

Asterionští draci

Jan Gwahir Láník a Miloslav Zaoral

Chamier z Torských pahorků

Chamier prožil první léta svého života v době, která byla pro národy heverenů i Arvedanů velmi tragická. Tři z devíti arvedanských knížectví ležela v troskách a Démonovy armády zatlačovaly zbytky kdysi neporazitelné civilizace na sever. Ustupující Arvedané byli nuceni zabírat nová území, ze kterých nekompromisně a většinou krvavě vyháněli původní pohanské kmeny. Jaká ironie, že se moudří, vyspělí a dnes tak vyzdvihovaní Arvedané dopouštěli na domorodých kmenech stejných zvěrstev, kterých se skřeti dopouštěli o několik set mil jižněji na nich samotných.

Situace heverenů byla o to horší, že trpaslíci vyhnaní z Bílých hor po bitvě u Derhelmova vrchu si v severních Zelanských vrších postavili svou největší pevnost a hlavní město Grumar.

Košský národ byl tedy nucen bojovat o holé přežití mezi kladivem a kovářinou.

V té krvavé době se objevila dvojice, která se měla stát nejvýznamnějšími osobnostmi hevenského národa. Namiera a Chamier se poznali v aréně slávy a vítězství v Canthii. Ona byla nejslavnější hevenská bojovnice té doby a Chamier byl doslova očarován jejími schopnostmi a hlavně její krásou. Aby ji zaujal, pouštěl se do stále odvážnějších kousků a bojů se stále nebezpečnějšími protivníky. Postupně si svou smělostí získával přízeň publika, až byl nakonec stejně slavný jako samotná Namiera. Po rychlém vzestupu bohužel následoval velmi tvrdý pád zpět na zem. Po souboji s mladou vyvernou ho museli odnést z arény na nosítkách a vypadalo to, že už nebude nikdy chodit. Z myšlenek na sebevraždu ho vytrhla až Namiera, která ho začala navštěvovat a pomáhala mu s cvičeními, která byla jeho jedinou nadějí, že bude jednou znovu moci vsednout na koně. Tak se měsíce, která strávil na lehátku, staly paradoxně nejšťastnějším obdobím Chamierova života, a to i přesto, že se kvůli jeho postižení nemohl vztah s Namierou přesunout do fyzičtější roviny. Idyla byla přerušena, když do města došla zpráva, že se ke Canthii blíží arvedanská armáda, která měla za úkol zničit nebezpečí, které by mohlo od heverenů hrozit novým arvedanským uprchlíkům z jižní hranice, kteří se měli usadit v Zemanských vrších. V předvečer útoku se podle staré tradice konal v aréně souboj, který měl ukázat, je-li osud heverenům nakloněn a jak se jim povede v následující bitvě. Nejstarší šamani dovedli Namieru do arény a požehnali jí ve jménu salů všech živlů, rostlin i zvířat. Pak se otevřela starobylá bronzová vrata před Namierou stál její protivník, děsivý měňavec, příšera ze Stínového světa. Chamier se za použití všech svých sil vyšplhal za pomoci berlí po strmých schodech až na nejvyšší ochoz, aby mohl souboj sledovat. Měňavec se rozběhl na mladou gladiátorku, která okamžitě zaujala obranné postavení, připravena vrazit obludě do hrudi hrot svého kopí. Pak ale došlo k něčemu naprosto neočekávanému. Zdi arény se začaly otřásat v základech a do vzduchu byly vyhozeny tuny písku, takže nikdo nemohl vidět, co se v aréně děje. Když se prach usadil, nebyla v aréně Namiera ani měňavec, jen uprostřed cirku klečel muž zoufale rozhrabávající zvlněný písek a arénou se nesly jeho vzlyky. A na schodišti k nejvyššímu ochozu opuštěně ležely dvě berle, už nebyly potřeba. Výsledek souboje byl nejasný a podivný, ale byl nakonec šamany chytře využit k podpoře morálky hevenských obránců. Předpověděli totiž, že vítězství bude dosaženo jen za cenu bolestivých zrát, což se vyplnilo do puntíku. Obléhání trvalo měsíc a byl to právě Chamier, kdo přesvědčil náčelníky k výpadu, který nakonec obležení rozbil. Odpornosti, kterých se Arvedané na hevrenech dopouštěli, naučily Chamiera skutečné nenávisti. Během války se stal slavným hrdinou, kolem kterého se seskupila početná

