

KRAJINY ZA OBZOREM: STÍNÝ JIHU APLIKACE PRO DRD PLUS

MICHAL VRAŠTIL

A TAKÉ: LUKÁŠ KUBÁNEK, VÁCLAV PRAŽÁK, ZDENĚK TESAŘ, JAROSLAV VRBA

1. VÁŽENÝ PANE JESKYNĚ!

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 světloňoši, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listí a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa, ZZS = Za závojem stínů, RD = Rukověť dobrodruha.

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.

2. TVORBA POSTAVY

2.1 Rasy

V tomto modulu se vyskytuje množství různých kmenů. Hodnoty *člověka* (PPH) použijte pro kmeny Andarů, Drámajů, Duražinců a Šrůů, *horalu* (PPH) pro kmeny Bedružárů a Navadárů, *divocha* (ČT) pro kmeny Arvazarů, Aradžijců a Chauritů a *hevrena* (ČT) pro kmeny Olvesanů, Oyarzinců a Šošarů.

2.1.1 Andarové

Při rituálu dospělosti a složení přísahy je na daného jedince sesláno kouzlo, které mu brání přísahu porušit (vědomě). V případě porušení přísahy okamžitě umírá. Pro účely lámání kouzel se přísaha považuje za kouzlo mentální magie seslané s Náročností +36.

2.2 Povolání

Zde uvedená povolání nejsou určena pro hraní vlastních postav, ale slouží PJ při tvorbě cizích postav v dobrodružstvích.

2.2.1 Kantamové

Po smrti kantama neodchází duše k Lamiusovu soud, ale rovnou si naváže vazbu k orgánu vědomí nejbližšího nenarozeného dítěte. Znalosti a vzpomínky původního vědomí jsou překryty, sami kantamové ovšem znají způsob jak je opětovně vyvolat.

Pro schopnosti kantamů použijte pravidla šamana (ZZS). Dle moci mohou někteří kantamové ovládat i čarodějova kouzla.

2.3 Postup na vyšší úroveň

2.3.1 Taros

2.3.1.1 Lesnická akademie

Obecné dovednosti: Pohyb v lese, Botanika, Zoologie, Bylinkářství, Zacházení se zvířaty

Povolání: Hraničář, Kněz (Bongir, Alcaril)

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

2.3.1.2 Konvent

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

Povolání: Bojovník

3. BOJ

3.1 Nové zbraně

Následující tabulka popisují parametry specificky asterionských zbraní. Jejich slovní popisy naleznete v hlavním textu.

*!tab

NOVÉ ZBRANĚ PRO BOJ ZBLÍZKA

Název	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt	Váha	Kategorie
Rajakaan	+6	2	3	6	S	3	1,6	Rajakaany
Sajára	+4	3	4	4	S	2	1,5	Meče
Kršáh	+7	3	4	5	S	4	2	Meče

*!tab

4. POHYB

4.1 Nová jezdecká zvířata

V následující tabulce jsou uvedeny vlastnosti jezdeckých zvířat, které mohou postavy využít.

*!tab

TABULKA JEZDECKÝCH ZVÍŘAT

Zvíře	Rch	Vdr	Nosn.	Max. nal.	Vzpur.
Azapur	+5	+5	13	160	12
Kóa	+9	+6	16	250	6
Trhlinový mustang	+8	+4	14	180	7
Šelar	-1	+6	14	200	3

*!tab

4.2 Cestování horami

4.2.1 Terén

Neschůdnost terénu pro Mrazivé štíty činí podle Tabulky neschůdnosti terénu (PPH) –15 až –20, pro Nedostupné hory -10 až -20 a pro Tisíc jeskynní -15 až -20.

4.2.2 Chlad

Pokud nemají postavy dostatečně vhodné oblečení, mohou ve vyšších polohách snadno nachladnout. Každý den pobytu v zimě si postava hází Odl + 2k6⁺: nachlazená ~ 10 ~ nic. Tuto past použijte pro nižší polohy bez dostatečného oblečení. Za oblečení může postava dostat bonus až +10 (velmi kvalitní zimní oblečení) a za polohu postih -10 (vrcholky hor).

Pokud postava nachladne, získá postižení Nachlazení (PPJ), Chřipka (PPJ), Angína (PPJ) či jiné dle uvážení PJ.

4.3 Řeky

Tabulka rychlosti toku udává rychlost proudu v řekách popsanych v textu modulu.

*!tab

TABULKA RYCHLOSTI TOKU

Úsek řeky	Rychlost toku
Inne	+8
Agren (Bílé hory)	+18
Agren (Bílé hory – soutok s Ellionem)	+10
Embár	+19
Sarvaspátí (před Nunkadárou)	+22
Sarvaspátí (Nunkadára – Hámatráš)	+12
Sarvaspátí (Hámatráš – Lankár)	+5
Sarvaspátí (Lankár – Aurenean)	+7
Sarvaspátí (Aurenean – Majárana)	+9
Sarvaspátí (Majárana)	+24
Sarvaspátí (po soutok s Ellionem)	+8
Dárja	+12
Barg (Bílé hory)	+15
Barg (Bílé hory – Aurenean)	+11
Gaudhá	+14
Nún	+11

*!tab

5. POSTUPY PŘI HŘE

5.1 Nemoci

5.1.1 Bažinná miasma

Každý den pobytu v Bažině zmaru si postava hází 1k6. Při výsledku 1, 2 nebo 3 se postava nadýchala nebezpečného množství smrtelného plynu. Stejný výsledek použijte při určení Velikosti. Jedná se o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +15, Velikost = 1k6, Živel = -O, Účinek = (!) Int: -Velikost/2, Velikost - 3, Doba propuknutí = 1 den.

