

Asterion

Za závojem stínů

Aplikace pravidel
Dračího doupěte

verze 1.6



© ALTAR 2007

Obsah

Obsah

Tvorba postavy	3	Alchymista	13
Lovec přízraků	3	Kouzelník	13
Subotamský mnich	7	Pravidla mimo boj	13
Šaman	8	Salové	13
Povolání	9	Stínový svět	14
Druid	9	Zvláštní místa	15
Druidi	9	Bestiář	16
Pouštní druid	10	Myšlenkové bytosti	16
Druid džungle (druid pralesa)	10	Přírodní bytosti	17
Vodní druid (mořský druid)	10	Cizí postavy	17
Vodní druid (říční druid)	11		
Druid bažin a močálů (bahenní druid)	11		
Stepní druid (druid z plání)	11		
Horský druid	11		
Druid z Podzemní říše	12		
Sněžný druid (ledový druid)	12		
Městský druid	12		
Temný druid	13		

Asterion – Za závojem stínů – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Lukáš Kubánek, Václav Pražák, Zdeněk Tesař, Michal Vraštil, Miloslav Zaoral

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2007

Tento dokument obsahuje aplikaci pravidel DrD 1.6 na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Na rozdíl od běžných pravidel DrD 1.6 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 se používají následující zkratky: AP = aplikace pravidel, ČT = Čas temna, NS = Nemrtví a světlonoši, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa, PPZ = Pravidla pro začátečníky, PPP = Pravidla pro pokročilé, PPE = Pravidla pro experty, CP = cizí postava. Není-li uvedeno jinak, zaokrouhluje se v případě zlomků vždy nahoru.

Tvorba postavy

Část ze zde uvedených údajů je určena pouze pro PJ, část pro hráče. Zůstává na PJ, aby sám zvolil nevhodnější způsob, jak tyto informace oddělit a předat hráčům.

Tato aplikace popisuje tři nová povolání. Je důležité si uvědomit, že kromě lovce příznaků nejsou určena k hraní vlastních postav a i lovec příznaků spíše jen výjimečně.

Lovce příznaků

Lovcem příznaků se může stát postava válečníka na 6. úrovni. Pro zkušenosti potřebné na další úroveň se použije tabulka zkušeností hraničáře. Vycvičit se může postava na různých místech, např. v kláštřech Subotam či u Rytířů devíti hvězd.

Odhad soupeře

Od 10. úrovně se může lovec příznaků pokoušet odhadnout útočnost nestvůry. Od 14. úrovně její životaschopnost, od 18. úrovně zranění protivníka, od 24. úrovně je schopen odhadnout, zda má protivník nějaký zvláštní útok, a pokud protivník útok použije, dokáže současně odhadnout jeho parametr. Od 30. úrovně dokáže odhadnout parametr zvláštního útoku, i když ho ještě protivník nepoužil. Od 12. úrovně se může pokoušet odhadnout dva parametry současně, ovšem za cenu nižší pravděpodobnosti. Od 18. úrovně tři parametry, od 25.

úrovně čtyři parametry a od 32. úrovně není počet parametrů omezen. Určuje-li lovec příznaků parametry myšlenkové bytosti, snižte všechny výše uvedené úrovně o 2.

Vícenásobné útoky

Od 10. úrovně výše je lovec příznaků schopen zaútočit jednoruční zbraní dvakrát za kolo, od 16. úrovně dokonce pětkrát za dvě kola a od 27. úrovně třikrát za kolo. V rozšířeném souborovém systému má bonus k iniciativě +6, +9 a +12. Obouruční zbraní dokáže zaútočit od 21. úrovně dvakrát za kolo, od 31. úrovně pětkrát za dvě kola.

Symbionti

Každý symbiont má pasivní a aktivní schopnosti. Na ty pasivní se nemusí lovec příznaků vůbec soustředit, fungují vždy. Na aktivní je potřeba spojit svou mysl s myslí symbionta. Aktivování symbionta trvá 2 kola (4 akce v rozšířeném souborovém systému), za tuto dobu stihne lovec aktivovat jednu symbiontovu schopnost. Od 16. úrovně je schopen aktivovat 1 schopnost za kolo, od 24. úrovně 3 schopnosti za 2 kola a od 30. úrovně je schopen aktivovat 2 schopnosti za kolo. V rozšířeném souborovém systému bude mít postih k iniciativě -3 na 6. úrovni, +0 na 16., +3 na 24. a +6 na 30. úrovni. Každá aktivovaná schopnost symbionta unavuje lovce příznaků rychlostí 1 bod za 10 kol na 6. úrovni, 1 bod za 5 minut na 10. úrovni, 1 bod za 10 minut na 16. úrovni a na 30. úrovni 1 bod za hodinu. „Vypínání“ schopností symbiontů je automatické, stačí jediná myšlenka.

Schopnosti symbionta v hlavě

Pasivní

Bonus k pastem proti oslepnutí, ohluchnutí či jinému poškození smyslů, ale i strachu, zmatení, zkamenění a podobných. Bonus je 1/9 úrovně, zaokrouhlovaně dolů.

Vycítění myšlenkové bytosti. Lovce příznaků je schopen vycítit myšlenkovou bytost. Je to past Roz ~ Vzdálenost/5 ~ poznal/nepoznal, vzdálenost se dosazuje v sázích, zaokrouhluje se nahoru. Pokud lovec uspěl, má představu, kde se daná myšlenková bytost nachází, s přesností na deset sáhů. Pokud má totální úspěch (tj. přehodí past alespoň o 6), zjistí i počet bytos-

ti. Od 16. úrovně je schopen poznat, o jakou kategorii myšlenkových bytostí se jedná (např. nemrtví, tvůrci živlů). Od 24. úrovně pozná, o jakou myšlenkovou bytost konkrétně se jedná, musel se ovšem již alespoň jednou za život s touto bytostí setkat (nestačí ji znát z obrázku).

Vycítění příchodu myšlenkové bytosti.

Od 16. úrovně je lovec příznaků schopen předpovědět příchod myšlenkové bytosti. Nejdelší doba, na kterou to je toho schopen, je jedna směna za každou úroveň lovce příznaků. Bytost se nesmí objevit dále než 4 sáhy za každou úroveň lovce příznaků. Od 30. úrovně pozná, o jakou myšlenkovou bytost se jedná, musel se ovšem již alespoň jednou za život s touto bytostí setkat (nestačí ji znát z obrázku).

Aktivní

Posílení smyslu. Bonus (20 + úroveň) % k postřehu při používání tohoto smyslu (musí se aktivovat pro každý smysl zvlášť). Dále se bonus na poškození tohoto smyslu (ohluchnutí, oslepnutí) zvyšuje na 1/6 úrovně, zaokrouhlovaně nahoru.

Vidění neviditelnosti. Lovce příznaků je schopen vidět neviditelné, jde o past Roz ~ 5 (8) ~ uvidí/neuvidí. Číslo v závorce se použije, když se jedná o pravou neviditelnost

Vycítění myšlenkové bytosti. Nebezpečnost se mění na Vzdálenost/20.

Vycítění příchodu myšlenkové bytosti. Doba se mění na 15 minut za úroveň lovce příznaků a vzdálenost na 10 sáhů za úroveň.

Vidění ve tmě umožňuje vidět za nedostatku světla. Na 6. úrovni potřebuje lovec příznaků alespoň trochu světla. Od 10. úrovně dokáže vidět i v naprosté tmě a od 16. úrovně vidí i ve tmě stvořené kouzlem.

Ultrasluch. Ultrasluchem je možné je možné „slyšet“ tvar místnosti. Pro tuto schopnost platí stejná pravidla jako pro krollův ultrasluch (PPZ).

Čich. Umožňuje postavě schopnost cítit živé tvory i v naprosté tmě. Pro tuto schopnost platí stejná pravidla jako pro hobotič chich (PPZ).

Potlačení bolesti zmírňuje bolest, kterou lovec příznaků cítí. Proto se při vyhodnocování postihů, které by měl obdržet za méně než 1/3 životů (PPZ), počítá, jako by byl o jednu kategorii odolnosti výše (od 10. úrovně o 2, od 16. nemá postihy vůbec). Např. pokud má lovec pří-

Tvorba postavy

zraků odolnost 7 a je na 12. úrovni, počítá se, jako by měl odolnost 17–21. Od 16. úrovně mu tato schopnost dává možnost bojovat i poté, co by jiní upadli do bezvědomí. Díky této schopnosti má lovec příznaků mez vyřazení 1 život.

Schopnosti symbionta v těle

Pasivní

Rychlé léčení obnovuje lovcí příznaků každý den o 1 život více (na 16. úrovni, 26. úrovni a 36. úrovni léčí denně o 2, 3 respektive 4 životy více), dokáže i zmírnit působení jedů a podobných látek. Proto při zranění způsobených jedem se na 6. úrovni počítá jen 90 % zranění. Každou další úroveň se zranění snižuje o další 1 %.

Aktivní

Zrychlení pomáhá lovcí příznaků s těžšími protivníky. Díky tomu je schopen zaútočit vícekrát za kolo. Získává bonus +1 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému za každé 3 úrovně. V základním souborovém systému se počet útoků za kolo určí podle Tabulky zrychlení.

Bohužel se takto zrychluje celé tělo a lovec příznaků se i rychleji unavuje (tzv. u bonusu +3 o polovinu více, +6 dvakrát rychleji atd.). Lovce příznaků se nemusí zrychlit na maximum, ale může si zvolit i jakýkoliv nižší stupeň rychlosti.

TABULKA ZRYCHLENÍ

úroveň	útoky navíc (bonus k iniciativě)
9.	1 útok za 2 kola navíc (+3)
18.	1 útoky za kolo navíc (+6)
27.	3 útoky za 2 kola navíc (+9)
36.	2 útoky za kolo navíc (+12)

Odolnost vůči mechanickým zraněním posiluje celé tělo a zmírňuje zranění, která přímo působí na tělo (tj. údery mečem, různá sečná zranění, ale už ne jedy, kyseliny, ale ani popáleniny či omrzliny). Takto způsobené zranění se na 6. úrovni snižuje na 90 %. Za každou další úroveň se zranění snižuje o 1 %.

Léčení odstraňuje z těla různé nemoci, paralýzu či slepotu. Dokáže i zacelit menší rány a ty větší alespoň částečně vyléčit. Aby bylo léčení provedeno v plné míře, je potřeba tuto schopnost udržovat 10 minut. S kratší dobu úměrně klesají účinky. Dobu nelze zvýšit pro lepší léčení. Po této době se

obnoví lovcí příznaků 2k6 + X životů, kde X je úroveň lovce příznaků. Dále se znovu hází na jedy, nemoci či slepoty. Lovce příznaků dostane bonus k této pasti ve výši úroveň/6. Pokud uspěje, záleží na druhu léčeného postižení. U jedu např. zmizí jed z těla úplně, to samé u slepoty. U paralýzy dojde ke snížení postihu. Postava si hází na odolnost s bonusem úroveň/6. Pokud jí padne 4 či méně, sníží se postih o 1, při 5–7 o 2, při 8–12 o 3 a při více než 12 o 4. U nemoci se hází stejně, pokud padne 6 a méně, nedojde ke snížení stupně (neboli fáze) nemoci. Při 7–10 se stupeň nemoci sníží o 1, při 11–15 o 2 a při více než 15 o 3 stupně. Při neúspěchu se neděje nic zvláštního. Toto léčení lze provádět jednou za den. Při častějším použití nemá žádné účinky.

