle Tabulky zranění a únavy. Výjimku představuje voda vytvořená patnak'uty z některých oáz, které stačí vypít jen čtvrtinu obvyklého množství. Navíc je možné ji vypít na čtyři dny dopředu a v té době pak postava nemusí pít vůbec.

#### Zасыпání

Není až tak vzácnou událostí, že v Mar'Nub někoho zasype písek, a tak mu hrozí udušení. Aby se zjistilo, zda se postava dokázala zasypání vyhnout, hází se

**Obr + 2k6+:**

**zasypání ~ Nebezpečnost zasypání ~ únik**

V případě zasypání utrpí postava každou minutu pod pískem elementární zranění se silou 6 a živlovou příslušností -Vz.

Oběť zasypání se může pokusit prohrabat vlastními silami k povrchu. Nejprve by měla zjistit, kterým směrem povrch je, protože může být dezorientována:

**Sms + 2k6+:**

**dezorientace ~ Nebezpečnost zasypání ~ orientace**

Potom se v každém kole posune daným směrem o vzdálenost odpovídající její Sil - 30 a přibude jí jeden bod únavy. Body únavy přibývají i v případě bezvědomí, dokud postava nezemře nebo se jí nepodaří dostat se na vzduch (únava je způsobena především nedostatkem kyslíku). Mohou jí pomáhat kolegové z povrchu, kteří budou postupovat v závislosti na použitých nástrojích, nutno ovšem říci, že kopání jam v sypkém písku je velice nevděčný úkol (je lépe si ho zvlhčit, o vodu ale bývá v poušti nouze). Jak vidno, nedostatek umu či štěstí při setkání s nástrahami Bludiště vede většinou ke smrti, zase ale nebývají problémy s pohřbíváním.

#### Písečné bouře

Další nepříjemností, která může družinu potkat, je písečná bouře, pojmenovaná nebo bezejmenná. Může člověka zasypat, zranit nebo uspat. Níže uvádíme hlavní typy pojmenovaných bouří s jejich účinky.

#### Hladová matka

Použijte výše popsaná pravidla po zasypání pískem s tím, že Nebezpečnost zasypání činí podle síly bouře přibližně 7-18 a hází se

každou minutu, po kterou je postava bouří vystavena. Je pochopitelné, že zasypanou oběť nelze vyprošťovat, dokud bouře trvá.

#### Slídil

Vyhodnocuje se jako postižení:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezp. = 8-20, Velikost = 4-10, Živel = +Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = ihned.

#### Temný plášť

Vyhodnocuje se jako postižení:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezp. = 7-15, Velikost = 2-6, Živel = +Z, Účinek = Únava  $\tau(\text{Velikost}/2)$  bodů; přibývá i v bezvědomí, Doba propuknutí ihned.

#### Sladká smrt

Vyhodnocuje se jako postižení:

Doména = psy., Prudkost = hodina, Zdroj = def., Vlastnost = Vol, Nebezp. = 10-25, Velikost = —, Živel = -Vz, Účinek = Spánek, Doba propuknutí = +36.

Ze spánku vyvolaného Sladkou smrtí se nelze probudit bez vnějšího podnětu, např. silného hluku v okolí (který ale v poušti nebývá obvyklý). Budící postava musí překonat Obtížnost, která se rovná Nebezpečnosti postižení, přičemž v závislosti na způsobu buzení určí PJ předpoklady.

#### Spoutání bouře

Rituál odpovídá hraničářovu zaměření Ovládní vzduch na 2. a vyšších stupních znalosti. Doporučujeme, aby ho PJ jiným postavám než hraničářům s příslušným zaměřením nedovolil používat, pokud to nebude nezbytně nutné.

#### Řeky

Maseny, releny i lagry se mohou pohybovat po Durenu pouze mezi Rilondem a Velkým trhem. Horní tok Durenu a Y'bu jsou sjízdné jen pro menší čluny a mwuta.

#### Tabulka rychlosti toku

Úsek řeky	Rychlost toku
Duren (před katarakty)	+20
Duren (katarakty)	+30
Duren (Velký trh - Rilond)	+10
Y'b	+13
Ostatní	různé

## POSTUPY PŘI HŘE

### Nemoci

#### Rilondský mor

Pro popis účinků můžete použít parametry moru z PPJ.

### Látky a předměty

#### Rostliny

##### Eqit loňský

Nalezení: +16

Skližeň: rozkvet a zelenec (na Taře)

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: listnaté lesy

Cena: 2 zl (svazek 12 rostlin)

Tato nenápadná houba s hnědým, až tmavě hnědým kloboukem, rostoucí na kmenech padlých stromů obsahuje velké množství organismus povzbuzujících látek. Jedna houba dokáže vzpružit tělo během deseti minut a na celých dvanáct hodin odložit potřebu spát či jinak odpočívat. 10 minut po sněžení houby zmizí postavě  $\tau(Vdr + 10)$  bodů únavy. Po dalších 12 hodin pak postavě přibývá únava normálně, ale pro bezprostřední dopad se počítá pouze každý čtvrtý bod. Po uvedených 12 hodinách se ale projeví k jak ona jednorázově sebraná únava, tak zbylé tři čtvrtiny bodů únavy, jež postava zatím nasbírala.

Návyk: Nebezp. = +15, Velikost = 4, Živel = -O, Účinek = Velikost - 10, (!) hlavní vlastnosti podle povolání: -Velikost/2.

### Jarníček prostý

Nalezení: +19

Sklizeň: úmor až ovocen (na Taře)

Použitelná část: květ

Výskyt: horské louky

Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)

Drobný, bleděmodrý kvítek jarníčku prostého zdobí na jaře zejména vysoce položené louky v Nekonečných horách. Jeho konzumace částečně neutralizuje negativní působení živlů na organismus. Po požití odvaru z květu jarníčku bude Síla jakékoliv elementárního zranění způsobeného postavě o 3 nižší.

Návyk: Nebezp. = +9, Velikost = 4, Živel = -Vz, Účinek = Velikost - 4, (!) Int: -Velikost/2.

### Mga-awara

Nalezení: +18

Sklizeň: chlazen až ploden (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: stepi

Cena: 15 zl (12 plodů)

Mga-awra, nenápadná, nezkušeným očím téměř neviditelná léčivka, dokáže snímat ze znaveného těla únavu a úspěšně regenerovat organismus, který není vážně poškozen. Při potření masť před spaním získá postava bonus +2 k Síle léčení při hojení a Síle odpočinku. Snědení čerstvého plodu se projeví ztrátou  $\tau(Vdr + 4)$  bodů únavy (účinkuje pouze jednou denně).

### Ng'o'wana

Nalezení: vždy (v oáze)

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: plody (na Taře)

Výskyt: v oázách vytvořených jak'atly

Cena: 200 zl (12 plodů)

Sladký plod košatého stromu ng'o'wana, podobný švestce ze severních oblastí Almendoru, dokáže zahnat hlad a zásobit tělo živinami na celý den.

