

Asterion

Za závojem stínů

Aplikace pravidel
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2007

OBSAH

Tvorba postavy	3
Povolání	3
Lovec přízraků	3
Subotamský mnich	3
Šaman	4
Druid	7
Postup na vyšší úroveň	7
Axara	7
Kláštery subotam	7
Základny lovců přízraků	7
Postupy při hře	7
Stínový svět	7
Stříbrný závoj	7
Stínový svět	8
Vnější svět	8
Látky a předměty	8
Rostliny	8
Zvláštní místa	8
Axara a okolí	8
Subotamské kláštery	9
Salové	9
Obecné dovednosti	10
Psychické dovednosti	10
Pohyb ve stínovém světě	10
Bestiář	10
Myšlenkové bytosti	10
Přírodní bytosti	12
Cizí postavy	12

Asterion – Za závojem stínů – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Lukáš Kubánek, Jakub Liška, Zdeněk Tesař, Michal Vraštil, Miloslav Zaoral
Dále spolupracovali: Václav Pražák, Jaroslav Vrba

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2007

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, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listí a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa.

Příručky DrD+: PPH = Příručka pro hráče, PPJ = Příručka Pána jeskyně, PB = Příručka bojovníka, PČ = Příručka čaroděje, PH = Příručka hraničáře, PK = Příručka kněze, PT = Příručka theurga, PZ = Příručka zloděje.

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

TVORBA POSTAVY

Povolání

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

Lovec přízraků

Je to bojovník, který se specializoval na boj s myšlenkovými bytostmi, upíry či jinými stvořeními, jež nepocházejí z přírodní úrovně.

Při jeho vytváření postupujte stejně jako u bojovníka, s tím, že pokud v nějakém archetypu dosáhne 4. či vyššího stupně, nepřináší mu to žádné nové schopnosti (tzn. šermíř na 4. stupni nemá ani Tempo boje I, ani Odhad úmyslů protivníka III), stále se ovšem učí normálním způsobem finty.

Dokáže používat některá čarodějova kouzla, převážně z energetické magie (Blesk, Hoř, Ohnivá koule atd.) a ochranná kouzla časoprostorové a materiální magie (Bariéra, Odklonění či Ani ránu, ale i Úder, Vítr či Tlaková vlna), popřípadě vytvoří vhodná nová kouzla sami. Počet kouzel je $2 \times \text{Úroveň}$ a magenergie je stejná jako u čaroděje, tzn. Vol+5, převést podle Tabulky zranění a únavy. Hod na seslání se provádí stejným způsobem jako u čaroděje, ale místo bonusu za obor se připočte Úroveň/2. Lovec přízraků nemůže kouzla lámat (ani odrážet a přesměrovat), zaslechnout a nemá žádné oborové schopnosti.

Lovec přízraků má bonus +1 k ÚČ, Krytu a ZZ při boji s myšlenkovými bytostmi. Každou třetí úroveň se tento bonus o 1 zvýší. Obecná dovednost Myšlenkové bytosti mu již nepřidává žádné bonusy.

Pokud se lovec přízraků rozhodne specializovat se na určité kategorie (upíři, nemrtví), dané bonusy uplatní proti těmto protivníkům.

Díky svým symbiontům získávají bonus +4 k Síle léčení při hojení a Síle odpočinku. Dále počítejte, že mají rezistenci vůči Jedům, Zesílení pocitů, Prokletí a Paralyze. Síla rezistence je rovná Úroveň/2. Další schopnosti můžete vytvářet podle hlavního textu.

Jejich schopnosti je unavují 1 bodem únavy za čas $2 \times \text{Úroveň}$, samozřejmě jen tehdy, pokud je používají.

Subotamský mnich

Hlavní vlastnosti subotamských mnichů jsou Síla a Inteligence. Boj se spočítá jako (Obr+Int)/2.

Nejčastěji používají sarty, hole nebo bojují beze zbraně. Mohou se učit finty z kategorie Beze zbraně, Meče a Hole a kopí (PB). Na 1. úrovni a na každé další se naučí 1 fintu z těchto kategorií. Pokud je potřeba na naučení se finty mít stupeň archetypu na nějaké úrovni, nemohou se tuto fintu naučit.

Ovládají exorcismus (VTB). Mohou vymítat myšlenkové bytosti principů Chaos, Smrt, Zlo. Na 1. úrovni mají stupeň 1, každou druhou úroveň se jim o 1 zvedne. Mniši mohou ovládat některá kouzla energetické magie (Ohnivá koule) a dále obranná kouzla (Ani ránu). Počet kouzel je roven jejich Úrovni a magenergie je stejná jako u čaroděje, tzn. Vol+5, převést podle Tabulky zranění a únavy. Hod na seslání se provádí stejným způsobem jako u čaroděje, ale místo bonusu za obor se připočte Úroveň/2. Mohou kouzla lámat (ale ne odrážet a přesměrovat) podle stejných pravidel jako čaroděj, nemají žádné oborové schopnosti, ale mohou kouzla zaslechnout podle stejných pravidel jako čaroděj.

Subotamsť mniši by měli umět některé dovednosti, z psychických např. Myšlenkové bytosti, Znalost světa či Pohyb ve Stínovém světě, z fyzických hlavně Boj beze zbraně a Boj s meči, z kombinovaných První pomoc.

Pomocí pocitů jsou schopni zraňovat myšlenkové bytosti. Dotykem způsobí za čas +0 zranění o síle rovné své úrovni. Pokud se nacházejí ve Stínovém světě, mohou toto zranění působit na vzdálenost Úroveň + 6. Ve Stínovém světě jsou také s to vytvářet z pocitů ochranné pole, které zraňuje myšlenkové bytosti, které se ho dotknou (tzn. při úspěšně vykrytém útoku myšlenkové bytosti). Síla zranění je Úroveň – 6.

Mniši umějí ovládat své pocity lépe než kdokoli jiný. Dále se učí poznávat a potlačovat pocity u jiných lidí a umí poznat pocit, který v dané oblasti ve Stínovém světě převládá.

Visítar

Visítarem se může stát mnich, který dosáhl alespoň 10. úrovně. Visítar dokáže otevírat portály do Gorových zahrad ve Stínovém světě bez použití magie, ale pouze jednou denně. Může kouzla lámat (odrážet i přesměrovat) podle stejných pravidel jako čaroděj. Může se začít učit kouzla Mentální magie. Může se učit Jasnozřivost (PK, PPJ) podle stejných pravidel jako Exorcismus. Je schopen vycítit každou myšlenkovou bytost na vzdálenost Úroveň + 6. Později (od 15. úrovně) dokáže vycítit i její příchod. Má rezistenci vůči Neviditelnosti (5), s každou úrovní se o 1 zvedá. Dokáže seslat kouzlo Místo bez použití magenergie. Takto je schopen přenést až $\tau(\text{Úroveň})$ tvorů, použijte Tabulku počtu.