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

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +17, Velikost = 6, Živel = -O, Účinek = (!) Sil, Obr, Zrč: -Velikost, (!) Int: -Velikost/2, Velikost + 1, Doba propuknutí = 1 den

V Aureneanu není miasma tak koncentrovaná. Jedná se o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +6, Velikost = 1, Živel = -O, Účinek = (!) Int: -Velikost/2, Velikost - 3, Doba propuknutí = 1 den.

Jestliže se během prvních třech vyhodnocování nepodaří snížit Velikost na 0, přechází nemoc do druhého stádia:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +15, Velikost = 6, Živel = -O, Účinek = (!) Sil, Obr, Zrč: -Velikost, (!) Int: -Velikost/2, Velikost + 1, Doba propuknutí = 1 den

5.2 Látky a předměty

5.2.1 Kovy

5.2.1.1 Mistál

Odolnost tohoto kovu je +37. Zbroje vyrobené z mistálu mají o 1 menší Omezení (netýká se přileb).

5.2.1.2 Helurim

Odolnost tohoto kovu je +36. Zbraně a zbroje vyrobené z helurimu mají o 1 menší Potřebnou sílu, zbraně navíc o 1 větší Zranění.

5.2.2 Chemikálie

5.2.2.1 Šugur

Nalezení: +19

Sklizeň: období dešťů

Použitelná část: listy

Výskyt: Planina kamenů

Cena: 7 st (1 absyh)

Šugur slouží k výrobě stejnojmenné drogy. Po důkladném vylouhování několika lístků (cca 1 absyh) vznikne odvar, po jehož vypití se zvýší všechny duševní vlastnosti o 2 na 6 hodin a theurg v této době získá bonus +3 při vstupu do astrálu. Během této doby má také postava různé halucinace. Pokud nebojuje, bude se chovat velmi zvláště, dle úvahy PJ. Při boji si každé kolo hodí 1k6. Při výsledku 1-3 se postava považuje za vyřazenou, výsledek 4-5 znamená, že postava dostane postih -3 k BČ, ÚČ a OČ. Padne-li ovšem 6, postava naopak získá bonus +2 k ÚČ a OČ.

Návyk: Nebezp. = 12, Velikost = 4, Živel = +Vz, Účinek = Velikost - 10, (!) Vol, Int, Chr: -Velikost/2

5.2.3 Unikátní předměty

5.2.3.1 Dhukh Grrelův meč

Legendární meč Dhukh Grella, dračího jezdce a skřetího hrdiny, jeden z pěti Ner-Tiriani. Dlouho po Bitvě pěti mečů jej náhodou získal Zyl, červený drakočlověk. Po jeho pádu v roce 855 byl ztracen a dodnes se nachází kdesi v Dračím království.

- Lintirový jedenapůlruční meč (Potřebná síla +9, Délka 2, Útočnost 9, Zranění +11 S, Kryt 5, 2,4 kg)
- Jestliže jej používá bojovník, stačí mu k získání bonusů k Boji při používání této zbraně dosáhnout v archetypu šermíř 2., resp. 8. stupně.
- Pokud je jím způsobeno zranění alespoň +16 (před odečtením Ochrany zbroje), získá zasažený postižení:
Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +15, Velikost = 6, Živel = -O, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost/2, Vel - 4, Doba propuknutí = ihned.
- Pokud se někdo pokusí majitele zbraně odzbrojit, zvyšuje se potřebná převaha na provedení finty o 6
- Ovládá čarodějova kouzla Magická zbroj, Mlha, Tma, Ohnivá koule (způsobené zranění je -O), Zchlad' a Zmraz. K těmto účelům má meč 16 magů kvality 5 na den (doplňují se o půlnoci).
- Věhlas +15

5.3 Zvláštní místa

5.3.1 Ancimiar (Nebeská věž)

Do některých částí věže se nedá dostat jinak než sesláním teleportačních kouzel, přičemž je potřeba magenergie o 3 úrovně kvalitnější. Spojnice mezi výchozím a cílovým bodem nesmí procházet žádným teleportem a osoba, která se takto chce přemístit, musí znát přesný popis cílového místa. Některé místnosti jsou ovšem proti takovému přístupu chráněny (např. nejvyšší patro věže) a při pokusech o tyto přesuny je výsledek stejný, jako by se postava pokoušela teleportovat někam, kde už pevná látka je.

V nejvyšším patře věže získá theurg pokoušející se navázat spojení s astrálem bonus +9 při vstupu do sfér. Při průchodu do Stínového světa zde není potřeba rozhrnovat stříbrnou oponu.

5.3.2 Elfi stezka

Elfi stezku najdou automaticky horští elfové s obecnou dovedností Pohyb v horách alespoň na 1. stupni a hraničáři se zaměřenými Základní orientace alespoň na 1. stupni znalosti (PH) a současně Znalost studené pustiny na 2. stupni znalosti (PH), jiné postavy až po delším pobytu v Mrazivých štítech, respektive v Nedostupných horách, pokud mají obecnou dovednost Pohyb v horách na 3. stupni. Při pohybu po elfí stezce se neschůdnost terénu snižuje na -5.

5.3.3 Hlavní vchod do Dračího království

Každá socha podél přístupové cesty je schopna na příkaz chrlit na cestu oheň, blesky, kyselinu, sliz či mráz. Každé kolo jsou schopny způsobit zranění:

Síla zranění = +22 - Množství terčů/5

Dosah = +34 (50 m), ÚČ = +9 a živlová příslušnost dle úvahy PJ. Pro účely lámání kouzel považujte útok za kouzlo energetické magie seslané s Náročností +39.

Samotná brána je chráněna formulí *Zamčení*. Pro účely lámání je Náročnost = +75.