Ačkoliv váží pouze kolem 20 gramů, obsahuje látky, které jsou schopné nasytit organismus postavy na celý den. Živí-li se ale postava více než 10 dní pouze touto plodinou, následující den musí čelit postižení z hladu, jako kdyby 4 dny nejedla, a dále se bude postupovat podle běžných pravidel pro hlad (PPH).

### U'kutu

Nalezení: vždy (v oáze)

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: listy

Výskyt: v oázách vytvořených jak'atly

Cena: 480 zl (12 listů)

List u'kutu, drobného stromu s nádhernými třiceticentimetrovými bílými květy, vložené pod jazyk, umí pročistit hlavu a pomáhá znovu získat kontrolu nad vlastním myšlením. Vloží-li se pod jazyk, dokáže pomoci při léčení psychických zranění – přidává +3 k Síle léčení. Takto účinkuje pouze jednou denně. Navíc dokáže na 6 hodin snížit postihy k Inteligenci a Vůli až o 3 (opět ho lze takto využít pouze jednou za 24 hodin).

List u'kutu lze také žvýkat. Po dobu žvýkání (10 minut) není možné postavu paralyzovat, zesílit její strach či na ni působit mentální magií. Postavu lze ale napadnout v rámci mentálního souboje.

Návyk: Nebezp. = +9, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost - 10, (!) Sil: -Velikost/2.

### Urmán třísnopý

Nalezení: +20

Sklizeň: dešten a chlazen (na Taře)

Použitelná část: kořen

Výskyt: horské louky, stepi

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Urmán třísnopý se vyznačuje tuhým, vysokým stonkem a velmi hluboko zapuštěným kořenem. Už z dálky je vidět jeho charakteristické květenství sestávající ze tří řad kvítků uspořádaných do hroznu. Kořen urmánu je mírně jedovatý (což se v oblastech, kde roste, učí už malé děti), ale po desetiminutovém vyváření zeslabuje účinky velkého množství jedů.

Pokud je odvar z urmánu vypit předtím, než se projeví jeho účinky, tj. před uplynutím doby propuknutí, získá postava bonus +3 při vyhodnocování postižení. Nelze ho kombinovat s jinými protijedy. Pokud se odvar nepoužije do 30 dnů, stane se z něj bezbarvý jed, jemně nahořklý, bez vůně, účinkující po požití:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +7, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost, Doba propuknutí = 1 kolo.

### Chemikálie

#### Lektvar proti bodnutí k'nanga

Základ: kořalka nebo líh

Vypije-li postava tento lektvar dříve, než se projeví účinek jedu sršňů k'nanga, získá bonus +4 při vyhodnocování postižení. Více požitých dávek lektvaru nemá kumulativní efekt.

#### Předměty

##### Běžné předměty

##### Dobré sklo

Základ: kovová trubice a tři sklíčka

Pomocí dobrého skla lze vidět vzdálené předměty (v dohledu), jako by byly osmkrát blíže. Jde o dalekohled a do důsledku vzato se nejedná o kouzelný předmět.

##### Roenova jehla\*

Základ: jehla

Pověsí-li se jehla na nit nebo nechá-li se jí dostatečná vůle, bude její ostrý konec ukazovat k příslušnému pólu, tj. na Lendoru k severnímu, na Taře k jižnímu. Její použití v rovníkových mořích vyžaduje jisté zkušenosti. Poměrně snadno se také nechá zmást magií ovlivněnými místy, námořníci například vědí, že je prakticky nemožné ji používat v okolí Barbarských ostrovů. Na její výrobu lze eventuelně použít specializovanou formu démona Navigátora.

## Šamanské talismany\*

Základ: část vhodné tkáně příslušného zvířete

Postava si s pomocí těchto talismanů může zvýšit vždy na jednu hodinu jednu svou vlastnost o 1. Poté nebude talisman po jednu hodinu fungovat. Vyčerpá se po deseti použití. Talisman ale může danou vlastnost zvýšit i o 6 (opět na jednu hodinu). Tím se ovšem navždy znehodnotí.

Následuje seznam zvířat, z nichž lze talismany vyrábět, a jakou vlastnost konkrétní talisman posílí. Dále je nutno si uvědomit, že se jedná o vybrané jedince daného druhu fauny, které jsou schopni rozpoznat pouze zkušení šamani kmenů z Jantarových stepí. Ti potom talismany většinou vyrábějí sami.

**buvol kanji** – Vůle

**antilopa elond** – Obratnost

**leopard** – Síla

**sokol** – Inteligence

**plameňák** – Charisma (pouze u žen, u mužů nemá žádné účinky)

**opice** – Zručnost

## Unikátní předměty

### Derteonské členky

Tyto členky se poměrně často nacházejí v derteonských pokladnicích. Každá vylepšuje nějakým způsobem vnímání postavy, podporuje současné smysly nebo vytváří nové. V jednom okamžiku je možné mít nasazenou jedinou členku, při více naráz nefunguje ani jediná.

Zde jsou možné vlastnosti členek (od nejběžnějších po nejvzácnější):

- Infravidění (PPH)
- Ultrasluch (postava může použít svůj sluch i k orientaci v prostoru v naprosté tmě – o jeho hodnotu se snižují případné postihy za viditelnost, může však být vyřazen hlučným prostředím nebo zvuky o vysoké frekvenci)
- Noční vidění (pro nositele je hodnota Minimálního osvětlení – viz Tabulka rozsahu zraku v PPH – o 10 nižší)
- Vycítění živých bytostí (nositel hodí Úroveň + 2k6+ a výsledek se porovná s Úrovními živých bytostí v okruhu +10 + Úroveň nositele; nositel zaregistruje všechny živé tvory, proti jejichž Úrovní úspěje; nefunguje přes hmotné překážky)
- Vidění zneviditelných objektů (jako kouzlem Najdi neviditelnost (PČ) s Náročností +22)
- Rozpoznání typu magenergie v auroch bytostí (přirozená, čarodějská; automaticky)
- Vidění démonů v předmětech (nositel hodí Úroveň + 2k6+ a výsledek se porovná se Sférami démonů v okruhu +0 + Úroveň nositele; nositel zaregistruje všechny demony, proti jejichž Úrovní úspěje)
- Naslouchání kouzlům (bere se, jako by držitel byl čaroděj na stejné úrovni, jakou má sám o sobě)
- Vidění tvárnosti (pokud si členku nasadí někdo jiný než hrdina nějakého boha, skřet, drak nebo postava, na kterou tvárnost nepůsobí, hází si každou hodinu

**Vol + 2k6+:**

**epileptický záchvat a snížení Inteligence**

**o 6 na 1k6 dní ~ 10 ~ nic (členka nepůsobí)**

Je zjevné, že u některých členek neznalá osoba nemusí vůbec vědět, co vidí nebo slyší.