Asáman

Asáman dokáže používat jakákoli kouzla. Umí otevřít obousměrný portál do Gorových zahrad.

Sizlamové

Sizlamové dokážou vyrábět různé masti a lektvary. Podmínkou je znalost Bylinkářství na 3. stupni. Od 3. úrovně umí vyrábět Emoční tok a Esenci citů.

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

Esence citů – jsou to vlastně pocity ukládané do flakónků. Pro výrobu esence citů platí stejná pravidla jako pro ukládání pocitů ve Stínovém světě (viz níže).

Šaman

Hlavní vlastnosti jsou Zručnost a Charisma. Boj se spočítá jako (Obr+Zrč)/2.

Sal

Šaman může svůj život zasvětit jen jednomu salu živočichů. Musí si zvolit, o jaký druh živočicha se jedná, viz Dělení živočichů (PH), s přesností na jednotlivé druhy zvířat, např. medvědi, psi apod. Může se obracet i na jiné saly, ale jen v omezené míře. Šaman se může obracet k jakémukoli druhu salů země, vody, ohně, vzduchu.

Podle druhu živočišného sala, kterého si zvolil jako hlavního ve svém životě, se budou odvíjet některé jeho schopnosti.

Schopnosti šamana

- Trans
- Šamanský stav mysli
- Vize
- Výroba

Každá z těchto schopností má devět stupňů a na každé úrovni si šaman může zvednout o 1 stupeň jedné z nich.

Trans

Trans slouží šamanovi k přiblížení se salovi. Tuto schopnost šaman ovládá automaticky na první úrovni na prvním stupni. V transu šaman má sala, aby mu splnil jeho přání. Snaží se přiblížit svým chováním i myšlením co nejvíce svěřenci daného sala. Na vyšším stupni této schopnosti se šaman dokáže do daného svěřence stylizovat natolik, že si některé jeho vlastnosti přenesou z transu do reality. Během transu šaman vnímá své vyčerpání a z transu se probudí automaticky ve chvíli, kdy mu zbývá poslední nezaplacené políčko v mřížce únavy. V takové chvíli může přijít nějaká vize ve formě snu, uzná-li to PJ za nutné (tuto vizi počítejte, jako by byla vytvořena pomocí schopnosti Vize na stupni o 3 menším než schopnost Trans, pokud šaman ovládá i schopnost Vize, pak přinejmenším na takovém stupni, na jakém má tuto schopnost). Postihy podle podmínek udává Tabulka postihů.

1. stupeň

Na prvním stupni umí šaman konat rituály, aby získal salovu důvěru. Může mámit sala toho živočišného druhu, který si zvolil, a také saly žvlů. Důvěra sala v šamana je symbolizována tzv. Body důvěry (BD).

Hod na získání důvěry =

$$= \text{Chr} + \text{Úroveň šamana}/2 + 2k6^+$$

Hod na odhalení = Chr + úroveň sala/2 + 2k6^+

Hod na získání důvěry:

méně ~ sal odhalil, že se jej šaman snaží oklamat

Hod na odhalení ~ šaman nezíská žádné Body důvěry, ale nebyl odhalen

Hod na odhalení + 2 ~ šaman získá tolik Bodů důvěry, o kolik překonal sala (nejvýše své maximum)

Maximální počet Bodů důvěry = $3 \times \text{úroveň} + \text{Charisma}$
Jeden rituál trvá libovolně dlouho, ale hod na získání důvěry se dělá vždy po pěti minutách.

Pobývání v transu šamana vyčerpává rychlostí 6 bodů únavy za minutu.

Tabulka postihů

Rušivý vliv	Postih
vhodné pomůcky	+1 až +4
pomocníci	+1 až +6
sal žvlů	-2
jiný než vyvolený sal	-10
špatné podmínky	-1 až -6

2. stupeň

Zmenšuje postihy o 1 (pozor, nezvyšuje bonus). Umožňuje pokus o mámení sala jiného živočišného druhu, než který si šaman zvolil.

3. stupeň

Pobývání v transu šamana vyčerpává rychlostí 5 bodů únavy za minutu. Pokud šaman setrval v transu alespoň 8 minut, může následujících 25 minut po tom, co vystoupí z transu, vydávat zvuky jako svěřenec sala, jehož se snažil oklamat.

4. stupeň

Kromě zvuků může šaman zanechávat i pach. Navíc za každé 3 minuty strávené transem šaman vyprodukuje 1 Bod síly (viz dále).

5. stupeň

Hranice pro odhalení se posunuje o 1 níže (tj. méně než Hod na odhalení - 1). Hod na získání důvěry se provádí každé 4 minuty. Za každé 4 minuty strávené transem šaman vyprodukuje 2 Body síly (viz dále).

6. stupeň

Pobývání v transu šamana vyčerpává rychlostí 4 body únavy za minutu. Za každých 5 minut strávených transem šaman vyprodukuje 3 Body síly (viz dále). Pachy i zvuky je schopen vydávat až hodinu po vystoupení z transu.

7. stupeň

Za každé 3 minuty strávené transem šaman vyprodukuje 2 Body síly. Po ukončení transu může šaman po dobu 10 minut vypadat jako svěřenec sala, jehož klamal. Nepřebírá tím jeho vlastnosti nebo schopnosti, jen se tak jeví okolí (Kvalita iluze = Chr šamana + 6).

8. stupeň

Hod na získání důvěry se provádí každé 3 minuty. Pobývání v transu šamana vyčerpává rychlostí 3 body únavy za minutu. Za každých 5 minut strávených transem šaman vyprodukuje 5 Bodů síly.

9. stupeň

Po ukončení transu může šaman po dobu 30 minut vypadat jako svěřenec sala, jehož klamal (Kvalita iluze = Chr šamana + 10). Za každé 3 minuty strávené transem šaman vyprodukuje 4 Body síly. Hranice pro odhalení se posunuje o 2 níže (tj. méně než Hod na odhalení - 2).

Získané Body síly šamanovi zůstávají tak dlouho, než je použije. Může je využít k získání některých vylepšení ve formě zvýšení určitých charakteristik, viz Tabulka vylepšení.

Vize

Použijí se pravidla pro Jasnozřivost (PK). Místo Bodů přízně použijte Body důvěry.

