

# Asterion

## Falešná apokalypsa

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2006

# OBSAH

<b>Postupy při hře</b>	<b>3</b>
Magické nemoci	3
Běžné léčení	3
Léčebný rituál	3
Ilkamity	3
Druhy magických nemocí	3
Látky a předměty	4
Rostliny	4
Předměty	4
Zvláštní místa	5
Údolí Měsíční studánky	5
Dávar	5
Dračí jeskyně	5
Bílá planina	5
Dakhaja Hurgárr	5
Magické anomálie	5
Magická zřídla	5
<b>Obecné dovednosti</b>	<b>6</b>
Kombinované dovednosti	6
Zacházení s ilkamity	6
<b>Povolání</b>	<b>6</b>
Čaroděj	6
Alternativní způsoby získávání magenergie	6
Sesílání kouzel	7
Čarodějovi pomocníci	7
Živloví čarodějové	8
Spolupráce čarodějů	
při sesílání/lámání kouzel	8
Rituální magie	8
Grimoár	9
Theurg	9
Tvorba golemů	9
Psionik	14
<b>Bestiář</b>	<b>15</b>
Myšlenkové bytosti	15
Nové schopnosti myšlenkových bytostí	15
Popis myšlenkových bytostí	15
Cizí postavy	18

Asterion – Falešná apokalypsa – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Zbyněk Holub, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil  
Dále spolupracoval: Jaroslav Vrba

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR  
Praha 2006

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 světlonoši, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů a drahokamů.

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.

## POSTUPY PŘI HŘE

### Magické nemoci

Jak je uvedeno v hlavním textu modulu FA, magické nemoci mohou být jednak svébytné choroby, jednak běžná onemocnění posílená působením magie. V následujícím textu se budeme zabývat pouze první skupinou, nemoci z druhé skupiny se dají snadno vytvořit na základě charakteristik běžné choroby – s největší pravděpodobností dojde ke zvýšení Nebezpečnosti, Velikosti, Účinku a ztížení léčby (viz níže). K zasažení některou z magických chorob může dojít v zásadě dvěma způsoby – pobytem v nebezpečném prostoru nebo cizím zásahem.

V prvním případě bychom mohli samozřejmě uvádět mechanismy, s jakou pravděpodobností bude hráčská postava postižena, raději ovšem toto rozhodování ponecháme na PJ. Magické onemocnění a především jeho léčení bude totiž námětem na samostatné dobrodružství, spočívající ve shánění nutných informací, osob a léčivých prostředků, PJ by měl tedy volit oběť, chorobu i následný postup tak, aby se se svou družinou co nejlépe bavit. Náhodný výběr to nemůže zaručit. Na druhou stranu by si postavy měly potenciální hrozbu uvědomovat a být na ni připraveny, resp. potrestány, nebudou-li na ni dbát.

Magické choroby mohou propuknout nejen náhodně, ale také díky zlému úmyslu jiných osob. Zasažení chorobou může být součástí některé pasti ve starých arvedanských ruinách, může ji způsobit lektvar, který se navenek tváří jako léčivý, nebo takto může postava onemocnět po uřknutí bohyně Sandol Kah. Toto jsou jen příklady, opět ponecháváme na úvaze PJ, jestli a kdy tyto možnosti použije.

### Běžné léčení

Pod tímto pojmem rozumíme léčící schopnosti povolání z běžných pravidel DrD+ (např. hraničáře či kněze). Tyto postupy nedokážou nemoc úplně vyléčit, pouze zvládnou zmírňovat její působení či odstraňovat symptomy (např. zranění). V tomto případě se dají použít všechny léčivé schopnosti, jestliže jsou splněny předepsané podmínky (např. Zdroj nebo Živlová příslušnost onemocnění). Pokud má nemoc v parametru Velikost uvedeno číslo v závorce, nedá se Velikost postižení snížit žád-

ným způsobem pod tuto hodnotu, není-li proveden předepsaný léčebný rituál či použity ilkamity (viz níže).

### Léčebný rituál

Jestliže je u dané nemoci znám léčebný rituál, je možné s jeho pomocí nemoc zcela vyléčit. U konkrétních chorob bude uvedeno, jakým způsobem se výsledek projeví na léčené postavě. Znalost jednotlivých rituálů může PJ buď předpokládat u hraničářů se zaměřením Hojení živly 3 či Přírodní léčení 3, nebo – což je zajímavější – udělat z pátrání po rituálu napínavou součást dobrodružství. Hraničář s výše uvedeným zaměřením pak představuje vhodnou osobu, jež může rituál provést. Konkrétní popisy obsahuje hlavní text modulu FA.

### Ilkamity

Aby postava mohla ilkamity efektivně používat, měla by ovládat obecnou dovednost Zacházení s ilkamity (viz). Při použití ilkamitů si postava hází:

**Zrč + Zacházení s ilkamity + 2k6<sup>+</sup>:**

neúspěch ~ Nebezpečnost magické nemoci ~  
~ snížení Velikosti postižení o 1

Jestliže postava nepoužívá kompletní sadu ilkamitů, má postih -2 za každý chybějící předmět.

### Druhy magických nemocí

#### Arkatonus

Doména = psy., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Vol, Nebezp. = +15, Velikost = 6 (4), Živel = -Vz, Účinek = (!) Int: -Velikost/2, (!) hod na seslání kouzla: +Velikost, (!) hod na učení (PČ): +2×Velikost, Doba propuknutí = 1 den.

#### Práchnivění kostí

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +20, Velikost = 10 (6), Živel = -Z, Účinek = Velikost - 5 (obě varianty), (!) Sil, Obr: -Velikost/2 (slabší varianta), (!) Sil, Obr: -Velikost/2 + počet vyhodnocování postižení (silnější varianta), Doba propuknutí = 1 hodina.

**Léčebný rituál:** Snížení vlastnosti přestane působit okamžitě, ale postava obdrží takové elementární zranění s živlovou příslušností +O, že bude mít zaplněny všechny čtverce v mřížce zranění až na poslední ve třetím řádku.

#### Transmutóza

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +18, Velikost = 8 (4), Živel = +Z, Účinek = (!) postih/bonus ke konkrétním vlastnostem určí PJ podle typu mutace a zasaženého místa: ±Velikost/2, Doba propuknutí = 1k6 dní.

Kdykoli postava neuspěje při vyhodnocování postižení, je pravděpodobnost 1 na 1k6, že se transmutóza rozšíří na další část těla – může mít i jinou formu působení.

**Léčebný rituál:** K úplnému uzdravení dojde během 1k6 dnů po provedení rituálu, poté všechny postihy a bonusy zmizí.

#### Myslenková obrna

Doména = psy., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Vol, Nebezp. = +20, Velikost = 6 (\*), Živel = -Vz, Účinek = (!) Int, Vol: -(Velikost/2 + počet neúspěšných vyhodnocování postižení), Doba propuknutí = 2 dny.

**Léčebný rituál:** neznámý, lze léčit jen pomocí ilkamitů. Po snížení Velikosti na 0 zmizí všechna snížení způsobená touto nemocí.

**Pozn.:** \* – jestliže se nemocnému podaří uspět při všech vyhodnocováních postižení a snížit tak Velikost postižení na 0, zcela se uzdraví. Jakmile neuspěje, Velikost postižení se zastaví na momentální hodnotě a nepůjde dále snížit bez použití ilkamitů.

### Protobyť

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +25, Velikost = 4 (2), Živel = +Z, Účinek = (!) vlastnost (viz níže): – (Velikost/2 + počet neúspěšných vyhodnocování postižení), Doba propuknutí = 1 den.

Při každém vyhodnocování postižení hodí PJ 1k6 a pokud postava neuspěje, sníží se jí vlastnost podle výsledku hodů: 1–2 Sil, 3–4 Obr, 5–6 Zrč; postava tak může mít postihy ke všem fyzickým vlastnostem

**Léčebný rituál:** Po 24 hodinách zmizí všechna snížení vlastností způsobená touto nemocí.

### Zlá tvárnost

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +30, Velikost = 6 (1; běžné léčení nefunguje), Živel = –Z, Účinek = Změna v nižšího tvora každých (10 – Velikost) dní, Doba propuknutí = 1 den.

Podle nové podoby se změní hodnoty všech vlastností včetně duševních. Schopnosti povolání zůstávají postavě i v jiných podobách, může je ale používat jen přiměřeně (zloděj bez rukou nebude moci odemknout zámky, čaroděj bude omezen v možnostech kouzlit apod.)

**Léčebný rituál:** neznámý, lze léčit pouze pomocí ilkamitů. Po snížení Velikosti na 0 prochází nemocný zpět všemi vývojovými stadii; k přeměně na vyššího tvora dochází každých 1k6 dní.

## Látky a předměty

### Rostliny

#### Zambi

Nalezení: +20

Sklizeň: úmor a rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy, listy

Výskyt: Země nářků, Planina kamenů, Divoká pláň, jižní Zelanské vrchy

Cena: 18 zl (svazek 12 rostlin)

Zambi je bylina vysoká asi půl metru s dlouhými úzkými listy, které zdobí černé pruhy. Dominantou rostliny jsou však zvonovitě černé květy s rudým žlhnáním. Z rozemletých květů a listů se získává prášek, který lze rozpustit ve vodě. Kdo tento nápoj vypije, musí čelit paralýze:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 12, Živel = –Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: – Velikost/2, Doba propuknutí = ihned.

### Předměty

#### Běžné předměty

#### Vdaje\*

Tyto předměty jsou mezi většinou obyvatel Asterionu předeny řadou mýtů a pověstí, pokud se o nich vůbec dozvědí. Cesta k získání vdaje je velmi složitá, a proto doporučujeme, aby k nim měly hráčské postavy co možná nejvíce omezený přístup. Rozhodně by se nemělo stávat, že si je budou nechávat voperovat jako na běžícím pásu. Jednak je to značně finančně náročné (cena předmětu, operace, případná rekonvalescence),

jednak postava s nápadným vdajem (jako např. diamantovými očima) bude všude budit zaslouženou pozornost a nedůvěru, což třeba takovému zloději může značně zkomplikovat život. V některých částech Asterionu (např. Zlatém lese) mohou být taková vylepšení považována – a právem – za dílo magie a mít za následek různě vystupňovanou formu nevraživosti. Navíc postavě trvá poměrně dlouho, než její organismus vdaj přijme a větší množství těchto neprirozených doplňků silně vyčerpává životní sílu postavy.

Nejvíce je problematika vdajů prozkoumána v oblasti smyslů. Pomocí vdaje je možné nahradit poškozený smyslový orgán či dodat mu běžně nedostupné schopnosti. Takovýto zásah vyžaduje nahrazení dotyčného smyslového orgánu (v případě očí) či jeho doplnění (u ostatních smyslů).

U tzv. „vnitřních vdajů“ se jedná o náhradu některé z dlouhých kostí (stehenní, lýtkové, loketní) protézou z některého magicky aktivního kovu. Zde uvedeme příklady protéz z garenu a lintiru. Údaje v popisu se vztahují na náhradu jedné kosti. Přidávání dalších protéz sice na jednu stranu posiluje původní účinky, na druhou stranu však má několik nepříjemných efektů. Tyto změny zahrnuje položka „Opakování“ – zde uvedené hodnoty se vztahují na každou protézu nad první. Účinky vnitřních vdajů jsou kumulativní jak v pozitivním, tak negativním působení. Postava s jednou protézou z lintiru i garenu nemá žádný postih.