## Křišťálová koule vědění

Našel ji při zkoumání Derteonu Semjon Objevitel a předal Rilondské univerzitě. Dnes ji má v držení rektor Telurian. S koulí lze pohlédnout na jakékoliv místo na Asterionu, umožňuje komunikovat s druhou obdobnou koulí, která se nachází v Silvianu, držitel vidí změny, které byly způsobeny návratem do minulosti, a koule majitele varuje, pokud by s ní bylo jakkoliv manipulováno. Způsob a četnost použití koule jsou uvedeny v hlavním textu v pasáži o Telurianovi.

## Zvláštní místa

### Hospoda Kir v Rilondu

Požítí místní speciality (chobotniček) sníží po přibližně dvou hodinách Inteligenci o 6. Tato otupělost trvá asi pět hodin.

### Umělé jezero v Rilondu

Na jezeře a v jeho okolí (s výjimkou Laboratoře) nefunguje magie tak, jak by se dalo očekávat. Náročnost při seslání kouzel či vstupu do sfér se v okolí jezera zvyšuje o 2–6. Při fatálním neúspěchu může dojít k nějakým nepříjemným nebo spektakulárním důsledkům, dle úvahy PJ.

### První duny

Skupina, která projde tímto místem má větší naději na úspěšnou a šťastnou cestu. Každá skupina (karavana, družina apod.), která se po křižovatce projde, má šanci 1 na 1k6, že se jí zvýší na jednu cestu pochodová Rychlost o 12. Sníží se i šance na bloudění: zde může přidat PJ bonus např. k obecné dovednosti Kreslení map nebo přímo rozhodnout o tom, zda družina zabloudila. Co je to skupina a co je to jedna cesta určí PJ. Může to být rodina na procházce, karavana do Údolí drahokamů nebo družina dobrodruhů na cestě do neznáma. Nemá smysl zkoušet chodit křižovatkou několikrát po sobě.

### Gerrská náhorní plošina

Pokud se na Gerrské planině obrací theurg na sféry, pak se zvedá Náročnost vyvolávání formulí a démonů o 20. Taktéž se o 20 zvedá Náročnost kouzel čarodějovy investigativní magie zaměřených na zkoumání místa. Pokud postava neuspěje, zjeví se jí v myslí hrozné vize krvavých masakrů a bude mít po několika dnech špatné spaní s postihem –2 k Síle odpočinku.

### Vádí Amber

Zde se nacházejí tzv. amberské kameny, které samy od sebe mohou vytvářet statické iluze přírodních útvarů, a to i poměrně rozsáhlých. Nalezení kamenu zůstává v kompetenci PJ. Pokud se postavy pokusí kámen použít k vytvoření iluze, pak si musí hodit

**Vol + 2k6+: kámen zničen ~ 12 ~ iluze vyvolána**

Hraničáři se schopností Ovládní zemi (PH) alespoň na 2. stupni a někteří kněží (Tarfeina, Finwalura, tedy spíše bohů spjatých s přírodou) si přičítají k hodu +4. Vytvořená iluze je stejné povahy jako původní, pouze o její podobě rozhoduje vlastník kamene.

### Skalní chrám plodnosti

Pokud do něj spolu dobrovolně vstoupí dvě postavy opačného pohlaví, pak se po jedné hodině do sebe zamilují. Tento cit nelze nijak uměle zničit.

## Maelinte

Maelinte je skrýš nacházející se ve Vnějším světě. Kdo projde dveřmi, zdánlivě nikam nevedoucími, na vrcholu schodiště, ocitne se ve velké místnosti, v níž bude odpočívat jediný Arvedan, který zůstal.

## Neviditelné stezky a twan'ango

Neviditelné stezky a hesla objeví automaticky pouštní elfové s obecnou dovedností Pohyb v poušti alespoň na 1. stupni a hraničáři se zaměřením Základní orientace alespoň na 1. stupni znalosti (PH) a současně Znalost pouště na 2. stupni znalosti (PH), jiné postavy až po delším pobytu v poušti spolu s pouštními elfy, pokud mají obecnou dovednost Pohyb v poušti na 3. stupni znalosti. Při pohybu po neviditelných stezkách se neschůdnost terénu snižuje na -5.

## Inan'gwa'nub

Je šance 10 a více na 2k6+, že družina nebude bloudit. Nefungují zde žádné magické ani nemagické prostředky pro určení správného směru, nelze se dostat do astrálních sfér. Pokud to ale PJ uzná za vhodné, pak přítomnost pouštního elfa či hraničáře se zaměřením Základní orientace na 3. stupni znalosti (PH) a současně Znalost pouště na 2. stupni znalosti (PH) v družině (či jako průvodce) může vést k automatickému úspěchu při hledání Pouštního města.

## Meditační jeskyně v Nuenga Nam 'batě

Čaroději se zde po zaostření vůle získá o 2 magy příslušné kvality více, theurgovi se zvyšuje denní Náklonnost (žádná jiná!) o 2, ovšem nesmí jeskyni po 24 hodin opustit.

## Dewa 'Nub

Vstup do sfér je možný pouze s pomocí Mwan'duurangy nebo vůbec. Je-li Matka pouště ochotná spolupracovat, dostane se jakémukoliv vpuštěnému možnost, jež má obvykle pouze theurg.

Dotyčný tedy může vstoupit naprosto bezpečně do jakéhokoliv, i toho nejvyššího stupně astrálních sfér, a požádat zde o démona. Při žádosti o démona ale musí přehodit

## Úroveň + 2k6+: neúspěch ~ Sféra démona ~ úspěch

Takto lze přivolat pouze vazbochyty a nižší demony. Postava s sebou musí mít alespoň trochu vhodný předmět pro jeho zakletí. Není-li takový předmět k dispozici, démon se ihned vrátí zpět do astrálních sfér.

Je zřejmé, že postavy s jiným povoláním asi tuto příležitost nevyužijí, protože nebudou vědět, o čem se jedná, nevybavil-li je ovšem dřív někdo potřebnými informacemi (a zde je důležité zdůraznit, že postavy, nikoliv hráče). Potom nechť jim PJ popíše část toho, co je zmíněno o Kwerga Ten'sagu a Wane Ten'sagu v hlavním textu.

Obecně lze říci, že Mwan'duuranga do Vnějšího či Stínového světa (zjednodušeně řečeno sfér a duševního světa) vlastní postavu vpustí jednou a znovu až tehdy, když k tomu bude mít nějaký důvod. Nenechá se v žádném případě zneužít.

## Derteon

V celém podzemí je zvýšena Náročnost čarodějových kouzel o +3. Existují však i místa, kde je Náročnost zvýšena dokonce až o +24, kde méně schopní čarodějové nemohou kouzlit a ti dobří jen s největšími obtížemi.