Tabulka vylepšení

Vylepšení	Body síly	Trvání
Krs, Nbz, Dst +1	1	+51
Rch +1	2	+36
ÚČ +1	2	+26
OČ +1	2	+26
BČ +1	2	+26
ZZ +1	3	+26
Ochrana +1/+1	3	+26

Šamanský stav mysli

Šamanský stav mysli je schopnost, která šamana přibližuje ke svěřenci sala, jehož si vyvolil jako svého životního. Nejprve musí šaman meditovat a přiblížit se v mysli k salu daného živočicha a tím i k živočichu samotnému. Tato meditace musí trvat nejméně půl hodiny a sestává např. i z obvyklých činností daného zvířete. Po této meditaci je šaman schopen na určitou dobu převzít některé aspekty salova svěřence.

1. stupeň

Na tomto stupni je šaman schopen po meditaci na dobu 30 minut (je jen na šamanovi, odkdy se tato doba začne počítat) zlepšit jeden ze svých smyslů (ten, jenž je pro svěřence jeho sala nejtypičtější, tzn. orel – Zrak apod., necháme na úvaze PJ) o 2. Automaticky pozná jakéhokoli živočicha náležitě zvolenému salovi.

2. stupeň

Své smysly je schopen zlepšit až o 3 na dobu 35 minut. Je schopen zvýšit si jednu ze svých vlastností, který je pro svěřence jeho sala nejtypičtější (např. medvěd – Síla), o 1 na dobu 5 minut.

3. stupeň

Po dobu 1 minuty dokáže komunikovat se svěřencem svého sala. Smysly si může vylepšit až na jednu hodinu. Místo jednoho smyslu si může vylepšit dva různé smysly na 30 minut (jaké, záleží na úvaze PJ).

4. stupeň

Během meditace může své smysly vtělit (s pomocí sala) do jednoho ze svěřenců svého sala. Jedná se o hod na získání důvěry (viz Trans). Je-li šaman v tomto hodu úspěšný, sal mu to dovolí. Po takové meditaci šaman nemůže provádět žádnou z věcí, jež by mu poskytla klasická meditace, a navíc jej tento způsob meditace vyčerpává rychlostí 5 bodů únavy za 30 minut.

5. stupeň

Na tomto stupni je šaman schopen jednoduché komunikace se zvířetem, do něhož vtělil své smysly. Může jej třeba žádat o to, kam má jít apod. Zvíře je však povolnější jeho žádosti splnit. Navíc ve zvířecím těle již nevnímá svými smysly, ale může vnímat smysly zvířete.

Jednu ze svých vlastností je (v závislosti na druhu zvířete) je schopen si zvýšit až o 2 po dobu 10 minut. Svě smysly může vylepšit až o 4 (o které smysly se jedná, je dáno zase druhem zvířete).

6. stupeň

Se zvířaty svého sala je schopen rozmlouvat, jak dlouho chce. Poznává, když je nějaké z těchto zvířat nemocné, případně i co mu je:

Int + 2k6⁺: neuspěl ~ 9 ~ uspěl

Umí se na dobu 1 hodiny proměnit ve zvíře na 1. úrovni. Proměna je okamžitá, ale v daném kole dostane postih -5 k BČ. Umí k sobě vábit další jedince svého druhu do vzdálenosti až 300 metrů:

Hod na vábení = Chr + Úroveň šamana/2 + Šamanský stav mysli + 2k6⁺

Hod na odolání = Chr + Úroveň sala/2 + 2k6⁺

Hod na vábení:

méně ~ šaman nic nepřilákal

Hod na odolání + 3 ~ šaman přilákal tolik

jedinců, o kolik svým hodem překonal sala

7. stupeň

Umí se změnit ve zvíře na 3. úrovni. Postih k BČ za proměnu se snižuje na -4 . Dostane bonus $+2$ k určení nemoci zvířete.

Nyní může zvířeti i rozkazovat:

(Chr + Úroveň šamana)/2 + 2k6⁺ proti

(Chr + Úroveň sala)/2 - 2 + 2k6⁺

Bude-li šamanův hod vyšší, pak může rozkazovat. Zvíře jeho příkazu uposlechně, pokud to pro něj nebude znamenat smrt sebe sama nebo někoho z jeho druhu.

Šaman dostane bonus $+1$ k lákání zvířat. Může si zlepšit dvě ze svých vlastností o 2 nebo jednu o 4 po dobu dvou minut.

Pokud se během meditace vtělí do zvířete, pak svým vědomím úplně potlačí vědomí zvířete a může si dělat, co chce.

8. stupeň

Přiláká-li k sobě šaman nějaká zvířata, pak jej tato berou za kohosi nadřazeného a částečně jej poslouchají (asi jako by to byl vůdce smečky). Takto může ovládat tolik zvířat, kolik je stupeň této schopnosti. Sám je schopen se změnit na dobu jednoho dne ve zvíře na 7. úrovni.

9. stupeň

Šaman je schopen se na neomezeně dlouhou dobu přeměnit ve zvíře svého sala. Jedná se pak o jedince na stejné úrovni, jakou má šaman.

Výroba

Výroba je šamanova schopnost vytvářet různé přírodní amulety, léky, jedy apod. Těmto věcem předává svou moc sal, a proto o tuto moc šaman musí žádat. V první řadě musí mít šamanem vyráběný předmět něco z podstaty salových svěřenců (např. zub, srst apod.). S těmito předměty šaman následně provádí rituály, při nichž se snaží přesvědčit sala, aby těmto předmětům předal část své síly. V závislosti na tom, jaké předměty šaman použije (jež chce posílit salovou mocí), může dostat bonus v rozmezí -5 až $+5$ k přemlouvání sala. V závislosti na stupni této schopnosti je šaman schopen získat rituály určitý počet Bodů výroby (BV). Za tyto body výroby následně může posilovat amulety, tvořit medicíny apod. Co a za kolik BV může šaman vytvořit, shrnuje Tabulka výroby. Jestli se šamanovi podaří přesvědčit sala, aby mu propůjčil část své moci, závisí na tom, jak obtížný předmět si přeje šaman vytvořit a jak moc je zběhlý ve výrobě podobných věcí.

(Chr + Výroba)/2 (zaokrouhleno dolů) + 2k6⁺:

méně ~ sal svou moc neposkytne

Počet BV × 1,5 ~ sal pomůže

Pokud se sal rozhodne, že šamanovi nepomůže, tak nic se nestane a ani předmět není nijak znehodnocen. Jen pokus o zmaření sala pro ten samý předmět se může opakovat nejdříve za 24 hodin.

Podmínkou pro tuto schopnost je 1. stupeň dovednosti Ruční práce (PPH) pro první tři stupně schopnosti Výroba. Pro 4. až 7. stupeň je potřeba 2. stupeň Ručních prací a 3. stupeň Ručních prací je potřeba pro dosažení 8. až 9. stupně Výroby.