Bonus proti jedům dává lovcí příznaků bonus ve výši úroveň/6 při hodů proti pasti, v případě zranění dostane lovec příznaků na 6. úrovni jen 80 % zranění. Každou další úroveň se zranění snižuje o dalších 1,5 %.

Zpracování bylin umožňuje lovcí příznaků používat zvláštní látky, které by ostatní postavy buď zranily, či by na ně neměly žádný účinek. Byliny jsou popsány níže spolu s úrovní, od kdy mohou být použity

Schopnosti symbionta v ruce

Na 6. úrovni a pak na každé další je lovec příznaků schopen se naučit nové kouzlo. Od 26. úrovně se učí dvě kouzla za úroveň. Kouzla, která je schopen se naučit, jsou uvedena níže.

Pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla je 60 % a každou úroveň se o 1 % zvyšuje.

Aby mohl lovec příznaků v boji kouzlit, musí mít jednu ruku volnou.

Symbiont nemůže kouzlit donekonečna, je omezen magickou energií, kterou může čerpat. Na 6. úrovni je to je 7 magů, za každou další úroveň se toto množství zvedne o 2 magy, od 13. úrovně o 3 magy, od 22. o 4 a nakonec od 34. úrovně o 5 magů za úroveň.

Lovce příznaků dokáže na 26. úrovni kouzlit třikrát za dvě kola. V rozšířeném souborovém systému má bonus k iniciativě +1 na 6. úrovni, +2 na 16. úrovni, +3 na 26. a +4 na 36. úrovni.

Lovcova zbraň

Každý lovec příznaků mívá svou oblíbenou zbraň pro boj zblízka, zpravidla jed-

noruční. Nejčastěji se mezi nimi objevují zbraně mečového typu, výjimkou však nejsou ani sekery nebo palčáty. V každé z nich však je zaklet útočný démon proti myšlenkovým bytostem o různé síle, která pak ovlivňuje běžné parametry zbraně podle pravidel uvedených v PPZ a AP-ČT.

Uvedený démon bývá zaklet do lovcovy zbraně při jeho přestupu na 10. úroveň přinejmenším za 1500 zl, není však vyloučen ani jiný způsob vyrovnání (např. protislužba).

Specializace

Na 10. úrovni si lovec příznaků vybírá, jestli se vydá cestou úzce specializovaného lovce či ne. Možností je více, zde uvedeme pár příkladů, podle kterých bude možno vytvářet své vlastní specializace. Dle specializace má bonus +1 k ÚČ, OČ a útočnosti na vybrané protivníky (viz níže), na 10. úrovni, +2 na 16. úrovni, +3 na 22. úrovni, +4 na 26. úrovni, +5 na 30. úrovni a +6 na 34. úrovni. Zároveň však dostává proti ostatním myšlenkovým bytostem na 10. úrovni postih -5 k ÚČ, OČ a útočnosti, který se mu na výše uvedených úrovních vždy o 1 snižuje (tedy od 34. úrovně bojuje bez postihu).

Lovce myšlenkových bytostí

Tento druh lovce je nejběžnější. Jeho schopnosti se úžeji nezaměřují a jsou užitečné v boji s kýmkoliv. V boji s myšlenkovými bytostmi nemají vzhledem k nulové specializaci žádné postihy ani bonusy.

Lovce nemrtvých

Lovce nemrtvých je specialistou v boji s nemrtvými, jak už vyplývá z názvu. Má výhody v boji proti nemrtvým myšlenkových bytostem (viz AP-NS). V boji proti nim se naučil používat kouzla, která mají zničující efekt vůči nemrtvým, tzv. nekrocismy (AP-NS). Lovce nepoužívá k jejich seslání nekrox ani stafien, ale sesílá je jako normální kouzla (tj. musí se je stejným způsobem i učít). Na 10. úrovni se může naučit nekrocismy proti animovaným nemrtvým bez ozvěn. Existují čtyři druhy, proti kostlivcům, zombiím, ghúlům a mumiím. Od 16. úrovně se může učít nekrocismy proti zranitelným nemrtvým s ozvěnami (jsou také 4) a proti myšlenkovým bytostem nižším a od 20. úrovně proti myšlenkovým bytostem vyšším.

Lovec duchů

Někdy také lovec upírů. Je zaměřen na vyhubení duší, které se po smrti nechťely rozloučit s životem a proti řádu světa se vrátily do přírodní úrovně – upíry. Proti nim má také lovec duchů bonusy v boji. Lovec duchů musí vědět, jak jeho protivníci vypadají, což není zrovna lehký úkol, zvláště u vyšších upírů. Pokud je lovec duchů v přítomnosti upíra alespoň 1 minutu, hází si na poznání Roz ~ 13 ~ poznal/nepoznal. Pokud je s ním alespoň 1 hodinu, má bonus +1, po 24 hodinách +2, po jednom aldenu +3. Víc již bonus zvýšit nelze.

Lovec duchů se může naučit kouzlo *vypuzení upíra*.

Byliny

Lovci příznaků používají v boji mnoho prostředků, mezi něž patří i různé byliny. Mezi nepoužívanější patří byliny proti myšlenkovým bytostem, kterými potírají své zbraně či si na ně tyto byliny přivazují. Dále využívají byliny odstraňující působení různých kouzel, prokletí či paralyz, na které jim nestačí jejich schopnosti.

Vcelku se jedná o byliny jedovaté, které ovšem dokáže lovec příznaků bez problému přežít. Ne všechny látky je ovšem schopen zneutralizovat hned od začátku, a proto je vždy za názvem rostliny číslo, udávající příslušnou úroveň, od které ji může bezpečně využívat. Cena je jen orientační, protože tyto rostliny nejsou běžně k dostání.

Na konci popisu je uvedeno zranění, které utrpí obyčejný člověk či lovec příznaků nemající dostatečnou úroveň. Tento seznam je jen orientační a PJ může obdobně vytvářet další látky.

Lovec příznaků je schopen zpracovat zde uvedené byliny pro použití.

Arka polární (9)

Sklizeň: celý rok
Použitelná část: květy
Výskyt: oblasti s nízkou teplotou
Nalezení: 1 × 5 %
Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 2 dny

Z bílých květů se dělá čaj, který odstraňuje následky paralyz. Účinkuje i na nejzávažnější paralyzy, a proto je velmi hojně využívána.

Odl ~ 12 ~ 1–10/4–40, trvání 5 kol/ihned.

Blatan (7)

Sklizeň: podzim
Použitelná část: listy
Výskyt: bažinaté oblasti
Nalezení: 2 × 10 %
Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 3 dny

Listy se v surové podobě žvýkají a pomáhají očistit duši i tělo. Po 10 minutách žvýkání se odstraní tolik bodů únavy, kolik činí odolnost postavy.

Odl ~ 9 ~ nic/2–20, trvání ihned/3 kola.

Fiwari (12)

Sklizeň: po celý rok
Použitelná část: stonek
Výskyt: pláně
Nalezení: 2 × 20 %
Cena: 30 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 1 den

Spolu s několika dalšími, lehce sehnatelnými látkami (5 md) se vytvoří zelená směs, která nevábně vypadá i chutná. Dokáže ovšem mnohonásobně zrychlit léčivý proces. Sama si ovšem také bere živiny z těla, a proto je nutné po použití živiny opět doplnit. Léčí 5–30 životů, zároveň ovšem přidává 2–12 bodů únavy.

Odl ~ 12 ~ 2–12 bodů únavy/4–24 bodů únavy, trvání ihned/1 kolo.

Hatrbá vlkodlačí (19)

Slizeň: při úplňku
Použitelná část: kořeny
Výskyt: dna vyschlých řek
Nalezení: 1 × 5 %
Cena: 200 zl (12 kořenů)
Četnost: 1 měsíc

Drcené kořeny hatrby pomáhají proti nemoci zvané lykantropie. Při včasném užití je pravděpodobnost nakažení téměř nulová. Při pravidelném používání je možno omezit přeměny ve vlka o úplňcích (první fáze nemoci) a nakonec úplně vyléčit. Při používání ve druhé fázi nemoci je omezení přeměny jen částečné, záleží na vůli léčeného. Třetí fázi nelze léčit.
Odl ~ 15 ~ 3–18/5–50, trvání 1 hodina/ihned.

Lavelaj královský (11)

Slizeň: na konci léta
Použitelná část: celá rostlina
Výskyt: deštné pralesy
Nalezení: 3 × 5 %
Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 2 dny

Vývar z této nahnědlé rostliny dokáže odstranit jedovaté látky z těla či aspoň jejich větší část. Nevýhodou je, že zředí krev, což by normálního člověka po několikátém užití zabilo.

Odl ~ 13 ~ 1–6, Odl –1/1–6, Odl –3

Petro daleký (13)

Sklizeň: brzy z jara
Použitelná část: listy a květy
Výskyt: údolí v Zelanských vrchách
Nalezení: 2 × 10 %
Cena: 35 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 2 dny

Drcené květy a listy se zalijí vařící vodou a tím vznikne odvar, který pomáhá proti temným kouzlům. Kdo ho vypije, ten se zbaví působení všech kouzel černé magie a příštích 12 hodin na něj nebudou působit.

Odl ~ 9 ~ 2–20/5–50, trvání ihned/10 kol.

Siltavia (8)

Sklizeň: po celý rok
Použitelná část: celá rostlina
Výskyt: téměř všude
Nalezení: 3 × 70 %
Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)
Četnost: 12 hodin

Tato rostlina se uchytlí téměř všude, kde je dostatek slunce. Vodu čerpá přímo ze vzduchu, takže kromě pouští ji lze najít kdekoli. Její výrazné rudé listy jsou vidět už z velké dálky.

Zkušenější lovci příznaků se o ní nezajímají, těm mladším může přijít vhod. Dokáže posílit smysly celého těla a tím zabránit nepříjemnému překvapení. Při hodu na postřeh se počítá, jako by byl postřeh dvakrát větší.

Odl ~ 7 ~ nic/1–6, trvání ihned/1 kolo.

Vertika ansala (25)

Sklizeň: zimní slunovrat
Použitelná část: plody
Výskyt: silná ranga
Nalezení: 1 × 5 %
Cena: 200 zl (1 plod)
Četnost: 10 dní

Tato rostlina, která má magické účinky, je velice žádaným zbožím. Alchymisté oceňují její magickou energii (500–700 magů) a lovci příznaků její schopnosti. Snědením jednoho plodu této rostliny se stane lovec příznaků naprosto neviditelný pro myšlenkové bytosti na 6 hodin. Tato rostlina velmi pomáhá při boji s nižšími myšlenkovými bytostmi.