U teleportace a dalších magických způsobů přenosu hmoty platí, že se nemusí povést. Tato šance na selhání je způsobena

teleporty v trase přenosu a roste lineárně se vzdáleností, na 150 metrů už je tato šance poloviční, na 300 metrů už je neúspěch prakticky jistý, jelikož je takřka jisté, že se v dráze přenosu nějaký teleport nachází. Některé oblasti jsou také proti takovému přístupu chráněny, např. věž derteonské pevnosti a její základy (do ní se lze ovšem dostat postupem popsaným v hlavním textu). Při pokusech o tyto přesuny zůstane postava stát na místě a ubude jí magenergie.

Teleporty odpovídají theurgově formuli Brána s některými zvláštními vlastnostmi (např. odběr předmětů či magenergie), které většinou nemají žádné omezení, co se týče trvání. Nesprávně fungující teleporty mohou mít nejrůznější účinky, odkazujeme na hlavní text. U putujícího teleportu stačí, aby jen malá část těla oběti vstoupila do jeho prostoru a bude přenesena do podzemí. Stejně jako se teleport pohybuje po povrchu, pohybuje se i v podzemí. Postavy, které do něj vstoupí nedlouho po sobě, by se měly v bludišti objevit nedaleko jedna od druhé. Putující teleport vždy umístí přeneseného na volné místo.

Bariéry v Derteonu se dají normálně zlomit. Jen výjimečně (převážně potom ve druhém a třetím patře) je tvořili theurgové na nižší než 15. úrovni.

V hlavním textu jsou popsány dva typy místností, jež mají zne-přijmít boj těžkooděným válečníkům. V první z nich v každém kole zasáhnou postavy s automatickým úspěchem 1-3 výboje odpovídající svým účinkem stejnojmennému čarodějovu kouzlu (PC), přičemž je přitahují spíše kovové předměty.

**Příklad:** V místnosti je bojovník v plátové zbroji s dlouhým mečem, hraničář v pobíjené zbroji s válečným kladivem, zloděj s dýkou a kouzelník s holí; PJ si hodí 1k6: padlo-li 1-3, dostal zásah výbojem bojovníka, při 4 a 5 hraničář a při 6 zloděj. Kouzelník je v relativním bezpečí, zloděj by v něm mohl být, pokud by měl zbraň v pochvě.

Ve druhém typu místnosti je omezená síla úderů i obrana proti ni. Postava dostává postih -6 k BČ, ÚČ, OČ. Střelba nebo použití vrhacích zbraní jsou v takovýchto místnostech zloha nemožné, nelze také střlet či vrhat ani dovnitř, ani ven.

Všechny pasti či jiná magická zařízení obsahují vždy energii na několik (5-10) použití. Dobíjejí se průběžně. Pokud se z nějakého důvodu všechna použití spotřebují v krátké době, bude doplnění trvat zhruba dva dny. I v průběhu dobíjení ale mohou pasti či zařízení pracovat.

## Léčivá místa

V oblasti, popsané v hlavním textu, se nachází několik míst, kde již jen samotný pobyt či určité procedury mají léčivý účinek. Budeme je zkráceně nazývat léčivá místa a mají vždy stejný účinek, totiž že poskytují bonus +2 k Síle léčení při hojení každý den. Nelze kombinovat více lokalit či opakovat jednu proceduru vícekrát v jednom dni.

## Rilondské lázně

Cena 7 st, koupele a masáže trvají hodinu a půl, je nutné je absolvovat celé.

## Pramen Stinné

Je potřeba vypít alespoň půl litru vody čerstvě nabitá ze studánky.

## První duny

Postava musí vypít alespoň půl litru vody právě nabitá z potoka.

## Svatyně života v Nuenga Nam'batě

Pro použití zde musí postava setrvat alespoň hodinu.

## Sluneční chrám v derteonském podzemí

Je nutné zde setrvat alespoň půl hodiny a vypít nejméně půl litru vody z fontán.

# OBECNÉ DOVEDNOSTI

## Fyzické dovednosti

### Pohyb v poušti

Jedná se o dovednost fungující na stejném principu jako dovednosti Pohyb v horách či Pohyb v lese z PPH. Upotřebí ji zejména postavy cestující přes Mar'nub, kde se v ní mohou do sytosti zdokonalovat. Jestliže některá z hráčských postav je pouštní elf (ačkoli to nedoporučujeme), může PJ trvat na tom, aby tuto dovednost ovládala již na 1. úrovni, má-li dostatečný počet dovednostních bodů.

# POVOLÁNÍ

## Hraničář

### 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.

Tabulka spříznění s přírodou

Druh	Kategorie
Elond	Kozy, ovce a antilopy
Kanji	Kozy, ovce, antilopy
K'nanga	Létající hmyz
Lengenwo	Ještěrky
Lonwai	Pštrosi, kiwi a kasuáři
Zobochohot pouštní	Krokodýli
Zobochohot říční	Krokodýli

## Zloděj

### Arbalet

Zloděj může používat po splnění příslušných předpokladů tuto novou zbraň při všech schopnostech spadajících do kategorií Kuše a minikuše a Zázračná střelba.

# BESTIÁŘ

## Myšlenkové bytosti

### D'hwa

Vyvolávací pocity: láska

Schopnosti: Energetická magie, Pasivní útoky na zbraně (4), Pohlcování ohně, Útoky na brnění (5), Vidění ve tmě III

Rezistence: Neviditelnost (6), Odsávání magenergie (2), Zbraně bez démona (6)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (3) – 3. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (5) – 4. úroveň, Slepota II – 7. úroveň, Regenerace (Úroveň – 16) – 11. úroveň, Slepota III – 16. úroveň

Zranitelnost: -O (12), +Vo (9)

Vlastnosti: +2/+1/+2/+2/+2/+0

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +1

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

BČ: +1

ÚČ: +3 chapadla

OČ: +1

Ochrana: 2

Zranění: 6 +O

Velikost: -1 až +16

Rozměry: 1 m až 8 m / 1 m

Náročnost: +71

D'hwa může zranit již pouhým žárem, který z ní sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3. Pokud si to přeje, tak žádné zranění nepůsobí.

Ovládá hraničářské zaměření Najdi oheň (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni oheň (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem. Když bude mít v zaměření Ovládni oheň stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Odstraň postížení (PH) a nadále se zvyšuje stejně jako u předešlých.

