

# Asterion

## Zlatá pavučina

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte

verze 1.6



© ALTAR 2002, 2006

# Obsah

---

## Obsah

<b>Nová pravidla</b> .....	<b>3</b>
Povolání .....	3
Chodec .....	3
Alchymista .....	3
Kouzelník .....	4
Zloděj .....	5
Sicco .....	6
<b>Pravidla pro boj</b> .....	<b>6</b>
Nové zbraně .....	6
<b>Pravidla mimo boj</b> .....	<b>6</b>
Ceny .....	6
Města .....	6
Váhy a míry .....	6
Tisklis .....	6
<b>Bestiář</b> .....	<b>7</b>
Myšlenkové bytosti .....	7
Přírodní bytosti .....	11
Cizí postavy .....	12

Asterion – Zlatá pavučina – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Jiří Buchta, Jan Kolátor, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR  
Praha 2006

## Nová pravidla

Platí totéž co u Aplikace pravidel v Hlavním modulu. Většinou jde o konstrukce, jak asterionskou realitu převést na mechanismy Dračího doupěte, a z toho mohou plynout určité nesrovnalosti. PJ necháváme volnost, aby se v kterémkoliv okamžiku odchýlil od zde uvedených postupů a zvolil jiné, pro váš způsob hraní vhodnější.

V celé Aplikaci pravidel budeme používat těchto zkratk: PPZ = Pravidla pro začátečníky, PPP = Pravidla pro pokročilé, PPE = Pravidla pro experty, AP = Aplikace pravidel, HM = Hlavní modul, NaS = Nemrtví a světloňosi, PP = Písky proroctví, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, FA - Falešná apokalypsa.

## Povolání

### Chodec

#### Nové kouzlo

##### Spěchej

magenergie: 3 magy  
dosah: dotek  
rozsah: 1 tvor  
vyvolání: 2 kola  
trvání: den

Toto kouzlo účinkuje stejně jako chodcova schopnost *rychlý pochod* (PPP), ale je možné ho seslat i na zvířata (koně, psa, osla atd.). Pro kouzlo platí vše, co je napsáno u této schopnosti.

## Alchymista

### Drogy

Zde uváděné drogy jsou na rozdíl od všech predešlých, které se objevily v minulých aplikacích, vyráběny složitou procedurou z přírodních materiálů. Hráčská postava se tajemství jejich výroby může naučit jen stěží a většinou pouze tehdy, pokud se bude pohybovat mezi nekalými živly.

#### Densarský hašíš

Účinky hašíše jsou popsány v AP-HM.

#### Divošské kapky

Užití divošských kapek zlepšuje reakce (automatické získání iniciativy nebo bonus +3 k hodů na ni v rozšířeném souborovém systému), zvyšuje obratnost

o 4 a sílu o 4 po dobu 3 hodin. Návyk je 1/12 ~ síla -3, obratnost -3, životy -5.

#### Kharův jazyk

Tato droga zcela odstraní únavu (začne účinkovat půl hodiny po požití), body únavy přibývají při všech činnostech jen čtvrtinovým tempem a po celý den stačí odpočívat jen deset minut, aby únava zmizela. Po 26 hodinách se konzument stává úplně vyčerpaným a tuto únavu lze odstranit jen celodenním odpočinkem za každou dávku Kharova jazyka. Pokud postava užívá Kharův jazyk sedm a více dní za sebou, po jeho vysazení musí být tři dny léčena hraničářským kouzlem *uzdrav nemocného*. Návyk je 4/8 ~ úroveň -2, odolnost -3, síla -2.

#### Krokva

Krokva propůjčuje na šest hodin vidění ve tmě (pravě), 75% rezistenci vůči iluzím a 50% rezistenci vůči všem druhům magie kromě bílé. Navíc chrání proti nemrtvým, zranění od nich jsou jen čtvrtinová a na konzumenta nepůsobí jejich zvláštní schopnosti. Návyk je 10/7 ~ všechna kouzla kromě těch, která patří do bílé magie, mají na postavu dvojnásobný účinek.

#### Měsíční prach

Jeho konzumace zvyšuje všechny duševní vlastnosti o 2 a všechny fyzické o 3 po dobu 10 hodin. Návyk je 2/10 ~ všechny vlastnosti -3.

#### Ohnid'as

Požití ohnid'asu zvyšuje sílu, obratnost a inteligenci o 2 na 2-12 hodin, vyléčí 2-12 životů, doplní magy hraničáři či kouzelníkovi na maximum, konzument se stane imunním proti všem druhům psychických útoků a mágově podrobování a mentálnímu souboji. On sám rovněž nemůže podrobovat ani vyvolávat mentální souboj. Nelze ho zastrašit, zmást, paralyzovat, oslepit, uspat ani proklít. Návyk je 3/6 ~ zhoršení zraku a sluchu (-1 k OČ a ÚČ, -10 % ke všem hodům, které tyto smysly nějak využívají).

#### Saviak

Bílý prášek z drcených lebečních kostí hada suhawi se šňupe. Jedna dávka zvyšuje na tři hodiny sílu i obratnost postavy o jeden stupeň. Poté dochází k asi hodinovému zhoršení zraku (-2 k ÚČ a OČ). Návyk je 2/7 ~ inteligence -2, obratnost -2, dezorientace (automatická ztráta iniciativy, postih -6 k hodů na ni v rozšířeném souborovém systému).

#### Snonoš

Poté, co kouzelník či hraničář stráví osmihodinovou meditaci v místnosti naplněné parami ze směsi snonoše a panenského oleje, doplní se jeho magenergie na jedenapůlnásobek maximální možné hodnoty. Po třech hodinách klesne počet magů na polovinu, po dalších třech hodinách na čtvrtinu aktuální hodnoty. Další tři dny má kouzelník či hraničář silné bolesti hlavy, které jim znemožňují meditaci a zaostření vůle, a všechny fyzicky namáhavé pohyby (boj, běh) jim způsobují stínové zranění (1 život za kolo). Pokud naváže theurg styk se sférami pod vlivem snonoše, jeho pravděpodobnost úspěchu je o 15 % větší, ale pravděpodobnost fatálního neúspěchu se rozšiřuje i na neúspěšné výsledky dělitelné pěti. Po další tři dny není schopen navázat další spojení se sférami a trpí stejnými neduhy jako kouzelník či hraničář. Návyk je 6/6 ~ odolnost -2, životy -2).