Tvorba postavy

Ty vyšší již mají určitou šanci, že odhalí blízkost nějakého živého tvora. Je to pro ně past Žvt ~ 8 (12) ~ postih –3 k ÚČ a OČ při boji/boj s neviditelným protivníkem. Pokud myšlenková bytost překoná past 13, je schopna zneviditelněného lovce spatřit.

Odl ~ 14 ~ 3–30/10–60, trvání 1 hodina/1 hodina.

Kouzla

Zde jsou uvedena kouzelnická a hraničářská kouzla, která se lovec přízraků může naučit. Pokud není uvedeno jinak, použijí se původní pravidla.

Bílá střela

Dým

Chraň před dračím dechem

Magické zrcadlo

Magický střeh I

magenergie: 5 magů za kouzlo

trvání: podle dodané magenergie

Magický štít

Neviditelná zbroj

Odčaruj zkamenění

Odzbrojení

Oheň

Ochrana před šípy

Pavéza

Protoplazma

Rozptyl kouzlo

Svaž postavu

Světlo

Telepatická ochrana

Tma

Úder varování

Úder zloby

Úder nenávisť

Uhas

Zlom kouzlo

Zpomalení

Ochrana

magenergie: 2 magy za 1. kolo, 1 mag za každé další

dosah: 0

rozsah: lovec přízraků

vyvolání: 1 kolo

trvání: podle dodané magenergie

obor magie: EO

Tímto kouzlem si lovec přízraků vytvoří ochranu před jedním živlem. Při seslání volí živel a proti tomu se mu do konce trvání kouzla zvedne OČ o 9.

Zchlad'

magenergie: 7 magů

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 myšlenková bytost

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

obor magie: EU

Toto kouzlo způsobí myšlenkovým bytostem, které mají ohnivou podstatu (fénix, syn ohně) zranění za 3–30 životů. Ostatní myšlenkové bytosti zraní za 1–10 životů.

Paralýza

magenergie: 3 magy za stupeň paralýzy

past: Roz ~ 6 ~ nic/paralýza

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 myšlenková bytost

vyvolání: 1 kolo

trvání: 2 kola

obor magie: VI

Zasaženému tvorovi se ochromí různé části těla, kterými pohybuje. Tímto kouzlem se dají oslabit nebezpeční protivníci. Za každé 3 magy se zasaženému tvorovi sníží o 1 ÚČ i OČ, v rozšířeném souborovém systému má navíc postih –1 k iniciativě.

Štít

magenergie: 25 magů

dosah: 0

rozsah: lovec přízraků

vyvolání: 5 kol

trvání: 1 směna

obor magie: EO

Toto kouzlo je účinné zejména proti protivníkům, kteří používají fyzické útoky. Štít snižuje rychlost útoku a tím i velikost zranění. Veškeré fyzické útoky způsobují lovcům přízraků po dobu trvání kouzla jen poloviční zranění.

Oslabení

magenergie: dle přání lovce přízraků

past: Roz ~ 5 ~ nic/oslabení

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1 myšlenková bytost

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

obor magie: VI

Toto kouzlo je vhodné zejména proti silnějším protivníkům. Neubírá totiž přímo daný počet životů, ale procentuální. Pokud myšlenková bytost neuspěje v hodu proti pasti, bude jí ubráno tolik procent životů, kolik magů spotřeboval lovec přízraků při vyvolání.

Odhození

magenergie: 1 mag za sáh odhození

dosah: 15 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

obor magie: EU

Tímto kouzlem lovec přízraků odhodí cílového tvora. Počet sáhů je přímo úměrný počtu magů. Dále je bytost zraněna za 1 život za každé 2 magy do kouzla vložené (zaokrouhleno dolů). Pokud bytost narazí do pevné překážky, je zraněna za další život za každý sáh, který by měla proletět.

Vymítání

magenergie: 20 magů

past: Roz ~ 3 ~ nic/vymítnutí

dosah: dotyk

rozsah: 1 myšlenková bytost

vyvolání: 3 kola

trvání: ihned

obor magie: VI

Pokud myšlenková bytost neuspěje v hodu proti pasti, je otevřena jednosměrná brána, kterou je bytost vtažena zpět do Stínového světa.

Vypuzení upíra

magenergie: 3 × úroveň upíra

past: Roz ~ 15 ~ uzavření trhliny/nic

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 upír

vyvolání: 5 kol

trvání: ihned

obor magie: VI

Při úspěšném seslání tohoto kouzla je upír vtažen do Stínového světa. Toto kouzlo se může naučit jen lovec duchů od 16. úrovně.

Výcviky

Výcvik v kláštřech Subotam

(Lendor)

Cena: +10 %

Výhody: Při přestupu získá postava o 1 mag více (od 22. úrovně o 2 magy více).

Výcvik v Daine

Cena: +40 %

Výhody: Po každých třech výcvicích dostane bonus +1 k ÚČ, OČ a útočnosti proti myšlenkovým bytostem (max. +3). Po každých čtyřech výcvicích dostane bonus +1 k ÚČ a OČ při boji s humanoidní postavou ozbrojenou mečem nebo podobnou zbraní (max. +3).

Výcvik u Rytířů devíti hvězd (Tara)

Cena: +25 %

Výhody: *Odhad soupeře.* Po každých třech výcvicích se potřebná úroveň snižuje o 1 (max. o 3).

Výpad a kryt (PPP). Po dvou výcvicích má bonus +1 k vybranému hodu na útok či obranu v daném kole a současně postih -2 ke všem „opačným“ hodům. Po dalších čtyřech výcvicích má možnost bonusu +2 současně s postihem -4. Po šesti výcvicích bonus +3 s postihem -5.

Výcvik v Zelanských vrších (pevnost)

Cena: +25 %

Výhody: Po každých pěti výcvicích dostane bonus +1 k ÚČ a OČ, past u kouzel se zvýší o 1, respektive dostane bonus +1 při hodu proti pasti u kouzel, kde si proti ní hází sám (max. +4).

Výcvik v Podzemní říši

Cena: +20 %

Výhody: Po každých dvou výcvicích dostane bonus +1 při boji ve tmě či s neviditelným protivníkem (max. +4).

Dodatky

Síťové náboje do arbaletu

magenergie: 10
suroviny: 10 zl
základ: náboj do arbaletu
cena: 50 zl
trvání: 2 roky
výroba: 1 den; doma

Jedná se o kuličky standardní velikosti do arbaletu (AP-PP) s tím rozdílem, že při nárazu (nebo zásahu) vystřelí z několika malých dírek, které jsou po obvodu náboje, tenké pevné provazce, které se omotají kolem zasaženého a ten je v podstatě svázán. Náboj působí jako kouzlo *svaž postavu* (PPP).

Tyto náboje umí vyrábět pyrofor:

Nákrčník

Jsou to dva kovové plíšky spojené koženým provázkem, které chrání krční tepny před kousnutím upírem.
Cena: 7 zl

Kolík

Je to 25 cm dlouhý, 5 cm široký stříbrný kůl na zabíjení upírů:

SZ 2/+1, obrana -2, délka 0, váha 20 mn, cena 20 zl

Subotamský mnich

Nedoporučujeme toto povolání pro hraní vlastních postav, spíše pro tvorbu CP při dobrodružstvích.

Základní vlastnosti jsou síla (11–16) a inteligence (12–17), životy a náklady na postup na vyšší úroveň počítej podle hraničáře. Mohou používat střední zbraně pro boj zblízka, dále všechny vrhací a střelné kromě těžké kuše, nosí maximálně vycpávanou zbroj, ale nepoužívají štít.

Vícenásobné útoky

Stejně jako válečník, od 6. úrovně jako bojovník.

Laik Gora

Mniši od 1. úrovně se stávají laiky Gora, tj. mohou sesílat příslušné zázraky, ale musejí vykonávat modlitby a zvyšuje se jim zkušenost potřebná pro přestup na další úroveň.

Magie

Mají stejné množství magenergie jako hraničář (chodec). Mohou sesílat hraničářská léčivá kouzla a kouzelnická kouzla (útočná a obranná dle výběru Pána jeskyně).

Boj s myšlenkovými bytostmi

Mniši mají v boji proti myšlenkovým bytostem bonus +1 k ÚČ, OČ a útočnosti. Od 10. úrovně +2, od 20. +3 a od 30. +4.

Sart

Pokud bojují se sartem, mají od 6. úrovně bonus +1 ÚČ a OČ. Od 16. úrovně se tento bonus zvyšuje na +2, od 25. na +3 a od 30. úrovně na +4.

Emoce

Subotamští mniši jsou schopni zraňovat myšlenkové bytosti pomocí emocí. Za kolo způsobí dotykem tolik zranění, kolik je jejich úroveň. Ve Stínovém světě jsou toto schopni použít i na dálku, ÚČ je rovno stupni inteligence postavy, útočnost úrovní. Kromě toho jsou schopni vytvářet ochranné pole, jež zra-

ní každou myšlenkovou bytost, která na mnicha zaútočí a které se úspěšně ubrání. Myšlenková bytost je zraněna za tolik životů, o kolik je hod na obranu vyšší než hod na útok.

Dále se učí lépe ovládat své vlastní emoce a učit se rozpoznávat tyto emoce u ostatních lidí. Ve Stínovém světě jsou schopni poznat emoci, která na daném území převládá.

Stínový svět

Na 6. úrovni se subotamský mnich naučí rozhrnovat stříbrný závoj (viz níže). Jakmile bude mít 100 magů, naučí se *oddělení duše od těla*.

Visitár

Od 16. úrovně se může mnich stát visitárem. Dokáže otevírat portály do Gorových zahrad bez použití magie, ale pouze jednou denně. Visitár dokáže používat psychická kouzla a to i některá hraničářská, např. *zrcadlo vzpomínek a melancholie*. Ovládá jasnozřivost (může vidět věci minulé a na vyšší úrovni i věci budoucí), staří mniši vidí budoucnost v horizontu několika let. Jsou to krátké vize trvající jen pár sekund, zpočátku rozmazané a postupně se vyjasňují. Vycítí každou myšlenkovou bytost na vzdálenost (úroveň) sáhů a později vycítí i její příchod. Rozpoznají i pravou neviditelnost. Visitárové ovládají rovněž teleportaci, a to na tolik mil, kolik činí jejich úroveň. Visitár může od 26. úrovně teleportovat i jiné osoby. Dokáže procházet zdí (pravidla jako druidská schopnost *průchod živým dřevem*) a umí levitovat (nemusí používat magii).

Asáman

Ovládá jakákoliv kouzelnická i hraničářská kouzla. Umí otevřít obousměrný portál do Gorových zahrad.

Sizlamové

Jsou to alchymisté (theurgové), již jsou laiky Gora, ale nemají schopnosti subotamských mnichů. Na 6. úrovni se naučí vyrábět emoční tok a esenci citů.