### H'iuma

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Časoprostorová magie, Materiální magie, Neviditelnost II, Pohlcování vzduchu, Regenerace (Úroveň – 16), Útoky na brnění (3), Vidění ve tmě II,

Rezistence: Odsávání magenergie (2), Neviditelnost (4), Zbraně bez démona (6)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: -Vz (9), +Z (12)

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (5) – 2. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (7) – 5. úroveň, Neviditelnost III – 14. úroveň

Vlastnosti: +0/+7/+4/+2/+2/+2

Odolnost: +2

Výdrž: +6

Rychlost: +8 let

Smysly: -3/+0/+8/+8/+0

BČ: +5

ÚČ: +4 chapadla

OČ: +7

Ochrana: 1

Zranění: +5 B chapadla

Velikost: -1 až +20

Rozměry: 1 m až 10 m / 0,5 m až 1 m

Náročnost: +71

Ovládá hraničářské zaměření Najdi vzduch (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti



i praxe 2, naučí se zaměření Ovládní vzduch (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### **Jak'atl**

Vývolávací pocity: pokora + láska + radost + sebevědomí  
Schopnosti: Maskování (6), Pasivní útoky na zbraně (5), Útoky na brnění (5), Vidění ve tmě I, Vitální magie  
Rezistence: Odsávání magenergie (3), Neviditelnost (4), +O (7), +Z (7), Zbraně bez démona (4), Zmatení (5)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (3) – 3. úroveň, Iluze I – 5. úroveň, Vidění ve tmě II – 9. úroveň, Regenerace (Úroveň – 14) – 12. úroveň  
Vlastnosti: +7/+2/+0/+3/+2/+4  
Odolnost: +5  
Výdrž: +6  
Rychlost: +3  
Smysly: +2/+3/+0/+0/+0  
BČ: +3  
ÚČ: +7 (větve)  
OČ: +3  
Ochrana: 5  
Zranění: +8 D  
Velikost: +2 + Úroveň/2  
Rozměry: různé  
Náročnost: +81

Za kolo je schopen napadnout tolik protivníků, kolik je  $\tau$ (Úroveň/2) převedeno dle Tabulky počtu. Na útok si hází pouze jednou s kumulativním postihem  $-1$  k ÚČ za každého z nich (kromě prvního). Proti jak'atlovi nelze použít bojovou akci Útok zezadu (PPH).

### **Patnak'uta**

Vývolávací pocity: pokora  
Schopnosti: Maskování (6), Pasivní útoky na zbraně (4), Pohlcování vody, Útoky na brnění (6), Vidění ve tmě II, Změna tvaru  
Rezistence: Odsávání magenergie (3), Neviditelnost (4), Zbraně bez démona (5), +Z (4)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění  
Zranitelnost: +O (9), -Vo (9)  
Nové schopnosti: Zmatení (3) – 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (8) – 5. úroveň, Iluze I – 5. úroveň, Regenerace (Úroveň – 16) – 7. úroveň  
Vlastnosti: +5/+0/+2/+1/+1/+1  
Odolnost: +3  
Výdrž: +4  
Rychlost: +1  
Smysly: +6/+6/+1/+4/+0  
BČ: +1  
ÚČ: +5 chapadla  
OČ: +2  
Ochrana: 2  
Zranění: +8 +Vo  
Velikost:  $-2$  až +17  
Rozměry: 1 m až 10 m / 1 m až 10 m  
Náročnost: +71

Ovládá hraničářské zaměření Najdi vodu (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti

i praxe 2, naučí se zaměření Ovládní vodu (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### **Sak'numba**

Vývolávací pocity: sebevědomí  
Schopnosti: Maskování (6), Materiální magie, Odsávání magenergie, Pasivní útoky na zbraně (6), Pohlcování země, Regenerace (Úroveň – 16), Útoky na brnění (6), Vidění ve tmě II,  
Rezistence: Zbraně bez démona (7)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění  
Zranitelnost: +Vz (9), -Z (9)  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (3) – 3. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (4) – 3. úroveň  
Vlastnosti: +9/-2/+2/+5/+0/+1  
Odolnost: +6  
Výdrž: +4  
Rychlost: -1  
Smysly: -2/—/—/+2/+0  
BČ: +0  
ÚČ: +6 ruce  
OČ: +1  
Ochrana: 8  
Zranění: +9 D  
Velikost:  $-1$  až +18  
Rozměry: 1 m až 8 m / 0,5 m až 2 m  
Náročnost: +79

Ovládá hraničářské zaměření Najdi zemi (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládní zemi (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

Za kolo je schopen napadnout až 4 protivníky. Na útok si hází pouze jednou s kumulativním postihem  $-1$  k ÚČ za každého z nich (kromě prvního). Proti sak'numbovi nelze použít bojovou akci Útok zezadu (PPH).

### **Uk'd'hwa**

Vývolávací pocity: nenávisť  
Schopnosti: Energetická magie, Pasivní útoky na zbraně (5), Pohlcování ohně, Útoky na brnění (7), Vidění ve tmě II  
Rezistence: Neviditelnost (6), Zbraně bez démona (6), Odsávání magenergie (2)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění  
Zranitelnost: -O (6), +Vo (6)  
Nové schopnosti: Rezistence vůči +Z (2) – 2. úroveň, Rezistence vůči +Vz (2) – 2. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (3) – 3. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (5) – 4. úroveň, Slepota I – 8. úroveň, Slepota II – 14. úroveň  
Vlastnosti: +2/+2/+0/+5/+0/+0  
Odolnost: +4  
Výdrž: +5  
Rychlost: +2  
Smysly: -7/—/—/+1/+0  
BČ: +1  
ÚČ: +5 chapadla  
OČ: +2  
Ochrana: 3  
Zranění: 9 +O  
Velikost:  $-1$  až +12  
Rozměry: 1 m až 5 m / 1 m až 5 m  
Náročnost: +65

Uk'd'hwa může zranit již pouhým žářem, který z ní sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3.

Ovládá hraničářské zaměření Najdi oheň (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni oheň (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### Uk'h'iuna

Vyvolávací pocity: deprese

Schopnosti: Časoprostorová magie, Materiální magie, Jed (-Vz, Účinek = Velikost + 4, Doba propuknutí = ihned), Neviditelnost I, Pohlcování vzduchu, Vidění ve tmě II

Rezistence: Neviditelnost (6), Iluze (5), Zmatení (2), Zbraně bez démona (4), Odsávání magenergie (1)

Imunity Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: +Z (9), -Vz (9)

Nové schopnosti: Rezistence vůči +Vo (2) - 3. úroveň, Rezistence vůči +O (2) - 4. úroveň, Regenerace (Úroveň - 16) - 12. úroveň

Vlastnosti: +0/+8/+4/+3/+0/+2

Odolnost: +3

Výdrž: +6

Rychlost: +5 let

Smysly: +7/+0/+2/+5/—

BČ: +5

ÚČ: +7 chapadla

OČ: +5

Ochrana: 1

Zranění: 6 B chapadla

Velikost: -2 až +6

Rozměry: 1 m až 3 m / 1 m

Náročnost: +76

Ovládá hraničářské zaměření Najdi vzduch (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni vzduch (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

Uk'h'iuna 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 uk'h'iunovi nelze použít bojovou akci Útok zezadu (PPH).