Zde uvedené vdaje představují nejpoužívanější typy. Hráčům a PJ samozřejmě nic nebrání v tom, aby si vymýšleli nové. Následující popis bude obsahovat informace o typu vdaje, kam se umísťuje, jak vypadá a také příklady schopností, které může poskytovat.

#### Zrakové vdaje

Typ: smyslový

Umístění: místo očí (je třeba nahradit obě)

Podoba: pár opracovaných drahokamů téhož druhu (nejtradičtější je achát, ale běžné jsou rovněž smaragdy, safíry či opály)

Účinky: zbystrnění zraku (bonus ke Zraku), noční vidění (viz kouzlo Vidění za tmy, PČ), infravidění (PPH), vidění magie (viz kouzlo Odhal magii, PČ), ochrana před prudkou změnou intenzity světla a oslepnutím (bonus k hodů na ověření)

#### Sluchové vdaje

Typ: smyslový

Umístění: do nebo za oba ušní boltce

Podoba: malé opracované drahokamy

Účinky: zbystrnění sluchu (bonus ke Sluchu), ochrana před ohluchnutím (bonus k hodů na ověření), zlepšení rovnováhy (bonus k hodů na ověření)

#### Čichové vdaje

Typ: smyslový

Umístění: do nosu

Podoba: malý diamant vsazený do nosu z boku či voperovaný dovnitř

Účinky: zbystrnění čichu (bonus k Čichu), dýchání pod vodou (viz kouzlo Vodní dech, PČ), delší zadržování dechu (bonus)

#### Hmatové vdaje

Typ: smyslový

Umístění: hřbetní část obou rukou

Podoba: kovové destičky (nejčastěji z lintiru, stříbra nebo bronzu) o průměru cca 2 cm

Účinky: zlepšení Hmatu (bonus k Hmatu), zlepšení Zručnosti (bonus), pevnější úchop (bonus při ověřování šplhu), odolnost

proti horku/chladu (nižší zranění při kontaktu s extrémně horkými/chladnými předměty)

### Chuťové vdaje

Typ: smyslový

Umístění: v ústech nebo v jejich blízkosti

Podoba: umělý zub, kroužek ve rtu, pecička v jazyku (na materiálu v podstatě nezáleží)

Účinky: zlepšení chuti (bonus k Chuti), bonus k Vaření, odhalení jedů (viz kouzlo Odhal jed, PČ)

### Garen

Typ: vnitřní

Účinky: Garen zpracovaný do formy vdaje posiluje schopnost organismu odolávat účinkům magie. Postava s garenovým vdačem má bonus +2 k hodům na odolávání kouzlům.

Opakování: snížení Vůle a Inteligence o 1

### Lintir

Typ: vnitřní

Účinky: Lintirový vdaj posiluje schopnost organismu odolávat mechanickým zraněním. Síla takového zranění způsobeného postavě se snižuje o 2.

Opakování: -2 k Síle léčení při hojení

### Unikátní předměty

#### Helma zmaru

Tento artefakt se nachází v současné době v držení Mortuse Černého.

- Bronzová plná přilba s černým chocholem (Potřebná síla +4, Omezení -1, Ochrana 5, 2 kg).
- Svému nositeli poskytuje infravidění (PPH).
- Pokud by chtěl na nositele někdo zaútočit zezadu, helma ho upozorní. Toto lze obejít např. stínovou podobou zloděje.
- Nositel helmy neomdlévá a nedostává postihy za zranění a únavu, po zaplnění celé mřížky zranění umírá.
- Při každém boji je šance 1 na 1k6, že nositel bude přednostně útočit na ty účastníky boje (přátele i nepřátele), kteří budou viditelně krváčet.
- Věhlas +15.

#### Pelsova tvář

Poslední výrobek slavného albirejského theurga mají v držení jeho žáci, střežící mistrův odkaz.

- Jedná se o stříbrnou masku s věrně vypodobeným lidským obličejem.
- Seslá-li nositel kouzlo či formuli a je-li to možné, je jejich Dosah modifikován bonusem +6.
- Theurg dostává pro vstup do sfér bonus rovný své Úrovni. Fatální neúspěch při vstupu do sfér se vyhodnocuje jako běžný neúspěch.
- Nositel získává schopnost lámat zrcadlit a přesměřovat kouzla, jako by byl čarodějem na úrovni odpovídající jeho, s magenergií stejné kvality.
- Při skládání/modifikování formulí a vyvolávání démonů si theurg přičítá bonus +3.
- Pokud si někdo Pelsovu tvář nasadí, přepadne ho záchvat marnosti nad životem. Také se do něj promítne něco z Pelsovy osobnosti. Celkově to způsobí velmi vážný až kritický stav podobný schizofrenii, který může skončit šilenstvím, komatem, sebevraždou či jiným krajním případem.
- Věhlas +12.

## Zvláštní místa

### Údolí Měsíční studánky

V době úplňku je možné zde úplně vyléčit zranění popsaná v hlavním textu. Pokud se vody napije někdo mimo úplňkovou noc, hází si

**Od1 + 2k6<sup>+</sup>: neúspěch ~ 10 ~ úspěch**

Při neúspěchu utrpí zranění se silou 6 + 1k6 a živlovou příslušností +O a nebude schopen mluvit po 10 dní. Uspěje-li, bude zraněn se silou 1 + 1k6 a živlovou příslušností +O a nebude schopen mluvit po 24 hodin.

Jestliže zde čaroděj stráví 24 hodin a poté provede zaostření vůle, jeho 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.

### Dávar

Jestliže zde čaroděj provede zaostření vůle, bude mít po následujících 10 dní bonus +4 k hodům na seslání všech kouzel magie hmoty (PČ). Další zaostření vůle na tomto místě během uvedené doby nevede ke zvýšení bonusu.

Po dotyku menhiru získává postava imunitu proti zranění zbraněmi bez démona na 6 dní, ale její hlavní vlastnosti podle povolání se snižují podle výsledku hodů

**Od1 + 2k6<sup>+</sup>: snížení o 6 ~ 9 ~ snížení o 2**

Tento efekt se projeví po 4 dnech a 6 dní trvá.

### Dračí jeskyně

Čaroději zde zaostření vůle trvá pouze +42 (20 minut). Pověsti o účinku gejzíru se doposud nepodařilo prokázat.

### Bílá planina

Na postavu, která vstoupí na planinu, zaútočí smečka cca 10 paviánů. Jako parametry použijte hodnoty bílého paviána z modulu HZM. Opice jsou zvláštním druhem myšlenkových bytostí s vyvolávacím pocitem nenávisť (kromě Zesílení pocitu nemají žádné další schopnosti).

### Dakhaja Hurgárr

Kouzlům, jež jsou zde seslána, se zvyšuje Dosah o +6 (je-li to možné). Skřetí čaroděj, který zde provede zaostření vůle, získá tolik magenergie, jako by byl o 3 úrovně výš (maximálně na 21. úrovni). Její kvalita však nemůže přesáhnout jeho skutečnou úroveň.

## Magické anomálie

Princip magických anomálií je popsán v aplikaci modulu ČT. Zde uvedeme pouze několik dalších zpřesňujících informací.

- V případě vlivu na zaostřování vůle můžete použít mechanismus popsáný v aplikaci ČT, který mění množství získané magenergie tak, jako by se čarodějova úroveň zvyšovala nebo snižovala. Mělo by i nadále platit, že by čaroděj neměl získat magenergií s vyšší kvalitou, než jaká mu přísluší podle skutečné úrovně.
- Magické anomálie dokáže neutralizovat či dokonce zvrátit jen úzká skupinka specialistů, kteří by ale neměli pocházet z řad hráčských postav.

## Magická zřídla

Charakter postav jakožto magických zřídla byl již popsán v aplikaci modulu ČT.



# OBEČNÉ DOVEDNOSTI

## Kombinované dovednosti

### Zacházení s ilkamity

Popis ilkamitů obsahuje hlavní text modulu FA. Jestliže se s nimi postava setká a nebude na ně výslovně upozorněna, může si hodit:

**Int + Zacházení s magickými předměty + 2k6<sup>+</sup>:**  
nepozná ~ 10 + 2 za každý chybějící  
předmět ~ pozná

Každý stupeň dovednosti dává bonus k použití ilkamitů při léčbě magických nemocí (viz). Aby se postava mohla v této dovednosti zlepšovat či se ji naučit, musí nejen splnit předpoklady pro zlepšování kombinovaných dovedností, ale najít i vhodné učitele – např. v kterékoli derteonské frakci.

Stupeň	Bonus k Zrč
I.	+2
II.	+4
III.	+6

## POVOLÁNÍ

### Čaroděj

#### Alternativní způsoby získávání magenergie

Čerpání magenergie a sesílání zaklínadel jsou dva velmi náročné procesy, proto je čarodějové zpravidla provádějí odděleně. Asterionští čarodějové ovšem našli způsoby, jak čerpání a sesílání spojit dohromady, i když se jedná o riskantní praktiky. Dokáží totiž pracovat i s přirozenou magenergií jiných bytostí či měnit svou životní sílu na magickou energii. Jedná se ovšem o nouzové případy a s jejich pomocí není zpravidla možné dosahovat stejných výsledků jako při standardním kouzlení. Navíc většina čarodějů např. ze Čtyř království tyto způsoby alespoň na počátku své kariéry vůbec nezná (to platí především o čerpání magenergie z druhých).

#### Čerpání magenergie z živých bytostí

Při tomto způsobu čerpání čaroděj zaútočí na přirozenou magenergií živých tvorů (PPJ) a transformuje ji na magenergií pro sesílání vlastních kouzel. Je zřejmé, že takto nemůže napadnout magenergií jiných čarodějů, kteří o svou přirozenou magenergií přišli během procesu zaostření Vůle, nebo přirozenou magenergií živých bytostí, které svou auru ztratily jinak. Stejně tak nelze čerpat z animovaných nemrtvých, golemů, myšlenkových bytostí apod.

Čaroděj se tento způsob získávání magenergie učí jako oborovou schopnost, tj. dokáže ji využít pouze na sesílání kouzel z příslušného oboru. Pro každý obor se jí tudíž musí učit zvlášť. Jelikož se však jedná o způsob většinou čarodějů zavrhaný, dá postavě pravděpodobně hodně práce, než najde příslušného učitele.

Aby mohl čaroděj magenergií čerpat, musí mít s cílem navázaný Kontakt jako při mentálním souboji (PČ). V závislosti na stupni, jehož čaroděj v daném oboru dosáhl, je zapotřebí Kontakt o jisté síle, jak udává Tabulka čerpání.

### Tabulka čerpání

Stupeň oboru	Minimální Síla kontaktu
1–2	–2
3–4	–4
5–6	–6
7–8	–8
9–10	–10

Jak je z tabulky vidět, čím nižší má čaroděj stupeň oboru, tím silnější musí Kontakt být. Síla Kontaktu jako veličina se při samotném čerpání nepoužije, důležité jsou podmínky, za nichž Kontakt vznikne (PČ). Ty musí být v momentě čerpání splněny, tj. nelze čerpat magenergií pouze na základě zapamatovaného Kontaktu.