Na každém stupni této schopnosti je šaman schopen vyprodukovat tolik BV, kolik činí dvojnásobek stupně jeho schopnosti Výroba.

Každý z vyrobených předmětů je třeba před použitím aktivovat nebo přímo začít používat (medicína, jed, mast). Předmět se dá aktivovat tím, že se jej jeho vlastník dotkne a pomyslí na jeho schopnosti. Aktivace předmětu trvá jedno kolo.

Výroba předmětů trvá BV+20. Tento čas nelze zkrátit, ale prodlouží-li se, pak za každých dalších 30 minut získá šaman bonus +1 k přesvědčování sala (až do výše bonusu +5).

Žádný z předmětů nefunguje věčně a i když nebude používán, tak po čase své vlastnosti ztratí. Tento čas je roven BV + 100.

Tabulka výroby obsahuje tyto údaje:

Efekt – k čemu šaman využije salovu moc

BV – kolik BV jej daný efekt bude stát

Trvání – jak dlouho bude efekt působit po aktivaci

Použití – kolikrát je možno předmět aktivovat

Věnuje-li šaman na výrobu předmětu dvojnásobek (nebo vícenásobek) BV, pak se jeho efekt příslušně znásobí.

Tabulka výroby

Efekt	BV	Trvání	Použití
±1 k Rch	2	+20	5
±1 k Vdr	3	+26	6
±1 k Odl	4	+20	6
±1 k Krs	1	+26	4
±1 k Neb	1	+26	4
±1 k Důs	1	+26	4
±1 k Sil	3	+16	2
±1 k Obr	3	+16	2
±1 k Zrč	3	+16	2
±1 k Vol	3	+16	2
±1 k Int	3	+16	2
±1 k Chr	4	+16	2
±1 k Sms	2	+26	6
±1 k BČ	3	+20	4
±1 k ÚČ	3	+20	4
±1 k OČ	3	+20	4
±1 k ZZ	4	+20	4
±1 k Ochrane	4	+20	4
Síla léčení +1 (medicína)	2	ihned	1
ZZ +1 (jedy)	1	ihned	1

Souznění s přírodou

Jedná se o skupinu šamanových schopností, jež mu neposkytuje přímo sal, ale které získal svým životem v těsném kontaktu s přírodou.

Tyto schopnosti se učí za Body souznění (BS). Na první úrovni získá 4 BS, na každé další sudé úrovni získá 2 BS a na každé další liché úrovni 3 BS. Získání nové schopnosti šamana stojí

jeden Bod souznění. Tyto šamanovy schopnosti jsou v podstatě ekvivalentní hraničářským zaměřením, proto i další zlepšování se v nich probíhá stejně jako v případě hraničáře (tedy za jeden Bod souznění si lze o 1 zlepšit stupeň praxe nebo stupeň znalosti).

Učení se všem následujícím schopnostem podléhá stejným podmínkám jako v případě hraničáře (PH, PPJ). V případě, že se šaman použije jako povolání pro vlastní postavy, schopnosti za BS uděluje PJ.

Výčet šamanových schopností:

Stopování – funguje stejně jako u hraničáře.

Přírodní léčení – funguje stejně jako u hraničáře.

Bylinková truhlička – funguje stejně jako u hraničáře.

Zvířecí společník – šaman může získat za společníka jen člena živočišného druhu náležícímu salovi, jehož si vyvolil.

Spřízněnost s <...> – šaman se může učit libovolnou z hraničářových schopností *Spřízněnost s <třídou nižších živočichů, vyšších živočichů, dřevinami, bylinami, houbami>*. *Spřízněnost s <dřevinami, bylinami, houbami>* ale může získat až od 3. úrovně.

Najdi <živlu> – funguje stejně jako u hraničáře.

Ovládni <živlu> – při pokusu o ovládnutí masy si šaman může k hodu přičíst bonus o velikosti 1/2BD, jež má u sala ovládaného živlu.

Přežij extrém <živlu> - funguje stejně jako u hraničáře.

Salova moc

Zde šaman využije své BD, které vymámil na salovi. Nejedná se zde o šamanovu moc, se kterou se pracuje, ale o moc sala, jehož oklamal (získal u něj BD) a který svou moc použije na šamanovu žádost.

Jestli sal šamanovy prosby vyslyší, je čistě na PJ. Pokud ale sal nezjistil, že ho šaman klamal, pak mu většinou pomůže, protože si myslí, že takto ve skutečnosti pomáhá svým světečům. Rozsah salovy pomoci závisí také na tom, jak je daný sal schopný a jak moc se za poslední dobu vyčerpával. V konečném důsledku tak nemusí poskytnout šamanovi svou pomoc, i kdyby chtěl. Tato schopnost je velice podobná božským zázrakům (PPJ). PJ ale musí brát na zřetel, že moc salů je menší než moc bohů.

Živloví salové

Ovládají Moc nad energií – ta je samozřejmě omezena působností jejich živlu. Sal sopky je například schopen způsobit drobné záchvěvy až samotnou erupci sopky. Sal řeky dokáže uzpůsobit vodní hladinu tak, aby po ní bylo možno chodit, donutit tok, aby se vylil z břehů, nebo v extrémním případě i obrátit směr toku proudu apod. Cena v BD za tyto projevy salovy moci se určuje stejně jako cena v BP u božích zázraků (PPJ).

Salové živočichů

Ovládají Moc nad živou hmotou – ta je zase omezena především druhem živočichů, k nimž je sal vázán. Např. sal masožravých piraní může svým světečům zabránit v sežrání šamana a jeho druhů, nebo je naopak poštvat na toho, kdo šamana ohrožuje. Může třeba šamanovi poskytnout možnost dýchat pod vodou apod. Cena v BD se určuje stejně jako v předchozím případě. Sal nemusí svou moc použít jen na své světeče. Pokud bude při svých rituálech šaman někoho vydávat za člena salových světečů a bude pro něj prosit třeba o vyléčení, pak může sal zasáhnout i zde apod.

Druid

Hlavní vlastnosti druidů jsou Charisma a Vůle. Boj se spočítá jako (Obr+Chr)/2.