Emoční tok slouží mnichům v okamžiku potlačení emocí, aby udržovali svou mysl v činnosti.

Esence citů. Do speciálního flakónku (umějí ho vyrobit pouze sizlamové) dokážou v přírodní úrovni ukládat emoce. Pro ukládání emocí platí stejná pravidla jako ve Stínovém světě.

Šaman

Šamanem se může stát hraničář při přestupu na 6. úroveň, tzn. rozšiřuje se výběr jeho oborů.

Postup po úrovních

Od 10. úrovně šaman nemusí vyhledávat mistra, který by jej učil. Ony dva měsíce, které má strávit přestupem na vyšší úroveň, ale musí strávit v meditacích a v blízkosti salů, od nichž čerpá svou moc.

Mimosmyslové schopnosti

Stejně jako chodec.

Pes

Šaman může svého psa nahradit zástupcem toho živočišného druhu, jehož sala si zvolil (viz níže). Jeho charakteristiky určí PJ.

Boj se zvířaty

Při boji se zvířaty živočišného druhu sala, jehož si zvolil, má od 6. úrovně bonus +2 k hodů na útok i na obranu, od 10. úrovně +3, od 14. +4 od 18. +5, od 22. +6, od 26. +7, od 30. +8 a od 34. úrovně +9. Při boji s jakýmkoli jinými zvířaty nebo posly živelů (viz PP) má od 6. úrovně bonus k hodů na útok i na obranu +1, od 16. úrovně +2, od 25. úrovně +3 a od 30. úrovně +4.

Odvracení zvířat

Tato schopnost funguje jako stejnojmenná schopnost druida, ale s postihem -2 k hodů. Snaží-li se však odvrátit stoupence svého sala, pak má k hodů bonus +4, není-li v salově nemilosti.

Předpověď počasí

Stejně jako druid.

Ochočování nestvůr

Stejně jako chodec.

Salové

Každý šaman umí pracovat se saly živelů. Ale co se týče salů živočichů, pak si každý šaman zvolí jen sala jednoho živočišného

druhu, kterého bude následovat. S tímto salem je pak v kontaktu nejčastěji a největší část své moci má právě z něj. Pokud chce šaman získat salovu pomoc, musí jej nějakým způsobem zmámit. Toto mámení provádí v jakémsi transu. Moc, kterou se sal šamanovi uvolí poskytnout, je symbolizována magenergií. Množství této magenergie je závislé na šamanově úrovni, inteligenci a především na tom, jak moc mu sal věří (tedy pokud jej např. šaman někdy v minulosti oklamal a sal na to přišel, pak je toto množství nižší). Další faktor ovlivňující úspěšné zmámení sala je množství moci, kterou šaman požaduje.

Maximální množství magenergie, kterou je šaman schopen od sala získat, se rovná:

$$(Int + úroveň + přízeň sala) \times 5$$

Hodnota přízně sala je závislá na PJ a pohybuje se v rozmezí -10 až +10. Tato hodnota se snižuje vždy, když sal zjistí, že se jej šaman snaží zmámit. Jak, to záleží na PJ. Mělo by to záviset na skutcích, které s onou mocí chce šaman udělat. Ke kladné hodnotě se přízeň dostává vždy při úspěšném zmámení, pokud šaman nevyžadoval více než 40 % maximální možné magenergie. Na množství magenergie, které šaman od sala vyžaduje, také závisí šance, zda si to sal uvědomí. Pro zjištění, zda si toho sal všiml, se použije hod k%, kde se pravděpodobnost odhalení určí tak, že se od množství vyžadované magie (v procentech) odečte 45 %.

PŘÍKLAD: Šaman je na 7. úrovni, má inteligenci 14 a přízeň sala +1. Za těchto okolností může získat v transu až $(1+7+1) \times 5 = 45$ magů. Těchto 45 magů je 100 % vyžadované magenergie. Kdyby ji chtěl tento šaman celou, pak by šance, že jej sal odhalí, byla rovna $100 - 45 = 55$ %. Kdyby však ten samý šaman chtěl jen 35 magů, což je 78 %, pak by tato pravděpodobnost byla rovna $78 - 45 = 33$ %.

Šamanovy schopnosti

Vize

Šaman touto schopností může komunikovat se sférami VI, VII a VIII (Vědění toho, co je, co bylo, co bude). O komunikaci se může pokusit tolikrát do měsíce, kolik je jeho úroveň/12. Při pokusu o navázání kontaktu má stejnou pravděpodobnost úspěchu jako theurg stejné úrovně.

Šamanovi se může dostat i náhodné vize, což záleží na úvaze PJ

Výroba

Od 7. úrovně umí šaman vytvářet všechny lektvary a jedy alchymisty z PPZ. Od 8. úrovně se naučí vyrábět alchymistovy léčivé lektvary z PPP, jako kdyby byl theurg, na 10. úrovni se naučí vytvářet léčivé lektvary a Welfovy lektvary, jako kdyby byl pyrofor. Od 16. úrovně umí vyrábět pyroforovy jedy z PPE a od 20. úrovně talismany. Šamani jsou také zběhlí ve zpracování různých asterionických bylin či živočichů. Magenergií potřebnou pro výrobu předmětů používá stejnou, jakou mu poskytl během transu sal, ale potřebuje jí dvojnásobné množství a doba výroby roste až na čtyřnásobek doby, kterou potřebuje alchymista. Pravděpodobnost úspěšného vytvoření předmětu je stejná, jako má alchymista (pyrofor).

Šamanský stav mysli

Navození šamanského stavu mysli trvá 2 kola a během tohoto stavu má šaman bonus +1 k iniciativě a může využívat následující schopnosti. Od 6. úrovně jsou šamani schopni změnit jeden ze svých smyslových orgánů (kromě hmatového) za smyslový orgán zvířete sala, jehož následují. Na 8. úrovni takto mohou změnit dva orgány a od 11. úrovně všechny. Každá z těchto změn může trvat libovolně dlouhou dobu, ale únava mu při tomto stavu vědomí roste dvojnásobnou rychlostí. Od 16. úrovně získává schopnost změnit se ve zvíře téhož živočišného druhu, jehož sala se rozhodl ve svém životě vzývat. Takto dokáže setrvat nejvýše 1 hodinu, potom musí alespoň 8 hodin spát. Únava stále přibývá dvojnásobnou rychlostí. Od 20. úrovně je šaman schopen setrvat ve zvířecí formě až 1 den a únava mu již přibývá obvyklou rychlostí, může mít stále změněny až dva smyslové orgány. Od 26. úrovně již šaman může setrvat ve zvířecí formě libovolně dlouho. Od 30. úrovně se může rozhodnout měnit pouze jednotlivé části svého těla ve zvířecí (např. jen ruce nebo hlavu).

Šamanova kouzla

Šamanova kouzla se zaměřují na práci se zvířaty, a to jak s jednotlivci, tak i s celým stádem, ale také na změny počasí atd. (viz hlavní text). Následující výčet kouzel není ani zdaleka kompletní a PJ

si může v souladu s hlavním textem vymyslet další vhodná kouzla vystihující sala, jehož moc je využita. Bude-li dále v textu použito (X), pak se tímto rozumí zvířata náležící živočišnému druhu sala, kterého šaman ve svém životě následuje. Šaman dále ovládá všechna hraničářská kouzla, která jsou společná chodci i druidovi.

Cit dřeva (PPP)

Cit vody (PPP)

Cit kamene (PPP)

Pouto krve (PPP)

Rozdělej oheň (PPP)

Ochrana před zimou (PPP)

Uhrančivý pohled (PPP)

Mluv se zvířaty (X) (PPE)

Oko zření (X) (PPE)

Odvrať posla živlu (PPE)

Rychlý růst/Rychlé vadnutí (PPE)

Tato kouzla působí maximálně do rozsahu 15 sáhů².

Matení pachů (PPE)

Najdi zvíře

magenergie: 5 magů
rozsah: okruh o poloměru 10 mil
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned
působení: 6. úroveň
četnost: kdykoliv
druh: osobní

Funguje jako druidovo kouzlo *najdi bytost* (PPP), ale s tím rozdílem, že šaman může hledat jen zvířata (X).

Přivolej posla živlu

magenergie: viz níže
rozsah: viz níže
vyvolání: 3 směny
trvání: viz níže
působení: 12. úroveň
četnost: 1× za alden
druh: hromadné

Šaman tímto kouzlem povolává bhuty jednotlivých živlů. Toto kouzlo lze vyvolat jen tehdy, získal-li svou magenergií od sala daného živlu. Použijí se pravidla pro theurga (PPE).

Povolej zvíře (X)

magenergie: 5 magů
dosah: okruh o poloměru 10 mil

rozsah: viz níže
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned
působení: 6. úroveň
četnost: kdykoliv
druh: osobní

Nejprve musí šaman nalézt daná zvířata pomocí kouzla *najdi zvíře* a poté je může povolat. Pravděpodobnost je stejná jako pro nalezení zvířete. Najednou může povolat jen tolik zvířat, kolik činí jeho úroveň.

Kouzla spojená se zvířaty jednotlivých salů

Tato kouzla nelze popsat jednoznačně, protože každý živočišný druh je jedinečný. Jedná se o kouzla, která dočasně přiblíží šamana některému atributu zvířete jeho sala. Například šaman vzývající medvědího sala si těmito kouzly může zvýšit svou sílu a pouhým útokem pěští může zraňovat, jako by měl místo nehtů drápy. Konkrétní pravidla a parametry pro tuto skupinu kouzel záleží na úvaze PJ.

Povolání

Druid

Druidi

Druidi z různých ekosystémů

Druidi všech ekosystémů nepředstavují samostatná povolání, ale vycházejí z „klasického“ lesního druida z pravidel DrD. Mechanismy jako cena přestupu na vyšší úroveň, povolené zbraně a zbroje, bonus pro boj se zvířaty, mimosmyslové schopnosti atd. jsou pro všechny druidy stejné. Jestliže se pravidla odvolávají v popisu schopností a kouzel na hvozď, je možné podle situace nahradit hvozď jiným ekosystémem. Tabulka ekosystémů shrnuje počet výcviků, který musí druid absolvovat, aby mohl své schopnosti rozšířit na další ekosystém. V řádcích je původní ekosystém druida, ve sloupcích pak ten, na nějž se chce „doškolit“.

Probuzení / uspávání ekosystému

Jelikož svět Asterionu je orientován poněkud jiným směrem než běžná pravidla DrD, doporučujeme probouzení aplikovat pouze na lesy a džungle, a to

pokud možno opatrně a s citem. Až na výjimky popsané v již vydaných či plánovaných modulech se vzhledem k povaze Asterionu vyvarujte aktivit typu probouzení plání, moří, hor atd. Poněkud jiná je situace u měst.