## Nové magické předměty

### Méně známé

#### Pavoučí prsten

magenergie: 45 magů  
suroviny: 25 zl  
základ: prsten z athorského stříbra  
výroba: 2 dny; doma

Tento prsten z athorského stříbra ve tvaru pavouka slouží k identifikaci jednotlivých členů uvnitř Pavučiny. Prsten je neviditelný, pokud si to majitel přeje. Pomocí prstenu lze jednou za 24 hodin seslat kouzelníkovo kouzlo *neviditelnost*.

#### Vaxamirova koule štěstí

magenergie: 126 magů  
suroviny: 1230 zl  
základ: obsidiánová koule  
o průměru 25 cm  
výroba: 1 den; doma

Tento ústřední předmět jedné z hazardních her je kopií jednoho arvedanského artefaktu, jehož účel se nepodařilo zjistit, ale patrně neměl sloužit k zraňování a zabíjení hazardních hráčů.

#### Opurno

magenergie: 75 magů  
suroviny: 254 zl  
základ: správně opracovaný křišťál  
výroba: 5 směn

Opurno je křišťál opracovaný do hranolu, nosí se zavěšený na šňůrce na krku. Pokud se člověk skrz něj podívá, zvy-

# Tvorba postavy

šuje se šance, že uvidí věci takové, jaké skutečně jsou. Ke všem hodům proti pas-tím souvisejícími s iluzemi či magickým maskováním získává nositel bonus +4. Má také šanci 50 %, že uvidí neviditelné předměty nebo tvory, a to jak ty, co tuto vlastnost mají přirozeně, tak ty, co ji získaly pomocí magického předmětu či kouzla. Nejčastěji je používán vojáky a strážníky na prohledávání pašeráků a odhalování jejich kontrabandu.

## Zurkská váza

magenergie: 300 magů  
suroviny: 100 zl  
základ: keramická váza  
výroba: 1 den; doma

Zurkská váza vypadá na první pohled jako obyčejná keramická váza, která má překryté a zapečetěné ústí. Jakmile dojde k jejímu rozbití, vytvoří se v okolním prostoru několik trhlín do Stínového světa, kterými začnou přicházet živlové myšlenkové bytosti (Uk'd'hwa, Uk'h'iuna, Uk'jak'atl, Uk'ngon'gu, děti živlů, epyry a další). Jejich chování je naprosto nepředvídatelné, řídí se jediným cílem: způsobit co nejvíce škody jak na životech, tak na majetku. Po dobu přibližně dvou minut (12 kol) zapalují, topí, zavalují a dusí vše živé, útočí a zabíjejí a vrhají se i na sebe navzájem. Pokud nejsou zabiti do již zmiňovaných 12 kol, samy zmizí zpátky do Stínového světa. Používání zurkských váz je zakázáno ve všech civilizovaných končinách, jejich výroba je považována za černou magii.

## Náhrdelníky s psionickými schopnostmi

Jde o celou skupinu magických předmětů, které mají jeden společný rys: dokážou víc, než na co vypadají. Každý z náhrdelníků umožňuje nositeli používat právě jednu pasivní psionickou schopnost na 1.–5. stupni. Je skutečně mnoho druhů náhrdelníků, jejich výroba je přísně střeženým tajemstvím alchymistických mistrů. Popis psionických schopností naleznete v AP-FA.

## Metamorfující zbraň

Jedná se o celou skupinu zbraní, které dokážou měnit svou podobu a přizpůsobovat se přání majitele. Mají však jistá omezení: musejí se změnit ve zbraň přibližně stejné velikosti jako je předmět, za nějž se maskují, a zbraň musí být ze stejného materiálu. Pokud se majitel rozhodne v boji zbraň přeměnit, bude mu to trvat jedno kolo. Následující kolo je

protivník překvapen a vlastník zbraně automaticky získává iniciativu (bonus +6 v rozšířeném souborovém systému). Takto překvapen je nepřítel jen jedenkrát za souboj.

## Neznámé

### Lingur

Tyto magické trezory odvíjí své vlastnosti od své velikosti a magenergie, která do nich byla vložena. Základní vklad je 200 magů. Za jejich použití vznikne průhledná krychle o hraně asi půl sáhu dlouhé. Její vlastností je otevírání na heslo, nedetekovatelnost žádnými kouzly a odolnost proti kouzlům typu *beranidlo*. S postupným přidáváním magie se Lingur zvětšuje nebo se zlepšuje jeho zabezpečení. Za každých 50 vynaložených magů buď vzroste jeho strana o půl sáhu, nebo získá nějakou novou rezistenci, past či skrytou vlastnost.

## Kouzelník

### Nová kouzla

#### Hyperprostor III

Jedná se o komplexnější formu kouzla *hyperprostor II*, všechny parametry jsou stejné. Pomocí tohoto zaklínadla lze kromě živých osob přemístit libovolný neživý předmět nebo skupinu navzájem spojených předmětů do objemu jednoho krychlového sáhu a hmotnosti dvou set padesáti kilogramů. Za každé překročení celočíselného násobku této hranice se nezbytná magenergie zdvojnásobuje (za předmět těžký 520 kg o objemu 1,5 krychlového sáhu musí kouzelník vydat osminásobek magenergie oproti standardnímu přenosu). Pokud kouzelník ovládá *hyperprostor II* již pět úrovní (viz PPP), naučí se toto kouzlo automaticky a nepočítá se mu do limitu naučených kouzel.

#### Chladni

magenergie: 1 mag za každých 10 °C a krychlový sáh prostoru  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: určený prostor  
vyvolání: 3 kola  
trvání: stále

Čaroděj může tímto kouzlem snížit teplotu libovolného prostoru a všech neživých předmětů v něm. Cílová teplota nemůže být výrazně nižší než teplota okolí (maximálně o 20 °C).

#### Nehoř

magenergie: 3 magy za krychlový sáh prostoru  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: určený prostor  
vyvolání: 2 kola  
trvání: stále

Čaroděj pomocí tohoto kouzla uhasí oheň o zvoleném rozsahu.

#### Rozlom ledu

magenergie: 1 mag za každých deset coulů krychlových  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: podle dodané magenergie  
vyvolání: 5 kol  
trvání: 3 směny

Tímto kouzlem lze prolámat otvor v libovolné ledové stěně či zamrzlé ploše.