Tento způsob čerpání se čaroděj může naučit při přestupu na vyšší úroveň pro obor, pro nějž sežene odpovídajícího učitele. Díky němu se automaticky naučí čerpat s takovým minimálním Kontaktem, jaký odpovídá jeho stupni daného oboru. Dále se tato schopnost zlepšuje automaticky.

**Příklad:** Čaroděj Grax se na 9. úrovni dozvěděl, že existuje uvedená možnost čerpání magenergie, a shodou okolností objevil učitele, který je ochoten ho to naučit (za patřičnou protihodnotu) pro obor mentální magie, kterou má Grax nyní na 5. stupni. Při přestupu na 10. úroveň si zvýší znalost mentální magie na 6. stupeň, a tak se naučí čerpat magenergií z živých bytostí s minimální Sílou kontaktu –6. Jestliže se v budoucnu rozhodne zlepšit si obor mentální magie na 7. stupeň, bude mu stačit minimální Síla kontaktu –8 atd. Takto získanou magenergií však nedokáže použít na jiná kouzla než ta, jež náleží do oboru mentální magie.

Čaroděj může čerpat magenergií až z tolika živých tvorů, kolik je jeho Úroveň. Se všemi musí mít potřebný minimální kontakt, který odpovídá stupni oboru, ze kterého má být kouzlo seslané s touto magenergií.

Čerpání magenergie funguje na principu následujícího hodu na porovnání:

**Hod čaroděje = Úroveň + 2k6<sup>+</sup>**

**Hod cíle = Úroveň + 3 + 2k6<sup>+</sup>**

Čaroděj si hází pouze jednou a výsledek hodu se porovná s výsledky všech cílů. Cíl si čarodějových pokusů může všimnout a v závislosti na svých znalostech pak bude za možného původce považovat právě čaroděje. I kdyby cíl s čerpáním souhlasil, jeho duše se bude podvědomě bránit a je třeba provést hod na odolání.

Z cíle lze získat během hodiny nanejvýš tolik magů, kolik činí jeho Úroveň, převedená podle Tabulky počtu na skutečný počet magů (PPJ). Čaroděj nemůže čerpat magenergií z tvorů, kteří jsou na vyšší úrovni než on. Takový pokus bude automaticky neúspěšný. Pokud cílí sebere veškerou jeho přirozenou magenergií, bude mít tento následující hodinu postih –1 k Síle a Vůli.

Kvalita této magenergie je rovná Úrovni cílové bytosti. Jestliže je cílů víc, odpovídá kvalita získané magenergie nejnižší Úrovni mezi nimi. Takto získané magenergie nemůže mít čaroděj nikdy více, než kolik magů dané kvality by v závislosti na své úrovni získal při běžném zaostření. Tedy čaroděj na 3. úrovni s Vůlí +3 může jednorázově načerpat nanejvýš 9 magů kvality 2 atd.

Protože se nejedná o magenergii předem připravenou pro seslání kouzel, ale narychlo transformovanou magenergií přirozenou, nedokáže ji čaroděj kombinovat s magenergií získanou při zaostření Vůle ani uchovávat delší dobu. Musí ji použít k seslání zaklínadla v kole bezprostředně následujícím po čerpání, jinak o ni okamžitě přijde.

Čerpání prodlužuje dobu seslání kouzla o +3 a je stejně unavující jako běh. Takové kouzlo nelze modifikovat pomocí oborových schopností.

Na závěr je třeba upozornit, že dané praktiky porušují Řád světa, mají negativní dopad na tvárnost čaroděje a mohou přitáhnout pozornost či hněv bohů.

**Příklad:** Náš známý čaroděj Grax zatím postoupil na 12. úroveň, má Vůli +7 a ovládá čerpání magenergie z živých bytostí pro obor mentální magie (7. stupeň) a materiální magie (2. stupeň). V perném dni plném potyček spotřeboval všechnu svou magenergii a nyní se se svou ženou, kněžkou Riel, ocitli tváří v tvář dvěma zabijákům ve zvláštních maskách bez otvorů pro oči. Nemají možnost úniku, Grax je však na čaroděje zdatný bojovník a rozhodne se opatřit si zbraň pomocí kouzla Hůl. Drží Riel pevně za ruku (odpovídá kontaktu se Silou -2, který pro čerpání na kouzla materiální magie potřebuje) a při té příležitosti ze své ženy načerpá magenergii. Na kostkách mu padne 2 a 6, jeho celkový výsledek je tedy 20 (12 + 8). Riel je na 8. úrovni a padne jí 3 a 3, celkem tedy 17 (8 + 3 + 6), takže se Graxovi čerpání zdařilo. Může z ní získat nanejvýš 3 magy s maximální kvalitou 8, na seslání kouzla ale postačí magenergie s kvalitou 3. Celkem by mohl tímto čerpáním shromáždit až 32 magů o této kvalitě, avšak z Riel může získat jen 3 magy a se zabijáky nemá navázaný potřebný Kontakt. Po seslání kouzla bude mít v ruce hůl, se kterou to těm darebákům ukáže. Riel tak ovšem přijde o veškerou svou přirozenou magenergii a bude zesláblá a nesoustředěná (postih -1 k Síle a Vůli).

### Čerpání magenergie ze sebe sama

Tuto variantu používají čarodějové jako východisko z nouze ve chvíli, kdy jim dojde magenergie získaná zaostřením vůle. Prakticky se jedná o to, že čaroděj provede zaostření vůle (přesněji řečeno transformaci své přirozené magenergie na čarodějskou) a seslání kouzla současně (resp. s malým časovým odstupem).

Množství přirozené magenergie se určí podle mechanismu popsaného v PPJ. Tato magenergie svou kvalitou odpovídá čarodějově Úrovni – díky tomu se snadno určí, jaká kouzla bude s její pomocí schopen seslat (zde nezáleží na oboru).

Doba seslání se prodlouží o +3 a samotné kouzlení je stejně unavující jako sprint. Takto seslané kouzlo nelze vylepšovat žádnými oborovými schopnostmi.

Jestliže čaroděj takto spotřebuje veškerou svou přirozenou magenergii, bude mít následující hodinu postih -1 k Síle a Vůli a po tuto dobu nebude schopen provést zaostření vůle.

Při učení se tomuto způsobu čerpání se čaroděj zároveň učí i překonat obranné mechanismy duše, takže si nemusí házet na úspěch jako při čerpání z jiných živých bytostí. Znalost této praktiky je rozšířenější než čerpání z druhých, ale čarodějové po ní sáhnou jen v největší nouzi. Jejím používáním se totiž snižuje odolnost těla proti nepříznivým magickým vlivům a značně vzrůstá pravděpodobnost náказы některou magickou nemocí. Konkrétní účinky necháme na úvaze PJ.

Toto čerpání může čaroděj provést nejdříve hodinu poté, co vypotřeboval poslední mag své čarodějské magenergie resp. své takto transformované magenergie.

## Seslání kouzel

Běžná pravidla DrD+ předpokládají, že všichni čarodějové při seslání obvykle mluví a gestikulují. Na Asterionu ovšem existují i tací, kteří používají pouze jednu z těchto složek. Jestliže bude PJ souhlasit s tím, aby mezi takové čaroděje patřila i hráčská postava, použijte následující, byť trochu zjednodušující pravidla.

Budeme uvažovat, že i v těchto případech je přítomná také druhá složka, pouze je potlačena tak, že si jí běžný člověk nemusí vůbec všimnout. Jestliže takto orientovaný čaroděj bude chtít použít oborovou schopnost, která zcela potlačí jeho dominantní složku, stoupne požadavek příslušné oborové schopnosti na kvalitu magenergie pouze o 1.

**Příklad:** Trpasličí čaroděj Bardak sesílá kouzla tak, že před sebe vykresluje do vzduchu magické runy. Jestliže bude chtít seslat kouzlo Kladivo (základní kvalita magenergie 4) modifikované oborovou schopností „Seslání beze slov“, bude potřebovat magenergii s kvalitou 5.

V případě, že čaroděj bude chtít oborovou schopností zcela potlačit dominující sesílací složku, však požadavek oborové schopnosti na kvalitu magenergie vzroste o 3.

**Příklad:** Elfí čarodějka Omawanga sesílá kouzla pomocí svého nádherného hlasu. Pokud bude chtít seslat kouzlo Důvěra (základní kvalita magenergie 7) pomocí oborové schopnosti „Seslání beze slov“, musí vynaložit magenergii s kvalitou 10.

## Čarodějovi pomocníci

Tato aplikace obsahuje charakteristiky dalších patnácti pomocníků. Krysu, netopýra a sovu může po provedení příslušného obřadu přivolat jakýkoli čaroděj. Ostatní pomocníci jsou již úzce spjati s jednotlivými obory magie, takže je dokáží přivolat pouze příslušní specialisté. Jestliže čaroděj dosáhne v konkrétním oboru 3. resp. 6. stupně, získá zároveň možnost přivolat si nový druh pomocníka. Přehledně to shrnuje Tabulka pomocníků.

Tabulka pomocníků		
Obor magie	Pomocník	
	3. stupeň	6. stupeň
Časoprostorová	džin	ivlit
Energetická	duhový motýl	vanga
Materiální	efreet	chezevin
Investigativní	šotek	lebka
Mentální	stříbrné ryby	zombestu
Vitální	pavouk	xarn

Charakteristiky nových pomocníků jsou uvedeny v Bestiáři.

### Magie pomocníků

Pro krysu, netopýra a sovu platí pravidla pro kouzlení z PČ, pomocníci uvedení v tabulce výše na tom ale jsou s kouzly poněkud jinak. Dokáží sesílat pouze kouzla oboru, k němuž podle tabulky patří, avšak není důležité, zda ona kouzla umí i čaroděj. A stejně tak opačně – takový pomocník nemůže seslat žádné kouzlo, které sice čaroděj umí, avšak nepatří do pomocníčkova oboru. Všechny ostatní náležitosti nutné pro seslání (včetně množství a minimální kvality magenergie) zůstávají v platnosti. Rovněž tak pomocníci neovládají oborové schopnosti čarodějů.

### Více pomocníků

Čaroděj sice mívá zpravidla pouze jednoho pomocníka, ale určité typy pomocníků mohou za určitých okolností přitáhnout

ze Stínového světa dalšího jedince svého druhu. Konkrétně se jedná o krysu, netopýra, duhového motýla a stříbrné ryby. Jestliže by čaroděj v rituálu zvyšujícím pomocníčkovu úroveň uspěl i tehdy, pokud by byla Obtížnost o 6 vyšší, objeví se další pomocníček daného druhu se stejnými charakteristikami (včetně Úrovně), jaké má stávající čarodějův pomocníček/pomocníci. V případě boje pak mohou bojovat i jako hejno (PPJ).