5.3.4 Jezero Rambúr

Jestliže zde čaroděj provede zaostření vůle, jeho množství magenergie se určí, jako by byl o 3 úrovně výš (maximálně na 21. úrovni), její maximální kvalita však stále nesmí přesáhnout jeho skutečnou úroveň.

V okolí jezera je zvýšená pravděpodobnost neúspěšného seslání kouzla. Čaroděj získá postih - 3 k seslání a navíc:

Limit fatálního neúspěchu = Náročnost

Tedy neúspěch při kouzlení automaticky znamená fatální neúspěch. Pokud je kouzlo sesláno jako bezpečné, bude Limit fatálního neúspěchu upraven takto:

Limit fatálního neúspěchu = Náročnost - 6

5.3.5 Jezero Whango

Pokud se postava plně ponoří do jezera, bude schopna získávat informace jako s pomocí Démona vědění věcí. Informace se musejí týkat znalostí zemřelých v jezeru.

Kvalita = 2 * Úroveň

Při vstupu do jezera získá postava postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Velikost + 6, Velikost = Počet kol v jezeře, Živel = -O, Účinek = Velikost, Doba propuknutí = ihned.

5.3.6 Léčivé prameny

5.3.6.1 Amara

Voda u pramene této řeky má léčivé účinky. Postava získá po vypití alespoň 1 litru vody bonus +1 při vyhodnocování fyzických pasivních postižení. Pokud je použita při léčbě zranění, přidává léčiteli bonus +1 k Síle léčení.

Bonusy nejsou kumulativní a vydrží 1 den.

5.3.6.2 Hořké hory

Pokud postava vypije alespoň 1 litr vody z léčivých pramenů, získá bonus +2 k Síle léčení a +2 k Síle odpočinku. Postava také získá bonus +2 proti postižení Nachlazení (PPJ), Chřipka (PPJ) a Angína (PPJ).

Bonusy nejsou kumulativní a vydrží 1 den.

5.3.6.3 Opuštěné kopce

Pokud se postava celá omyje v jezírku, může si ihned znovu hodit na vyhodnocení všech postižení s bonusem +6. Může dojít pouze ke zmenšení Velikosti, postava neobdrží žádné postihy ani zranění. Na další 3 vyhodnocení všech postižení (která měla v době, kdy se omyla) získá bonus +3.

Pokud se postava omyje v jezírku dříve, než rok po poslední *úspěšné* koupeli, nebude mít koupel žádné účinky.

5.3.7 Planina šedého prachu

Pro mrtvé duše můžete použít hodnoty přízraku (ČT). Pokud přízraky zabijí nějakého inteligentního tvora, je vazba mezi tělem a jeho animou nahrazena vazbou novou. Tato nová vazba vede k animě některého přízraku, avšak postupně slábne a přibližně za alden je zcela přerušena a z původní duše se stává přízrak. Během této doby je možno provést rituál, který obnoví vazbu mezi původní duší a tělem. Z hlediska pravidel se jedná o mentální praktiku *Vytvoření vazby k odrazu těla*.

5.3.8 Prameny Sarvaspátí

Pokud v kapličce požádá kněz Dunril o seslání zázraku, bude mít větší šanci, že ho bohyně vyslyší.

6. OBECNÉ DOVEDNOSTI

6.1 Fyzické dovednosti

6.1.1 Boj s rajakaanem

Aby postava mohla s touto zbraní efektivně bojovat, musí ovládat tuto fyzickou dovednost (platí pro ni běžná pravidla pro bojové dovednosti).

7. POVOLÁNÍ

7.1 Bojovník

7.1.1 Finty s rajakaanem

Používat finty s touto zbraní umí šermíř a gladiátor.

7.1.1.1 Střeh s rajakaanem

Potřebná převaha: -

Předpoklady: -

Bojovník vyčkává na soupeřovu chybu a následně ji dokáže využít.

Jestliže soupeř získá nad bojovníkem převahu a zaútočí na něj, ale nezasáhne ho, pak proti tomuto soupeři bude mít bojovník bonus +3 k ÚČ při svém útoku.

Útočí-li bojovník s převahou, nepřinese mu tato finta žádnou výhodu.

7.1.1.2 Poražení

Potřebná převaha: 4

Předpoklady: -

Bojovník využije zahnutého tvaru čepele a zahákne nohu soupeře, kterého následně porazí k zemi.

Jestliže se protivník odkryl alespoň o 6 a následný útok je veden na nohy soupeře, ten si bude házet na udržení rovnováhy, jako by jeho zranění bylo o jeden stupeň závažnější.

Pokud bojovník nezasáhl soupeře do nohou, postupuj, jako by se jednalo o běžný zásah.

7.1.1.3 Pohotovost krytí

Potřebná převaha: -

Předpoklady: 2. stupeň archetypu

Bojovník se naučil zbraň efektivně ovládat a díky tomu se dokáže ubránit i většímu počtu protivníků.

Bojovník získá v tomto kole jeden kryt zbraní navíc, ale bude si počítat postih -1 k ÚČ.

Pokud se bude bojovník kryt dříve, než mohl provést svůj útok, přijde o něj.

7.1.1.4 Kruhový sek

Potřebná převaha: 1 proti každému protivníkovi

Předpoklady: 5. stupeň archetypu

Bojovník sekne rajakaanem, otočí se kolem své osy a zařízne čepel do všech protivníků okolo.

Pomocí této finty může bojovník zaútočit na všechny protivníky, kteří se nacházejí v dosahu jeho zbraně. Svě spolubojovníky nezasáhne.