#### Spřežení

magenergie: 20 magů za 1 zvíře a směnu  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: podle dodané magenergie  
vyvolání: 1 zvíře jedno kolo  
trvání: podle dodané magenergie

Toto kouzlo umožňuje kouzelníkovi vyvolat tažné zvíře dle jeho přání (může se jednat i o různé nestandardní bytosti, ale kouzelník by měl mít jasnou představu o tom, jak mají vypadat, a tato zvířata musí být schopna táhnout spřežení). Použit je lze jen k tažným účelům, vyvolaný tvor se nebude bránit útokům (při prvním úspěšném se rozplyne) ani sám útočit.

#### Vysuš

magenergie: 1 mag za objem jednoho sáhu krychlového  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: podle dodané magenergie  
vyvolání: 3 kola  
trvání: 6 směn

Kouzelník může tímto zaklínadlem zbavit přebytečné vody jen předměty, které mohou být suché. Nelze jej použít k dehydrataci živých organismů ani k vysušení prostoru pod hladinou. Po dobu trvání kouzla má očarovaný prostor pravděpodobnost, že se cokoliv v něm vznítí, jen 10 %.

#### Zvedni vodu

magenergie: 1 mag za 10 coulů na území jednoho sáhu čtverečního  
dosah: 10 sáhů

rozsah: podle dodané magenergie a přání kouzelníka  
vyvolání: 3 kola  
trvání: 1 směnu

Pomocí tohoto kouzla může kouzelník donutit vodu porušit gravitační zákony a zvednout její hladinu o několik coulů. Přechod mezi očarovanou a normální vodou není ostrý, ale postupný. Vodu nelze tímto kouzlem zvednout výše než půl sáhu nad okolní hladinu.

## Změň předmět

magenergie: 1 mag za 10 kg,  
1 mag za objem jednoho litru,  
10 magů za změnu tvaru  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: podle dodané magenergie  
vyvolání: 5 kol  
trvání: 6 směn

Pomocí tohoto kouzla lze měnit fyzikální vlastnosti předmětů. Kouzelník může změnit jeho hmotnost a objem v rozsahu 10–200 % původní hodnoty a může jej proměnit v něco jiného přibližně stejných rozměrů a hmotnosti. Kouzlo není možné seslat znovu na stejný předmět, dokud nevypršelo předcházející kouzlo tohoto typu.

Kouzla *roztoč kolo*, *přítlač běhoun*, *zvlhni* se používají jen v mlynářské branži a všechna stojí 1 mag. Kouzelníci se je obvykle neučí, protože jsou málo komplexní.

## Zloděj

### Zlodějská výbava

Veškeré uváděné ceny jsou ceny na černém trhu, tedy pouze orientační.

#### Dvoustranný kabátec

váha: 150 mn  
cena: 45 zl  
Dvoustranný kabátec má KZ 2. Jeho svléknutí, otočení a oblečení trvá dvě kola.

#### Zlodějské boty

váha: 15 mn  
cena: 15 zl  
Speciální podrážka a oddělený palec přidávají zloději při *šplhání po zdech* a *tichém pohybu* bonus +5 %.

#### Stoupací železa

váha: 45 mn  
cena: 25 zl

Poskytují zloději bonus +25 % při *šplhání po zdech*, jeho rychlost lezení je však čtvrtinová.

#### Kočí rukavice

váha: 5 mn  
cena: 10 zl

#### Kočí drápy

váha: 7 mn  
cena: 15 zl  
Přidávají +1 k ÚČ v boji beze zbraně, zranění jimi způsobené není stínové. Při *šplhání po zdech* dávají zloději bonus +10 %, rychlost pohybu se nesnižuje. Nelze je kombinovat se stoupacími železy.

#### Noční maska

váha: 2 mn  
cena: 150 zl  
Jde spíše o magický předmět, ale jeho používání je v určitých kruzích tak běžné, že se z něj stal předmět denní potřeby. Pomocí masky lze vidět i za velmi slabého světla (vidění za šera). Nelze s ní však vidět v absolutní tmě.

#### Bandalír

váha: 20 mn  
cena: 3 zl

#### Jazyky

Váha i cena je odlišná podle druhu jazyku. Standardní dílec šroubovací rukojeti měří jeden a půl sáhu, váží 30 mn a stojí 25 zl. Montovatelné nástavce se liší cenou i váhou podle účelu použití.

#### Pracovní štít

váha: 80 mn  
cena 10 zl  
Pokud zloděj pracuje ukryt za pracovním štítem, pravděpodobnost úspěchu všech jeho akcí, k nimž potřebuje volně používat ruce, se snižuje o 10 %. V případě spuštění pasti, výbuchu a jiných nepříjemností mu však štít dává 85%

pravděpodobnost, že se zcela vyhne zranění.

#### Paklíč

váha: 2 mn  
cena: 5–50 zl  
Bez paklíče nebo jeho adekvátní náhrady nemůže zloděj provést akci, v níž odemkává zámek nebo zámku podobný mechanismus.

#### Ježek

váha: 5 mn  
cena: 3 zl  
Stoupnutí na ježka zraňuje za 1–3 životy a snižuje pohyblivost o 2.

#### Dýmavnice

váha: 20 mn  
cena: 10 zl  
Po zapálení vydrží hořet asi 5 směn a zaplní dýmem místo o poloměru 50 sáhů.

#### Kotvička

váha: 35 mn  
cena: 17 zl

#### Škrťící lanko

váha: 5 mn  
cena: 3–30 zl  
Jakmile jej má oběť kolem krku a začíná škrčení, postupuje se jako při topení (PPP), ovšem životy jí ubývají dvojnásobnou rychlostí (2 životy v prvním kole, 4 životy ve druhém atd.). Past je (Sil+Roz ~ 4).

#### Lintirový škrťící drát

váha: 1 mn  
cena: 100–300 zl  
Jakmile jej má oběť kolem krku a začíná škrčení, postupuje se jako při topení (PPP), ovšem životy jí ubývají čtyřnásobnou rychlostí (4 životy v prvním kole, 8 životů ve druhém atd.) a také past se zvětšuje o 2 místo o jedna. Past je (Sil+Roz ~ 7).

## TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

jméno	centrum	úrovně sítí	úroveň sicca
Bratrstvo padlých bardů	Dálavy (stálé sídlo není)	0/7/2/3	16
Cech zlodějů	Nový Amir	8/2/4/4	15

## TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ

jméno	město	úrovně sítí	úroveň sicca
Plášť noci	Erin	5/1/0/5	13
Striga	Kor	7/4/0/0	17
Zlatý měšec	Zlatá cesta	3/2/2/3	12

# Pravidla mimo boj

## Železný kolárek

váha: 25 mn

cena: 50 zl

## Vyhazovací pochvy

váha: 5-10 mn

cena: 20-100 zl

V kole, kdy postava tasí dýku z této pochvy, získává automaticky iniciativu (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému).

## Sicco

### Sítě

V Tabulce zemských sítí a Tabulce městských sítí naleznete údaje o dalších sítích.

# Pravidla pro boj

## Nové zbraně

Dýka s pilovitým ostřím, jejíž parametry naleznete v tabulce zbraní, se nedá běžně koupit.

# Pravidla mimo boj

## Ceny

### Měny

Poměr měnového systému používaného v PPZ k asterionským měnám je následující:

1 zl = 1 almendorský groš = 10/9 storabské zlaté šulpy = 1 danérský zlatý tolar = 1 keledorský zlatý denár = 1/6 plavenského velkého guldenu = 6/5 plavenského malého guldenu = 1/10 plavenských „drobných“ = 3/2 gan-den-hiru = 1/17 atonu = 1/100 hexatonu.

U ostatním měn je poměr specifický a nelze obecně určit.

### Banky

Základní údaje o bankách naleznete v Tabulce bank. Pod vyplácením uložných částek je myšleno, jak dokáže banka plnit své povinnosti vůči zákazníkům v případě výběru hotovosti. Banky

## TABULKA BANK

jméno	běžný roční úrok	bezpečnost	vyplácení uložných částek
Figurdova úložna cenností	-4 %	výborná	dobré
Drungorova velkobanka	-4,5 %	výborná	výborné
Pokladnice trpaslíků	-5 %	vynikající	výborné
Silezijská banka	-2 %	dobrá	dobré
Nedobytná pokladna	-3 %	výborná	dobré

s hodnocením dobré si občas vypomohou nějakým špinavým trikem (vražda, vydírání), aby nemusely slibu dostát. Ovšem každé bance se občas stane, že odmítne z vykonstruovaných důvodů vyplatit příslušnou částku.

### Cla

Hodnota cel se pohybuje mezi 1–10 % ceny převáženého zboží, stanovené podle současné hodnoty na místním trhu. Jen málokdy se používají fixní poplatky. Cla mají zavedeny Čtyři království, Plavena, Sarindar a trpaslická města a říše. Vůbec je nepoužívají skřítci, elfové a hevreni.

## Města

O existenci měst jako živoucích bytostí se automaticky dozví mág na 26. úrovni a sicco na 30. úrovni. Všichni ostatní mohou přijít na tuto skutečnost jen skrze dlouhé pátrání a pravděpodobně seznámení s některým ze „zatracených dětí“. Kromě schopností popsaných v hlavním textu v článku O podsvětí a tajemství měst propůjčuje město svým zatraceným dětem i některé zlodějské schopnosti, a to: *získání důvěry*, *tichý pohyb* a *schování se* na páté úrovni zkušenosti.

## Váhy a míry

### Použití livenala

Každý, kdo chce používat livenala, musí mít alespoň základní znalosti matematiky, jinak v jeho myšlenkách nenalezne řád. Každý z livenalů má svůj vlastní druh řeči, který používá ve svých myšlenkách, a proto je třeba se komunikaci s novým jedincem vždy znovu učit. V závislosti na matematických znalostech může trvat pochopení livenalových údajů alespoň na obtojně úrovni od jedné

hodiny po několik týdnů, plné pochopení je záležitostí jednoho dne až let.

### Jednotky

Převod asterionských jednotek na systém jednotek SI je uveden na CD přiloženém k modulu Čas temna. Převod jednotek SI na jednotky používané v Dračím doupetí je uveden v PPZ.

### Skřítčí klasifikační systém

Skřítčí klasifikační systém (SKS) je vlastně jakýsi klíč, pomocí něhož může každý, kdo alespoň trochu rozumí mineralogii nebo obecně geologii, určit druh a cenu jakéhokoliv kamene a také bezpečně odhalit podvrhy, ať už magické či nemagické. Potíž je v tom, že překlady SKS jsou velmi drahé a nejdou získat obvyklou cestou. Skřítci velmi dbají na to, komu se jejich systém dostává do ruky, a po úmrtí takovéto osoby si obvykle SKS vezmou zpět. Zloděj se SKS si přičítá na všechny hody související s určením hodnoty pokladů (ať už se týkají zjišťování ceny kamene či odhalování padělků) 50 % a všechna ostatní povolání se znalostí SKS mají na tyto hody bonus 30 % a mohou určovat hodnoty pokladů jako lupič o pět úrovní níž (minimálně na 6. úrovni).

## Tisklis

Orčí vynález umožňuje poměrně efektivně provádět kopie jedné strany textu přibližně o velikosti 20×30 cm. Příprava na vytištění trvá přibližně 14 hodin, poté je možné vytisknout až tisíc kopií během dalších 3 až 4 hodin. Kvalita kopií postupně klesá, ale ani ta první není bez vady, některá písmena se rozmazávají, jiná nejsou dostatečně zřetelná apod. Pokud je na tištěné stránce nějaká kresba, trvá její příprava o dalších 10 až 40 hodin déle, podle velikosti a složitosti. Zhruba jednou za měsíc je třeba udělat údržbu, která znemožní tisk na 2 až 3 dny. Cena tisku je zatím jen smluvní, ale rozdíl mezi 10 nebo 1000 kopiemi je v podstatě jen v ceně papíru. Tisklis funguje zatím jen v Sintaru.

## TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

název	síla	útočnost	obrana	délka	váha	cena
– jednoruční lehká dýka s pilovitým ostřím	2	+2	-2	1	5	25 zl

# Bestiář

## Myšlenkové bytosti

Není-li uvedeno jinak, platí dodatečné popisy u nižších forem myšlenkových bytostí i pro vyšší formy.