skupina následovníků, kteří si říkali Rudá kopyta. Chamier zavedl novou záškodnickou taktiku, kdy malé oddíly fanatických mstitelů pronikaly hluboko do Elionského, Athorského i Pobřežního knížectví, vyhýbaly se ozbrojeným arvedanským oddílům a místo toho vypalovaly vesnice, ničily úrodu a zasahovaly další snadné cíle. Velká část arvedanských mužů byla zaměstnána boji na jihu, a tak trávila Rudá kopyta ve skutečnosti většinu času znásilňováním žen a vražděním dětí. U Chamiera se navíc začalo projevovat šílenství. Byl přesvědčen, že právě Arvedané mu ukradli Namieru a stesku a touze po ní nebyl schopen čelit jinak, než že ho topil v krvi. Netrvalo dlouho a Chamiera navštívil Zurkhenův posel s nabídkou na spolupráci. Chamier dlouho neváhal. Bylo mu jasné, že nepřítel nenáviděných Arvedanů musí být jeho nejlepšími přáteli. Vydal se tedy se skřetím poslem do Země nárků. Jaké bylo překvapení ostatních heverenů, když Chamier po návratu z Kharových držav od základu změnil svůj postoj. Začal ostatní přesvědčovat, že Khar je mnohem větším nebezpečím než Arvedané, že je třeba s Arvedany uzavřít mír a společně čelit novému nepříteli.

Tak nastal Rok porážky a předvečer nešťastné bitvy Pěti mečů. Velitel pohanského vojska Dnaj odpočíval ve svém stanu bezpečně chráněn svým velitelem gardy Chamierem a jeho Rudými kopyty. Právě tehdy uskutečnil Chamier zradu, kterou dlouho plánoval se svým novým přítelem Narzianem. Byl to právě on, kdo nabídl Danajovi volbu – postavení lorda v Kharových državách a deset truhel zlata, nebo smrt. Dnaj volil rychle. Po bitvě se Rudá kopyta i se svým velitelem stala jedním z elitních přepadových oddílů Kharových nočních stínů. A většina členů se změnila ve skřety, včetně Chamiera. Nyní už nebylo cesty zpět. Jeho národ by ho takto nikdy zpátky nepřijal. Po letech strávených nevyslovitelnými krutostmi v řadách Nočních stínů nakonec došel téměř na konec cesty zlé tvárnosti a změnil se v rudého draka a pouhý pohled na něj přinášel dlouhá léta strach do srdcí Kharových nepřátel. Nakonec skončil v Rawlionu a stal se členem dračí letky. O stovky let později byl poslán, aby zajišťoval vzdušnou podporu skřetů invaze do Zelanských vrchů. Po staletích naplněných zabíjením nevinných se mu již nijak nepřičilo pobíjet ani vlastní příbuzné. Při jednom náletu na hevrenskou vesnici se na temně rudého Chamiera snesla jako blesk z čistého nebe jasně červená dračice. Byla to Namiera Sandre, která dokázala uniknout z myšlenkové bytosti zvané Saheira, jež ji pohltila, a která se stala vedoucí osobností svého národa v boji proti skřetům. Dračí spolu bojovali mnoho hodin, navzájem se pronásledovali po celých jižních Zelanských vrších. Nikdo neví, co se mezi nimi nakonec stalo, ale hevrenské legendy říkají, že na skřetě armádu čekali před branami Canthie dva ohniví dračí. Poté zmizel Chamier ze skřetě i hevrenské historie. Dnes je Chamier již nesmírně starý a unavený drak, který netouží po ničem jiném, než aby mohl konečně zemřít. Dříve občas vylétal z jeskyně na lov a roznášel hrůzu a děs po celém kraji, ale dnes již většinou pouze spí a čeká na smrt. Žije v prostorném systému jeskyní v centru Torských pahorků, daleko od všech cest, kde ho jeden gobliní kmen a několik obrů uctívá jako boha a hlavně mu nosí potravu. Chamier se ale o své posluhovače příliš nestará, a tak mezi nimi vládne chaos. Obři se pokládají za nadřazené a každý si kolem sebe vytvořil silný okruh gobliních nohsledů a tvrdě mezi sebou soupeří o pánovu přízeň. Všichni jsou totiž přesvědčeni, že s dračí podporou by se mohli prohlásit krály hor. Ve vnější části jeskynního systému proto občas dochází i k ozbrojeným střetům, což se ale všichni snaží před Chamierem utajit. Pokud by do jeho doupěte snad pronikli nějakí dobrodruzi, tak se je nejspíš pokusí zahnat nebo sežrat. Protože už ale dlouho nebyl venku, tak má zprávy o situaci ve světě asi padesát let staré a pokud bude v dobrém rozpoložení a dobrodruzi nebudou vypadat jako tupá banda nájemných zabijáků, nejspíš se pokusí vytáhnout z nich nějaké novinky. Když se ale dozví, že se civilizace přiblížila k jeho doupěti, tak dobrodruhy stejně sežere, aby se o něm nikdo nedozvěděl. Zajímavou alternativou pro dobrodružství může být také účast komanda skřetů, které má Chamiera přesvědčit, aby se vrátil do Kharových služeb pro plánovanou invazi na sever. Nejzajímavější situace ale nastane, když mu postavy poví o