Z hlediska magenergie pomocníků se nic nemění, všichni dohromady mají společný rezervoár, jehož velikost se určí dle pravidel z PČ. Kouzlo sesílají všichni společně. To se z hlediska případného odolávání kouzlu (PČ) projeví bonusem ke Kvalitě magenergie, jak udává následující vzorec:

**Kvalita magenergie + Počet pomocníků - 1 + 2k6+**

### **Živloví čarodějové**

Specializovanou skupinu čarodějů na Asterionu tvoří ti, kteří v sobě cítí spřízněnost s jedním ze základních čtyř živlů (ohněm, vodou, zemí nebo vzduchem). Tato cesta je přístupná i hráčským postavám, ale její zapojení do hry by mělo vycházet především z charakteru postavy čaroděje, nikoli pouze z toho, že to s sebou nese jisté výhody. Žádná hráčská postava by se také neměla stát čarodějem spřízněným s více než jedním živlem.

Živlový čaroděj má také bonus +1 k hodům na vyhodnocování postižení s živlovou příslušností nadbytek nebo nedostatek spřízněného živlu, resp. Síla elementálních zranění příslušného typu je o 1 nižší. Pokud je to možné, jsou tyto efekty kumulativní.

Pokud se čaroděj rozhodne zaostřit vůli ve chvíli, kdy je v okolí zvýšená přítomnost „jeho“ živlu, dokáže získat více magenergie, jako by byl na vyšší úrovni. Platí stejný mechanismus jako pro vybraná místa (viz aplikace modulu ČT), tj. zvyšuje se pouze množství magenergie, s níž už čaroděj dokáže pracovat, nikoli její kvalita.

Následující seznam ukazuje příklady, jaká přítomnost živlu je pro jaké zlepšení zapotřebí.

#### **Oheň:**

- +1 úroveň: táborový oheň (výška plamenů alespoň 1 m), pořádně roztopený krb
- +2 úroveň: velká vatra (výška plamenů alespoň 3 m), kovářská výheň
- +3 úroveň: požár domu, rozpálená pec na tavení kovu
- +4 úroveň: aktivní sopka, požár města, lesa, stepi

#### **Voda:**

- +1 úroveň: alespoň 10 l vody, mrholení, sněhová přeháňka
- +2 úroveň: blízkost jezírka nebo potůčku, silný déšť, silné sněžení
- +3 úroveň: velká řeka, bažina, jezero, liják, chumelenice
- +4 úroveň: moře, ledová pláň, tropická nebo sněhová bouře

#### **Vzduch:**

- +1 úroveň: vyvýšené místo (střecha běžného domu), mírný vánek
- +2 úroveň: vysoké místo (vrcholek věže), silný vítr
- +3 úroveň: vrchol hory (alespoň 1000 m), vichřice
- +4 úroveň: vrchol velehory, tajfun

#### **Země:**

- +1 úroveň: vykopaná jáma (alespoň 2×1×1 m), čerstvě zorané pole
- +2 úroveň: kamenolom, povrchový důl

- +3 úroveň: podzemní důl, přírodní podzemní jeskyně
- +4 úroveň: lavina, zemětřesení, písečná bouře

Je zřejmé, že někdy bude jedna okolnost poskytovat výhody různým živlovým čarodějům. Například sněhová vánice bude zlepšovat zaostřování vodním a vzdušným, písečná bouře vzdušným a zemním nebo požár stepi hnáný větrem vzdušným a ohnivým. Jestliže se však živlový čaroděj dostane do prostředí opačného živlu (oheň × voda, země × vzduch), např. ohnivý čaroděj do bažin, bude se mu schopnost zaostřovat snižovat o tolik, o kolik by se odpovídajícímu čaroději zvyšovala. Pokud by se současně vyskytlo více opačných situací (např. vatra u jezera), bude působit silnější okolnost. Když jsou živly v rovnováze, probíhá zaostření vůle podle běžných pravidel.

Je ovšem důležité si uvědomit, že schopnost získávat více magenergie díky přítomnosti živlu nezaručuje nezranitelnost daným elementem. Takže zaostřování vůle během stepního požáru, padající laviny, záplav nebo hurikánu neskončí obnovou magenergie, ale daleko pravděpodobněji smrtí nešťastného čaroděje, pokud se ovšem účinně nechrání.

### **Spolupráce čarodějů při sesílání/lámání kouzel**

Na rozdíl od pravidel DrD+, kde jsou čarodějové pojeti jako individualisté, mohou asterionští čarodějové své síly skládat. Tento druh magické techniky zpravidla umožňuje čarodějům spojit své síly při sesílání nebo lámání kouzel. Tento druh sesílání se často používá při rituální magii. Aby bylo možné kouzlo společnými silami seslat, musí být splněny následující podmínky:

- všichni čarodějové musí dané kouzlo umět a být v daném oboru alespoň na 5. stupni
- každý musí přispět alespoň 1 magem potřebné kvality
- doba seslání se zvyšuje o +3 za každého čaroděje navíc
- magenergie se zvyšuje o 1 mag za každého čaroděje navíc
- pokud má být vylepšeno oborovou schopností, musí ji všichni ovládat, nelze použít Improvizaci a Mistrovství
- pokud je během seslání narušena koncentrace byt jen jednoho čaroděje, kouzlo je neúspěšné
- pokud s výsledkem kouzla manipuluje jeden čaroděj, musí být vybrán ještě před sesláním

**Hod na seslání = hodnotový součet Int všech čarodějů - Počet čarodějů + součet stupňů oborů - kouzla navíc jednotlivých účastníků + 2k6+**

Jak je vidět, tento způsob se neuplatní při seslání v boji, kdy existuje příliš mnoho faktorů, jež ho mohou narušit. Čarodějové se takto mohou spojit i lámání zaklínadel, ovšem znovu platí, že v boji je takový způsob prakticky nepoužitelný.

### **Rituální magie**

Rituálů existuje velké množství a jejich popis ponecháváme na fantazii hráčů a PJ, inspiraci je možné nalézt v hlavním textu tohoto modulu, kde jsou charakterizovány i níže popsané rituály:

#### **Haghar**

Tento rituál odpovídá pravidlovému kouzlu Voodoo (PČ).

#### **Zambi**

Popis přípravné fáze tohoto temného rituálu je podrobně popsán v hlavním textu. Využívají ho čarodějové, jelikož jim poskytuje dvě podstatné výhody při mentálním souboji. V první řadě jde o to, že oběť pod vlivem rituálu není schopna provést



mentální protiútok, ale z hlediska navyšování Průniku se považuje za mentálně bojující. Dalším bonusem pro čaroděje je pak zvýšení jeho Útoku o 3. Čaroděj může pak cíl využívat pomocí všech svých mentálních praktik a bývá zvykem, že tu poslední představuje Zabití duše.

Pro značnou vražednost tohoto rituálu by se ho neměly hráčské postavy nikdy naučit a stát se jeho cílem jen opravdu výjimečně.

### Wasube

Vycházejte z popisu společného seslání kouzel uvedeného výše.

## Grimoár

### Nová kouzla

#### Prozkoumej magické pole

Obor: investigativní magie  
 Magenergie: 3 mg [4]  
 Náročnost: +18 změna  
 +24 pozitivní/negativní účinky  
 +30 přesné účinky  
 Vyvolání: +20  
 Dosah: dohled  
 Rozsah: koule o poloměru +34  
 Trvání: ihned

Pomocí tohoto kouzla je čaroděj schopen zaznamenat odchylky v magickém poli a případně určit, jaký mohou mít na něho vliv. Při překonání nejnižší Náročnosti pouze zaregistruje změnu, při druhé pozná, zda změna bude mít negativní či pozitivní vliv, u nejvyšší Náročnosti pozná přesné účinky.

#### Ovlivni magickou anomálii

Obor: časoprostorová magie  
 Magenergie: 6 mg [7]  
 Náročnost: +32 oslabení účinků  
 +44 dočasná neutralizace účinků  
 Vyvolání: +36  
 Dosah: dohled  
 Rozsah: 1 magická anomálie  
 Trvání: +51

Toto kouzlo patří ke slabším variantám kouzel, jež pracují s magickými anomáliemi a jež se mohou naučit i hráčské postavy. Aby se čaroděj mohl toto kouzlo naučit, musí mít časoprostorovou magii alespoň na 6. stupni. Kouzlo umožňuje na dobu jedné hodiny zeslabit (v případě nižší Náročnosti) či dokonce neutralizovat působení magické anomálie. Jak se oslabení účinků projeví, bude záležet na konkrétní anomálii, mělo by však platit, že toto oslabení by mělo být přímo úměrné tomu, o kolik se čaroději podařilo překonat základní Náročnost kouzla.

## Theurg

### Tvorba golemů

Z historického hlediska se tvorba golemů stala východiskem pro tvorbu nemrtvých, takže oba směry mají řadu společných rysů.

Z hlediska situace na Asterionu však nepatří tvorba golemů k příliš frekventovaným oborům. Její zásady se teprve pracně objevují na základě výzkumů arvedanského dědictví a tento směr theurgie se vyučuje pouze na nejvyhlášenějších magických univerzitách.

### Stávající schopnosti

Pro samotné oživení golema je zapotřebí ovládat schopnost Práce s nižšími démony.

V rámci schopnosti Démon je univerzální Golem z běžných pravidel nahrazen speciálními druhy golemů, již jsou pojmenovány podle materiálů, z nichž se vyrábí jejich tělesná schránka: Hliněný golem, Kamenný golem, Kovový golem, Dřevěný golem, Rostlinný golem a Živočišný golem. Pro každého z nich existuje samostatná schopnost.

### Nové schopnosti

Tyto schopnosti se může při vhodné příležitosti naučit každý theurg, který splní uvedené předpoklady.

#### Práce s tělesnými schránkami golemů

Tato schopnost poskytuje tvůrcům golemů znalosti nutné pro přípravu těl, do nichž se posléze démoni vtělují.

	Předpoklady	Bonus
I.	Sochařství (I)	+2
II.	Sochařství (II)	+4
III.	Sochařství (III)	+6

#### Práce s ozvěnami prvků

Ozvěny prvků jsou zvláštní postupy, s jejichž pomocí je možné dodávat golemům vpravdě nadpřirozené schopnosti. Každý typ schránky určitý maximální počet ozvěn a v závislosti na zvládnutém stupni této schopnosti je umí theurg využívat. Na prvním stupni je schopen využít 1/3 celkové kapacity ozvěn, na druhém stupni 2/3 a konečně na třetím stupni veškerou možnou kapacitu. Pracovat s ozvěnami prvků se musí theurg učit pro každý druh golema zvlášť.

	Předpoklady	Bonus
I.	Démon (I)	+1
II.	Démon (II)	+2
III.	Démon (III)	+3

#### Obecné charakteristiky golemů

- Všichni golemové jsou naprosto imunní vůči následujícím činitelům: postizením s psychickou Doménou, psychickým zraněním, jedům, nemocem, paralýze, mentální magii, iluzím, ovlivňování citů a pocitů a působení aspektů vzhledu. V rámci mentálního souboje na ně však lze použít praktiky určené pro boj s démony. V parametrech démona v pravidlech DrD+ je sice uvedena Vůle, avšak ta se uplatní pouze při několika málo příležitostech, které se dají vysvětlit z hlediska Asterionu i jinak než jako projev svobodné mysli.
- Stejně jako postavy mají i golemové mřížku zranění se třemi řádky (způsob určení Meze zranění bude popsán níže). Jakmile se začne plnit druhá řádka, může golem získat postihy, reprezentující jeho poškození (opět pro jednoduchost použijeme mechanismus uvedený v pravidlech). Na rozdíl od živých tvorů však po zaplnění druhé řádky neupadne do bezvědomí, ale obdrží postih – 3 k příslušným hodům (není kumulativní s předchozími postihy), a pokud nedostane jiný příkaz, bude bojovat až do svého zničení (zaplnění třetího řádku).
- Golemovi nelze léčit zranění pomocí postupů, které se používají u živých bytostí. Theurgové však znají způsob, jak poškozenou tělesnou schránku vyspravit. Golemové nemají žádnou hranici ošetření a níže uvedený postup je možné opakovat tak dlouho, dokud nebude schránka zcela opravená.