Při tvorbě druida jako cizí postavy postupujte jako u hraničáře. Vybírejte schopnosti ze zaměření žvlů, krajině a životu. Dále má (kromě temného) schopnost Vnímání salů, jelikož druidova síla vychází z jejich moci. Zkušenější druidi (od 10. úrovně) dokážou s pomocí salů přivolávat ze Stínového světa pomocníky. Druh pomocníka závisí na druidově zaměření (viz hlavní text). Druidi mohou sesílat některá čarodějova kouzla z oboru vitální nebo materiální magie (např. Bahenní lázeň, Mlžný oblak, Uvadni, Metamorfóza v... atd.), popřípadě můžete vytvářet nová kouzla v závislosti na jeho zaměření. Počet kouzel je $3 \times \text{Úroveň}$ a magenie je stejná jako u čaroděje, tzn. Vol+5, převést podle Tabulky zranění a únavy. Hod na seslání se provádí stejným způsobem jako u čaroděje, ale místo bonusu za obor se připočte Úroveň/2. Druidi nemohou kouzla lámat (ani odrážet a přesměrovat), zaslechnout a nemají žádné oborové schopnosti. Aby druid mohl sesílat kouzla, může být od svého ekosystému vzdálen maximálně Úroveň/2 + 65.

Postup na vyšší úroveň

Axara

Obecné dovednosti: Cizí jazyk (téměř jakýkoliv, záleží na úvaze PJ), Dějeprava, Pohyb ve Stínovém světě, Rozhrnování stříbrného závoje, Zacházení s magickými předměty, Znalost světa

Povolání: theurg, čaroděj

Poznámky: Naučit se rozhrnovat stříbrný závoj může pouze čaroděj, kněz nebo theurg, a to od 5. úrovně.

Kláštéry subotam

Obecné dovednosti: Boj (kromě Boje s perilonským ostřím), Nošení zbroje, Používání štítu, Čtení/psaní, Myšlenkové bytosti, Rozhrnování stříbrného závoje, Znalost světa, První pomoc

Povolání: bojovník

Poznámky: Naučit se rozhrnovat stříbrný závoj může pouze čaroděj, kněz nebo theurg, a to od 5. úrovně.

Základny lovců přžraků

Obecné dovednosti: Boj (kromě Boje s perilonským ostřím), Nošení zbroje, Používání štítu, Myšlenkové bytosti, Rozhrnování stříbrného závoje, První pomoc

Povolání: bojovník

Poznámky: Naučit se rozhrnovat stříbrný závoj může pouze čaroděj, kněz nebo theurg, a to od 5. úrovně.

POSTUPY PŘI HŘE

Stínový svět

Stříbrný závoj

Při výcviku na příslušném místě (viz Postup na vyšší úroveň) se postava učí, jak rozhrnovat stříbrný závoj.

Čaroděj se zde naučí kouzlo Brána do Stínového světa podle normálních pravidel pro učení se kouzlům.

Theurg se naučí modifikátor Schod do Stínového světa k formulí Portál. Pro tvoření formulí a její modifikaci zůstávají v platnosti pravidla z PT.

Kněz se učí zázračnou schopnost Brána do Stínového světa podle normálních pravidel pro učení se zázračným schopnostem.

Dále se zde učí poznávat pocity a cestovat (a tvořit portály) ve Stínovém světě.

Při průchodu do Stínového světa zmizí všechno vybavení postav, zůstanou jim jen předměty s démony; z nich se stanou obyčejné předměty.

Brána do Stínového světa

Obor: časoprostorová magie
 Magenergie: 4 mg [5]
 Náročnost: +14 Přesnost +70
 +17 Přesnost +64
 +20 Přesnost +58
 Vyvolání: +6
 Dosah: +6
 Rozsah: 1 brána
 Trvání: +16

Přesnost se používá v případě, že už čaroděj ve Stínovém světě byl a chce navštívit stejné místo. Objeví se maximálně tak daleko od zamýšleného místa, jak uvádí Přesnost. Pokud se nechce dostat na nějaké určité místo, záleží místo objevení na PJ.

Schod do Stínového světa

Sféra: V
 Profil: Brána^o
 Náklonnost: -2
 Náročnost: +3
 Forma: Přímá, tvar podle hostitelské formule.

Brána do Stínového světa

Princip: libovolný
 Výchozí pocit: libovolný
 Kněz může použít tuto zázračnou schopnost i na jiné osoby, které s ním cestují.

1. stupeň: rozhrnutí

Trvání: +0/+6/+12
 Kněz je schopen rozhrnovat závoj a vstupovat do Stínového světa.

2. stupeň: cestování

Trvání: +36/+42/+48
 Kněz získává možnost lépe se pohybovat po Stínovém světě.

3. stupeň: portál

Trvání: +0/+6/+12
 Kněz je ve Stínovém světě schopen tvořit portály.

Hloubka 1

Je možno seslat jen na 1 osobu.

Hloubka 2

Je možno seslat na 3 osoby.

Hloubka 3

Je možno seslat na 5 osob.

Zvláštní průchody

Při výcviku rozhrnování stříbrného závoje se postava současně naučí i vnímat vhodnější místa pro průchod do Stínového světa. Zda pozná, že se na daném místě vstupuje lépe/hůře do Stínového světa, se určí hodem na úspěch

Int + 2k6⁺: nepoznal ~ 14 ~ poznal

Stínový svět

Geronské šílenství

Doména = psy., Prudkost = den, Zdroj = vsi., Vlastnost = Int, Nebezp. = +10, Velikost = 3, Živel = -Z, Účinek = (!) Bloudění, ztráta paměti, Doba propuknutí = Vol + 51

Účinky zmizí, když se postava dostane zpět do přírodní úrovně.

Sídla Sedmnácti bohů

Dojít sem může pouze silně věřící, konkrétní rozhodnutí, kdo je a kdo není silně věřící, záleží na PJ.

Pocity

Ovládnutí - Vol + 2k6⁺:

neovládnutí ~ 10 ~ ovládnutí

Po ovládnutí svých pocitů je postava může uložit do jakéhokoliv předmětu (např. do dýky). Počet bodů pocitu v předmětu = Hodnota pocitu (viz níže). O ovládnutí pocitů se může postava pokoušet jednou za hodinu.

Placení

Hodnota pocitu = Int postavy + 2k6⁺

(udává se v bodech)

Poznání pocitů

Int + 2k6⁺: nepozná ~ 9 ~ pozná

Tvoření předmětů – z pocitů se dají tvořit předměty denní potřeby, jeden bod emoce = 0,5 kg váhy předmětu. Vytvořený předmět má Hodnotu pocitu 0.

Boj

Parametry Boj, Útok, Střelba a Obrana zůstávají stejné. ÚČ, Kryt a ZZ se ovšem určují jinak. BČ a OČ se počítá stejně, ÚČ je Útok + Hodnota pocitu (v daném předmětu nebo zbraní). Na ZZ nemá vliv Síla ani Zranění zbraně, ZZ a Kryt se přímo rovná Hodnotě pocitu. Ochrana zbroje je také rovna Hodnotě pocitu. Síla zranění je ZZ + 1k6.