### Alvazog

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** iluze 33 %, jedy 75 %, magie země 50 %, paralýza 50 %, zmatení 33 %

**Imunity:** magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, strach

Životaschop.: 5 + 5

Útočné číslo: +4 + síla zbraně

Obranné číslo: +3 + zbroj

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 10

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 450

Alvazog používá v boji buď meč a dýku či tesák, nebo meč a štít. Pro boj na dálku se vyzbrojuje lukem či kuší. Nejčastěji nosí plátovou zbroj.

### Alvazog, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, magie země 50 %, psychické útoky 33 %, zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, paralýza, strach

Životaschop.: 8 + 5

Útočné číslo: +5 + síla zbraně

Obranné číslo: +3 + zbroj

Odolnost: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 14

Charisma: 13

ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 600

### Belark

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní – 3)

**Rezistence:** magie vody 50 %, magie vzduchu 50 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání života 60 %

**Imunity:** jedy, magie země, paralýza, strach, zkamenění

Životaschop.: (5 + X) + 2

Útočné číslo: 6 + X (ruce) + zavalení (Obr ~ 2+X ~ nic/20–25)

Obranné číslo: 9 + X

Odolnost: 18

Velikost: B–C

Pohyblivost: 7 – X/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 3

ZSM: 8 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 60×X

Hodnotou X je zde vyjádřeno množství kovu, které belark pozřel. Pohybuje se v rozmezí od 0 do 5.

### Belark, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** útoky na brnění (4), útoky na zbraně (pasivní – 4)

**Rezistence:** magie vody 75 %, magie vzduchu 75 %

**Imunity:** jedy, magie země, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, strach, zkamenění

Životaschop.: (6 + X) + 4

Útočné číslo: 7 + X (ruce) + zavalení (Obr ~ 4+X ~ nic/20–25)

Obranné číslo: 11 + X

Odolnost: 21

Velikost: B–C

Pohyblivost: 9 – X/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 4

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 80×X

### Dualar

**Vyvolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** psychické útoky, rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 33 %, zmatení 33 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 10

Útočné číslo: 6/-1 (končetina s drápy); 4/+10 (tlama)

Obranné číslo: (0 + 4) = 4

Odolnost: 19

Velikost: B

Pohyblivost: 4/humanoid

Intelligence: 5

Charisma: 3

ZSM: 10

Zkušenost: 150

Magenergie: 60 magů

Pokud je postava v jednom kole zasažena alespoň dvěma končetinami, dualar ji chytne a postava se považuje za nehybného protivníka. Chycená postava se může pokusit vytrhnout, jedná se o past Sil ~ 6 ~ vytržení/drží dál a postava utrpí zranění od drápů za 1–6 životů.

### Dualar, vyšší

**Vyvolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** psychické útoky, rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 75 %, psychické útoky 50 %, zmatení 50 %

**Imunity:** neviditelnost, strach

Životaschop.: 15

Útočné číslo: 8/-1 (končetina s drápy); 6/+15 (tlama)

Obranné číslo: (0 + 4) = 4

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 4/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 3

ZSM: 13

Zkušenost: 240

Magenergie: 90 magů

Pokud je postava v jednom kole zasažena alespoň dvěma končetinami, dualar ji chytne a postava se považuje za nehybného protivníka. Chycená postava se může pokusit vytrhnout, jedná se o past Sil ~ 7 ~ vytržení/drží dál a postava utrpí zranění od drápů za 2–12 životů.

### Egart

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** maskování (10), vidění ve tmě (vidění za šera)

**Rezistence:** jedy 50 %, neviditelnost 50 %, paralýza 33 %, zmatení 33 %

**Imunity:** iluze, strach

Životaschop.: 4 + 1

Útočné číslo: (+3 + 4) = 7 (drápy); (+3 + 6/-1) = 9/-1 (kostěné výrůstky)

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6 (+ 3 v boji na blízko za kostěné výrůstky)

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 9

Charisma: 10

ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 180

# Bestiář

Při prvním útoku, kdy vysunuje kostěné výrůstky, získává egart automaticky iniciativu (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému). Také při napadení volí většinou útok ze zálohy nebo na oběť skočí z nějakého vyvýšeného místa. Pokud je oběť sama a je slabší než egart, je 50% šance, že ji ušetří a odejde.

## Egart, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** maskování (5), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** paralýza 66 %, zmatení 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, strach

**Životaschop.:** 6 + 2

**Útočné číslo:** (+5 + 4) = 9 (drápy) + (+5 + 6/0) = 11/0 (kostěné výrůstky)

**Obranné číslo:** (+5 + 3) = 8 (+ 3 v boji na blízko za kostěné výrůstky)

**Odolnost:** 17

**Velikost:** C

**Pohyblivost:** 18/humanoid

**Intelligence:** 10

**Charisma:** 12

**ZSM:** 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 400

## Chrazos

**Vyvolávací emoce:** závist

**Vlastnosti:** psychické útoky, slepota, útoky na brnění (2), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** neviditelnost 75 %

**Imunity:** iluze

**Životaschop.:** 3

**Útočné číslo:** (+5 + 3) = 8 (drápy) + slepota (20% šance na zásah očí, na 3–8 kol); (+5 + 2) = 7 (zuby)

**Obranné číslo:** (4 + 2) = 6

**Odolnost:** 15

**Velikost:** A

**Pohyblivost:** 18/humanoid

**Intelligence:** 8

**Charisma:** 6

**ZSM:** 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 110

**Magenergie:** 50 magů

## Chrazos, vyšší

**Vyvolávací emoce:** závist

**Vlastnosti:** psychické útoky, slepota, útoky na brnění (3), vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** strach 50 %

**Imunity:** iluze, neviditelnost

**Životaschop.:** 7

**Útočné číslo:** (+5 + 4) = 9 (drápy) + slepota (40% šance na zásah očí, na 3–13 kol); (+5 + 3) = 8 (zuby)

**Obranné číslo:** (4 + 3) = 7

**Odolnost:** 16

**Velikost:** A

**Pohyblivost:** 18/humanoid

**Intelligence:** 8

**Charisma:** 7

**ZSM:** 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 200

**Magenergie:** 100 magů

## Ilarin

**Vyvolávací emoce:** sobectví nebo radost

**Vlastnosti:** psychické útoky, zmatení, změna tvaru

**Rezistence:** iluze 50 %

**Imunity:** neviditelnost, strach, zmatení

**Životaschop.:** 2 + 1

**Útočné číslo:** —

**Obranné číslo:** (+2 + 1) = 3

**Odolnost:** 13

**Velikost:** B

**Pohyblivost:** 14/humanoid

**Intelligence:** 16

**Charisma:** 18

**ZSM:** 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 40

**Magenergie:** 80 magů

## Ilarin, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví nebo radost

**Vlastnosti:** iluze, psychické útoky, zmatení, změna tvaru

**Rezistence:** psychické útoky 50 %

**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach, zmatení

**Životaschop.:** 3 + 2

**Útočné číslo:** —

**Obranné číslo:** (+2 + 2) = 4

**Odolnost:** 14

**Velikost:** B

**Pohyblivost:** 14/humanoid

**Intelligence:** 16

**Charisma:** 21

**ZSM:** 23 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 60

**Magenergie:** 120 magů

## Jazava

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), vidění ve tmě (vidění za šera)