### Uk'jak'atl

Vyvolávací pocity: sobectví + nenávisť + deprese + strach

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = ihned), Maskování (7), Pasivní útoky na zbraně (4), Útoky na brnění (7), Vidění ve tmě II, Vitální magie

Rezistence: Neviditelnost (5), Iluze (4), Zmatení (4), Zbraně bez démona (5), Odsávání magenergie (3)

Imunity Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: +O (9)

Nové schopnosti: Iluze II - 3. úroveň, Regenerace (+2) - 3. úroveň, Rezistence vůči +Vo (2) - 3. úroveň, Rezistence vůči +Z (2) - 3. úroveň

Vlastnosti: +7/+2/0/+4/+1/+0

Odolnost: +7

Výdrž: +6

Rychlost: +2

Smysly: +0/+0/+0/+2/—

BČ: +3

ÚČ: +7

OČ: +2

Ochrana: 5

Zranění: 8 D

Velikost: +3 + Úroveň/2

Rozměry: 2,5 m / 1 m

Náročnost: +81

Za kolo je schopen zaútočit tolikrát, kolik je jeho Úroveň, převedeno dle Tabulky počtu, za každý útok však dostává postih -1 k ÚČ. Na jeden cíl mohou být vedeny maximálně tři útoky.

### Uk'ngon'gu

Vyvolávací pocity: nenávisť + deprese

Schopnosti: Energetická magie, Neviditelnost I, Pasivní útoky na zbraně (1), Útoky na brnění (2), Vidění ve tmě I

Rezistence: +O (7), +Vz (7), Neviditelnost (2), Zmatení (2), Odsávání magenergie (1), Zbraně bez démona (2)

Imunity Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Jed (-Vz, Účinek „Velikost + 3“, Doba propuknutí ihned) - 3. úroveň, Regenerace (Úroveň - 16) - 4. úroveň

Vlastnosti: +1/+3/+0/+2/+0/+1

Odolnost: +4

Výdrž: +3

Rychlost: +4 let

Smysly: +1/+1/+1/+3/—

BČ: +2

ÚČ: +5

OČ: +3

Ochrana: 1

Zranění: 6 +O

Velikost: -1 až +14

Rozměry: 1 m až 6 m / 1 m

Náročnost: +69

Ovládá hraničářské zaměření Najdi oheň a Najdi vzduch (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v jednom z těchto zaměření.

### Uk'patnak'uta

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Jed (-O, Účinek = Velikost + 1k6, Doba propuknutí = ihned), Maskování (6), Pohlcování vody, Regenerace (Úroveň - 16), Vidění ve tmě II

Rezistence: Neviditelnost (4), Zbraně bez démona (5), +Z (4), +Vz (4), Odsávání magenergie (3)

Imunity Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

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

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (3) - 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (8) - 5. úroveň

Vlastnosti: +4/+1/+0/+5/+1/+1

Odolnost: +6

Výdrž: +4

Rychlost: +2

Smysly: +3/+5/+0/+3/—

BČ: +1

ÚČ: +5

OČ: +1

Ochrana: 4

Zranění: 7 +Vo

Velikost: +0 až +10

Rozměry: 1 m až 3 m / 1 m až 3 m

Náročnost: +75

Ovládá hraničářské zaměření Najdi vodu (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni vodu (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### **Uk'sak'numba**

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Materiální magie, Pasivní útoky na zbraně (10), Pohlcování země, Útoky na brnění (10), Vidění ve tmě II

Rezistence: Neviditelnost (4), Zbraně bez démona (6), +Vo (3), +O (4), Odsávání magenergie (2)

Imunity: Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: +Vz (12), -Z (9)

Nové schopnosti: Regenerace (Úroveň - 16) - 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (4) - 2. úroveň, Vidění ve tmě III - 14. úroveň

Vlastnosti: +10/-3/+1/+5/+0/+0

Odolnost: +6

Výdrž: +4

Rychlost: +2

Smysly: -3/—/+0/+3/+0

BČ: +0

ÚČ: +4

OČ: +1

Ochrana: 8

Zranění: 9 D

Velikost: +9

Rozměry: 1 m / 2,8 m

Náročnost: +81

Ovládá hraničářské zaměření Najdi zemi (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v tomto zaměření. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni zemi (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### **Um'semba**

Vyvolávací pocity: pokora + sebevědomí

Schopnosti: Energetická magie, Materiální magie, Pasivní útoky na zbraně (3), Vidění ve tmě I

Rezistence: +Z (8), +Vo (8), Zmatení (3), Neviditelnost (1), Zbraně bez démona (2), Odsávání magenergie (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Útoky na brnění (2) - 3. úroveň, Vidění ve tmě III - 15. úroveň

Vlastnosti: +3/+0/+2/+4/+1/+0

Odolnost: +5

Výdrž: +4

Rychlost: +0

Smysly: +0/+1/+0/+3/+0

BČ: +0

ÚČ: +4

OČ: +1

Ochrana: 5

Zranění: 7 +Vo nebo +Z

Velikost: -1 až +12

Rozměry: 1 m až 5 m / 0,5 m až 2 m

Náročnost: +65

Ovládá hraničářské zaměření Najdi zemi a Najdi vodu (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v jednom z těchto zaměření.

### **Wai'takan**

Vyvolávací pocity: pokora + radost

Schopnosti: Energetická magie, Materiální magie, Neviditelnost II, Vidění ve tmě I

Rezistence: +Vz (8), +Vo (8), Zmatení (3), Neviditelnost (2), Zbraně bez démona (3), Odsávání magenergie (2), Iluze (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Regenerace (Úroveň - 16) - 4. úroveň, Útoky na brnění (3) - 4. úroveň, Vidění ve tmě III - 12. úroveň

Vlastnosti: +0/+6/+1/+3/+0/+2

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +4 let

Smysly: +0/+3/+3/+4/+0

BČ: +4

ÚČ: +3

OČ: +4

Ochrana: 2

Zranění: 4 +Vo

Velikost: -1 až +10

Rozměry: - / 1 m až 5 m

Náročnost: +61

Ovládá hraničářské zaměření Najdi vodu a Najdi vzduch (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu zvýší o 1 znalost nebo praxe v jednom z těchto zaměření.

### **Draskara**

Vyvolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Dech (Síla = 2×Úroveň, +O), Pohlcování ohně, Vidění ve tmě I

Rezistence: +Vz (6), Jedy (4), Paralyza (1),

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Útoky na brnění (4) - 3. úroveň, Pohlcování vzduchu - 4. úroveň, Slepota II - 7. úroveň, Vidění ve tmě II - 11. úroveň, Slepota III - 15. úroveň

Vlastnosti: +2/+5/-6/+0/-1/+0

Odolnost: +4

Výdrž: +5

Rychlost: +3

+7 let

Smysly: -2/+2/+5/+5/+1

BČ: +5

ÚČ: +4 tlama

+5 dech

OČ: +4

Ochrana: 4

Zranění: 6 B

Velikost: +4

Rozměry: - / 2 m

Náročnost: +65

Draskara si může místo toho, aby si při utrpení zranění s živoucí příslušností +O vyléčila odpovídající zranění, přičíst jeho Sílu k Síle dechu v následujícím kole.