S každým jednotlivým útokem klesá přesnost, ale i síla úderu. Tzn. ÚČ se snižuje o jedna před každým útokem a ZZ před každým druhým. Na prvního protivníka bude bojovník útočit s postihem -1 k ÚČ, na druhého -2 k ÚČ a -1 k ZZ, na třetího -3 k ÚČ a -1 k ZZ atd. Na jednotlivé protivníky musí zaútočit v pořadí, v jakém stojí. To znamená, že nemůže jednoho protivníka vynechat a pak se k němu vrátit. Smí si však vybrat toho, na něhož zaútočí jako na prvního, a směr, kterým od něj budou útoky postupovat.

Bojovník se v tomto kole může bránit pouze uhnutím.

7.1.1.5 Krvavá lázeň

Potřebná převaha: 4

Předpoklady: 8. stupeň archetypu

Bojovník se při svém útoku zaměří na důležité tepny těla a způsobí tak mohutné krvácení.

Finta se provádí jako útok zblízka. Pokud je útok úspěšný, v hodů na zranění místo 1k6 použij 2k6⁺ a navíc útok způsobí protivníkovi krvácení o Velikosti 1. Je-li fintou způsobeno velké zranění, zvyšuje se Velikost takto vzniklého krvácení o 2.

7.2 Hraničář**7.2.1 Hraničářův společník, Totem****7.2.1.1 Naupiti**

Naupiti jsou přátelská a společenská stvoření. Loví ve vodě, k čemuž jim slouží silná nepropustná srst a drápy uzpůsobené k lovu ryb. Dokáží zadržet dech na dlouhou dobu a uplavat velké vzdálenosti.

Jako společníka může mít hraničář maximálně 3 naupiti.

Bonusy: +PX Odl, +1 + PX Sms

Potápěč: Při hodů na zadržení dechu si počítej bonus +4.

7.2.2 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.

*!tab

TABULKA SPŘÍZNĚNÍ S PŘÍRODU

Druh	Kategorie
Aankur	Chobotnice
Ajaakej	Kočky
Baziličnick	Ještěrky
Bílý jelen	Jeleni
Bílý orel	Dravci a sovy
Hlubinný démon	Pravé ryby

Kóa	Pštrosi, kivi a kasuáři
Kočka Lienova	Kočky
Kočkodan šušraka	Velké stromové opice
Lántá	Netopýři
Mahrún	Prasata
Medvěd širpha	Medvědi
Mlok oguno	Mloci
Mravenci Tuburu	Šestinohý bezkřídlý hmyz
Naupit	Lasice
Rudžumburi	Šestinohý bezkřídlý hmyz
Skalní lev	Kočky
Sněžný sysel	Bobři a nutrie
Stepní antilopa	Kozy, ovce a antilopy
Stříbrný tygr	Kočky
Ungaar	Hroši
*!tab	

8. BESTIÁŘ

8.1 Myšlenkové bytosti

8.1.1 Argyraspida

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Útoky na brnění (1)

Rezistence: Prokletí (4)

Imunity: Psychické útoky, Paralýza

Nové schopnosti: Psychické útoky (theurg) - 9. úroveň

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

Odolnost: +4

Výdrž: +5

Rychlost: +5*

+9* let

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

BČ: +8

UČ: +6 drápy

+5 zobák

OČ: +4

Zranění: 7 S drápy

8 S zobák

Ochrana: 2

Velikost: +3

Rozměry: 1,5 m / 2 m

Náročnost: +64

8.1.2 Bejára

Vyvolávací pocity: touha

Schopnosti: Pohlcování ohně, Vidění ve tmě III

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

Imunity: Jedy, Mentální magie, Psychické útoky, Paralýza, Prokletí, Odsávání života, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Energetická magie – 3. úroveň, Odsávání života (pasivní) – 4. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 9. úroveň

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

Odolnost: +4

Výdrž: +4

Rychlost: -1

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

BČ: +3

UČ: +2

OČ: +0

Zranění: +10 -O

Ochrana: 3

Velikost: +4

Rozměry: 2 m / -

Náročnost: +65

Bejára může zranit již pouhou přítomností, kdy vysává teplo ze svého okolí. Pro vyhodnocení účinku použij mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3 a zranění je živlové (-O).

8.1.3 Drusus

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Odsávání života (pasivní), Vidění ve tmě III, Změna tvaru

Rezistence: Neviditelnost (6), Zmatení (4)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči iluzím (2) – 3. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 6. úroveň, Prokletí – 9. úroveň,

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

Odolnost: +5

Výdrž: -

Rychlost: +4

Smysly: -/-/+2/+3

BČ: +6

UČ: +4

OČ: +3

Zranění: Vol Ψ (protivník si neodečítá Ochranu zbroje)

Ochrana: 0

Velikost: +6

Rozměry: -

Náročnost: +73

8.1.4 Fajga

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Aktivní útoky na zbraně (3), Útoky na brnění (4), Vidění ve tmě I

Rezistence: Iluze (6), Paralyza (4), Slepota (3), Zmatení (3)

Imunity: Jedy, Neviditelnost

Nové schopnosti: Maskování (7) - 4. úroveň, Regenerace (Úroveň - 16) - 7. úroveň, Vidění ve tmě II - 8. úroveň, Vidění ve tmě III - 15. úroveň

Vlastnosti: +3/+5/-9/+1/+0/+3

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +6*

Smysly: -4/+0/+6/+4/+1

BČ: +6

UČ: +5 zuby a drápy

OČ: +4

Zranění: 8 S drápy a zuby

Ochrana: 5

Velikost: +8

Rozměry: 2 m / 4 m

Náročnost: +78

8.1.5 Pradžránu

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Maskování (12), Vidění ve tmě I