Cestování

Rychlost postavy ve Stínovém světě je o 2 menší. Při výcviku se lze naučit Pohyb ve Stínovém světě, který rychlost postavy dále zvyšuje. Po 3 výcvicích se postava může naučit tvorbu jednosměrného portálu, po dalším jednom výcviku obousměrného. Tvorba portálu stojí postavu 10 bodů pocitů. Portál dokáže přenášet až na vzdálenost Int+60. Portál vydrží po dobu Vol+10.

Magie

Náročnost všech kouzel u čaroděje je o +6 vyšší. Theurg může do sfér vstoupit jen na určitých místech (záleží na PJ), a i na těch je to náročnější (postih -1 až -5). Jelikož sféry jsou na určitých místech hluché, často se theurgovi po úspěšném vstupu nepodaří vyvolat formuli nebo démona (Náročnost vyvolání je o +3 až +6 vyšší).

Řeka Živa

Kdo se napije její vody, tomu se vyléčí τ(1k6) bodů běžných zranění a je naplněn pocitem ostrova, kterým zrovna řeka protéká.

Všechny ostatní pocity zmizí (to platí pouze po dobu 1 hodiny pobytu na ostrově, potom účinky odezní).

Řeka Mrtva

Kdo se napije její vody, utrpí psychické zranění o velikosti τ(1k6) bodů a je naplněn pocitem ostrova, kterým zrovna řeka protéká. Všechny ostatní zmizí (to platí pouze po dobu 1 hodiny pobytu na ostrově, potom účinky odezní).

Vnější svět

Dostat se do Vnějšího světa (zaživa) může pouze theurg, respektive jiná postava pracující s astrálem.

Látky a předměty

Rostliny

Širilin lačná

Nalezení: +18

Sklizeň: úmor až traven

Použitelná část: květ, bobule, úponky

Výskyt: kopce, ojedinele i v nížině, Zelanské vrchy

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Při požití se Doba propuknutí u všech postižení sníží o 9. Při předávkování je postava postižena:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +14, Velikost = 6, Živel = -Z, Účinek = Velikost + 1, Doba propuknutí = +73.

Slivka zelená

Nalezení: +12

Sklizeň: žluten, traven

Použitelná část: plod

Výskyt: lesy v chladnějších oblastech

Cena: 3 st (1 plod)

Prášek z dužiny dává 24 hodin po požití bonus +3 při vyhodnocení fyzického pasivního postižení.

Rosůlka bahenní

Nalezení: +17

Sklizeň: po celý rok

Použitelná část: plod

Výskyt: vlhčí oblasti, bažiny, rašeliniště

Cena: 5 st (1 plod)

Žvýkáním plodu získává postava na 12 hodin bonus +3 při použití Hmatu, kněz získává bonus +6 při hodu na Empatii, pokud se oběti dotýká.

Návyk: Nebezp. = +19, Velikost = 8, Živel = -O, Účinek = iluze všeho druhu

Groch vzpřímený

Nalezení: +10

Sklizeň: úmor

Použitelná část: maz, listy

Výskyt: nižší polohy Khelegových hor

Cena: 2 zl (svazek 12 poupat)

Po zásahu zbraní smočenou v mazu je postava postižena paralyzou:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 3, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost, Doba propuknutí = ihned.

Zvláštní místa

Axara a okolí

Axara (tím je myšleno celé údolí) je chráněna štítem, který brání každému vstoupit do údolí. Pro lámání kouzel se toto považuje za kouzlo s hodem na seslání 120, kvalita magenergie 18. Klíč k Axare může použít jen čaroděj (jeho naučení je stejně náročné jako naučení se dvěma běžným kouzlům) nebo theurg, respektive jiná postava schopná kouzlení. Pokud je postava nucena kouzlo vyradit či seslat proti své vůli, je postižena: Doména = psy., Prudkost = den, Zdroj = def., Velikost = 1, Živel = -Vz, Účinek = Zapomenutí daného kouzla (formule), Doba propuknutí = ihned.

Klíč k Axare

Obor: časoprostorová magie
Magenergie: 14 mg [15]
Náročnost: +38
Vyvolání: +16
Dosah: dotyk
Rozsah: plocha +28
Trvání: +36

Kouzlo zruší štít na ploše +28 (25 m²). Tímto místem je možno bez omezení procházet příštích 10 minut.

Klíč k Axare

Sféra: XV
Náklonnost: -2
Vyvolání: +41
Profil: Ba_q
Náročnost: +14 +16/+1
Poloměr: +6 +1/+3
Doba trvání: +36 +1/+2
Forma: Nepřímá, Plošná

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

V celém údolí je usnadněn přístup do astrálu, a proto theurg má bonus +3 při vstupu do sfér. Pokud použije vhodné pomůcky (viz hlavní text), zvýší se tento dokonce na +6. Při vyvolávání myšlenkových bytostí (vyšších démonů) dostane theurg bonus +3 na vyvolání démona. Pokud se někdo snaží rozhrnout stříbrný závoj, dostane bonus +3. Pokud použije vhodné pomůcky, (viz hlavní text) bonus se zvýší na +6. Takto se dostane do oblastí spojených s jedním z živlů (tím, který byl použit jako pomůcka).

Ghrm bhrak

Pokud na tomto místě provede čaroděj zaostření vůle, množství magenergie se určí, jako by byl o 2 úrovně výš (maximálně na 21. úrovni), její maximální kvalita však stále nesmí přesáhnout jeho skutečnou úroveň.

Hrm Raghm

Pokud se zde bude pokoušet theurg navázat spojení s astrálem za použití pomůcek (oheň), bude mít bonus +3 při vstupu do sfér (celkem tedy +8). Při rozhrnování závoje dostane bonus +3 (celkem +9). K tomuto bonusu si již nelze připočítat bonus za použití pomůcek.

Qm nbrm

Pokud se zde bude pokoušet theurg navázat spojení s astrálem, bude mít bonus +4 při vstupu do sfér (celkem tedy +7). K to-

muto bonusu si již nelze započítat bonus za použití pomůcek. Při rozhrnování závoje dostane bonus +3 (celkem +9).

Axara

Pokud se zde bude pokoušet theurg navázat spojení s astrálem, bude mít bonus +3 při vstupu do sfér (celkem tedy +6). Při vyvolávání myšlenkových bytostí dostane theurg bonus +2 na vyvolání démona (celkem tedy +5). V Neinhirionské věži a na náměstí Kueri Aundi je bonus při vstupu do sfér dokonce +6 (celkem tedy +9) a při vyvolávání démona +3 (celkem tedy +6). Při rozhrnování závoje dostane bonus +3 (celkem +6). V Neinhirionské věži a na náměstí Kueri Aundi je bonus dokonce +6 (celkem +9).