Hod na vyspravení = Zrč + Práce s tělesnými  
schránkami golemů + 2k6<sup>+</sup>  
Základní doba: +36  
Obtížnost = Obtížnost z Tabulky golemů níže + 3

#### Hod na vyspravení:

méně ~ schránka je nenávratně poškozená  
Obtížnost - 6 ~ schránku se nepodařilo opravit,  
lze to však zkusit znovu  
Obtížnost ~ odstranění tolika křížků zranění,  
kolik činí τ (Práce s tělesnými schránkami + 3)

#### Fáze tvorby golemů

Samotné ožívování se skládá ze dvou základních kroků, a sice přípravy tělesné schránky a vlastního oživení. Ty se posléze dělí ještě na několik dalších fází, jak ukazuje následující schéma:

1. Příprava tělesné schránky
  - a) vytvoření tělesné schránky
  - b) vylepšení tělesné schránky (nepovinné)
  - c) vetkávání ozvěn prvků (nepovinné)
2. Oživení
  - a) vložení vazebného předmětu
  - b) přivolání démona

#### Příprava tělesné schránky

Následující text upravuje a upřesňuje pravidla týkající se demona Golem z PT. Místo jeho slovní charakteristiky použijte zde uvedený popis.

#### Vytvoření tělesné schránky

Přestože je možné vytvořit golema téměř jakéhokoli vzhledu, v současné době se na Asterionu vyrábějí téměř výhradě golemové humanoidních nebo zvířecích tvarů. Je to dáno jednak stavem nynějších poznatků, jednak tím, že u těchto podob jsou relativně dobře známy např. zásady pohybu. Navíc mají často reprezentativní funkci a golem v podobě urostlého válečníka nebo statného lva se rozhodně těší tradičně velké oblibě. Rovněž se považuje téměř za samozřejmé, že vzhled golema bude mít jistou estetickou úroveň (to platí skoro pro všechny golemy z arvedanských časů). Golem vzhledu neforemného panáka (jak je popsán v běžných pravidlech) je známkou neschopnosti a nevkusu tvůrce.

#### Materiál

Oproti pravidlům je možné golemy tvořit i z jiných materiálů než jen z pálené hlíny. V závislosti na materiálu, z něhož je tělo vytvořeno, se budou měnit i charakteristiky golema.

**Hlína.** Do této kategorie zahrneme vedle vypálené hlíny i sníh a písek, které theurg dokáže upravit do té podoby, aby držely tvar a byly co možná nejpevnější, byť jejich využitelnost bude omezena dalšími vlivy.

**Kámen.** Pro jednoduchost nebudeme na tomto místě uvažovat o pevnosti různých druhů kamene. Pokud bude PJ chtít, může si tuto kategorii dále členit. Zařadíme sem i led, jestliže má takovou konzistenci, že vydrží i úder železných zbraní.

**Kov.** Nejpoužitelnějším kovem bude železo, i když se může naskytnout i příležitost využít další materiály.

**Dřevo.** Stejně jako u kamene nebudeme ani zde rozlišovat mezi různými druhy dřev.

**Rostlinný materiál.** Golemové vytvoření z květin, listů nebo kořenů jsou opravdu vzácná, ale i s nimi je možné se setkat.

**Živočišný materiál.** Zde se jedná především o maso, jež theurg díky svým znalostem dá dohromady. Nemusí se jednat o maso z jednoho jedince, ale nesmí obsahovat např. kosti. Z kostí lze zase vytvořit jiný druh golema spadající do této kategorie apod. Do této kategorie zařadíme pro zjednodušení i vosk.

#### Vlastnosti tělesné schránky

Následující tabulka udává některé důležité charakteristiky golemů. Ochrana je přibližným ekvivalentem Ochrany zbroje a má i stejné využití, Obtížnost se vztahuje k hodům na úspěch výroby tělesné schránky a Počet ozvěn představuje maximální kapacitu ozvěn prvků, jež je démon schopen pojmout.

Tabulka golemů			
Materiál	Ochrana	Obtížnost	Počet ozvěn
Hlína	18	+12	9
Kámen	36	+18	12
Kov	24	+24	15
Dřevo	12	+21	6
Rostlinný materiál	2	+9	1
Živočišný materiál	2–3	+9	3

#### Zranitelnost golemů

Vzhledem k materiálu, z něhož se někteří golemové vyrábějí, jsou některými typy útoků zranitelnější.

**Ledový golem:** je-li mu způsobeno elementární zranění s živlovou příslušností +O, zvyšuje se jeho Síla o 6.

**Voskový golem:** je-li mu způsobeno elementární zranění s živlovou příslušností +O, zvyšuje se jeho Síla o 6.

**Dřevěný golem:** je-li mu způsobeno elementární zranění s živlovou příslušností +O, zvyšuje se jeho Síla o 3.

#### Vylepšení tělesné schránky (nepovinné)

Následující doplňky jsou nepovinnou součástí tělesné schránky. U každého z nich je uveden parametr Obtížnost, který udává hodnotu, o niž se zvýší Obtížnost přípravy tělesné schránky.

#### Ostré pařáty

Obtížnost: +3

Golemovi se na ruce připevní několik nabroušených kovových ostří, která může používat při boji beze zbraní (při animačním rituálu ale musí získat bojovou dovednost Boj beze zbraní). Pro boj ostré pařáty považujte za zbraň s charakteristikami nože.

Toto vylepšení je možné pouze u dřevěných golemů a golemů z živočišných materiálů.

#### Ostré pařáty s jedovými váčky

Obtížnost: +4

Ostří jsou v tomto případě spojena s jedovými váčky umístěnými pod kůží (z toho důvodu není tuto úpravu možné použít u kostlivce). Při každém zásahu se do krve oběti dostane jed:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 8, Živel = +Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo.

Jed se vytváří z tělových tkání a schránka se tak postupně opotřebovává. Podle četnosti vytváření nových dávek jedu vydrží schránka pouze 5–18 let.

Existují i obdobné úpravy s jinými typy jedů.

Lze použít pouze u golemů z masa.

#### Výztužení

Obtížnost: +4

Poskytuje golemům výhodu vyšší obranyschopnosti. Jejich základní Ochrana je rovna 5, pokud už předtím nebyla vyšší. Nevýhodou je ztížená pohyblivost, jež se projevuje jako Omezení -1 (PPH). Má-li na sobě golem ještě běžnou zbroj, efekty Omezení se sčítají.

Toto vylepšení lze použít pouze u golemů z rostlinných a živočišných materiálů.

#### *Žahavý dotyk*

Obtížnost: +4

Schránka golema bude napuštěna dotykovým jedem, jehož působení se vystaví každý, kdo na golema (úspěšně i neúspěšně) zaútočí beze zbraně. Vždy si musí hodit proti jedu:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo.

O tvorbě jedu a zaměnitelnosti s jiným platí totéž co u ostatních pařátů s jedovými váčky.

Používá se pouze u golemů ze dřeva, rostlinných a živočišných materiálů.

#### *Hrůzný vzhled*

Obtížnost: +1 / +2 / +3

Pomocí zvláštních úprav se u golema dosáhne tak hrůzného vzhledu, že protivníka může zahnat na útek už pouhý pohled na útočící stvůru. Toto vylepšení funguje stejně jako kouzlo Strach (PČ) a působí na všechny, kdo golema vidí. Obtížnost +1 odpovídá v popisu kouzla Síle -1, Obtížnost +2 Síle -2 a Obtížnost +3 Síle -3. Z hlediska herních mechanismů se nejedná o kouzlo, takže ho nelze např. zlomit nebo přeměrovat, ale lze proti němu využít schopností jednotlivých povolání, které se týkají manipulace se strachem.

#### **Vetkávání ozvěn prvků (nepovinné)**

Vetkávání ozvěn prvků náleží k nejsložitějším úpravám tělesné schránky. Tato modifikace je vždy nepovinná a theurgové ji používají až po získání zkušeností s tvořením normálních, ne-vylepšených golemů. Oproti výše uvedeným vylepšením dodají ozvěny prvků golemům vlastnosti nadpřirozené či magické, kterých by se nedalo čistě mechanickým způsobem dosáhnout.

Vetkávání se děje pomocí takzvaných ozvěn prvků. Existuje šest ozvěn prvků: čtyři se vyjadřují přímo pomocí názvů jednotlivých elementů (oheň, voda, vzduch, země), další je obrácená polarita (rozvíjí vlastnosti prvků opačným směrem) a spojení protikladů, které je u některých kombinací nezbytné. Normálně je zvýšení Obtížnosti za použití jednotlivých ozvěn následující:

**oheň, voda, vzduch, země:** +1 za každý použitý prvek

**obrácená polarita:** +1 za každý použitý prvek + 1

**spojení protikladů:** +1 za každý použitý prvek + 2

Příklad: Ozvěna prvků „oheň + země“ zvýší Obtížnost o 2, „oheň + obrácená polarita“ také o 2, „oheň + země + obrácená polarita“ o 3, země + vzduch + spojení protikladů“ o 4, „země + vzduch + obrácená polarita + spojení protikladů“ o 5.

Jak již bylo řečeno v hlavním textu, z jednotlivých ozvěn prvků se dají poskládat kombinace, které vylepší golemovi některé charakteristiky nebo mu umožní používat nové schopnosti. Kombinace je možné tvořit více méně libovolně s následujícími omezeními:

- Každou ozvěnu je možné použít pouze jednou (jak ukážeme později, existují z tohoto pravidla výjimky).
- Vyskytnou-li se v kombinaci ozvěny dvou protikladných elementů (voda × oheň, země × vzduch), je nutné společně s nimi vetknout i ozvěnu spojení protikladů (bez výjimky).
- Jednotlivé formy golemů jsou schopny použít jen určitý maximální počet ozvěn. Maximum pro jednotlivé formy je uvedeno přímo v popisu. Jeho využití závisí na stupni schopnosti Práce s ozvěnami prvků daného theurga.
- Ozvěny prvků zvyšují rovněž požadavky na kvalitu vazebného předmětu. Součet Obtížností za ozvěny prvků a celkové Náročnosti animovaného nemrtvého by neměl přesáhnout kapacitu vazebného předmětu (viz dále).
- Při vytvoření jednoho golema je možné použít více kombinací, pokud to kapacita ozvěn dovolí, a přidávat tak golemovi další vlastnosti. Jednotlivé kombinace se navzájem nijak neruší ani nevylučují. Je dokonce možné seslat dvě či více stejných kombinací, nemá to ale na schopnosti golema žádný vliv.
- Některé schopnosti svým účinkem odpovídají čarodějovým kouzlům. Takovým schopnostem se dá odolávat stejným způsobem, nedají se však lámat, zrcadlit či přeměrovat.
- U některých druhů ozvěn prvků je třeba ještě respektovat další předpoklady či omezení, jež jsou uvedeny v hranatých závorkách.