Hranice ekosystému

V pojetí Asterionu náleží prakticky jakákoli část přírody do určitého ekosystému, neexistuje tedy žádné „ekovakuum“. Výjimkou mohou být oblasti, kde byl původní systém zničen, ale nový se ještě nestihl adaptovat. Logicky se tedy činnosti typu rozšíř ekosystém budou setkávat s nelibostí toho prostředí, jež je zmenšováno. V konečném důsledku proti sobě mohou stanout i dvě skupiny druidů s odlišnými zájmy. Je ovšem třeba říci, že druidi jsou vesměs rozumní a v první řadě se budou snažit o vzájemnou dohodu. V dané situaci bude rovněž důležité časové trvání jednotlivých ekosystémů – čerstvě vykácený les se bude ještě určitou dobu bránit průnikům vlivů jiného prostředí, zatímco stovky let vyschlá bažina už bude téměř nerozpoznatelná.

Ovlivňování ekosystému

Druidi do 15. úrovně jsou ve zvoleném prostředí stále jakoby hosty. Snaží se pochopit jeho postatu, procesy, které v něm probíhají, učí se poznávat přirozenou rovnováhu a jsou ve vztahu k němu více žáky než „pány“. Již od počátku si uvědomují, že neodpovědnými zásahy by mohli životnímu prostředí spíše uškodit a i když by eventuelně takového zásahu byli schopni, dávají si velký pozor, co a jak udělat, protože následky by mohly být nedozírné. Rovněž tak dávají pozor na jednání ostatních bytostí – tedy těch, které do zvoleného ekosystému svou přirozeností nenáležejí, protože právě ony mají velkou šanci, že provedou něco nenapravitelného. Od 16. úrovně již má druid takové znalosti, že je schopen do značné míry předvídat, jaké činy si může sám o sobě dovolit a jaké nikoli. Rozdíl mezi tím, zda skutky vycházejí spíše z potřeby prostředí nebo z libovůle druida, je jedním z charakteristických dělítek mezi „normálními“ a temnými druidy. Samozřejmě, každý druid se někdy může dostat do situace, kdy musí zohlednit své osobní záměry, je ovšem důležité, jakým způsobem to uděla. Typickými příklady jsou velká lesní kouzla *rychlý růst* a *rychlé vadnutí*. Takto dokáže lesní či pralesní druid ovlivnit přirozené jevy,

TABULKA EKOSYSTÉMŮ

Ekosystém	Les	Džungle	Pouš	Moře	Hory	Step	Podzemí	Bažiny	Řeky	Led	Město
Les	—	1	5	9	5	5	9	5	7	12	9
Džungle	1	—	5	9	5	5	9	5	7	12	9
Pouš	5	5	—	14	5	4	12	9	9	12	9
Moře	9	9	14	—	9	9	14	5	5	14	14
Hory	5	5	5	9	—	5	5	9	9	5	9
Step	5	5	4	9	5	—	9	5	5	9	9
Podzemí	9	9	12	14	5	9	—	9	9	9	9
Bažiny	5	5	9	5	9	5	9	—	1	12	9
Řeky	7	7	9	5	9	5	9	1	—	12	14
Led	12	12	12	14	5	9	9	12	12	—	14
Město	9	9	9	14	9	9	9	9	14	14	—

kteří se v daném prostředí odehrávají. Tuto schopnost mají v odpovídající šíři i druidi jiných ekosystémů. Tak třeba horský druid bude schopen takto ovlivňovat např. laviny či erozi půdy, mořský druid směr mořských proudů, podzemní strukturu jeskyně atd. Jedná se o řadu dílčích schopností, které se liší i svou náročností. Například vypálenou lesní mýtinu dokáže celkem úspěšně znovu zalesnit i jediný druid, zatímco na změnu proudění moře bude třeba značného počtu mořských druidů. Daný jev ovšem musí být v daném prostředí možný, čili v džungli nemůže druid vyvolat písečnou bouři.

Ovlivňování ekosystému se z hlediska pravidel považuje za velké (lesní) kouzlo a lesní druid ho bude ovládat tehdy, jestliže se naučí výše uvedená kouzla *rychlý růst* a *rychlé vadnutí*. Můžete vycházet z uvedeného základního poměru 1 mag/sáh², ale pro náročnější zásahy by se mělo množství magenergie patřičně zvýšit. Toto množství by měl nejlépe stanovit Pán jeskyně s přihlédnutím k okolnostem – pokud bude ovlivnění v souladu s přáním ekosystému, může tento pomoci vlastní magenergií, v opačném případě se může bránit kouzlem *nenávisť ekosystému* atd.

Ekosystém v charakteristice pravidel

V určitých jedinečných případech je třeba určit některé údaje, jež jsou jinak vyhrazeny pouze postavám. V pravidlech DrD je toto popsáno pouze pro hvozdy, ale analogicky se můžete tímto mechanismem řídit i u dalších prostředí. Některé parametry mohou mít téměř nekonečnou hodnotu – takový osamělý mág sám poušť prostě nezničí, jestliže za ním nestojí opravdu mocná síla (a to by se mezi hráčskými postavami rozhodně stát nemělo).

Průchod materiálem

Pro tuto schopnost platí pravidla jako pro *průchod živým dřevem* a její použití se vztahuje na nejobvyklejší materiál v daném prostředí. V určitých ekosystémech je třeba tuto schopnost používat s rozvahou a také v kombinaci s dalšími kouzly a schopnostmi. Např. druid z pláni dokáže proniknout pomocí této schopnosti pod povrch planiny, ale nemůže se tam pohybovat horizontálně – zasahuje do jiného ekosystému. Stejně tak by si například horský nebo podzemní druid před průchodem skálou měl nejdříve zjistit, kam se může dostat, jinak se mu může stát, že po vyčerpání svého pohybového limitu zůstane v materiálu uvězněn.

Rychlost průchodu jednotlivými materiály činí kromě dřeva na 16. úrovni 1 sáh za směnu a s každou další úrovní o 1 sáh roste. Jestliže se druid pohybuje pouze po povrchu, je počáteční rychlost 10 sáhů za kolo a s každou další úrovní roste o 1 sáh. Pravidla pro pohyb vodou jsou popsána v AP-ZHZM.

Vyvolání stínového pomocníka

Tuto schopnost může druid využívat až od 16. úrovně, ale bohužel jen jednou, ve výjimečných případech dvakrát za život. I přesto se jedná o porušení Řádu světa a přibližuje tím majitele blíže k proměně na skřeta. Tato schopnost vyžaduje tři parametry. Silné emoce, velký počet lidí, jež ji pocítují, a též dlouhou dobu. Jelikož ale ekosystém zase tolik možností k některé z těchto věcí neposkytuje, druid využívá to, co mu poskytuje: zvířata a cítění ekosystému. Druid se musí na tento rituál soustředit, a proto každé silnější vyrušení vede k neúspěchu rituálu. Rituál probíhá pět až šest směn, během kterých se do-

statečně nakumuluje moc k přivolání myšlenkové bytosti, druid dostane 10 bodů únavy a vydá na něj veškerou svou současnou magenergií. Od dokončení se během dalších dvou směn objeví v blízkém druidově okolí požadovaná myšlenková bytost, jež jej bude poslouchat a bude pomáhat se správcovstvím ekosystému.

Tento rituál se považuje za velké kouzlo ekosystému a každý druid má na výběr ze dvou až tří bytostí Světa stínu, jež u něj budou uvedeny. Údaje o těchto bytostech poskytne hráči PJ.

Srp

Tento předmět je výsadou lesního druida a druidi jiných ekosystémů ho nedostávají. Jestliže druid z jiného ekosystému projde v lese předepsaným počtem výcviků, pak srp samozřejmě dostane také.

Hůl

Tento předmět je důkazem, že daná postava je druidem, a proto jej dostávají i druidi z jiných ekosystémů než z lesa či džungle. Podle toho, z jakého ekosystému daný druid je, se bude měnit vzhled a případně i parametry jeho hole. Například hůl horského druida může být celá z kamene a její síla i váha mohou být odpovídajícím způsobem větší.

Malá ekosystémová kouzla

Mluv se saly

magenergie: 5 magů za kolo
vyvolání: 2 kola
četnost: 1× měsíčně

Jedná se o malé „ekosystémové“ kouzlo.

Tímto kouzlem se druid může domlouvat se saly. Může se jich ptát na

přání přírody, co se v lese děje a podobně. Kouzlo slouží především ke starání se o ekosystém, ale též je jím možné poprosit o nějakou věc, jež se týká ekosystému, např. o pomoc při vymítání zlé myšlenkové bytosti a podobně. Jedná se o výpomoc za použití salové magie.

Velká ekosystémová kouzla

Vyvolej velký zlý strom

Toto kouzlo u druidů z jiných ekosystémů než z lesa neexistuje, není-li uvedeno jinak.

Pouštní druid

Pro tohoto druida platí všechna pravidla, jež byla uvedena v AP-PP.

Stínový pomocník

Pouštní druid si při rituálu může vybírat mezi baar-nuem a šíruolou.

Druid džungle (druid pralesa)

Pro tohoto druida platí všechna normální pravidla pro lesního druida s úpravami, jež jsou uvedeny v AP-ZHZM.

Stínový pomocník

Pralesní druid si při rituálu může vybírat mezi entem, tjukurpou a bludičkou.

Vodní druid (mořský druid)

Pro tohoto druida platí všechna pravidla, jež byla uvedena v AP-ZHZM.

Stínový pomocník

Mořský druid si při rituálu může vybírat mezi inghisem a čádirou.

Vodní druid (říční druid)

Pro tohoto druida platí všechna pravidla, jež byla uvedena v AP-ZHZM s úpravami zde uvedenými.

Stínový pomocník

Říční druid si při rituálu může vybírat mezi inghisem a čádirou.

Velká říční kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

Vyvolej krakena – u tohoto kouzla se magenergie snižuje na 75 magů a vyvolaný kraken bude nižší verzí této myšlenkové bytosti.

Vylití z břehů

magenergie: 20 (100) magů za míli délky toku

vyvolání: 1 směna

četnost: 2× mezi dvěma úplňky

druh: hromadné, osobní

Toto kouzlo rozšíří tok řeky o pět sáhů do každé strany. Voda tímto způsobem vyvolaná během dvou týdnů odpadne, pokud druid chce, aby voda opadla až za dva měsíce, musí zaplatit dražší verzí.

Druid bažin a močálů (bahenní druid)

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Stínový pomocník

Bažinný druid si při rituálu může vybírat mezi bludičkou a tjukurpou.

Malá bahenní kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

Zaharaš – místo harašení vyvolá druid pohyby bahna, jako by se v něm něco pohybovalo.

Bahenní dech

magenergie: 3 magy

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

četnost: kdykoli

druh: osobní

Druid vydechne na zamýšlenou oběť oblak jedovatého páchnoucího plynu. Cíl si musí házet proti pasti – jed Odl ~ 4 ~ 1 život/2-7 životů, trvání ihned/1 kolo.