Hora Heiagrind

Pokud se zde bude pokoušet theurg navázat spojení s astrálem, bude mít bonus +4 při vstupu do sfér (celkem tedy +7). K tomuto bonusu si již nelze započítat bonus za použití pomůcek. Při rozhrnování závoje dostane bonus +3 (celkem +9). K tomuto bonusu si již nelze připočítat bonus za použití pomůcek.

Jezero Rainadan

Pokud se zde bude pokoušet theurg navázat spojení s astrálem, bude mít bonus +4 při vstupu do sfér (celkem tedy +7). K tomuto bonusu si již nelze započítat bonus za použití pomůcek. Při rozhrnování závoje dostane bonus +3 (celkem +9). 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 považujte kláštery za nerozbitné zbraněmi bez démona. Pomocí zbraní s démonem vydrží subotamské kláštery dvakrát až třikrát více než obyčejné budovy podobného rozsahu. Toto neplatí o klášteře Daine, který proti obléhacím strojům bez démona žádnou výraznou výhodu nemá.

Šance příchodu dobré myšlenkové bytosti v okolí kláštera je mnohem vyšší a intenzita pocitu, který lidé v dané oblasti prožívají, stačí pouze třetinová (odvaha, sebevědomí), popřípadě třičtvrtinová (zbytek kladných pocitů). Naopak šance příchodu zlé myšlenkové bytosti je podstatně nižší, tedy míra pocitu potřebná k příchodu takové bytosti je dvojnásobná.

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

Salové

Z hlediska pravidel považujte sala (šestijediné vědomí sala) za Gaiu (PPJ). Jednotliví salové vyskytující se v přírodní úrovni jsou pak symboly jednotlivých cenóz. Máme-li tedy cenózu lesní říčky, je jejím symbolem/zástupcem sal vody einja. Jednotliví salové, nacházející se v přírodní úrovni, jsou pak také jakýmsi vědomím svých svěřenců.

Můžeme na ně pohlížet jako na myšlenkové bytosti. Jejich moc je přímo úměrná dvěma faktorům. Prvním je doba strávená v přírodní úrovni a druhým jsou jejich svěřenci (počet, síla apod.). Na základě těchto faktorů určí PJ úroveň sala (oslabuje-li se jeden z těchto faktorů, klesá i úroveň).

Sal může zemřít (připojit se ke svému supervědomí mimo přírodní úroveň) ve dvou případech. Prvním je smrt nebo jiné zničení jeho posledního svěřence a druhým chvíle, kdy sal vyčerpá veškeré množství své životní energie.

Množství této energie (ŽS = životní síla) je závislé na úrovni sala: ŽS = 20 + 5 × Úroveň sala. Za tuto energii jsou salové schopni konat „zázraky“. Tyto zázraky symbolizují salovu magii

a jedná se o boží zázraky (PPJ). Cena v ŽS je pak ekvivalentní ceně požadovaného zázraku v BP. Životní síla se salovi obnovuje skrze jeho svěřence průběžně (jak, to ponecháme na PJ, ale pokud jsou salovi svěřenci v pořádku, pak by se salovi mělo obnovit 10 % ŽS denně).

Živloví salové obvykle ovládají zázraky z okruhů Moc nad energií a Moc nad hmotou (jaké, to závisí na povaze sala), salové rostlin a živočichů většinou ovládají zázraky z okruhu Moc nad živou hmotou. Ponecháme na úvaze PJ, zda bude sal ovládat i jiné zázraky.

Co se týče šamana, je mu sal schopen poskytnout maximálně tolik Bodů důvěry (BD – viz Šaman), kolik má sám své životní síly (ŽS). Množství BD využitých pro potřeby šamana je pak odečteno od ŽS sala.

Salové jsou obvykle nehmotní a mohou se nacházet kdekoli na území svých svěřenců. Mohou se však také zjevovat ve svých viditelných formách

Salové se liší především ve způsobu, jak pečují o své svěřence, salové magii, již mohou používat, a v tom, jak se jeví ostatním. Proto mají mnoho schopností podobných.

OBECNÉ DOVEDNOSTI

Psychické dovednosti

Pohyb ve stínovém světě

Dává postavě obecný přehled o Stínovém světě. Postava se učí, jak bojovat, cestovat či ovládat své pocity. Dále zvyšuje rychlost postavy ve Stínovém světě a dává bonus na všechny hody na Vol a Int, stejně jako k bojovým charakteristikám.

Stupeň	Bonus k Rch, ÚČ, Krytu a ZZ	Bonus k Int, Vol
I.	+1	+2
II.	+2	+4
III.	+3	+6

BESTIÁŘ

Myšlenkové bytosti

Bytosti chaosu

Vývolávací pocity: různé

Schopnosti: Změna tvaru, různé

Rezistence: různé

Imunity: různé

Nové schopnosti: různé

Vlastnosti: X/X/X/+1/+1/+1

Rychlost: X

Odolnost: X

Výdrž: X

Smysly: X

BČ: X

ÚČ: X

OČ: X

Ochrana: X

Zranění: X

Velikost: X

Rozměry: X

Náročnost: X

X se mění podle druhu prožívaného pocitu a jejich počtu. Vývolávací pocity slouží jen k teoretickému vyvolání theurgem,

příčemž Náročnost se pohybuje okolo +100. Do přírodní úrovně se dostanou jen málokdy, a sice tehdy, když u nich převládne jeden pocit (to se ale stává zřídka).

Baar-nua

Vývolávací pocity: pokora

Schopnosti: Maskování (8), Regenerace (Úroveň – 13), Vidění ve tmě II, Změna tvaru

Rezistence: Parálýza (4)

Imunity: +Z, –Vz, Jedy, Odsávání života, Slepota, Zkamenění, Zmatení

Vlastnosti: +3/+2/–/+1/+0/+0

Odolnost: +5

Výdrž: +2

Rychlost: +2

Smysly: +2/–1/+0/+1/+2

BČ: +2

ÚČ: +4

OČ: +5

Ochrana: 4

Zranění: 5 +Z

Mez zranění: 18

Velikost: +2 až +6

Rozměry: 1 m až 2 m / 1 m až 2 m

Náročnost: +79

Brekrín

Vývolávací pocity: radost

Schopnosti: Dech (Síla = 6 + 2×Úroveň, +O), Psychické útoky (čaroděj)

Rezistence: Iluze (5), +O (5), –Vo (5)

Imunity: Zmatení

Vlastnosti: +1/+2/–4/+0/+1/+1

Odolnost: +1

Výdrž: +4

Rychlost: +4

Smysly: +0/+1/+1/+1/+2/ +5 infravidění

BČ: +3

ÚČ: +4 tlama a drápy

OČ: +4

Ochrana: 4

Zranění: 5 S tlama na drápy

Velikost: –4

Rozměry: 1 m / 0,5 m

Náročnost: +79

Čádira

Vývolávací pocity: strach

Schopnosti: Jed (Živel = –O, Doba propuknutí = ihned, Účinek = Velikost + 1k6, Parálýza, Zmatení