Nyní popíšeme konkrétní možnosti známých či typických kombinací.

*oheň* – +2 k Síle [nelze použít u golemů z ledu, dřeva a vosku]

*voda* – +2 k Mezi zranění

*země* – +1 k Ochráně zbroje

*vzduch* – +1 k Obratnosti

*oheň+obrácená polarita* – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +O či -Vo způsobených golemovi bude o 6 nižší

*voda+obrácená polarita* – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +Vo či -O způsobených golemovi bude o 6 nižší

*země+obrácená polarita* – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +Z či -Vz způsobených golemovi bude o 6 nižší

*vzduch+obrácená polarita* – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +Vz či -Z způsobených golemovi bude o 6 nižší

*oheň+země* – každý zásah golema (i zbraní) způsobí další elementální zranění popálením se silou 1k6 (živlová příslušnost +O) [nelze použít u golemů z ledu, dřeva a vosku]

*oheň+vzduch* – každý zásah golema (i zbraní) způsobí další elementální zranění se silou 1k6 přebytkem vzduchu (+Vz)

*voda+země* – po každém zásahu golema (i zbraní) si oběť musí hodit proti jedu:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +6, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = 1k6, Doba propuknutí = 1 kolo.

*voda+vzduch* – každý zásah golema (i zbraní) způsobí další elementální zranění se silou 1k6 poleptáním (+Vo)

*oheň+země+obrácená polarita* – golem může jednou za 5 kol použít stříknutí žhavé lávy. Funguje jako kouzlo Ohnivý dech (PČ) se silou +9 a k Útočnosti se již nic nepřičítá. Způsobené zranění má živlovou příslušnost +O. [lze použít pouze u golemů z kamene]

*oheň+vzduch+obrácená polarita* – golem může jednou za 5 kol seslat až na dvě postavy výboj, který svým účinkem odpovídá kouzlu Blesk (PČ) s Útočností 9.



*voda + země + obrácená polarita* – golem může každé kolo místo běžného útoku plivnout žiravinu, která působí při kontaktu s kůží (ÚČ 2 + Střelba golema, Dostřel Sil golema, útok nepůsobí zranění, ale oběť odolává postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +7, Velikost = 8, Živel = -Z, Účinek = Velikost, Doba propuknutí = 1 kolo. [funguje pouze u golemů z rostlinných a živočišných materiálů]

*voda + vzduch + obrácená polarita* – golem může jednou za pět kol použít ledový dech. Funguje jako kouzlo Ohnivý dech (PČ) se Silou +9 a k Útočnosti se již nic nepřičítá. Způsobené zranění má živovou příslušnost -O.

*oheň + voda + spojení protikladů* – golem se pohybuje rychleji a díky tomu má bonus +3 k Rychlosti [nelze použít u golemů z kovu a kamene]

*země + vzduch + spojení protikladů* – při každém zásahu golema (i zbraní) musí oběť čelit paralýze:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 6, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost/2, Doba propuknutí = ihned.

*oheň + voda + spojení protikladů + obrácená polarita* – při každém zásahu golema (i zbraní) se oběti sníží Obratnost o 1 na 1k6 dnů

*země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita* – při každém zásahu golema (i zbraní) se oběti sníží Síla o 1 na 1k6 dnů

*oheň + země + vzduch + spojení protikladů* – golem se může jednou za 3 kola teleportovat na jakékoliv místo v okruhu 15 metrů (je-li toto místo plné, teleportace se nezdaří bez dalších následků)

*oheň + země + voda + spojení protikladů* – golem může vyvolat ve vybraných postavách strach; účinky jsou stejné jako u kouzla Strach (PČ) se Silou -3; sčítá se s případným vylepšením schránky Hrůzný vzhled a pro odolávání platí pravidla uvedená u tohoto vylepšení. Na cíle, které odolaly, už golem tuto schopnost nemůže použít.

*voda + země + vzduch + spojení protikladů* – při zásahu golema je oběť nakažena transmutózou

*voda + oheň + vzduch + spojení protikladů* – golem může létat jako pomocí kouzla Táhle nahoru (PČ) s Náročností +19 a Rychlostí letu +4.

*oheň + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita* – golem golema se vytvoří neviditelné pole, které svými účinky odpovídá kouzlu Kruh bezpečí (PČ) s poloměrem +0.

*oheň + země + voda + spojení protikladů + obrácená polarita* – golem je neviditelný, jako by byl pod vlivem kouzla Neviditelnost (PČ) s Náročností +19 a neomezeným trváním

*voda + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita* – golem golema existuje „zóna ticha“ (kruh o poloměru 10 sáhů, v jehož středu je golem); účinky jsou obdobné jako u kouzla Tichá doména (PČ), uvnitř kruhu ale není možné kouzlit za použití hlasu (se všemi z toho plynoucími důsledky)

*voda + oheň + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita* – zásahy zbraněmi bez démonů nezpůsobují golemovi žádné zranění ani na něj jinak neúčinkují

*oheň + voda + země + vzduch + spojení protikladů* – golem se dokáže snaže vypořádat se svým poškozením – každé kolo může použít regeneraci se Silou léčení +5, jež ovšem účinkuje pouze na běžná zranění; této regeneraci není možné zabránit.

*oheň + voda + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita* – každý zásah golema (i zbraní) způsobí oběti kromě běžného zranění navíc i další psychické zranění se silou 1k6.

Následující kombinace jsou mezi theurgy obecně známé a měly by posloužit jako příklady pro vytváření vlastních kombinací

ozvěň prvků (pochopitelně po konzultaci s PJ). Je ale důležité si uvědomit, že je možné jich použít pouze tehdy, jestliže jsou dodrženy přesně podmínky, jejichž zjištění bylo otázkou nesčíslně experimentů a mnoha obětí. Tyto předpoklady jsou uvedeny v hranatých závorkách za kombinací ozvěň. Při jejich nedodržení dojde při pokusu o svázání démona automaticky k neúspěchu.

*vzduch + vzduch + země + spojení protikladů + obrácená polarita* – golem se může pohybovat, jako by byl pod vlivem kouzla Transpozice (PČ) s Náročností +19. [v žádné jiné kombinaci nesmí být použita ozvěna ohně; funguje pouze u golemů z rostlinných a živočišných materiálů]

*oheň + vzduch + oheň* – golem může jednou za pět kol vydat ultrazvukový tón, při němž si musí v okolí 10 sáhů majitelé hodit za každý železný předmět bez démona 1k6. Při výsledku 1-3 je předmět poškozen; poškození závisí na druhu zasaženého předmětu, u zbraní se pokaždé sníží Zranění o 2, u zbrojí potom Ochrana o 1 [funguje pouze u golemů z kamene]

*voda + oheň + země + země + spojení protikladů + spojení protikladů + obrácená polarita* – zásahy zbraněmi s démony nezpůsobují golemovi žádné zranění ani na něj jinak neúčinkují [ve vazebném předmětu musí být použit rubín]

### Úspěch při tvorbě tělesné schránky

Jak dobře se schránku podaří vytvořit, závisí na theurgově Zručnosti, stupni dovednosti Práce s tělesnými schránkami golemů a dovednosti Sochařství, jež je zapotřebí k vlastní výrobě. Jestliže se používá vetkávání ozvěň prvků, přičítá se odpovídající bonus i za tuto schopnost.

Základní doba práce činí 10 dní (+93) mínus 1 den za každý stupeň dovednosti Sochařství.

**Tvorba schránky =**

**= Zrč + Sochařství + Práce s tělesnými schránkami golemů + (Práce s ozvěňami prvků) + 2k6+**

**Tvorba schránky:**

**Neúspěch ~ Obtížnost + Obtížnost vylepšení + Obtížnost ozvěň prvků ~ Úspěch**

### Vlastní oživení

#### Obecné zásady animačního rituálu

1. K rituálu je potřeba mít patřičně připravenou tělesnou schránku a vazebný předmět, během samotného ožívování již další úpravy nejsou povoleny.
2. Než theurg započne s ožívováním, musí si ujasnit, jaké volitelné parametry (tělesné vlastnosti, Výdrž) a schopnosti bude golem mít. Rovněž tak si musí vybrat, jaký typ Náklonnosti využije. V závislosti na tom se patřičně upraví Náročnost samotného přivolávání démona.
3. Animačního rituálu se může aktivně účastnit pouze jeden theurg. Jiní ho mohou při práci pozorovat (což se za účelem studia často děje), nesmí mu ale nijak pomáhat. Všechny úkony v rámci rituálu (tedy nikoliv např. přípravu tělesné schránky) musí vykonat pouze jedna osoba.
4. Pro oživení golema se použijí veškerá pravidla pro vyvolávání démonů.

#### Parametry démona

Všechny parametry se shodují s démonem Golem popsáným v PT, pouze základní Náročnost se snižuje na +31. Všechny golemy je také možné vyvolat s Neomezenou výdrží (PT). Vlastnosti Síla, Obratnost a Zručnost se liší podle druhu golema, jak



udává následující přehled. Všichni golemové pak mají vlastnost Schopnosti (viz níže).

Tyto hodnoty odpovídají golemům, u nichž hlavní rozměr (zpravidla výška nebo délka) nepřesahuje 2,5 metru. Jestliže bude chtít theurg vytvořit golema větších rozměrů, může PJ rozhodnout, že základní vlastnosti nejsou dostačující, a tedy je třeba démona patřičně posílit.

#### Hliněný golem

Síla:	+10	+1/+1
Obratnost:	-10	+1/+1
Zručnost:	-10	+1/+1

#### Kamenný golem

Síla:	+20	+1/+1
Obratnost:	-15	+1/+1
Zručnost:	-15	+1/+1

#### Kovový golem

Síla:	+18	+1/+1
Obratnost:	-13	+1/+1
Zručnost:	-13	+1/+1

#### Dřevěný golem

Síla:	+8	+1/+1
Obratnost:	-5	+1/+1
Zručnost:	-8	+1/+1

#### Rostlinný golem

Síla:	-2	+1/+1
Obratnost:	-1	+1/+1
Zručnost:	-5	+1/+1

#### Živočišný golem

Síla:	+0	+1/+1
Obratnost:	-2	+1/+1
Zručnost:	-2	+1/+1

#### Mez zranění golemů

V případě hliněných, kamenných, kovových a dřevěných golemů závisí Mez zranění především na materiálu, z něhož jsou vyrobeni. Proto je v jejich případě Mez zranění rovná parametru Ochrana z výše uvedené tabulky. U rostlinných a živočišných golemů ovšem daleko více závisí na vlastnostech démona, proto se u nich rovná  $\tau(10 + \text{Sil})$ .

#### Schopnosti (nepovinné)

Schopnosti jsou tím, co činí z golema neúnavného dělníka, zapřítelého bojovníka či vždy připraveného sluhu. S jejich pomocí se učí i těm nejjednodušším činnostem. Bez nich bude maximálně vnímat okolí a pohybovat se, ale nebude schopen žádné adekvátní reakce. Pomocí schopností je možné naučit golema jen takové činnosti, k nimž není potřeba magie, které zvládne jen pomocí normální fyziky. Následující seznam není samozřejmě kompletní a hráči ho mohou po dohodě s PJ dále rozšiřovat.