Velká bahenní kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

Vyvolej velký zlý strom – takto vyvolaný strom mívá nejčastěji podobu

staré vrby obalené bahnem či vodními rostlinami. Jinak platí všechna obvyklá pravidla.

Stepní druid (druid z plání)

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Stínový pomocník

Stepní druid si při rituálu může vybírat mezi šíruolou a urundrou.

Velká stepní kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

Zemědělská katastrofa

magenergie: 35 magů

četnost: 1× za půl roku

druh: osobní

Tímto kouzlem je druid schopen kompletně zničit zemědělskou úrodu na ploše jedné čtvereční míle.

O tom, jak se kouzlo projeví, rozhoduje prostředí, na poli to mohou být například kobylinky.

Předpovídání počasí

Druid z plání má u schopnosti předpovídání počasí o 10 % vyšší pravděpodobnost úspěchu, než by mu podle pravidel příslušelo.

Jízda na koni

Při ověřování této dovednosti má druid bonus +2 k hođu proti pasti.

Horský druid

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Stínový pomocník

Horský druid si při rituálu může vybírat mezi šíruolou a entem.

Malá horská kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

Čarovná mlha – místo mlhy danou oblast zahalí mračna prachu.

Povolání

Uvolni lavinu

magenergie: 60 magů
vyvolání: 5 kol
druh: osobní
četnost: 1× za tři měsíce

Tímto kouzlem druid uvolní v horách lavinu, jež může zranit za 1–6 životů a postavy se mohou pod vrstvou sněhu udušit.

Pád kamenů

magenergie: 50 magů
vyvolání: 5 kol
četnost: 1× za dva měsíce

Tímto kouzlem druid uvolní ze skalní stěny kameny, jež mohou, pokud spadnou na postavy, zranit za 6–16 životů (většinou dochází k četným zlomeninám) a poničit některé součásti vybavení.

Velká horská kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.
Vymítání myšlenkových bytostí (AP-ČT) – při použití tohoto kouzla si bytost hází proti pastí se základní nebezpečností 6.

Léčení nemocí

Jestliže horský druid sešle ve svém ekosystému kouzlo *uzdrav nemocného*, jehož úspěšnost závisí na procentovém hodu, získává bonus +10 %, respektive postava získává k hodu proti pastí bonus +2.

Snímání kletby

Horský druid může používat tuto schopnost, jako by byl o 10 úrovní níže než chodec na příslušné úrovni.

Druid z Podzemní říše

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Stínový pomocník

Podzemní druid si při rituálu může vybírat mezi ívartyrou a brekrínem.

Předpovídání počasí

Podzemní druid může pomocí této schopnosti předvídat události typické pro podzemní svět, např. nebezpečí závalu, zemětřesení, výbuchu metanu, vý-

trysku pramenů atd. Je ovšem důležité, aby tato událost byla na daném místě pravděpodobná. Počasí na povrchu takto určit nemůže, jestliže nemá vliv na podzemní prostory.

Hledání drahých kamenů a kovů

Při hledání výše uvedených materiálů v podzemí má druid bonus +5 % k hodu na postřeh.

Druidova podzemní kouzla

Jedná se původně o druidova lesní kouzla, popsaná v PPP.

Cit dřeva – je nahrazen kouzlem *cit kamene* se stejnými účinky.

Malá podzemní kouzla

Čarovná mlha – v podzemí má efekt jako silné šero.
Zaharaš – toto kouzlo zde neexistuje.

Velká podzemní kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

Zavalení

magenergie: 80 magů
četnost: 1× za půl roku
druh: hromadné

Tímto kouzlem nechá druid doslova spadnout patro z kamene. Nespadne kus kamene ani žádné velké kusy, ale velká hromada malých kamínků, jež prakticky nezraní, ale hrozí nebezpečí udušení, přičemž past je o 1 vyšší. Dále se také hází proti pastí na sílu o nebezpečnosti 5, s efektem vyprostil se/nevyprostil.

Sněžný druid

(ledový druid)

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Stínový pomocník

Sněžný druid si při rituálu může vybírat mezi šírulou a gerangou.

Sněžná a ledová kouzla

Cit dřeva – je nahrazen kouzlem *cit sněhu a ledu* se stejnými účinky.

Malá sněžná kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

Mrazivý dech

četnost: 1× denně

Toto kouzlo se svým účinkem podobá kouzlu *chlad hvězd* a má tytéž parametry pro seslání.

Zimní spánek

magenergie: veškerá současná
dosah: 0
rozsah: druid
trvání: viz níže
vyvolání: 1 směna
četnost: 1× mezi dvěma úplňky

Pomocí tohoto kouzla druid zpomalí všechny své životní funkce, nebude vnímat okolí a vnější vlivy jako mráz na něho nebudou působit. Druid může takto strávit bez rizika tolik dní, kolik činí jeho odolnost. První den po tomto bezpečném limitu si musí házet proti pastí Odl ~ 1 ~ nic/3–8 životů. Tato past se každý den zvyšuje o 1. Jakmile druid neuspěje, hází si další den proti pastí s rizikem dvojnásobné ztráty životů. Takto se pokračuje, dokud se druid neprobudí nebo nezemře.

Velká sněžná kouzla

Vyvolej ledovou bytost – toto druidovo kouzlo je obdobou velkého lesního kouzla *vyvolej velký zlý strom*. Tvor má podobu urostlé postavy (tvar si může druid určit sám) stvořené ze sněhu a ledu, s mohutnými zuby. Pro tohoto tvora platí tytéž charakteristiky jako pro velký zlý strom, ovšem nelze ho zranit mrazem, zatímco oheň mu způsobuje zranění dvojnásobné.

Městský druid

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Stínový pomocník

Městský druid si při rituálu může vybírat mezi šírulou a bludičkou.

Druidova městská kouzla

Jedná se původně o druidova lesní kouzla, popsaná v PPP.

Cit dřeva – je nahrazen kouzlem *cit zdí* se stejným účinkem.

Pohyb materiálem

Pro městského druida je charakteristické, že dokáže procházet zdmi domů a jiných staveb bez ohledu na to, z čeho jsou vyrobeny. Může tak rovněž šplhat po hradbách či stěnách jako po žebříku. To z něho na první pohled činí vynikajícího zloděje, avšak valná většina by se k tomu nikdy nesnížila a s odpadlíky z vlastních řad se městští druidi dokáží vypořádat velice rychle.

Město jako samostatná entita

Jelikož město je nerozlučně spjato s životem lidí, probouzí se relativně rychle. Přání a úmysly těchto entit se liší město od města. Městský druid od 16. úrovně dokáže poznat stupeň probuzenosti města a přímo úměrně k délce pobytu jsou mu stále jasnější jeho záměry. Díky specifické města je daleko snazší ho probudit než uspat, jelikož probouzení magenergie se zde kumuluje relativně rychle.

Temný druid

Temný druid není žádným zvláštním odvětvím druidismu, ale jde o druidy, již přírodě spíše škodí než pomáhají a využívají ji ke svému vlastnímu prospěchu. Většinou ale než dokážou ekosystém výrazněji poškodit, jsou jím sami zničeni a pokud nejsou velice mocní, ekosystém je nemusí občas poslechnout. Také nemohou vnímat saly ani s nimi hovořit, a proto nezískají kouzlo *mluv se saly*. Pro to, aby se temným druidem někdo stal, stačí soustavné poškozování přírody. Jinak pro něj platí všechna pravidla pro druida, z něj vznikl.

Alchymista

Nové magické předměty

Méně známé

Zvířecí lektvar

magenergie: 85 magů
suroviny: 50 zl
základ: zvířecí krev
trvání: 1 směna
výroba: 7 dní; doma
barva/chuť/zápach: 80/40/40

Po vypití lektvaru se postava promění ve zvíře podobné velikosti (lišící se ma-

ximálně o jednu třídu velikosti), jehož krev byla použita jako základ na výrobu. Postava bude mít vlastnosti daného zvířete, ponechá si pouze svoji inteligenci, úroveň a počet životů. Bude mít i vrozené schopnosti daného zvířete (například létání), podrobnosti záleží na PJ.

Tento lektvar má rudou barvu krve, nasládlou chuť a je cítit jako shnilá jablka.

Stínové čidlo

Magenergie: 90
Suroviny: 150 zl
Základ: libovolný předmět (medailon, prsten)
Trvání: 2 roky
Výroba: 2 dny; doma

Stínové čidlo používají mladší (méně zkušení) lovci přízraků k odhalování trhlín do Stínového světa. Otevře-li se trhlina a vystoupí-li z ní nějaká myšlenková bytost, čidlo začne brnět.

Čidlo má dosah (2 × úroveň alchymisty) sáhů.

Rostliny

Širilin lačná

Sklizeň: úmor až traven
Použitelná část: květy, bobule, úponky
Výskyt: kopce, ojedinele i nížiny, Zelanenské vrchy
Nalezení: 3 × 15 %
Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 12 hodin

Při požití se rychlost působení všech použitých látek (např. jedů) zvýší o dvě třetiny. Například jed s trváním „ihned/6 kol“ svůj účinek naplno projeví již za dvě kola. Při předávkování je postava otrávena: Odl ~ 7 ~ 1/1-6, trvání ihned/1 kolo.

Slivka zelená

Sklizeň: žluten, traven
Použitelná část: plod
Výskyt: lesy v chladnějších oblastech
Nalezení: 1 × 30 %
Cena: 3 st (1 plod)
Četnost: 1 den

Prášek z dužiny dává následujících 24 hodin po požití bonus +2 při hodů proti pasti v případě jedů.

Rosůlka bahenní

Sklizeň: po celý rok
Použitelná část: plod
Výskyt: vlhčí oblasti, bažiny, rašeliniště

Nalezení: 1 × 5 %
Cena: 5 st (1 plod)
Četnost: 1 den

Žvýkáním plodu získává postava na 12 hodin při hledání pomocí hmatu bonus +10 % k postřehu. Pokud psionik používá Vycítění nepřátelství, Čtení emocí či Vycítění lži a přitom se oběti dotýká, počítá se, jako by měl tuto schopnost o jeden stupeň výše (nejvýše na 5. stupni).

Návyk je 4/8 ~ iluze všeho druhu.

Groch vzpřímený

Sklizeň: úmor
Použitelná část: maz, listy
Výskyt: nižší polohy Khelegových hor
Nalezení: 2 × 10 %
Cena: 2 zl (svazek 12 poupat)
Četnost: 3 dny

Po zásahu zbraní smočenou v mazu si postava hází proti pasti na paralýzu: Odl ~ 7 ~ -1 na 5 kol.

Kouzelník

Nová kouzla

Stříbrný opar

magenergie: životaschopnost tvora
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: (úroveň sesilatele) hodin
obor magie: VI

Toto kouzlo slouží jako ochrana tělesné schránky, zatímco je duše ve Stínovém světě. Lze ho použít jen na tvora, který používá *oddělení duše od těla* (viz níže). Přiblíží-li se někdo k tělu na 10 sáhů, postava je varována instinktivním signálem a může se do těla vrátit.