Rezistence: Neviditelnost (3), Paralyza (4), Zmatení (8)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Slepotě (2) – 2. úroveň, Vidění ve tmě II – 3. úroveň, Zmatení – 6. úroveň, Jed (-Z, Účinek = Vel +1, Doba propuknutí = 1 kolo) – 6. úroveň, Vidění ve tmě III – 7. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 10. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 14. úroveň

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

Odolnost: +4

Výdrž: +3

Rychlost: +8*

Smysly: +1/+0/+7/+6/+4

BČ: +8

UČ: +7 drápy a zuby
+5 žihadlo

OČ: +5

Zranění: 8 S drápy a zuby
6 B žihadlo

Ochrana: 3

Velikost: +8

Rozměry: 1 m / 3 m

Náročnost: +68

8.1.6 Rávasádža

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska + pokora + radost

Schopnosti: Kouzlení (všechny obory čarodějské magie), Maskování (30), Neviditelnost III, Psychické útoky (theurg), Regenerace (Úroveň), Vidění ve tmě III, Změna tvaru
 Imunity: Iluze, Jedy, ±Z, ±Vz, ±O, ±Vo, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Psychické útoky, Slepota, Zkamenění, Zmatení

8.1.7 Saarlam

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Mentální magie, Psychické útoky (theurg), Zmatení

Rezistence: Iluze (6), Neviditelnost (3)

Imunity: Prokletí, Psychické útoky, Slepota, Zmatení

Nové schopnosti: Zmámení – 3. úroveň, Prokletí – 5. úroveň

Vlastnosti: +4/+0/-3/+5/+4/+4

Odolnost: +4

Výdrž: +2

Rychlost: +1

Smysly: -/-/-/-/- + Vidění tvárnosti +6

BČ: +2

UČ: +4

OČ: +1

Zranění: 8 S

Ochrana: 3

Velikost: -1

Rozměry: 1,5 m / -

Náročnost: +78

8.1.8 Sejsa

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Maskování (8), Neviditelnost I, Vidění ve tmě II

Rezistence: Iluze (7), Neviditelnost (4), Zmatení (2)

Imunity: Slepota

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III - 5. úroveň, Neviditelnost II - 6. úroveň, Neviditelnost III. - 10. úroveň

Vlastnosti: +0/+7/+6/+1/+3/-1

Odolnost: -1

Výdrž: +0

Rychlost: +7

Smysly: +7/+7/+8/+9/+9

BČ: +9

UČ: +4 pěsti

OČ: +5

Zranění: -2 D pěsti

Ochrana: 0

Velikost: -2

Rozměry: 1,5 m / -

Náročnost: +69

Sejsa ovládá některé zlodějské schopnosti. Na první úrovni a na každé další získá 3 profibody, za které se může učit dovednosti z kapitol Pohyblivost, Šikovnost a Bystrost.

8.1.9 Sluneční orel

Vyvolávací pocity: touha

Schopnosti: Oslnění (4), Investigativní magie

Rezistence: +O (3), -Vo (3), Iluze (9), Jedy (6), Odsávání života (4), Neviditelnost (7)

Imunity: Paralyza, Prokletí, Slepota

Nové schopnosti: Oslnění (zvedne se o 1 každé dvě úrovně), Slepota I – 5. úroveň, Energetická magie – 6. úroveň, Slepota II – 9. úroveň, Časoprostorová magie – 11. úroveň, Slepota III – 14. úroveň

Vlastnosti: +4/+7/-8/+4/+5/+13

Odolnost: +4

Výdrž: +3

Rychlost: +14* let

Smysly: -2/+0/ +6/+2/+8

BČ: +9

UČ: +7 spáry

+6 zobák

OČ: +5

Zranění: 6 S spáry

7 S zobák

Ochrana: 3

Velikost: +11

Rozměry: - / 4 m

Náročnost: +72

8.1.10 Sfaring

Vyvolávací pocity: zoufalství

Schopnosti: Sevření do pařátů, Vidění ve tmě I, Zmatení, Změna tvaru

Rezistence: Psychické útoky (6), Zmámení (8), Zmatení (9)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Prokletí (1) – 3. úroveň, Zmámení – 4. úroveň, Vidění ve tmě II – 5. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 9. úroveň. Vidění ve tmě III – 12. úroveň

Vlastnosti: +4/+1/+0/+3/+1/+6

Odolnost: +1

Výdrž: +2

Rychlost: +2

Smysly: +0/ +1/ +4/ +2/ +2

BČ: +3

UČ: +4 ruce

+2 tlama

OČ: +1

Zranění: -1 D ruce

4 B tlama

Ochrana: 1

Velikost: -1
 Rozměry: 2 m / -
 Náročnost: +62

8.1.11 Velthur

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Iluze (5), Neviditelnost (3), Paralyza (1), Slepota (4)

Imunity: Jedy

Nové schopnosti: Zmatení - 2. úroveň, Vidění ve tmě II - 4. úroveň, Časoprostorová magie - 5. úroveň, Iluze I - 8. úroveň, Vidění ve tmě III - 9. úroveň, Iluze II - 13. úroveň, Psychické útoky (theurg) - 15. úroveň

Vlastnosti: +6/-1/-7/+5/+4/+1

Odolnost: +7

Výdrž: +7

Rychlost: +2

+4 plavání

Smysly: +3/+1/+2/+0/-2

BČ: +2

UČ: +2 (zuby)