Rezistence: Neviditelnost (7), Psychické útoky (5), Zmatení (2), Zbraně bez démona (2)

Imunity: Jedy, Parálýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Vlastnosti: –2/+6/–/+0/–2/+0

Odolnost: –6

Výdrž: –1

Rychlost: +5

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

BČ: +4

ÚČ: +3

OČ: +6

Ochrana: 1

Zranění: 2 B

Velikost: -15
Rozměry: 0,3 m / -
Náročnost: +79

Geranga

Vyvolávací pocity: láska + radost
Schopnosti: Energetická magie, Psychické útoky (čaroděj), Teleportace (10 m)
Rezistence: Neviditelnost (3)
Imunity: +Vo, +Vz, Mentální magie
Zranitelnost: +O (9), -Vo (9)
Vlastnosti: -/+2/-/+3/+2/+3
Odolnost: -8
Výdrž: -2
Rychlost: +2
Smysly: +2/+0/+0/+1/+2
BČ: +2
ÚČ: -
OČ: +3
Ochrana: 3
Zranění: -
Velikost: -20
Rozměry: 0,1 m / 0,1 m
Náročnost: +79

Ívatytra

Vyvolávací pocity: sebevědomí
Schopnosti: Maskování (7), Regenerace (Úroveň - 14), Pasivní útoky na zbraně (6), Vidění ve tmě II
Rezistence: Slepota (5), Zbraně bez démona (1)
Imunity: +Z, Jedy, Paralýza, Zkamenění
Vlastnosti: +6/+0/-2/+4/+0/+2
Odolnost: +6
Výdrž: +7
Rychlost: +1
Smysly: +4/-2/+1/+1/-2/+4 infravidění
BČ: +2
ÚČ: +3
OČ: +2
Ochrana: 9
Zranění: 8 D
Velikost: +1 až +6
Rozměry: 1 m až 2 m / -
Náročnost: +79

Moág

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska + nenávisť + deprese
Schopnosti: Kouzlení (všechny obory čarodějské magie), Maskování (30), Neviditelnost III, Psychické útoky (theurg), Regenerace (Úroveň), Teleportace (viz popis), 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

Šírul

Vyvolávací pocity: radost
Schopnosti: Energetická magie, Neviditelnost II, Pohlcování vzduchu
Rezistence: Iluze (7), Zbraně bez démona (4)
Imunity: Jedy, Neviditelnost, Paralýza, Slepota
Zranitelnost: +Z (8), -Vz (8)
Vlastnosti: +0/+4/+0/+2/+1/+2

Odolnost: +3
Výdrž: +6
Rychlost: +5 let
Smysly: +0/+0/+5/+5/+4
BČ: +4
ÚČ: +3
OČ: +5
Ochrana: 2
Zranění: 6 + Vz
Velikost: +4
Rozměry: 1,6 m / 0,5 m
Náročnost: +79

Sal

Schopnosti: Iluze I, Neviditelnost III, Odsávání magenergie (viz níže), Teleportace (viz níže), Vidění ve tmě II, Změna tvaru, Imunity: Iluze, Jedy, +Z, +Vz, +O, +Vo, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání magenergie, Odsávání života, Paralýza, Psychické útoky, Slepota, Zkamenění, Zmatení
Vlastnosti: -/-/-/+2/+0/+3
Teleportace - sal se může zjevit kdekoli, kde je něco, co jej přímo pojí k některému z jeho světců.
Odsávání magenergie - 20 % odsáté magenergie může sal přeměnit na ŽS

Urundra

Vyvolávací pocity: radost
Schopnosti: Energetická magie, Slepota II, Zmatení
Rezistence: Iluze (6), +Vz (8), -Z (5)
Imunity: Neviditelnost, Paralýza, Slepota, Zmatení, Zkamenění
Vlastnosti: -/+4/-/+4/+2/+3
Odolnost: +2
Výdrž: +4
Rychlost: +4
Smysly: +1/+0/+2/+4/+5
BČ: +4
ÚČ: -
OČ: +4
Ochrana: 3
Zranění: -
Velikost: -14
Rozměry: 0,2 m / 0,2 m
Náročnost: +79
Pokud se někdo dotkne urundry, utrpí zranění (+0) s živlovou příslušností +O.

Vyjednavači

Vyvolávací pocity: různé
Schopnosti: různé
Rezistence: různé
Imunity: různé
Nové schopnosti: různé
Vlastnosti: X/X/X/X/X/X
Odolnost: X
Výdrž: X
Rychlost: X
Smysly: +1/+1/+1/+1/+1
BČ: +X
ÚČ: +X
OČ: +X
Ochrana: X
Zranění: X
Velikost: X

Rozměry: X
Náročnost: X

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. Schopnosti 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. Vyvolávací pocity slouží jen k teoretickému vyvolání theurgem, přičemž Náročnost se pohybuje okolo +100.

Přírodní bytosti

Dinghon

Vlastnosti: +14/-6/-7/-5/-4/+4
Odolnost: +8
Výdrž: +7
Rychlost: +4
Smysly: -3/-1/+0/+2/+0
BČ: +1
UČ: +2
OČ: -1
Ochrana: 4
Zranění: 6 B
Velikost: +10
Rozměry: 2 m / 5 m

Mabubiru

Vlastnosti: -9/+10/-8/-8/-9/-1
Odolnost: -21
Výdrž: -2
Rychlost: -12
Smysly: -5/-4/+2/-3/-3
BČ: +6
UČ: +1

OČ: +8
Ochrana: 0
Zranění: -1B
Velikost: -24
Rozměry: - / 0,3 m

Ssihtu

Vlastnosti: -10/+13/-9/-9/-9/+5
Odolnost: -26
Výdrž: +2
Rychlost: -8
-1 let
Smysly: -4/-3/+1/-2/-3
BČ: +4
UČ: +0
OČ: +9
Ochrana: 0
Zranění: -2 B
Velikost: -26
Rozměry: - / 0,4 m

Cizí postavy

Aldil

Člověk (Arvedan), muž, theurg, 19. úroveň

Hanulaka

Člověk, muž, hraničář (šaman), 10. úroveň

Roen

Elf, muž, čaroděj, 19.úroveň

Světovít Bílý

Muž, bojovník (lovec přízraků), 17. úroveň

Trivor, Da Ankhurtas

Člověk, muž, hraničář (šaman), 8. úroveň