Pravidla mimo boj

Salové

Vnímání salů

Salové jsou v hmotné úrovni neviditelní, proto je nelze normálně zahlédnout, pouze když se zhmotní. Vždy jsou však na Asterionu zjištělní jako nehmotné bytosti. V prvním případě je může zahlédnout kdokoli. V druhém případě je dokáže spatřit například dítě, které

Pravidla mimo boj

ještě není ovlivněno okolním světem. Tuto schopnost ovládají všichni druidi kromě těch temných a též šamani, kteří si k tomu mírně dopomáhají. Z asterijských ras je umí vnímat ještě dryády a skřítki. Spatření sala se vyhodnocuje jako past Int ~ 14 ~ zaznamenání sala/nic. Druidi, skřítki a dryády mají proti této pasti bonus +4. Druidi od 16. úrovně saly vnímají automaticky.

Salová magie

Magie salů je většinou spjata s péčí o zvíře, smečku, rostlinu, ekosystém, kterému připadl. Jedná se zpravidla o léčení menších zranění, lepší růst a podobné. Ovlivňují též myšlení svých svěřenců, např. v případě neustálého ohrožení upozorní vůdce smečky. Hlavně však pomáhají druidům při spravování jejich ekosystému. Mohou jim pomáhat přidáním magenergie k jejich kouzlům, zrychlit růst některých rostlin atd. Další podrobnosti ponecháme na úvaze a záměrech PJ.

Stínový svět

Stříbrný závoj

Rozhrnovat závoj se může naučit hraničář a jeho obory, theurg, kouzelník a jeho obory, kněz, psionik a subotamský mnich. Lze se to naučit například na univerzitách Čarodějné akademie či v kláštřích Subotam.

Postava se může začít učit rozhrnovat stříbrný závoj nejdříve na 6. úrovni. Cena výcviku je o 50 % vyšší oproti normálu. Dále se zde učí poznávat emoce a cestovat (a tvořit portály) ve Stínovém světě. Výcvik lze postoupit max. třikrát (lze i víckrát, ale nemá to už žádné výhody). Při prvním postupu se postava naučí rozhrnovat závoj, při druhém obdrží bonus +1 a po třetím +2. Bonus se vztahuje na rozhrnování závoje, ovládnutí svých emocí (viz níže) či na hod na odolání Geronskému šílenství (viz níže).

Kromě theurga a subotamského mnicha se lze naučit jen *zničení a vytvoření tělesné hmoty*, theurg a mnich se mohou naučit i *oddělení duše od těla*. Theurg toto ovládá od 16. úrovně a subotamský mnich od doby, kdy bude mít k dispozici 100 magů.

Při průchodu zmizí všechno vybavení postav, zůstanou jim jen magické předměty a artefakty. Z nich se stanou obyčejné předměty.

Rozhrnování stříbrného závoje

Zničení a vytvoření tělesné hmoty

Povolání: viz výše
magenergie: hraničář 10, theurg 50, kouzelník 20, psionik 15, subotamský mnich 15
past: Int ~ 10 ~ úspěch/neúspěch
dosah: 0
rozsah: sesilatel
vyvolání: 1 směna

Rozhrnování závoje se musí každá postava učit. Kouzelník se ho může naučit místo dvou běžných kouzel, u psionika ho považujte za aktivní schopnost. Hraničář, theurg a subotamský mnich se kouzlo nemusejí učit, naučí se ho automaticky po přestupu. Kněz se kouzlo také neučí, ale bere se jako zázrak (krátkodobá modlitba), dostupná tehdy, když by se kněz mohl v tomto rituálu zlepšit na 5. či vyšší stupeň. V tomto případě nahradí zázrak, který se na daném stupni nacházel.

Oddělení duše od těla

Povolání: theurg, subotamský mnich
magenergie: 100
dosah: 0
rozsah: sesilatel
vyvolání: 1 směna

Theurg si podobně jako při navázání styku se sférami hází na úspěch. Na 16. úrovni je šance na úspěch 25 % a zvyšuje se o 5 % za úroveň, max. na 99 %. Pro subotamského mnicha se použijí stejná pravidla.

Zvláštní průchody

Při výcviku rozhrnování stříbrného závoje se postava současně naučí i vnímat vhodnější místa pro průchod do Stínového světa. Je to past Int ~ 8 ~ poznal/nepoznal. Pokud uspěl, má na daném místě bonus při rozhrnování +1.

Stínový svět

Zemře-li někdo ve Stínovém světě, nevrací se do Přírodní úrovně, ale jeho duše zde zůstává a odchází k Lamiusovu soudu.

Geronské šílenství

Může nastat při dlouhodobějším pobytu v pustinách. Po (Int + Odl/2) hodinách

si postava hodí proti pasti Int ~ 10 ~ bloudění/ztráta paměti. Při ztrátě paměti uvažujte, jako by na postavu bylo sesláno kouzlo *duševní rozštěp* (PPE). Jakmile se postava dostane do Přírodní úrovně, šílenství pomine. Lze využít bonus za výcvik (viz výše).

Ostrov

Kdokoliv vstoupí na nějaký ostrov, hodí si proti pasti Int ~ Int Strážce (např. Daaron, Temný rytíř). Pokud přichodí úspěje, ostrov vypadá tak, jak si přeje jeho mysl (např. domovská krajina). Lze využít bonus za výcvik (viz výše).

Sídla sedmnácti bohů

Dojít sem může pouze člověk silně věřící v daného boha. Kdo je a kdo není silně věřící, záleží na úvaze PJ.

Emoce

Ovládnutí emocí je past Int ~ 7 ~ ovládnutí/neovládnutí. Při ovládnutí emocí s nimi může postava zacházet, např. uložit je do nějakého předmětu (zvědavost do dýky atd.) a potom s nimi může platit. Počet bodů emoce se rovná stupni inteligence postavy. Dále tak může tvořit předměty denní potřeby (jídlo, pití, zrcátko, břitva, atd.). Co všechno je a co není předmět denní potřeby určuje PJ. Každý bod emoce má hodnotu 10 mn. Lze využít bonus za výcvik (viz výše).

Poznání emocí

Této schopnosti se dá naučit po 3 výcvicích. Postava si hodí proti pasti Int ~ 7 ~ pozná/nepozná. Postava může poznat, jaká emoce oblasti vládne a jaká emoce převládá u jiných lidí.

Boj

Bojovat se dá čímkoliv, ale předměty ani zbraně nemají běžné SZ ani OZ, ale slouží jako prostředek, skrz který se dostanou postavy emocí na protivníka. ÚČ se rovná kvalitě emoce, tj. Int, OČ se vypočítá stejně.

Cestování

Cestovat se dá pomocí talentu, který se postavy naučí při druhém výcviku. Další možností, jak ve Stínovém světě cestovat, je elfský smysl w'an. Kdo ho ovládá, má pohyblivost stejnou jako v Přírodní úrovni. Ostatní mají běžnou

pohyblivost sniženou o 5. Náročnost cesty se mění podle krajiny, kterou postavy procházejí (záleží na PJ).

Portál

Umí ho vytvořit kouzelník a jeho obory a kněz. Naučí se to po 3 výcvicích. Vytvoření stojí 20 bodů emocí (může být i z různých předmětů) a každé kolo ubírá tvůrci 1 bod emoce (tento portál je jednostranný). Aby se postava naučila vytvářet obousměrné portály, musí absolvovat 5 odpovídajících výcviků. Vzdálenost, na jakou je možné portál vytvořit, je tolik mil, kolik činí stupeň inteligence sesilatele.

Dobrodruzi

Mohou používat své schopnosti s malými změnami.

Kněz

Kněz může ve Stínovém světě lépe komunikovat se svým bohem, díky čemuž se pravděpodobnost úspěšného seslání zázraku zvyšuje o 15 %.

Magie

Magenergie potřebná k seslání kouzla je trojnásobná, pravděpodobnost seslání kouzla se snižuje na polovinu. Při neúspěchu je kouzelník zraněn za 2–12 životů.

Hraničář

Nemůže léčit v temných částech Stínového světa.

Řeka Živa

Kdo se napije její vody, vyléčí si 2–12 životů a je naplněn emocí ostrova, kterým zrovna řeka protéká (např. láskou). Všechny ostatní emoce zmizí (to platí pouze po dobu 1 hodiny pobytu na ostrově, potom účinky zmizí).

Řeka Mrtva

Kdo se napije její vody, přijde o 2–12 životů a je naplněn emocí ostrova, kterým zrovna řeka protéká (např. strachem). Všechny ostatní emoce zmizí (to platí pouze po dobu 1 hodiny pobytu na ostrově, potom účinky odezní).

Vnější svět

Do Vnějšího světa se nedá normálně dostat. Navázat spojení s Vnějším světem umí jenom theurgové a nekromanti.

Zvláštní místa

Axara a okolí

Axara je chráněna štítem, který brání každému vstoupit do údolí. Pro použití kouzla *rozptyl kouzla* je to kouzlo seslané s magenergií 10 000 magů. Klíč k Axarě může použít jen kouzelník. Jeho zvládnutí vyžaduje tolik námahy jako 3 běžná kouzla a magenergie potřebná k jeho seslání je 100 magů. Pokud je postava nucena kouzlo vyzradit či seslat proti své vůli, je na postavu sesláno kouzlo *zapomeň* s automatickým úspěchem, zapomenuto je právě toto kouzlo.

Pravidla pro ztížené cestování po údolí záleží na PJ. Naučit se cestovat údolím berte jako těžkou dovednost.

V celém údolí je usnadněn přístup do astrálu, a proto theurg (nekromant) má bonus +10 % (max. 99 %) na pravděpodobnost úspěchu při vstupu do astrálu. Pokud použijí vhodné pomůcky (viz hlavní text), činí bonus dokonce +15 % (max. 99 %). Při vyvolávání myšlenkových bytostí dostane postava bonus +1 na přivolání bytostí. Pokud se někdo snaží rozhrnout stříbrný závoj, dostane bonus +1, respektive bude mít šanci o 10 % vyšší. Pokud použije vhodné pomůcky, (viz hlavní text) bonus se zvýší na +2, respektive +15 %. Takto se postava dostane do oblastí spojených s jedním z živlů (s tím, který byl použit jako pomůcka).

Ghrm bhrak

Pokud na tomto místě provede kouzelník zaostření vůle, dostane takové množství magenergie, jako by byl o 2 úrovně výše (max. na 36. úrovni).

Hrm Ragh

Pokud se zde bude pokoušet theurg (nekromant) navázat spojení s astrálem za použití pomůcek (oheň), bude mít +10 % k pravděpodobnosti úspěchu (celkem tedy +25 %). Při rozhrnování závoje dostane bonus +2 (celkem +4), respektive bonus +10 % (celkem +25 %).