**Rezistence:** iluze 33 %, jedy 50 %, magie vzduchu 33 %, magie země 33 %, neviditelnost 50 %

**Imunity:** magie ohně, strach

**Životaschop.:** 7 + 5

**Útočné číslo:** (+6 + 5/+2) = 11/+2 (drápy); (+6 + 7/+3) = 13/+3

(ocas);

(+6 + 6/+2) = 12/+2

(tlama)

**Obranné číslo:** (+5 + 4) = 9

**Odolnost:** 19

**Velikost:** C

**Pohyblivost:** 20/šelma

**Intelligence:** 1

**Charisma:** 1

**ZSM:** 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 950

**Ostatní:** vydělání kůže - 220 + 2k10 × 2 mn / 3 h

## Jazava, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (3), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, magie vzduchu 45 %, magie země 45 %, neviditelnost 65 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, strach

**Životaschop.:** 10

**Útočné číslo:** (+6 + 6/+3) = 12/+3 (drápy);

(+6 + 8/+3) = 14/+3

(ocas);

(+6 + 7/+3) = 13/+3

(tlama)

**Obranné číslo:** (+6 + 4) = 10

**Odolnost:** 21

**Velikost:** C

**Pohyblivost:** 20/šelma

**Intelligence:** 1

**Charisma:** 1

**ZSM:** 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

**Zkušenost:** 950

**Ostatní:** vydělání kůže - 220 + 2k10 × 2 mn / 3 h

## Lers

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** psychické útoky 50 %, zmatení 75 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, slepota, strach

**Životaschop.:** 8

**Útočné číslo:** (+8 + 6/+4) = 14/+4 (pařáty);

(+8 + 4/+6) = 12/+6

(zuby)

**Obranné číslo:** (+7 + 5) = 12



Odolnost: 23  
Velikost: C  
Pohyblivost: 21/magický tvor  
Intelligence: 11  
Charisma: 7  
ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 1700

Při každém útoku na lersu si musí útočník hodit proti pasti Obr ~ 5 ~ nic / zranění o bodáky na lersově těle za 4-9 životů.

### Lers, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** psychické útoky 75 %, zmaření 40 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 8

Útočné číslo:  $(+8 + 7/+4) = 15/+4$  (pařáty);  
 $(+8 + 6/+6) = 14/+6$  (zuby)

Obranné číslo:  $(+7 + 6) = 13$

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 21/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 9

ZSM: 17 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 2300

### Livenal

**Vyvolávací emoce:** pokora

**Vlastnosti:** psychické útoky, udušení (Obr ~ 4), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 80 %, neviditelnost 75 %, psychické útoky 75 %, zmatení 75 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, slepota, strach

Životaschop.: 4

Útočné číslo: udušení

Obranné číslo:  $(+6 + 1) = 7$

Odolnost: 14

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 18

Charisma: 1

ZSM: 20

Zkušenost: 80

Magenergie: 100 magů

### Livenal, vyšší

**Vyvolávací emoce:** pokora

**Vlastnosti:** psychické útoky, udušení (Obr ~ 6), změna tvaru

**Rezistence:** psychické útoky 75 %, zmaření 75 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, slepota, strach

Životaschop.: 4

Útočné číslo: udušení

Obranné číslo:  $(+7 + 1) = 8$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 18

Charisma: 2

ZSM: 23

Zkušenost: 100

Magenergie: 150 magů

### Lurkan

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 33 %, paralýza 50 %, zmatení 33 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, strach

Životaschop.: 5 + X

Útočné číslo: X + síla zbraně

X + 4 (pařáty) + zvl.

Obranné číslo:  $(+2 + 5) = 7 + 1$  (za každý štít, který používá)

Odolnost: 15

Velikost: A-C

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 8

Charisma: 5

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 75×X

Velikost i nebezpečnost Lurkana se liší podle počtu již zkonsumovaných kostí, tento počet je vyjádřen písmenem X, přičemž X se nejčastěji pohybuje v rozmezí 1-5. Pokud je Lurkan vyvinutější, naroste mu další pár rukou. V každé ruce může držet zbraň nebo štít a může všemi zbraněmi bojovat najednou. Pokud používá pouze pařáty, má navíc zvláštní útok. Po každém úspěšném zásahu drápy se může zlomit kost v těle oběti. Jde o past Odl ~ 7 ~ nic/zlomení. Za každou zlomenou kost klesá oběti OČ a ÚČ o 1 do té doby, než je zlomenina zafixována a vyléčena.

### Lurkan, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 33 %, psychické útoky 50 %, zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, strach

Životaschop.: 9 + X

Útočné číslo: X + síla zbraně  
X + 5 (pařáty) + zvl.

Obranné číslo:  $(+2 + 6) = 8 + 1$  (za každý štít, který používá)

Odolnost: 19

Velikost: B-C

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 9

Charisma: 6

ZSM: 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 150×X

Magenergie: 45 magů

Oproti své nižší formě má parametr X v rozmezí 6-10.

### Olvahla

**Vyvolávací emoce:** láska + pokora

**Vlastnosti:** magie vody, magie vzduchu, magie země, psychické útoky, vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** magie ohně 75 %, magie vody 75 %, magie vzduchu 75 %, magie země 75 %, psychické útoky 75 %, zmaření 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, slepota, zkamenění

Životaschop.: 3 + 1

Útočné číslo: 1 + X (vlákna magických nitek)

Obranné číslo: 2 + X

Odolnost: 6

Velikost: A

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 21

Charisma: 23

ZSM: 20

Zkušenost: 20

Magenergie: 120 magů

Hodnota X vyjadřuje dobu, po jakou olvahla měla čas sprádat své nitky. Pohybuje se od 0 do 30, ale může tuto hranici i překročit.