### **Gal'hwata**

Vyvolávací pocity: pokora + radost

Schopnosti: Iluze II, Neviditelnost II, Vidění ve tmě I, Vitální magie

Rezistence: Psychické útoky (6), Paralýza (2)  
 Imunity: Jedy, Neviditelnost, Slepota, Zmatení  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (3) – 2. úroveň, Vidění ve tmě III – 14. úroveň  
 Vlastnosti: +8/+0/-6/+6/+8/+5  
 Odolnost: +8  
 Výdrž: +7  
 Rychlost: +2  
 Smysly: +0/+3/+6/+8/+3  
 BČ: +0  
 ÚČ: —  
 OČ: +0  
 Ochrana: 8  
 Zranění: —  
 Velikost: +10  
 Rozměry: 5 m / 6 m  
 Náročnost: +81

### Gul'serak

Vyvolávací pocity: sebevědomí  
 Schopnosti: Iluze II, Maskování (15), Útoky na brnění (9), Vidění ve tmě II, Zmatení  
 Rezistence: Paralýza (2), Iluze (3), Neviditelnost (4)  
 Imunity: Jedy, Zmatení  
 Nové schopnosti: Psychické útoky (theurg) – 3. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 3. úroveň  
 Vlastnosti: +10/+4/-4/+8/+5/+6  
 Odolnost: +9  
 Výdrž: +10  
 Rychlost: +4 (na poušti)  
 +1 (jiný terén)  
 Smysly: +0/+3/+3/+7/+0  
 BČ: +4  
 ÚČ: +7 tlama  
 OČ: +2  
 Ochrana: 7  
 Zranění: 10 B tlama  
 Velikost: +6 až +20  
 Rozměry: 0,8 m až 3 m / 8 m až 30 m  
 Náročnost: +89

Gul'serak dokáže svou oběť rovněž omotat ocasem a škrtit. Toto škrtení se považuje za bojovou akci s potřebnou převahou 3. Jestliže gul'serak poté způsobí oběti zranění tlamou alespoň za 1 bod, ovine se kolem ní a během dalších kol bude své sevření stále stahovat a působit tak oběti zranění. Jeho Síla se určí jako:

**Sil gul'seraka – 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<sup>+</sup> proti Sil gul'seraka + 3 + 2k6<sup>+</sup>**

### Ma'ron

Vyvolávací pocity: sebevědomí  
 Schopnosti: Jed (-O, Účinek „Velikost + 5“, Doba propuknutí ihned), Maskování (12), Útok ocasem, Vidění ve tmě I  
 Rezistence: Paralýza (2), Zmatení (7), Neviditelnost (4)  
 Imunity: Jedy  
 Nové schopnosti: Regenerace (Úroveň – 15) – 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (3) – 2. úroveň  
 Vlastnosti: +7/+4/+3/+2/+4/+2  
 Odolnost: +7

Výdrž: +6  
 Rychlost: +4  
 Smysly: +3/+3/+5/+7/+4  
 BČ: +6  
 ÚČ: +8 pěsti  
 +5 zuby  
 +6 rohy  
 OČ: +3  
 Ochrana: 6  
 Zranění: 8 S pěsti  
 6 B zuby  
 10 B rohy  
 Velikost: +7  
 Rozměry: 3 m / –  
 Náročnost: +81

Za kolo je schopen napadnout až 3 protivníky. Na útok si hází pouze jednou s kumulativním postihem –1 k ÚČ za každého z nich (kromě prvního). Proti ma'ronovi nelze použít bojovou akci Útok zezadu (PPH).

Ma'ron dokáže svého protivníka nabrat na rohy. Aby mohl tuto bojovou akci použít, musí mít převahu alespoň 4. Pokud se protivník odkryje alespoň o 4, ma'ron 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.

### Si'itha

Vyvolávací pocity: radost  
 Schopnosti: Teleportace (viz popis), Vidění ve tmě III  
 Rezistence: Iluze (3), Zmatení (4), Zbraně bez démona (2)  
 Imunity: Jedy, Neviditelnost  
 Nové schopnosti: Neviditelnost I – 2. úroveň, Energetická magie – 4. úroveň, Neviditelnost II – 13. úroveň  
 Vlastnosti: +1/+4/+0/+2/+2/+1  
 Odolnost: +4  
 Výdrž: +5  
 Rychlost: +1  
 Smysly: +4/+3/+4/+6/+5  
 BČ: +4  
 ÚČ: +6 zuby  
 OČ: +3  
 Ochrana: 1  
 Zranění: 6 B zuby  
 Velikost: –2 až +8  
 Rozměry: 1 m až 4 m / –  
 Náročnost: +75

### Ut'mak

Vyvolávací pocity: sebevědomí  
 Schopnosti: Útoky na brnění (5), Vidění ve tmě I  
 Rezistence: Iluze (3), Neviditelnost (2)  
 Imunity: žádné  
 Nové schopnosti: Zmatení (4) – 4. úroveň, Vidění ve tmě II – 10. úroveň  
 Vlastnosti: +4/+10/-1/+5/+0/+0  
 Odolnost: +7  
 Výdrž: +9  
 Rychlost: +6  
 Smysly: +1/+1/+4/+5/+4  
 BČ: +13  
 ÚČ: +8 sekera  
 +6 vlasy

OČ: +7  
 Ochrana: 5  
 Zranění: 11 S sekera  
 14 S vlasy (obránce si neodečítá Ochranu zbroje)  
 Velikost: +3  
 Rozměry: 1,8 m / -  
 Náročnost: +75

Na 1. úrovni umí jednu fintu z kategorie Sekery nebo z kategorie Dvě zbraně. Každou úroveň se naučí jednu další fintu z těchto kategorií.

Proti ut'makovi nelze použít bojovou akci Útok ze zadu (PPH).

### Mwan'duuranga

**Vyvolávací pocity:** sebevědomí + láska + pokora + radost

**Schopnosti:** Maskování (41), Neviditelnost III, Odsávání magenergie, Psychické útoky (theurg), Regenerace (Úroveň), Vidění ve tmě III, Všechny čarodějovy obory magie

**Imunity:** Iluze, Jedy, ±Z, ±Vz, ±O, ±Vo, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Psychické útoky, Slepota, Zkamenění, Zmatení

## Inteligentní rasy

Tabulka inteligentních ras

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr	Pozn.
Čakenkerové	+1	0	0	+1	-2	-1	Odl +1
Divousové	+2	+1	-1	+2	-2	-2	
Mnohohlaví obři	+4	-2	-1	+1	-2	-2	
Qinakotové	-1	0	+1	0	+1	-1	

Tabulka pohlaví

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Čakenkerka	-1	0	+1	0	-1	+1
Divouska	-1	0	+1	0	0	0
Mnohohlavá obryně	0	+1	0	-1	0	0
Qinakotka	-1	0	+1	-1	0	+1

Tabulka velikosti a hmotnosti ras

Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Čakenkerové	kolem 150 cm	kolem 50 kg (+2)	-1
Divousové	kolem 180 cm	kolem 80 kg (+6)	+0
Mnohohlaví obři	kolem 250 cm	kolem 150 kg (+14)	+5
Qinakotové	kolem 170 cm	kolem 60 kg (+4)	-1

## Přírodní bytosti

### Elond

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

### Kanji

Vlastnosti: +5/+0/-10/-6/-8/+4  
 Odolnost: +4  
 Výdrž: +3  
 Rychlost: +1  
 Smysly: -5/-1/+4/+2/-1  
 BČ: -2  
 ÚČ: +2 rohy  
 OČ: +0  
 Ochrana: 2  
 Zranění: 5 B rohy  
 Velikost: +3  
 Rozměry: 1,3 m / 1,7 m

Kanji dokáže svého protivníka nabrat na rohy. Aby mohl tuto bojovou akci použít, musí mít převahu alespoň 4. Pokud se protivník odkryje alespoň o 4, kanji 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.