Základní schopností, kterou má každý golem, je Pohyb. V naprosté většině případů se bude jednat o chůzi, pouze při dodržení jistých zásad je možné, aby měli golemové jako základní pohyb plavání či let. Nutné zásady jsou uvedeny níže u popisů schopností Let a Plavání.

#### Boj s <zbraně>

Náročnost: +2 za stupeň

Pomocí této schopnosti lze golema naučit bojovat s konkrétní zbraní (či beze zbraně) jako pomocí obecné dovednosti Boj s <kategorie zbraní>. Každý stupeň Náročnosti odpovídá jednomu stupni dané dovednosti a podle toho se spočítají i příslušné postihy. Je důležité si uvědomit, že golem se musí učit bojovat s každou konkrétní zbraní, nikoli pouze s kategorií! Pokud tedy bude theurg chtít, aby ovládal na 3. stupni všechny zbraně z kategorie Šavle a tesáky uvedené v Tabulce zbraní (PPH), stoupne Náročnost o +15 (3 stupně  $\times$  5 zbraní). Jestliže bude golem bojovat s nenaučenou zbraní, bude mít postih -6 k ÚČ, Krytu i ZZ. U většiny golemů se tato schopnost omezuje nanejvýš na Boj beze zbraně.

Dovednost Boj se dvěma zbraněmi se stačí naučit pouze jednou a golem se tak automaticky naučí používat všechny zbraně, které ovládá samostatně. Pro golema rovněž platí postihy za Chybějící sílu, ale nikoli postih za nedominantní ruku.

#### Chůze a běh

Náročnost: +2

Tento doplněk vyžaduje, aby měla socha golema vytvořené vhodné končetiny. Modifikátor náročnosti se použije tehdy, pokud chůze a běh nemají představovat základní druh pohybu démona.

#### Let

Náročnost: +5

Tento doplněk vyžaduje, aby měla socha golema již vytvořené křídla. Modifikátor náročnosti se použije tehdy, pokud let nemá představovat základní druh pohybu démona. Nelze použít u kamenných golemů.

#### Mluvení

Náročnost: +4

Jedině s pomocí této schopnosti umí golem sdělovat informace i jinak než pomocí telepatie, tudíž i někomu jinému než svému majiteli. V rámci schopnosti je obsažena i slovní zásoba a pravidla syntaxe a sémantiky. Golem bude vždy hovořit pouze jedním jazykem, a to tím, který je rodnou řečí jeho stvořitele. Součástí schopnosti je i znalost a používání základních posunků či intonace.

Schránka golema musí mít za tímto účelem vytvořená ústa.

#### Nošení zbroje

Náročnost: +2 za stupeň

Platí stejná pravidla jako pro postavy. Na rozdíl od Boje s <kategorie zbraní> je tato dovednost aplikovatelná univerzálně na všechny zbroje, tj. není třeba učit se ji pro každý druh zbroje zvlášť. Stále je třeba zohlednit eventuelní Chybějící sílu.

Toto vylepšení ze zpravidla používá pouze u golemů z rostlinných a živočišných materiálů.

#### Používání štítu

Náročnost: +2 za stupeň

Platí stejná pravidla jako pro postavy. Na rozdíl od Boje s <kategorie zbraní> je tato dovednost aplikovatelná univerzálně na všechny štíty, tj. není třeba učit se ji pro každý druh štítu zvlášť. Stále je třeba zohlednit eventuelní Chybějící sílu.

#### Plavání

Náročnost: +3

Tento doplněk lze použít pouze u golemů ze dřeva nebo živočišných materiálů (u vosku je třeba dbát na teplotu vody) nebo ledu (rovněž pozor na teplotu vody). Jestliže má golem podobu tvora, který žije ve vodě (delfín, žralok, nymfa), jedná se v pří-

padě plavání o jeho základní pohyb, uvedená Náročnost platí pro situaci, kdy má golem humanoidní tvar.

#### Práce

Náročnost: +2 za stupeň

Díky této schopnosti se golem naučí vykonávat určitou činnost. Existuje mnoho variant podobně jako u bojových dovedností, inspiraci lze nalézt v kapitole Obecné dovednosti v PPH.

#### Smysly

Náročnost: +2 za jeden smysl; +1 za zvýšení jeho stupně

Tato schopnost funguje stejně jako odvozená vlastnost Smysly. Golem má sice všechny běžné smysly sám o sobě, ale teprve pomocí této schopnosti dokáže smyslové vjemy interpretovat a např. sdělit, co viděl nebo slyšel. Základní stupeň Smyslů je u všech druhů golemů +0. V rámci této schopnosti lze rovněž za každé zvýšení Náročnosti o 1 zvýšit stupeň jednoho smyslu o 1. Záleží na theurgovi, které smysly bude považovat za důležité. Zpravidla asi půjde o zrak, sluch a čich, hmat a chuť pouze výjimečně. Má-li mít golem rovněž infravidění či jiné zvláštní smyslové vylepšení, zvyšuje se Náročnost o další +2.

**Příklad:** Aby mohl golem používat Zrak na stupni +4 s infraviděním, bude nutné zvýšit jeho Náročnost o 8 (+2 za zrak jako takový, +4 za zvýšení stupně o 4 a +2 za infravidění).

#### Stráž

Náročnost: +3

Poměrně speciální schopnost týkající se účelu, pro který se golemové často používají. Majitel může kdykoliv (nejen při animačním rituálu) zadat příkazy určující, co má golem hlídat, jakým způsobem (stát nehybně na místě, chodit mezi určenými souřadnicemi) nebo jak se má zachovat v které situaci (spatří-li vetřelce, zaútočit na ně, jít to oznámit, pokud předmět bude uzmut, pokusit se ho dostat zpět atd.). V rámci hlavní činnosti, tj. hlídání, může být spektrum variant příkazů velmi široké. Příkazy také může kdykoliv ve všech směrech změnit. Má-li golem také bojovat, upotřebí Boj s <kategorií zbraní>.

#### Vazebný předmět

Vazebný předmět je nezbytnou součástí těla golema, se kterým se spojí při animačním rituálu. Prakticky jedině odstraněním vazebného předmětu je možné golema „zabít“. Pro účely pravidel nastane oddělení předmětu od těla v okamžiku, kdy dojde k zaplnění třetího řádku v golemově mřížce zranění. Až do okamžiku zániku golema je vazebný předmět magicky fixován a nelze na něj nijak působit (magické zrezivění, ultrazvuk, přeměna kovu).

Kvalita vazebného předmětu úzce souvisí s Náročností golema. Každý vazebný předmět má uveden rovněž parametr Maximální náročnost. Jak již bylo řečeno dříve, celková Náročnost golema (včetně navýšení za posílené vlastnosti a schopnosti) plus Obtížnost za ozvěny prvků nesmí přesáhnout parametr Maximální Náročnost vazebného předmětu. Je tedy vidět, že čím má být golem mocnější, tím kvalitnější musí být vazebný předmět. Je nezbytné použít umělecky zpracované šperky nebo alespoň drahé kameny, kapacita potom bude záležet na použitém kovu a zpracování kamene.

V následující tabulce jsou uvedené Maximální náročnosti pro jednotlivé typy předmětů. Pokud celková Náročnost golema překročí zde daný údaj, pokus o svázání démona automaticky neuspěje.

Co lze považovat za šperk, necháváme na úvaze PJ. Mělo by na něm být patrně zřetelné zpracování nejen řemeslné, ale i umělecké, vytvářející estetický dojem. Za šperk z daného kovu považujeme takový, ve kterém tento kov tvoří nadpoloviční složku. Nebroušeným kamenem může být polodrahokam i drahokam. S použitým materiálem by se měly zvětšovat i použité kameny. Ty zasazené do železných a stříbrných šperků mohou být téměř nepatrné (brilianty v náušnicích jsou dobrým příkladem), naopak samostatně použité drahokamy a polodrahokamy by měly mít velikost minimálně palce u ruky.

Jestliže se v případě kamene jedná o agiaron (viz modul NS), zvyšuje se Maximální náročnost o 6 u nebroušeného a 12 u broušeného drahokamu.

Předměty, které byly umístěny do magického pole na Joardu (viz modul NS) a byly z něj odstraněny dříve, než začal probíhat negativní proces, mají Maximální náročnost o 18 vyšší oproti hodnotě uvedené v tabulce.

#### Tabulka vazebných předmětů

Typ předmětu	Max. Náročnost
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (bez kamene)	+40
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (s nebroušeným kamenem)	+45
Stříbrný šperk (bez kamene)	+50
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (s broušeným kamenem)	+55
Stříbrný šperk (s nebroušeným kamenem)	+60
Zlatý šperk (bez kamene)	+65
Stříbrný šperk (s broušeným kamenem)	+70
Zlatý šperk (s nebroušeným kamenem)	+75
Polodrahokamy	+80
Lintirový šperk (bez kamene)	+85
Garenový šperk (bez kamene)	+90
Nebroušené drahokamy	+95
Zlatý šperk (s broušeným kamenem)	+100
Lintirový šperk (s nebroušeným kamenem)	+105
Garenový šperk (s nebroušeným kamenem)	+110
Broušené drahokamy	+115
Lintirový šperk (s broušeným kamenem)	+120
Garenový šperk (s broušeným kamenem)	+125

Z hlediska vazeb golema představuje vazebný předmět „organ vědomí“, spojující tělesnou schránku golema s artificální animou příslušného démona. K zániku golema může tedy dojít i tehdy, pokud se přeruší vazba mezi vazebným předmětem a animou démona.

Pokud bude chtít PJ dovolit hráčským postavám tvořit golemy, doporučujeme, aby jim pro zvýšení napětí neprozrazoval přesné hodnoty kapacity Náročnosti vazebných předmětů.

#### Vazebný krystal

Vazebný krystal slouží k zaklínání Crona (PT), který předává příkazy všem démonům-golemům, jejichž vazby drží. Kapacitu jednotlivých drahokamů obsahuje již aplikace modulu ČT.

#### Psionik

Psionik není pro účely této aplikace samostatným povoláním. Na psioniky můžete pohlížet jako na čaroděje ovládající mentální magii resp. některá kouzla z investigativní a vitální magie.

# BESTIÁŘ

## Myšlenkové bytosti

### Nové schopnosti myšlenkových bytostí

**Vycítění magie** reprezentuje schopnost myšlenkové bytosti zaznamenat přítomnost magie v okruhu +10 + Úroveň myšlenkové bytosti + 10. Magií se v tomto případě rozumí aktivní čarodějovo kouzlo nebo theurgova formule. Bytost si hází rozšířený hod na úspěch Úroveň + 2k6+. Obtížnost odhalení jednotlivých magických jevů se rovná jejich Náročnosti/2. Zaregistruje všechny jevy, jejichž Obtížnost se hodem podařilo překonat. Bytost bude schopná určit místo, kde se nacházejí.