probíhající válce s hevreny. Kdyby se dozvěděl, že hevreni znovu bojují za samotné zachování své existence, možná by se probudil z apatie a znovu roztáhl křídla a z hrůzu nahánějícím křikem vyrazil na jih splatit svůj dluh. Třeba by mu pak bohové odpustili, třeba by mohl zemřít jako člověk.

Popis pro DrD 1.6

Chamier, drak z Torských pahorků

Zvláštní schopnosti: magie ohně, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, útoky na brnění (9), útoky na zbraně (pasivní – 10)

Rezistence: iluze 50%, magie vzduchu 50%, magie země 50%, obyčejné zbraně 30%, odsávání života 60%, slepota 40%, neviditelnost 70%, střelba 40%

Imunity: magie ohně, paralýza, prokletí, psychické útoky, zesílení pocitu, jedy, zkamenění, zmatení

Úroveň: 31 (bojovník)

Útočné číslo: (+12 + 10/+2, 10/+2) = 22/+2, 22/+2 (pařáty)

(+12 + 14/+2) = 26/+2 (tlama) + jed (odl ~ 10 ~ 10-20/40-50)

(+12 + 18/-4) = 30/-4

Obranné číslo: (+5 +15) = 20

Odolnost: 35

Velikost: E

Pohyblivost: 15/ drak (na zemi)

21/ drak (ve vzduchu)

Intelligence: 15

Zkušenost: 130000

Dech: 5 x denně oheň

Dosah: 120 metrů

Magenergie: 200 magů

Popis pro DrD+

Chamier, drak z Torských pahorků

Zvláštní schopnosti: kouzlení(energ.mag.), psychické útoky, útoky na brnění[26], pasivní útoky na zbraně[8], jed

Rezistence: iluze [7], časoprost.mag [7], materiál. mag.[7], obyč. zbraně [2], odsávání života[8], slepota [5], neviditelnost [8]

Imunity: energ.mag., paralýza, prokletí, psychické útoky, zesílení pocitu, jedy, zkamenění, zmatení

Úroveň:18 (válečník)

Vlastnosti: 25/12/-5/6/4/5

Rychlost: +5, +10*(let)

Smysly: -3/9/7/7/9

Aspekty vzhledu: -2/22/10

Boj: 12

Útok: 7

Obrana: 7

Spáry : 3/5/10S/0

Tlama : 4/3/14S/0

Ocas : 6/5/13D/0

Ochrana: 14

Mez zranění: 28

Velikost: +20

Rozměry: 40m/50m(rozpětí křídel)

Dech: oheň

Čunkaltul Zelený drak

Džungle má velkou moc a já jí vládnu, stromy i zvířata mi slouží a s jejich pomocí jsem neporazitelný. Ovládnou ji jenom silní a já silný jsem. Kdo by o tom pochyboval a vzepřel se mi, ten pozná hněv džungle, stane se štvanou zvířít a já lovcem, protože já jsem džungle...