OČ: +2

Zranění: 4 B

Ochrana: 2

Velikost: +10

Rozměry: 1 m / 3 m

Náročnost: +69

8.2 Inteligentní bytosti

*!tab

TABULKA INTELIGENTNÍCH RAS

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr	Pozn.
Karíkijové	+1	+2	-1	+1	-2	-2	Sms +1
donkirkové	-1	0	0	-2	0	+1	Infravidění
gohrové	+2	-1	-1	+1	-1	-1	Infravidění
ohniví korullové	+4	-2	-1	+2	-3	-2	
černí korullové	+2	-1	0	+1	-1	-1	
Vádšrové	+3	0	0	+1	-1	-2	Odl -1

*!tab

*!tab

TABULKA POHLAVÍ

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Karíkijka	-1	+1	0	-1	0	+1
donkirka	-1	0	0	0	0	+1
gohrská žena	-1	0	+1	0	-1	+1

korulka	0	0	0	0	0	0
Vádšra	-1	0	+1	-1	0	+1

*!tab

*!tab

TABULKA VELIKOSTI A HMOTNOSTI RAS

Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Karikijové	kolem 140 cm	kolem 40 kg (+0)	-2
donkirkové	kolem 150 cm	kolem 55 kg (+3)	-1
gohrové	kolem 200 cm	kolem 110 kg (+9)	+1
ohniví korullové	kolem 240 cm	kolem 140 kg (+11)	+4
černí korullové	kolem 150 cm	kolem 90 kg (+7)	+2
Vádšrové	kolem 160 cm	kolem 60 kg (+4)	0

*!tab

8.3 Přírodní bytosti**8.3.1 Aankur**

Vlastnosti: +4/-1/-10/-8/-8/+4

Odolnost: +3

Výdrž: +3

Rychlost: -3

+4 plavání

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

BČ: +6

UČ: +5 chapadla

OČ: +1

Zranění: 7 D

Ochrana: 2

Velikost: +4

Rozměry: 1 m / 3 m

8.3.2 Ajaakej

Vlastnosti: +1/+6/-7/-9/-8/+3

Odolnost: +0

Výdrž: +0

Rychlost: +2*

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

BČ: +6

UČ: +4

OČ: +4

Zranění: 5 S drápy a zuby

Ochrana: 0

Velikost: -3

Rozměry: - / 1 m

8.3.3 BaziličníkVlastnosti: **-2/ +2/ -7/ -7/ -8/ -1**

Odolnost: +0

Výdrž: +1

Rychlost: -2

+2 let

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

BČ: +3

UČ: +3 zuby

OČ: +1

Zranění: 4 S zuby

Ochrana: 1

Velikost: -6

Rozměry: 0,3 m / 1 m

8.3.4 Bílý jelenVlastnosti: **+3/+4/-10/-8/-7/+7**

Odolnost: +5

Výdrž: +7

Rychlost: +7

Smysly: +0/+2/+4/+2/+3

BČ: +4

UČ: +3

OČ: +1

Zranění: 5 D rohy a kopyta

Ochrana: 0

Velikost: +6

Rozměry: 1,5 m / 2 m

8.3.5 Bílý orelVlastnosti: **+2/+6/-8/-7/-7/+6**

Odolnost: -1

Výdrž: +0

Rychlost: +11* let

Smysly: -4/-2/ +4/+1/+7

BČ: +6

UČ: +4 spáry

+2 zobák

OČ: +3

Zranění: 4 S spáry

5 S zobák

Ochrana: 0

Velikost: +9

Rozměry: - / 3 m

8.3.6 Hlubinný démonVlastnosti: **+1/-3/-10/-8/-9/+1**

Odolnost: +0
 Výdrž: +1
 Rychlost: -2 plavání
 Smysly: +1/+1/+3/+3/-2
 BČ: -1
 UČ: +0
 OČ: -1
 Zranění: 5 D tlama
 Ochrana: 0
 Velikost: -1
 Rozměry: - / 1,5 m

Každou úroveň mu navíc vzroste velikost o 1, spolu s tím se samozřejmě zvýší i rozměry. Každou druhou úroveň se mu zvedne Síla o 1 nezávisle na běžném zvyšování vlastností.

8.3.7 Kóa

Vlastnosti: +7/-1/-9/-7/-8/-1
 Odolnost: +6
 Výdrž: +6
 Rychlost: +9*
 Smysly: +1/+0/+5/+4/+4
 BČ: +3
 UČ: +3
 OČ: +0
 Zranění: 7 S zobák
 Ochrana: 0
 Velikost: +8
 Rozměry: 4 m / -
 Vzpornost: 17

8.3.8 Kočka Lienova

Vlastnosti: -4/+6/-7/-9/-8/+3
 Odolnost: -6
 Výdrž: -3
 Rychlost: +0*
 Smysly: +1/+0/+6/+3/+4
 BČ: +5
 UČ: +4
 OČ: +3
 Zranění: 5 S drápy a zuby
 Ochrana: 0
 Velikost: -6
 Rozměry: - / 1 m

8.3.9 Kočkodan šušraka

Vlastnosti: +3/+6/-5/-4/-5/+3
 Odolnost: +0
 Výdrž: +0

Rychlost: +8
 Smysly: +1/+0/+2/+1/+1
 BČ: +8
 UČ: +6
 OČ: +5
 Zranění: 3 D
 Ochrana: 0
 Velikost: -3
 Rozměry: 1 m / -

8.3.10 Krvesajný netopýr

Viz Zmutování netopýři (ČT).