### Olvahla, vyšší

**Vyvolávací emoce:** láska + pokora

**Vlastnosti:** magie vody, magie vzduchu, magie země, psychické útoky, vidění ve tmě (pravé), zmaření, zmatení

**Rezistence:** magie ohně 75 %, magie vody 75 %, magie vzduchu 75 %, magie země 75 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 5

Útočné číslo: 2 + X (vlákna magických nitek)

## Bestiář

Obranné číslo: 4 + X

Odolnost: 8

Velikost: A

Pohyblivost: 15/humanoid

Intelligence: 23

Charisma: 25

ZSM: 25

Zkušenost: 35

Magenergie: 250 magů

Hodnota X vyjadřuje dobu, po jakou Olvahla měla čas sprádat své nitky. Pohybuje se od 0 do 30, ale může tuto hranici i překročit.

### Rivik

**Vyvolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** neviditelnost, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 75 %, zmatení 33 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 1–4 životy

Útočné číslo: –3 + síla zbraně

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 4

Velikost: A0

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 7

Charisma: 9

ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 20

Magenergie: 14 magů

Ovládá kouzlo *neviditelnost*, ale může jej seslat jen třikrát za den a kouzlo nevydrží působit déle než 5 směn celkem.

### Rivik, vyšší

**Vyvolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** neviditelnost, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 65 %, zmatení 45 %

**Imunity:** neviditelnost, strach

Životaschop.: 1 životy

Útočné číslo: –3 + síla zbraně

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 4

Velikost: A0

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 7

Charisma: 10

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 25

Magenergie: 28 magů

Ovládá kouzlo *neviditelnost*, ale může jej seslat jen čtyřikrát za den a kouzlo nevydrží působit déle než 10 směn celkem.

### Saheira

Tato myšlenková bytost nebojuje ani se neprojevuje klasickým způsobem. Její chování je popsáno v Klíči bytostí astrálních a také v dobrodružství Obří jeskyně.

### Skarkroma

**Vyvolávací emoce:** pokora

**Vlastnosti:** magie vody, magie země, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 66 %, magie země 75 %, psychické útoky 33 %, zmatení 75 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, strach, zkamenění

Životaschop.: 2 + 1

Útočné číslo: (+1 + 1) = 2 (ruce)

Obranné číslo: (+1 + 2) = 3

Odolnost: 13

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 10

ZSM: 15

Zkušenost: 75

Magenergie: 70 magů

Dokáže manipulovat se skálou, otevírat jámy pod nohama útočníků a zase je zavírat, nechat spadnout bloky kamení atd.

### Skarkroma, vyšší

**Vyvolávací emoce:** pokora

**Vlastnosti:** magie vody, magie země, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 80 %, psychické útoky 50 %, zmatení 75 %

**Imunity:** jedy, magie země, neviditelnost, odsávání života, strach, zkamenění

Životaschop.: 3 + 2

Útočné číslo: (+2 + 2) = 4 (ruce)

Obranné číslo: (+1 + 3) = 4

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 14

Charisma: 12

ZSM: 17

Zkušenost: 100

Magenergie: 160 magů

Dokáže manipulovat se skálou, otevírat jámy pod nohama útočníků a zase je zavírat, nechat spadnout bloky kamení atd.

### Tabarín

**Vyvolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** maskování (0)

**Rezistence:** iluze 60 %, neviditelnost 50 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 1–4 životy

Útočné číslo: –3 + síla zbraně

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 4

Velikost: A0

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 16

ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 20

Sami nikdy neútočí, raději se před útočником schovají. Necítí bolest a nemají mez vyřazení. Ač sami nemají žádné poklady, vědí o tom, jak získat velké jmění.

### Tabarín, vyšší

**Vyvolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** maskování (–5), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** neviditelnost 70 %

**Imunity:** iluze, strach

Životaschop.: 1

Útočné číslo: –2 + síla zbraně

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 4

Velikost: A0

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 17

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 25

### Zalatík

**Vyvolávací emoce:** odvaha

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** bílá magie 33 %, černá magie 33 %, přírodní magie 33 %

**Imunity:** iluze, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, psychické útoky, strach

Životaschop.: 1–3 životy

Útočné číslo: –4 + síla zbraně

Obranné číslo: (+6 + 1) = 7

Odolnost: 3

Velikost: A0

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 5

Charisma: 7

ZSM: 22 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 20

Zalatíci nejdo vypátrat ani zranit použitím žádné známé magie. Při napadení se velmi rychle schovají nebo utečou. Své poklady nenosí při sobě, ale schovávají je v norách a tajných skrýších. Zalatíka nejde chytit do žádné mechanické pastí.

**Zalatík, vyšší****Vývolávací emoce:** odvaha**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná)**Rezistence:** bílá magie 50 %, černá magie 50 %, přírodní magie 50 %**Imunity:** iluze, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, psychické útoky, strach, zmatení

Životaschop.: 1–5 životů

Útočné číslo: -4 + síla zbraně

Obranné číslo: (+6 + 1) = 7

Odolnost: 4

Velikost: A0

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 8

ZSM: 25 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 25

**Zelenka zlatokřídla****Vývolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** teleportace (řízená)**Rezistence:** psychické útoky 66 %**Imunity:** jedy, všechny druhy magií

Životaschop.: 3 + 2

Útočné číslo: 5 + paralyzující jed  
(Odl ~ 7 ~ nic / úplná paralýza,  
trvání: 2k6 směn / ihned)

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 9

Velikost: B

Manév. schop: 17

Pohyblivost: 19/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
1/hmyz (na zemi)

Intelligence: 2

Charisma: 1

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 80

Magenergie: 20 magů

Zelenka vždy získává iniciativu v prvním kole, kdy útočí (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému). Po paralyzování oběti se buďto pokusí obalit ji svými křídly a přenést ji do Stínového světa, nebo se vrhne na další oběť. Pokud se jí první útok nepovede, zmizí a zaútočí někdy jindy. Paralyzovaná postava přenesená do Stínového světa je ochromena daleko větší dávkou jedu a larva v ní se vyklubuje za 7–16 dní. Při tomto porodu postava umírá.