Čunkaltul se narodil před více než dvě stě lety v domorodé vesnici jménem Tuke Taka, která se nachází v Džungli padlých stromů. Už od útlého věku se u něj začala projevat schopnost vnímat saly. Vždy se držel dál od ostatních chlapců z vesnice. Byl častým terčem jejich posměchu a šikany, protože jej na rozdíl od nich nebavilo lovit, a on je za to nenáviděl. Ve skrytu duše doufal, že se jednoho dne stane kmenovým šamanem, a potom se jim všem pomstí. Mladý Čunklatul trávil stále více času mimo vesnici, při svých toulkách džunglí pozoroval zvířata a saly. Džungle ho fascinovala a on ji chtěl ovládat a být jejím pánem. Jeho schopností si všiml kmenový šaman a začal ho učit. Od té doby měl Čunklatul konečně někoho, komu by věřil a kdo by mu rozuměl. Učil se klamat saly, vyrábět amulety s různými schopnostmi, poznávat byliny a vyrábět z nich léčivé lektvary, masti, ale i jedy. Dlouhá léta byl pravou rukou kmenového šamana a po jeho boku se naučil řídit chod vesnice. Čunklatul už dávno dospěl, jeho moc rostla. Chtěl se stát kmenovým šamanem. Už dlouho se na to těšil a nehodlal čekat, až starý šaman zemře. Proto ho otrávil a ukradl mu Ptačí hůl. Nyní nastala jeho chvíle - získal moc nad ostatními. Vesnici vládl pevně a krutě, každý sebemenší prohřešek trestal smrtí. Ostatní z něj měli strach. Pod Čunklatulovým vedením porážel jeho lid ostatní kmeny. Jejich šamany zabíjel vlastnoručně a ti, které nezabil, se stali vyhnanci a štvanou zvířít, již lovil v podobě obrovského tygra. Čunkaltul se stal postrachem celé džungle. V Džungli padlých stromů neměl konkurenci, byl krutý a nelítostný, ovládal moc pralesa, dokázal se měnit ve stromy a zvířata a ty štvál proti ostatním.

Avšak to, že přespříliš využíval moc džungle, se projevilo na jeho vzhledu, začal se měnit ve skřeta. Ruce i nohy mu začaly dřevnatět, místo pokožky měl tenkou vrstvu hnědé kůry a pouze na některých místech byla vidět původní černá pleť. Bezvousou tvář lemovaly šedozeleň, po ramena dlouhé vlasy, místy pokryté mechem. Každý jeho pohyb byl stále pomalejší a způsoboval mu bolest. Po dlouhých letech utrpení se Čunklatul proměnil v ošklivého a mohutného zeleného draka. V dračí podobě se vrhl na svou vesnici. Snad tomu chtěla Sedmnáctka či snad sama džungle, ale právě v okamžiku, kdy Čunklatul vraždil své druhy a jejich maso trhal na kusy, zaútočilo na vesnici pět kmenů, které se spojily, aby svrhly nenáviděného nepřítele. Boj byl dlouhý a nesnadný, šamanům se podařilo zeleného draka silně poranit. Raněný a vyčerpaný odletěl k Hoře stromu, pod kterou pramení jeden z přítoků řeky Marabo, a usnul ve zdejší jeskyni.

Uplynula spousta let a domorodci si stále vyprávějí o strašlivém zlu, které spí v Umu Nakat, neboli Mrtvé hoře. Okolí dvaceti mil od hory je zapovězené a domorodci ho se strachem obcházejí, krajina je zde mrtvá, nežijí tu žádná zvířata, ze stromů zbyly jen kyselinou poleptané pahýly a všude je cítit podivný zápach mršiny. Na samotné hoře, která je stěží vyšší než okolní stromy, neroste žádná zeleň. Jeskyně se nachází na jižním úpatí, její podlaha je

pokryta vrstvou kostí všech tvarů a rozměrů. Mezi kostmi lze najít spousty amuletů, patřící mrtvým šamanům, které Čunklatul sbírá. Zelený drak se probouzí jen na chvíli, aby ukojil svůj hlad v jedné z vesnic stromových lidí Tukateků, ale i ta chvíle stačí na to, aby džungle opět poznala zlo a Čunklatul rozséval smrt. Ve své jeskyni, uvězněn v dračí podobě, vyčkává a marně doufá, že se mu opět vrátí moc, kterou měl nad džunglí. Ve skrytu duše ji však nenávidí za to, co mu provedla, stejně jako vše, co je s ní spojeno...