8.3.11 Lántá

Vlastnosti: -6/+8/-2/-6/-6/+2
 Odolnost: -7
 Výdrž: -4
 Rychlost: +0
 +1 létání
 Smysly: +6/+3/+0/+1/+1
 BČ: +3
 UČ: +1
 OČ: +5
 Zranění: 2 S drápy a zuby
 Ochrana: 0
 Velikost: -8
 Rozměry: - / 1 m

6.3.12 Mahrún

Vlastnosti: +11/-1/-10/-7/-8/+6
 Odolnost: +9
 Výdrž: +7
 Rychlost: +4
 Smysly: -4/-1/+5/+3/+2
 BČ: +2
 UČ: +3
 OČ: +1
 Zranění: 9 D kopyta a kly
 Ochrana: 3
 Velikost: +8
 Rozměry: 2 m / 4 m

6.3.13 Medvěd širpha

Vlastnosti: +5/+3/-5/-7/-7/+2
 Odolnost: +6
 Výdrž: +4
 Rychlost: +7*
 Smysly: -1/+0/+4/+4/+0

BČ: +3
 UČ: +5 tlapy a zuby
 OČ: +2
 Zranění: 6 S tlapy a zuby
 Ochrana: 1
 Velikost: +3
 Rozměry: 1,3 m / 1,5 m

8.3.14 Mlok oguno

Vlastnosti: +1/-4/-10/-9/-9/-4

Odolnost: -1
 Výdrž: -2
 Rychlost: -6
 -1 plavání
 Smysly: +2/-1/+0/+1/-4

BČ: +1
 UČ: -1 (zuby)
 0 (jed)

OČ: +0
 Ochrana: 1
 Zranění: 1 D
 Velikost: -2
 Rozměry: 1,8 m / -

Pokud se někdo dotkne mloka holou rukou, získá postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 4, Živel = -Vo, Účinek = Velikost - 2, postih -Velikost ke všem aktivním činnostem, Doba propuknutí = +6.

Mlok oguno dokáže také plivat tento jed (Velikost = 2) až do vzdálenosti +14 (5 m).

8.3.15 Mravenci Tuburu

Vlastnosti: -10/+4/-9/-7/-7/-4

Odolnost: -13
 Výdrž: -2
 Rychlost: -6
 Smysly: -6/+2/+0/+6/+4
 BČ: -
 UČ: -
 OČ: -2
 Ochrana: 0
 ZZ hejna: 10 B

Mez zranění hejna: 20 a více

Velikost: -31
 Rozměry: - / 0,05 m

Kousnutí způsobí postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +11, Velikost = 6, Živel = -Z, Účinek = postih -Velikost k Síle léčení, Doba propuknutí = +73.

8.3.16 Naupiti

Vlastnosti: -3/+5/-6/-8/-8/-2

Odolnost: -5

Výdrž: -2

Rychlost: -2

+2 plavání

Smysly: +1/+0/+3/+2/+0

BČ: +4

UČ: +2

OČ: +2

Zranění: 3 S drápy

Ochrana: 1

Velikost: -7

Rozměry: - / 1 m

8.3.17 Rudžumburi

Vlastnosti: -2/-7/-9/-9/-9/-3

Odolnost: +1

Výdrž: +0

Rychlost: -9

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

BČ: -4

UČ: -3

OČ: -4

Zranění: -2 D kusadla

Ochrana: 12

Velikost: -4

Rozměry: 0,4 m / 1 m

8.3.18 Skalní lev

Vlastnosti: +10/+7/-9/-8/-8/+7

Odolnost: +9

Výdrž: +5

Rychlost: +7*

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

BČ: +6

UČ: +4

OČ: +4

Zranění: 9 S drápy a zuby

Ochrana: 0

Velikost: +9

Rozměry: 1,5 m / 4 m

8.3.19 Sněžný sysel

Vlastnosti: -10/+4/-6/-7/-8/+3

Odolnost: -5

Výdrž: +2

Rychlost: +1
 Smysly: -1/+4/+3/+1/+2
 BČ: -
 UČ: -
 OČ: +2
 Ochrana: 1
 ZZ hejna: 6 S
 Mez zranění hejna: 28 a víc
 Velikost: -10
 Rozměry: / 0,3 m

8.3.20 Stepní antilopa

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

8.3.21 Stříbrný tygr

Vlastnosti: +8/+9/-9/-7/-7/+6
 Odolnost: +6
 Výdrž: +4
 Rychlost: +9*
 Smysly: -1/+0/+6/+6/+4
 BČ: +8
 UČ: +5
 OČ: +5
 Zranění: 8 S drápy a zuby
 Ochrana: 0
 Velikost: +7
 Rozměry: 1,5 m / 3,5 m

8.3.22 Ungaar

Vlastnosti: +19/-6/-9/-8/-8/+9
 Odolnost: +21
 Výdrž: +12
 Rychlost: +3
 Smysly: -1/+0/+6/+1/+1

BČ: -1
 UČ: +1 rohy
 OČ: -3
 Zranění: 14 D rohy
 Ochrana: 4
 Velikost: +24
 Rozměry: 7 m / 12 m
 Vzpornost: 14