**Zelenka zlatokřídla, vyšší****Vývolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** teleportace (řízená)**Rezistence:** iluze 60 %, psychické útoky 80 %**Imunity:** jedy, všechny druhy magií, slepota, strach

Životaschop.: 3 + 4

Útočné číslo: 7 + paralyzující jed  
(Odl ~ 7 ~ nic / úplná paralýza,  
trvání: 2k6 směn / ihned)

Obranné číslo: (+6 + 1) = 7

Odolnost: 10

Velikost: B

Manév. schop: 17

Pohyblivost: 19/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
1/hmyz (na zemi)

Intelligence: 2

Charisma: 1

ZSM: 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 120

Magenergie: 50 magů

**Zilik****Vývolávací emoce:** radost**Vlastnosti:** vidění ve tmě (za šera)**Rezistence:** iluze 50 %**Imunity:** strach

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: -4 + síla zbraně

Obranné číslo: (+2 + 1) = 3

Odolnost: 3

Velikost: A0

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 4

Charisma: 7

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 10

Dokáže zmenšit svou velikost až desetkrát.

**Zilik, vyšší****Vývolávací emoce:** radost**Vlastnosti:** vidění ve tmě (za šera)**Rezistence:** iluze 75 %, neviditelnost 33 %**Imunity:** strach

Životaschop.: 1–4 životy

Útočné číslo: -4 + síla zbraně

Obranné číslo: (+3 + 1) = 4

Odolnost: 3

Velikost: A0

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 4

Charisma: 8

ZSM: 12 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 15

**Zloděj světla****Vývolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** pohlcování ohně, psychické útoky, slepota, strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru**Rezistence:** iluze 75 %, magie země 33 %, neviditelnost 75 %, obyčejné zbra-

ně 60 %, psychické útoky 50 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 10

Útočné číslo: -

Obranné číslo: 8

Odolnost: 18

Velikost: B až E (záleží na stavu zloděje světla)

Pohyblivost: 12/magický tvor

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 30 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 800

Magenergie: 100 magů

Oheň i ohnivá kouzla zloděje světla léčí. Každý život, za nějž by ho oheň měl zranit, mu přibývá až do maximálního počtu.

**Zloděj světla, vyšší****Vývolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** pohlcování ohně, psychické útoky, slepota, strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru**Rezistence:** magie země 45 %, psychické útoky 75 %, zmatení 33 %**Imunity:** iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 12

Útočné číslo: -

Obranné číslo: 11

Odolnost: 20

Velikost: B až E (záleží na stavu zloděje světla)

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 32 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 1100

Magenergie: 165 magů

## Přírodní bytosti

**Karekul**

Životaschop.: 1

Útočné číslo: 2 (zuby)

Obranné číslo: 3

Odolnost: 11

Velikost: A

Bojovnost: 3

Pohyblivost: 14/zvíře

Intelligence: 1

Zkušenost: 15

## Cizí postavy

<b>Adram Mirha</b> Člověk, muž, lupič, 13. úroveň	<b>Jan Bůřovský z Bůřova</b> Člověk, muž, žádné povolání	<b>Pán zlodějů</b> Člověk, muž, lupič, 27. úroveň
<b>Aizerin z Binarei</b> Člověk, muž, kněz (Aurion), 21. úroveň	<b>Jarek Nibelíz</b> Člověk, muž, žádné povolání	<b>Pěšinka Zlatonohá</b> Hobit, žena, lupič 13. úroveň
<b>Anaximus Rilondský</b> Hobit, muž, kněz (Siaron), 7. úroveň	<b>Jaroš</b> Člověk, muž (vlkodlak), chodec, 13. úroveň	<b>Petar Varaxin</b> Lesní elf, muž, mág, 25. úroveň
<b>Armel Tirgont (Stín)</b> Člověk, muž, schopnosti lupiče na 24. úrovni a šermíře na 13. úrovni	<b>Josek Orlem</b> Člověk, muž, šermíř, 12. úroveň	<b>Radomir Dembowski</b> Člověk, muž, chodec, 17. úroveň
<b>Arxela</b> Člověk, žena, čaroděj, 19. úroveň	<b>Joskiara Nandala</b> Hévreň, žena, lupič, 9. úroveň	<b>Radoslav Mincekus</b> Člověk, muž, schopnosti lupiče na 11. úrovni a válečníka na 5. úrovni
<b>Ctirad Levovlas</b> Člověk, muž, šermíř, 13. úroveň	<b>Kazarda</b> Trpaslík, žena, bojovník, 21. úroveň	<b>Radwin</b> Člověk, muž, sicco, 22. úroveň
<b>Drajgo Krvavec</b> Barbar, muž, schopnosti lupiče a šemíře na 13. úrovni	<b>Koj Fin Chao</b> Lesní skřítek, muž, schopnosti lupiče a čaroděje na 19. úrovni	<b>Rawlak</b> Člověk, muž, sicco, 16. úroveň
<b>Dron</b> Barbar, muž, hraničář, 5. úroveň	<b>Korský Děs</b> Člověk, muž, lupič, 10. úroveň	<b>Saňa Taradžinská</b> Člověk, žena, sicco, 8. úroveň
<b>Gidivor Vari</b> Člověk, muž, lupič, 7. úroveň	<b>Laťc Fuo</b> Lesní skřítek, muž, sicco, 9. úroveň	<b>Svatava Exakerta</b> Člověk, žena, čaroděj, 15. úroveň
<b>Gojzlava Prešernická</b> Člověk, žena, bojovník, 14. úroveň	<b>Lesana</b> Člověk, žena, kněz (Rianna), 12. úroveň	<b>Tardul Wrep</b> Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň
<b>Hi</b> Lesní skřítek, muž, lupič, 19. úroveň	<b>Murat Jochra</b> Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň	<b>Trpimir Brugarič</b> Člověk, muž, válečník, 12. úroveň
<b>Izток Celigojovič</b> Člověk, muž, bojovník, 23. úroveň	<b>Narzian Šedý</b> Člověk, muž, schopnosti sicca a šermíře na 36. úrovni, šedý drak	<b>Vokouněk Vošáhlo</b> Hobit, muž, zloděj, 4. úroveň
<b>Jalwin</b> Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň	<b>N'doma</b> Lesní elf, žena, lupič, 18. úroveň	<b>Wilk Bruznicki</b> Člověk, muž, schopnosti lupiče a bojovníka na 20. úrovni