### K'nanga

Vlastnosti: +0/+8/-14/-8/-9/+5  
 Odolnost: -7  
 Výdrž: -1  
 Rychlost: +5 let  
 Smysly: -3/+1/+1/+0/+2  
 BČ: +5  
 ÚČ: +4  
 OČ: +8  
 Ochrana: 2  
 Zranění: 2 B žihadlo  
 Velikost: -6  
 Rozměry: -/0,6 m

Při úspěšném útoku (tj. alespoň za 1 bod zranění) je oběť zasažena jedem:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +14, Velikost = 5 + počet úspěšných útoků/2, Živel = -Z, Účinek = Velikost + 1k6, Doba propuknutí = +65.

### Lengenwo

Vlastnosti: -1/+5/-9/-7/-8/+1  
 Odolnost: -6  
 Výdrž: 0  
 Rychlost: +0  
 Smysly: -1/+1/+2/-1/+0  
 BČ: +3  
 ÚČ: +2  
 OČ: +2  
 Ochrana: 2  
 Zranění: 2 B tlama  
 Velikost: -7  
 Rozměry: -/0,5 m

### Lonwai

Vlastnosti: +4/+2/-13/-7/-8/+3  
 Odolnost: -2  
 Výdrž: +2  
 Rychlost: +3  
 Smysly: -1/-1/+1/+1/+2  
 BČ: +2  
 ÚČ: +3 zobák  
 +4 kopnutí

OČ: +1  
Ochrana: 1  
Zranění: 4 S zobák  
4 D kopnutí  
Velikost: +4  
Rozměry: 2 m/1,2 m  
Vzpornost: 18

### Morengo

Vlastnosti: -10/+6/-10/-8/-9/+3  
Odolnost: -20  
Výdrž: -2  
Rychlost: +0  
Smysly: -1/-1/-3/-2/-6  
BČ: +2  
ÚČ: +1  
OČ: +5  
Ochrana: 0  
Zranění: -3 B  
Velikost: -20  
Rozměry: -/0,1 m

Při úspěšném útoku čelí oběť oslepení:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +12, Velikost = 5 + počet morengo/2, Živel = -O, Účinek = Zrak: -Velikost, Doba propuknutí = +0

### Zobochobot pouštní

Vlastnosti: +5/+3/-12/-7/-8/+4  
Odolnost: +4  
Výdrž: +2  
Rychlost: +4  
Smysly: +0/+0/+2/+1/-1  
BČ: +2  
ÚČ: +4 tlama  
OČ: +1  
Ochrana: 5  
Zranění: 6 B tlama  
Velikost: +4  
Rozměry: 0,5 m / 3 m

### Zobochobot říční

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

## Cizí postavy

### Aurigen

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

### Awa'na'kanji

Člověk, muž, hraničář, 15. úroveň

### Bogar

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

### Dedar Strbic

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

### Eralis

Člověk, muž, bojovník, 1. úroveň

### Erwal

Člověk, muž, bojovník, 11. úroveň

### Essiwen

Člověk, žena, kněz (Estel), 11. úroveň

### Faela er Daerlen mladší

Člověk, žena, bojovník, 2. úroveň

### Faela er Daerlen starší

Člověk, žena, žádné povolání, 1. úroveň

### Gerenika Čerevová

Člověk, žena, kněz (Alcaril), 7. úroveň

### Gleva Čerevová

Člověk, žena, čaroděj, 6. úroveň

### Gwah'al'unga

Pouštní elf, muž, hraničář, 3. úroveň

### Haluxic

Člověk, muž, theurg, 7. úroveň

### Churo

Hevren, muž, hraničář, 8. úroveň

### Iskander er Sinwar

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň, hrdina Aurionův

### Iš

Člověk, muž, hraničář, 9. úroveň

### Ivir Čerev

Člověk, muž, zloděj, 7. úroveň

### Jalovec

Člověk, muž, hraničář, 12. úroveň

### Jovan Daerlen

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

### Kalian

Barbar, muž, čaroděj, 12. úroveň

### Lada Čerevová

Člověk, žena, hraničář, 8. úroveň

### Lady Licie

Člověk, žena, zloděj, 1. úroveň

### Lešek Šetelj

Člověk, muž, bojovník, 1. úroveň

**Lev Lukjanovec Třizubský**

Člověk, muž, hraničář, 1. úroveň

**Lipka**

Člověk, muž, hraničář, 5. úroveň

**Lord Purveli**

Člověk, muž, čaroděj, 7. úroveň

**Lupač**

Člověk, muž, bojovník, 2. úroveň

**Luxikan**

Člověk, muž, čaroděj, 6. úroveň

**Lyamir er Sinwar**

Člověk, muž, bojovník, 1. úroveň

**Machomej Čerev**

Člověk, muž, zloděj, 6. úroveň

**Marselina**

Hevren, žena, bojovník, 2. úroveň

**Miha Jarleb**

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

**Mitogar Čorn**

Člověk, muž, bojovník, 15. úroveň, hrdina Faeronův

**Perinean**

Člověk, muž, kněz (Aurion), 9. úroveň

**Pilka**

Člověk, muž, hraničář, 7. úroveň

**Radomír**

Člověk, muž, hraničář, 6. úroveň

**Raxentír**

Člověk, muž, čaroděj, 5. úroveň

**Rebenic**

Člověk, muž, zloděj, 19. úroveň

**Rioz**

Hevren, muž, čaroděj, 6. úroveň

**Runigen**

Člověk, muž, kněz (Siomen), 14. úroveň

**Sava**

Člověk, žena, čaroděj, 3. úroveň

**S'waya**

Pouštní elf, žena, hraničář, 13. úroveň

**Steing**

Trpaslík, muž, čaroděj, 4. úroveň

**Strunka Čerevová**

Člověk, žena, bojovník, 9. úroveň

**Swearin**

Člověk, žena, theurg, 6. úroveň

**Štíhlá Antilopa**

Člověk, muž, hraničář, 12. úroveň

**Tal Čerev**

Člověk, muž, bojovník, 8. úroveň

**Telurian**

Člověk, muž, theurg, 17. úroveň

**Traven Jarleb**

Člověk, muž, bojovník, 8. úroveň