Qrn nrbm

Pokud se zde bude pokoušet theurg (nekromant) navázat spojení s astrálem, bude mít +5 % k pravděpodobnosti úspěchu (celkem tedy +20 %). Při rozhrnování závoje dostane bonus +2 (celkem +3), respektive bonus +10 % (celkem +20 %). K tomuto bonusu si

již nelze připočítat bonus za použití pomůcek. Takto se dostane do oblastí ovládaných živlem země.

Axara

Pokud se zde bude pokoušet theurg (nekromant) navázat spojení s astrálem, bude mít +5 % k pravděpodobnosti úspěchu (celkem tedy +15 %). Při vyvolávání myšlenkových bytostí dostane postava bonus +1 na přivolání bytostí (celkem tedy +2). Při rozhrnování závoje dostane bonus +1 (celkem +2), respektive bonus +5 % (celkem +15 %). V Neinhirionské věži a na náměstí Kueri Aundi je bonus při vstupu do sfér dokonce +10 % (celkem tedy +20 %) a při vyvolávání myšlenkových bytostí +2 (celkem tedy +3). Při rozhrnování závoje dostane postava v Neinhirionské věži a na náměstí Kueri Aundi bonus +2 (celkem tedy +3), respektive bonus +10 % (celkem +20 %).

Hora Heiagrind

Pokud se zde bude pokoušet theurg (nekromant) navázat spojení s astrálem, bude mít +5 % k pravděpodobnosti úspěchu (celkem tedy +20 %). Při rozhrnování závoje dostane bonus +2 (celkem +3), respektive bonus +10 % (celkem +20 %). K tomuto bonusu si již nelze připočítat bonus za použití pomůcek.

Jezera Rainadan

Pokud se zde bude pokoušet theurg (nekromant) navázat spojení s astrálem, bude mít +5 % k pravděpodobnosti úspěchu (celkem tedy +20 %). Při rozhrnování závoje dostane bonus +2 (celkem +3), respektive bonus +10 % (celkem +20 %). K tomuto bonusu si již nelze připočítat bonus za použití pomůcek.

Subotamské kláštery

Jedná se o stavby, které jsou díky preciznosti své výstavby téměř nerozbitné. Z hlediska pravidel se kláštery považují za nerozbitné nekouzelnými zbraněmi (beranidla apod.) nebo projektily nekouzelných zbraní. Při použití kouzelných zbraní vydrží subotamské kláštery dvakrát až třikrát více než obvyčejné budovy podobného rozsahu. Toto neplatí o klášteře Daine, který proti kouzelným obléhacím strojům žádnou výraznou výhodu nemá.

V okolí kláštera je šance příchodu dobré myšlenkové bytosti mnohem vyšší a míra emoce, kterou lidé v dané

Bestiář

oblasti prožívají, stačí pouze třetina (odvaha, sebevědomí), popřípadě tříčtvrtinová (zbytek kladných emocí). Naopak šance příchodu špatné myšlenkové bytosti je podstatně nižší, tedy míra emoce potřebná k příchodu takové bytosti je dvojnásobná.

V okolí klášterů se také mnohem lépe daří přírodě, pole mají vyšší produktivitu, lesy jsou zdravější apod.

Bestiář

Myšlenkové bytosti

Bytosti chaosu

Vyvolávací emoce: viz níže

Vlastnosti: změna tvaru, další podle emoce

Rezistence: podle emoce

Imunity: podle emoce

Životaschop.: X

Útočné číslo: 3 + X

Obranné číslo: 2 + X

Odolnost: 10 + X

ZSM: 15 + X

Velikost: A–C

Pohyblivost: 17

Intelligence: 10

Zkušenost: dle vzorce zkušeností (PPE)

Tyto bytosti současně prožívají více emocí (1–10), jednu emoci prožívají jen výjimečně. X značí počet emocí.

Bytosti jsou buď temné, nebo dobré – podle emocí, které prožívají. Platí, že nikdy nemohou prožívat dvě protikladné emoce (láska x nenávisť, strach x sebevědomí). Do přírodní úrovně se dostanou jen málokdy, a to jen tehdy, když u nich převládne jedna emoce (to se ale stává zřídka).

Baar-nua

Vyvolávací emoce: pokora

Vlastnosti: maskování (10), regenerace (5), udušení, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: paralýza 40 %, střelba 50 %

Imunity: jedy, magie země, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7 + 3

Útočné číslo: (+3 + 5/–2) = 8/–2 (tělo)

Obranné číslo: (+3 + 6) = 9

Odolnost: 18

ZSM: 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: B–C
Pohyblivost: 14/humanoid
Intelligence: 9
Zkušenost: 750

Brekrín

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: dech, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), strach

Rezistence: iluze 60 %, magie ohně 33 %

Imunity: strach

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+2 + 4/+3) = 6/+3 (tlama);
(+1 + 3/+2) = 4/+2 (drápy)

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 14

ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: B

Pohyblivost: 17/plaz

Intelligence: 14

Zkušenost: 1 000

Magenergie: 25 magů

Čádíra

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ 2–12/5–30, trvání 2 kola/ihned), rychlost (trojnásobná), strach, zmatení

Rezistence: neviditelnost, psychické útoky 65%

Imunity: jed, paralýza, prokletí, slepota, střelba, zkamenění

Životaschop.: 1

Útočné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (zuby) + jed

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 7

ZSM: 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: A

Pohyblivost: 12/plaz

Intelligence: 7

Zkušenost: 400

Magenergie: 20 magů

Geranga

Vyvolávací emoce: láska + radost

Vlastnosti: magie vody, magie vzduchu, psychické útoky, teleportace (20 m)

Rezistence: neviditelnost 25 %

Imunity: magie vody, magie vzduchu, psychické útoky

Zranitelnost: magie ohně (2)

Životaschop.: 2 + 1

Útočné číslo: pouze kouzla

Obranné číslo: (+2 + 1) = 3

Odolnost: 8
ZSM: 20
Velikost: A
Pohyblivost: 16/magický tvor
Intelligence: 18
Zkušenost: 800
Magenergie: 55 magů

Ívarytra

Vyvolávací emoce: sebevědomí

Vlastnosti: maskování (7), regenerace (3), útoky na zbraně (pasivní – 10), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: magie země 75 %

Imunity: jedy, slepota, strach, střelba, zkamenění

Zranitelnost: magie vody (2)

Životaschop.: 9

Útočné číslo: (+4 + +4/–3) = 8/–3 (kamenné paže)

Obranné číslo: (+2 + 6) = 8

Odolnost: 19

ZSM: 12 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: B

Pohyblivost: 10/humanoid

Intelligence: 13

Zkušenost: 1 000

Moág

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska + nenávisť + deprese

Vlastnosti: iluze, magie vzduchu, magie země, maskování (1), neviditelnost, přírodní magie, psychické útoky, regenerace (20), vidění ve tmě (pravé)

Imunity: iluze, jedy, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, přírodní magie, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Sal

Vlastnosti: iluze, neviditelnost, odsávání magenergie, přírodní magie, teleportace, změna tvaru a jiné podle typu sala

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení a jiné podle typu sala

Salové nemají charakteristiky jako normální myšlenkové bytosti. Jejich život je spjat s životem svěřence, skrze kterého se do svého okolí projevují. Všem je ale dána schopnost změny tvaru a schopnosti, jež s nimi souvisí, například sal vzduchu bude ovládat některá kouzla z magie vzduchu, jako blesky a jiné v přírodě se normálně vyskytující věci. Jejich moc však není neomezená,

a proto, když jí někdo neúměrně čerpá a využívá, může dojít k návratu sala do vědomí šestijediného. S čím je který sal spjat, se více dočtete v hlavním textu.

Šírul

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: magie vzduchu, neviditelnost, pohlcování vzduchu, rychlost (trojnásobná)

Rezistence: iluze 50 %, obyčejné zbraně 60 %

Imunity: jedy, magie vzduchu, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zka-menění

Životaschop.: 4

Útočné číslo: $(0 + 6/+1) = 6/+1$

Obranné číslo: $(+7 + 1) = 8$

Odolnost: 12

ZSM: 18

Velikost: A–C

Pohyblivost: 19/okřídlenec

Intelligence: 15

Zkušenost: 900

Magenergie: 30 magů

Urundra

Vyvolávací emoce: láska + nenávisť

Vlastnosti: magie vzduchu, paralýza (Odl ~ 7 ~ nic/-3 na 5 kol), rychlost (dvojnásobná), slepota, zmatení

Rezistence: iluze 50 %, magie vzduchu 70 %

Imunity: neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 2 + 1

Útočné číslo: nemá, útočí kouzly (převšim blesky různých barev)

Obranné číslo: $(+5 + 2) = 7$

Odolnost: 14

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: A

Pohyblivost: 18/magický tvor

Intelligence: 17

Zkušenost: 700

Magenergie: 65 magů

Vyjednavači

Vyvolávací emoce: viz níže

Vlastnosti: podle emoce

Rezistence: podle emoce

Imunity: podle emoce

Životaschop.: 1 + X

Útočné číslo: 4 + X

Obranné číslo: 3 + X

Odolnost: 9 + X

ZSM: 17 + X

Velikost: A–D

Pohyblivost: 16 + X

Intelligence: 14 + X

Zkušenost: dle vzorce zkušeností (PPE)

Tyto bytosti současně prožívají více emocí, z nichž jedna je u nich hlavní, další se odvozují od toho, v jakých místech daný vyjednávač působí. Pokud je to například vyjednávač lásky a potřebuje se pohybovat i jinde, dostane do vínku například jako další emoci nenávisť a podobně. Vlastnosti jsou u nich udávány obdobně. Do přírodní úrovně se dostanou málokdy, jen je-li to nezbytně nutné. Příkladem může být přivedení nezávislého elementu z přírodní úrovně. Jejich číselné hodnoty se dají určit pomocí úvahy PJ. X se u jednotlivých vlastností může také měnit.

Přírodní bytosti

Dinghon

Životaschop.: 6 + 4

Útočné číslo: $(+4 + 2/+4) = 6/+4$

Obranné číslo: $(-3 + 4) = 1$

Odolnost: 21

Velikost: C

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 14/zvíře

Vytrvalost: 15/zvíře

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 80

Mabubiru

Životaschop.: 1 + 1

Útočné číslo: $(-1 + 2/+1) = 1/+1$

Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 4

Velikost: A0

Bojovnost: 1

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 5/plaz

Vytrvalost: 10/plaz

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 10

Ssihtu

Životaschop.: 1

Útočné číslo: $(-3 + 2/-1) = 0/-1$

Obranné číslo: $(+5 + 1) = 6$

Odolnost: 4

Velikost: A0

Bojovnost: 1

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 1/plaz

9/okřídlenec

Vytrvalost: 10/okřídlenec

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 10

Cizí postavy

Aldil

Člověk (Arvedan), muž, theurg, 30. úroveň

Hanulaka

Člověk, muž, šaman, 18. úroveň

Roen

Elf, muž, čaroděj, 31.úroveň

Světovít Bílý

Muž, lovec přízraků, 26. úroveň

Trivor, Da Ankhurtas

Člověk, muž, šaman, 14. úroveň