8.4 Cizí postavy

Acea Chudá

Člověk, žena, žádné povolání, 4. úroveň

Aeneta z Iváně

Člověk, žena, bojovník, 6. úroveň

Afar Nur Chaat

Člověk, muž, žádné povolání, 4. úroveň

Agariga

Člověk, bojovník, 7. úroveň

Agunágh

Hevren (skřet), muž, bojovník, 14. úroveň

Alejandro

Hevren, muž, bojovník, 20. úroveň, červený drak

Alionso Alvero

Hevren, muž, čaroděj (šaman), 9. úroveň

Alvenáro Alvero

Hevren, muž, bojovník, 13. úroveň

Andhéra

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 21. úroveň, fialový drak

Anghelfar Trongulmar

Trpaslík, žena, bojovník, 7. úroveň

Angušar Tarinaj

Člověk, muž, theurg, 15. úroveň

Aragáš

Člověk (skřet), muž, bojovník, 11. úroveň

Ašva

Člověk, žena, hraničář, 20. úroveň, hnědý drak

Azkapasuna

Hevren, muž, zloděj, 13. úroveň

Aznar Muzurak

Hevren, muž, bojovník, 8. úroveň

Balteor er Hanivar

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 21. úroveň, černý drak

Berija Krvavá

Horál, žena, čaroděj, 14. úroveň

Beršagr

Člověk (skřet), muž, bojovník, 10. úroveň

Bhánja

Člověk, muž, zloděj, 7. úroveň

Bhurga

Horal (skřet), muž, hraničář, 14. úroveň

Bijatriga

Hevren, muž, bojovník, 6. úroveň

Bražidar Oplacný

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

Damtu

Lesní elf, muž, čaroděj, 16. úroveň

Daval

Člověk, muž, bojovník, 15. úroveň

Dijan

Horal, muž, bojovník, 7. úroveň

Dršgura

Člověk (skřet), muž, bojovník, 15. úroveň

Duul am Chaan

Člověk, muž, zloděj, 9. úroveň

Dzivin Starša

Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

Ejša

Člověk, žena, theurg, 17. úroveň

Erevadir

Člověk, muž, zloděj, 17. úroveň

Eresmira Hlesná

Člověk, žena, čaroděj, 11. úroveň

Erfáš

Trpaslík (skřet), theurg, 11. úroveň

Ešanar

Člověk, muž, kněz (Sarapis), 15. úroveň

Faggard

Trpaslík (skřet), bojovník, 14. úroveň

Gajnda

Člověk, muž, zloděj, 10. úroveň

Gazaš

Člověk, muž, zloděj, 13. úroveň

Glugúš

Trpaslík (skřet), muž, theurg, 14. úroveň

Goran Bouřka

Člověk, muž, hraničář (druid), 11. úroveň

Guaryza

Hevren, muž, bojovník, 10. úroveň

Hamaar Hakaavar

Člověk, muž, kněz (Mauril), 4. úroveň

Harahal

Horál, muž, kněz (Aurion), 16. úroveň

Hartog

Trpaslík (skřet), muž, zloděj, 7. úroveň

Helborg Drtilam

Trpaslík, muž, bojovník, 15. úroveň

Hilva

Elf, žena, kněz (Sirril), 15. úroveň

Hvězdoslav z Lokýtku

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

Inkúrja

Horál, muž, čaroděj (kantam), 15. úroveň

Išváradata

Člověk, muž, kněz (Šin), 16. úroveň

Jaar Nadar

Člověk, muž, hraničář (druid), 9. úroveň

Jasmín Vrána

Člověk, muž, hraničář, 16. úroveň

Jelzena Hybská

Člověk, žena, bojovník, 8. úroveň

Jigřík Oumelský

Člověk, muž, bojovník, 8. úroveň

Kasindro Vlčí hlava

Hevren, muž, čaroděj (šaman), 12. úroveň

Kargaš

Trpaslík (skřet), muž, čaroděj, 14. úroveň

Kolimil

Člověk, muž, kněz (Tarfain), 15. úroveň

Kuanga

Světlý elf, žena, čaroděj, 21. úroveň, modrý drak

Kurulčiklar

Člověk, muž, čaroděj (šaman), 9. úroveň

Kyzgul

Elf (skřet), muž, čaroděj, 17. úroveň

Lubica Žiza

Člověk, žena, kněz (Estel), 13. úroveň

Marin Šoltys

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

Mungaphalí Usměvavá

Člověk, žena, zloděj, 13. úroveň

Namiera Sandre

Hevren, žena, bojovník, 18. úroveň, červený drak

Omona zvaná Mráz

Člověk, žena, zloděj, 11. úroveň

Omšej

Člověk, muž, bojovník, 11. úroveň

Oškára Najašvára

Člověk, žena, kněz (Dreskan), 8. úroveň

Padrik z Dubu

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

Petráš Koryčický

Člověk, muž, bojovník, 10. úroveň

Pjotr Vracivin

Člověk, muž, zloděj, 11. úroveň

Radowan Čerkavec

Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

Ramwandali

Horský elf, muž, hraničář (druid), 9. úroveň

Rangrša

Člověk, žena, bojovník, 10. úroveň

Sabháš Hnarr

Horal (skřet), muž, čaroděj, 14. úroveň

Sachel

Trpaslík, muž, kněz (Mern), 12. úroveň

Sajkšá

Člověk, žena, zloděj, 15. úroveň

Sandhyja

Člověk, žena, čaroděj, 33. úroveň

Sapakša

Člověk, muž, zloděj, 20. úroveň, zelený drak

Šuua Kuštura

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

Tamášer

Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň

Tára

Horal, žena, bojovník, 8. úroveň

Tarim Jašňák

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

Tiago Nabuloš

Hevren, muž, hraničář, 11. úroveň

Ukášana

Člověk, muž, čaroděj, 19. úroveň, červený drak

Ukindu

Lesní elf, muž, bojovník, 12. úroveň

Ulcen

Hevren, muž, čaroděj (šaman), 6. Úroveň

Vála Krastěj

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Vesmir Čajtovič

Člověk, muž, hraničář, 8. úroveň

Viarenika Taplová

Člověk, žena, bojovník, 7. úroveň

V'išar

Člověk (Nunmejec), muž, bojovník (lovec přízraků), 13. úroveň

Vranec Oumelský

Člověk, muž, bojovník, 8. úroveň

Vúrgur

Člověk (skřet), muž, theurg, 13. úroveň

Wajagamara

Horský elf, žena, hraničář, 4. úroveň

Xulvína

Člověk, žena, theurg, 12. úroveň

Zaza

Ork, muž, bojovník, 8. úroveň

Zéva

Horal, žena, čaroděj (kantam), 17. úroveň