Popis pro DrD 1.6:

Čunklatul Zelený drak

Vlastnosti: viz Drak zelený-zlý AP-HM

Rezistence: Drak zelený-zlý AP-HM

Imunity: Drak zelený-zlý AP-H:

Životaschop.: 27

Útočné číslo: $(+9 + 14/+3) = 23/+3$ pařáty

$(+9 + 16/+4) = 25/+4$ tlama

Obranné číslo: $(0 + 20) = 20$

Síla mysli: 20

Odolnost: 35

Velikost: E

Pohyblivost: 10/drak (na zemi)

15/ drak (ve vzduchu)

Intelligence: 16

Zkušenost: 100 000

Dech: 3 × denně otravný plyn

Dosah: 100 metrů

Megenergie: 250 magů

Popis pro DrD+:

Čunklatul Zelený drak

Zvláštní schopnosti: kouzlení(mater.), psychické útoky, útoky na brnění[32], pasivní útoky na zbraně[15], změna tvaru, regenerace[3], jed

Rezistence: ment.mag [9], energ. mag. [9], obyč. zbraně [3], odsávání života[10], slepota [7], neviditelnost [10]

Imunity: materiální. mag., paralýza, prokletí, psychické útoky, zesílení pocitu, jedy, zkamenění, zmatení, iluze,

Úroveň: 16 (šaman)

Vlastnosti: 25/3/4/5/5/10

Rychlost: +4, +8*(let)

Smysly: -2/12/12/8/6

Aspekty vzhledu: -/20/15

Boj: 4

Útok: 2

Obrana: 1

Spáry : 3/5/12S/0

Tlama : 4/3/18S/0

Ocas : 6/5/20D/0

Ochrana: 16

Mez zranění: 26

Zvláštní vybavení (lze najít v pokladu):

Tyto předměty nosíval Čunklatul v době, kdy ještě nebyl drakem.

Ptačí Plášť: Jakákoliv živlová zranění mají na nositele pláště jen poloviční účinky. KZ 1.

Ptačí hůl: Je to dva metry dlouhá pokroucená ebenová hůl zdobená ptačím peřím a kostěnými amulety. Předávali si ji po dlouhá léta šamani kmene Tuke Taka. SZ: 5/0, OZ 0, svému majiteli poskytuje řadu výhod: při mámení sala se počítá, jako by byl šaman o 5 úrovní výš, při pokusu navázání kontaktu se sférami Jésael, Achaiah a Cachtel má o 5 % vyšší pravděpodobnost.

Chalguzar Žlutý drak

Chalguzar se narodil na Lendoru v Zemi klidu pod jménem Nungo asi třicet let před Bitvou pěti mečů. Tento elf byl hodně učenlivý, už od dětství pilně naslouchal všemu, co ho učili mistři. Zajímal se o historii, astrologii a o zeměpis, doslova hltal každou novou informaci. Staří elfí mudrci z něj měli radost, svými otázkami je často zaskočil a byl zklamaný, že na jeho dotaz neznají odpověď. Nejvíce ho zajímaly cizí kraje a to, co se skrývá za lesy Země klidu. V tom se od ostatních elfů lišil. Oni byli uzavření a okolní svět je moc nezajímal. Když mu elfové neposkytli dostatek informací o okolním světě, začal studovat magii a theurgii. Navštěvoval nové mistry a v této oblasti prokázal neuvěřitelné nadání. Zvláště pak v theurgii našel zálibení, nahlížel do Stínového a Vnějšího světa, kde se radil s duchy, kteří mu poskytovaly informace, o nichž se mu ani nesnilo. Pomalu přestával navštěvovat své mistry a ve studiu pokračoval sám, s ostatními elfy se téměř nestýkal, uzavřen ve svém bádání. Postupem času dosáhl takových úspěchů, že se k němu chodili radit i starší elfové, ale pořád to nebylo ono. Nungo stále nebyl spokojený, něco ho tížilo. Čekal na svoji šanci, které se chytil v den, kdy přišli do Země klidu Arvedané s prosbou o pomoc v boji proti Kharovi. Arvedané jej okouzlili a on je chtěl poznat blíže, seznámit se s jejich kulturou a hlavně magií. Proto se přidal k oněm elfům, kteří se rozhodli pro útěk a spojenectví s Arvedany. Na straně Arvedanů velel menšímu oddílu elfů a svými kouzly rozséval smrt ve skřetích řadách. Jeho oddíl slavil jeden úspěch za druhým až do osudné bitvy Pěti mečů, kdy Arvedané nařkli elfy ze zrady. Při útěku elfů se připojil ke skupině, která se vydala na západ do Mar'Nub. Zajišťoval konec výpravy a s několika elfími kouzelníky ničil skřetí pronásledovatele. Zanevřel na Arvedany, zklamán falešným nařčením, a začal je nenávidět. Nakonec však z pouště odešel a usídlil se svou družinou na jihu Zelanských vrchů. Zde začal ze msty zabíjet rovněž Arvedany.

Postupem času se o vynikajícím mágovi a o elfech z jižních Zelanských vrchů, vraždících Arvedany, doslechl i Zurkhen. Vyslal oddíl skřetích mágů, aby Nunga zajali. Nebylo lehké jej vystopovat. Stále byl elfem a v přírodě se vyznal. Měsíc se jeho družině dařilo unikat skřetímu komandu, ale to je nakonec vlákalo do pasti a zabilo všechny elfy, až na Nunga. Ten statečně bojoval s přesilou a jeho zásluhou mnoho skřetů padlo. Nakonec se však do souboje vložil samotný Zurkhen a svou temnou myslí si Nunga podmanil.

V jednom ze zajateckých táborů v Zemi nářků, kam byl Nungo odveden, jej vycvičili v bojové skřetí magii. Zurkhen mu dal nové jméno Chalguzar. Pod jeho velením podnikal válečná tažení proti Arvedanům. Po několika výpravách ho už Zurkhen nemusel ovládat přímo, Chalguzar začínal pod tíhou svých činů propadat temnotě a příkazy plnil sám. A to se projevilo i na jeho vzhledu. Bílé vlasy mu zčernaly a jeho tvář už nebyla tak pohledná jako dřív. Začal se měnit ve skřeta. Stále více se zajímal o černou magii, kvůli které se usídlil

v Rawlionu. Začal získávat moc, kterou v Rawlionu neměl nikdo, snad pouze samotný Zurkhen. Ten Chalguzarovu moc vycítil a snad by se ho zbavil, kdyby ten se jednoho chladného večera neproměnil v obrovské monstrum chrlící horkou páru. Chalguzar si uvědomil svou proměnu ve žlutého draka. Ovládl ho hněv, protože byl uvězněn v dračím těle. Takto skončila nadějná kariéra jednoho z nejmocnějších elfích mágů.

Chalguzar se stal členem Zurkhenovy dračí letky. Jeho největším úspěchem byl útok na Arvedany ve městě Ambrelan.. Masakr, který zde sám samojediný rozpoutal, nikdo nepřežil. Když byl Zurkhen zabit, usadil se Chalguzar v Zelanských vrších v železném dole, který tu po sobě zanechali Arvedané. Dlouhá léta spal ve svém úkrytu a kdykoli se někdo přiblížil, hned ho zabil.

Uplynulo mnoho staletí, války pominuly a okolí řeky Duren a úpatí Zelanských vrchů začali osidlovat lidé z Danérie. Když prospektoři z Třízubského knížectví pátrali po železné rudě, Chalguzar se probudil, všechny je zabil a vyplenil blízkou vesnici. V současnosti kníže Lev Lukjanovec Třízubský hledá schopné dobrodruhy, kteří by jej obrovské stvůry zbavili.

Popis pro DrD 1.6:

Chalguzar Žlutý drak:

Vlastnosti: viz Žlutý drak-zlý AP-HM

Rezistence: Žlutý drak-zlý AP-HM

Imunity: Žlutý drak-zlý AP-HM

Životaschop.: 20

Útočné číslo: (+6 +10/+2) = 16/+2 (pařáty)
(+6 + 13/+2) = 19/+2 (tlama)

Obranné číslo: (+4 + 15) = 19

Síla myslí: 26

Odolnost: 35

Velikost: E

Pohyblivost: 12/ drak (na zemi)
18/ drak (ve vzduchu)

Intelligence: 21

Zkušenost: 130 000

Dech: 5×denně horká pára

Dosah: 60 metrů

Magenergie: 500 magů

Popis pro DrD +:

Chalguzar Žlutý drak:

Zvláštní schopnosti: kouzlení(jen odrážení), psychické útoky, útoky na brnění[22], pasivní útoky na zbraně[6], změna tvaru,

Rezistence: ment.mag [8], materiál. mag. [8], obyč. zbraně [2], odsávání života[9], slepota [6], neviditelnost [9]

Imunity: paralýza, prokletí, psychické útoky, zesílení pocitu, jedy, zkamenění, zmatení, iluze

Úroveň: 15

Vlastnosti: 23/8/-4/5/8/8

Rychlost: +4, +10*(let)
Smysly: -6/8/8/4/2
Aspekty vzhle du: -/18/8
Boj: 9
Útok: 6
Obrana: 5
Spáry : 3/5/12S/0
Tlama : 4/3/15S/0
Ocas : 6/5/15D/0
Ochrana: 16