### Popis myšlenkových bytostí

#### Džin

Vyvolávací pocity: pokora nebo zpupnost

Schopnosti: Vidění ve tmě II

Rezistence: Mentální magie (5), Neviditelnost (4), Psychické útoky (4)

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

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 4. úroveň, Rezistence na Vitální magii (4) – 6. úroveň, Rezistence na Materiální, Energetickou a Časoprostorovou magii (5) – 10. úroveň

Vlastnosti:  $-/+8/-$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -3

Výdrž: +2

Rychlost: — (nelze ho oddělit od láhve)

Smysly:  $-/-/-/+2/+3$

BČ: +8

ÚČ: —

OČ: +6

Ochrana: 0

Zranění: —

Velikost: -4

Rozměry: 1 m / -

Pokud je džin zabit, musí čaroděj provést znovu přivolávací obřad. K hodu na vyvolání dostává bonus +1 za každou úroveň, kterou džin měl (včetně té, na které byl zabit). V případě úspěchu se před čarodějem objeví všechny věci, které měl džin v láhvi (viz Klíč bytostí astrálních).

Vzdušní živloví kouzelníci mají pro přivolání džina bonus +2 k hodu na přivolání, zemní mají naopak postih -2.

#### Krysa

Vyvolávací pocity: odvaha nebo deprese

Schopnosti: Vidění ve tmě I, Vycítění magie, Vycítění nebezpečí

Rezistence: Psychické útoky (3)

Imunity: Iluze, Neviditelnost

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 4. úroveň, Vidění ve tmě III – 8. úroveň, Rezistence na Mentální magii (5) – 9.úroveň

Vlastnosti:  $-7/+6/-5$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -8

Výdrž: -1

Rychlost: +1\*

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

BČ: +5

ÚČ: +3

OČ: +5

Ochrana: 0

Zranění: -4 B

Velikost: -18

Rozměry: - / 0,15 m

Dokáže dát dohromady hejno krys (PPJ, úroveň jako krysa). Doba, kterou k tomu potřebuje, závisí na okolnostech (v podzemí velkého města stačí několik minut, na poušti se jí to nemusí vůbec podařit).

#### Sova

Vyvolávací pocity: sebevědomí

Schopnosti: Vidění ve tmě II

Rezistence: Mentální magie (5), Psychické útoky (4)

Imunity: Zmatení

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 5. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 8. úroveň, Rezistence na Vitální magii (4) – 11.úroveň

Vlastnosti:  $-3/+5/-4$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -2

Výdrž: +4

Rychlost: +8 let

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

BČ: +5 křídla

+4 zobák

ÚČ: +3 křídla

+3 zobák

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: -1 D křídla

+1 S zobák

Velikost: -16

Rozměry: 0,3 m / -

Pokud čaroděj sesílá kouzlo a sova je blíže než +34 (50 m), má čaroděj bonus +2 k hodu na seslání.

#### Šotek

Vyvolávací pocity: zpupnost

Schopnosti: Maskování (14), Vidění ve tmě II

Rezistence: Iluze (9), Neviditelnost (6), Psychické útoky (2)

Imunity: Zmatení

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 7. úroveň, Neviditelnost I – 12. úroveň, Neviditelnost II – 15.úroveň, Neviditelnost III – 18.úroveň

Vlastnosti:  $-1/+7/+5$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -6

Výdrž: +1

Rychlost: +2

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

BČ: +6

ÚČ: +3

OČ: +5

Ochrana: 0

Zranění: -4 D

Velikost: -20

Rozměry: 0,15 m / -

Zemní živloví kouzelníci mají pro přivolání šotka bonus +2 k hodu na přivolání, vzdušní mají naopak postih -2.

## Xarn

Vývolávací pocity: strach + deprese

Schopnosti: Jed (viz níže), Vycítění nebezpečí

Rezistence: Iluze (7), Neviditelnost (5)

Imunity: Jed, Mentální magie, Odsávání života, Paralýza, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Jed (viz níže), Maskování (10) – 10.úroveň

Vlastnosti:  $-2/+8/-7$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: 0

Výdrž: +1

Rychlost:  $-7$  (při vymřštění +5)

Smysly:  $+1/+0/+3/-6/-7$

BČ: +10

ÚČ: +5

OČ: +6

Ochrana: 1

Zranění:  $-1$  B

Velikost:  $-13$

Rozměry:  $-/1$  m

V kole, kdy xarn útočí, nemůže čaroděj nic dělat (považuje se za plně soustředěný).

Při vyvolání a pak každou 3. úroveň si čaroděj vybere jeden z následujících jedů:

$-Z$ , Doba propuknutí +0, Účinek = Velikost + 1k6

$-$  paralýza (viz popis schopnosti Paralýza v AP-ČT)

$-Vz$ , Doba propuknutí +36, Účinek = Ztráta paměti za posledních 24 hodin

$-Vo$ , Doba propuknutí +15, Účinek = Všechny základní vlastnosti:  $-$ Velikost

$-Vz$ , Doba propuknutí +57, Účinek = Nákaza arkatonusem

V případě potřeby je možné obdobně vytvářet další jedy. Xarn má v zubu množství jedu na jednu dávku, která se po vypotřebování 24 hodin obnovuje.

## Ivlit

Vývolávací pocity: pokora nebo deprese

Schopnosti: Vidění ve tmě III, Změna tvaru

Rezistence: +O (6), Zbraně bez démona (6)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Slepota

Nové schopnosti: Rezistence na Energetickou magii (3) – 5.úroveň, Rezistence na Materiální magii (5) – 6.úroveň, Rezistence na zbraně s démonem (1) – 18.úroveň

Vlastnosti:  $+1/-1/-4$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: +2

Výdrž: +4

Rychlost:  $-2$

Smysly:  $-1/—/—/—1/-2$

BČ: +3 chapadla

Boj:  $-1$

ÚČ: +2 chapadla

Útok:  $-1$

OČ: +0

Obrana: +0

Ochrana: 4

Zranění:  $-2$  D

dle zranění zbraně

Velikost:  $-10$

Rozměry:  $0,25$  m /  $0,25$  m

Aby mohl čaroděj ivlita naplno využít, může být oblečen maximálně ve vycpávané zbroji. Ochrana zbroje ivlita se připočítává k čarodějově ochraně (na těle). Pokud chce mít čaroděj chráně-

nou i hlavu, musí si „ubrat“ ochranu na těle (např. na těle bude mít ochranu 3 a na hlavě 1, nikoli 4/4). V případě zranění se nejdříve započítají rezistence (imunity) a pak se výsledné zranění dělí v poměru 1:1 mezi čaroděje a ivlita (v případě lichého čísla získává větší zranění čaroděj).

Na 1. úrovni (ivlita) může čaroděj ovládat jeden pár chapadel, každou pátou úroveň se naučí ovládat další pár chapadel. Do každého chapadla může vzít jednu zbraň (pokud je obouruční, tak do dvou) a útočit s nimi (čaroděj musí mít příslušné bojové dovednosti, jinak obdrží ivlit postihy).

Dokáže zvýšit čarodějovu Pohybovou rychlost, ale každých 5 minut musí vydat tolik magů, o kolik tato vlastnost vzrostla.

## Zombestu

Vývolávací pocity: strach

Schopnosti: Psychické útoky (theurg)

Rezistence: Psychické útoky (8), Zmatení (5)

Imunity: Iluze, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Slepota, Zmámení

Nové schopnosti: Rezistence na Mentální magii (3) – 3.úroveň, Rezistence na Vitální magii (3) – 5.úroveň

Vlastnosti:  $-5/+3/-5$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost:  $-12$

Výdrž: +1

Rychlost:  $-3$

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

BČ: +2

ÚČ: +3

OČ: +3

Ochrana: 0

Zranění:  $-3$  B

Velikost:  $-36$

Rozměry:  $0,05$  m /  $0,1$  m

Zombestu potřebuje dobu +10 (3 kola), aby se vyšplhal na krk své oběti. V této době na něj lze útočit pouze beze zbraně s postihem  $-1$  k ÚČ. Útočí tak, že se vyšplhá oběti na nechráněný krk a zkusí se zakousnout (oběť se považuje za vyřazeného protivníka). Zombestu dokáže mentálně zaútočit na cíl pouze tehdy, jestliže v tomto útoku uspěje. Síla tohoto kontaktu je +0 a oběť má postih  $-3$  k Pevnosti. Navíc si může zombestu zvyšovat svojí Útočnost, ale každé kolo spotřebuje tolik magů, o kolik tato vlastnost vzrostla.

## Chezevin

Vývolávací pocity: strach nebo zpupnost

Schopnosti: Odsávání magenergie, Vycítění magie

Rezistence: Mentální magie (6)

Imunity: Iluze, Neviditelnost, Odsávání života, Slepota, Zkamenění

Vlastnosti:  $-6/+4/-3$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost:  $-6$

Výdrž: +2

Rychlost:  $-2$

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

BČ: —

ÚČ: —

OČ: +3

Ochrana: 0

Zranění: —

Velikost:  $-16$

Rozměry:  $-/0,5$  m



Kolik magů je možno vysát z magických předmětů a různých magických ingrediencí záleží na úvaze PJ. Z trvalých předmětů s démonem (výdrž neomezená) nelze čerpat. Chezevin není schopen vysát magy z předmětu, který je z vyšší sféry než úroveň chezevina. Jinak zůstává v platnosti postup z ČT s tím, že magy nemusí utratit v příštím kole, ale může je u sebe nechávat. Kvalita magenergie se rovná vždy nejnižší kvalitě magů, které načerpal. U sebe může mít maximálně  $\tau(\text{Vol} + 1)$  magů.

Předávání magenergie trvá +0 (1 kolo), kdy se musí čaroděj i chezevin plně soustředit. Za dobu +0 dokáže předat čaroději všechny své magy. Takto může předat magenergii pouze s takovou kvalitou, kterou je čaroděj schopen získat přirozenou cestou.

Každý den potřebuje minimálně tolik magů s nejnižší možnou kvalitou, kolik je jeho úroveň.

### Duhový motýl

Vývolávací pocity: radost + pokora

Schopnosti: Maskování (13), Oslnění (6), Zmatení

Rezistence: Materiální magie (7), +Vz (12)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání života, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Oslnění (zvedne se o 1 každou úroveň), Slepota II – 9. úroveň

Vlastnosti:  $-/+12/-$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: +7

Výdrž: +1

Rychlost: +4

Smysly:  $-/-/-/+2/+1$

BČ: +10

ÚČ: —

OČ: +7

Ochrana: 0

Zranění: —

Velikost: -12

Rozměry:  $-/0,25$  m

### Pavouk

Vývolávací pocity: strach nebo sebevědomí

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Paralýza, Doba propuknutí = +6), Jed (-Z, Účinek = Slepota I, Doba propuknutí = ihned (při zásahu hlavy)), Vidění ve tmě II

Rezistence: Jedy (5), Paralýza (5), Slepota (2)

Imunity: Iluze, Neviditelnost

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 7. úroveň, Jed (-Z, Účinek = Slepota II, Doba propuknutí = ihned (při zásahu hlavy)) – 9. úroveň

Vlastnosti:  $-1/+5/-5$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -3

Výdrž: -1

Rychlost: +4

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

BČ: +4 kousnutí

+3 vystřelené štětiny

ÚČ: +4 kousnutí

+3 vystřelené štětiny

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: -3 B kousnutí

-2 B vystřelené štětiny

Velikost: -17

Rozměry:  $-/0,2$  m

### Netopýr

Vývolávací pocity: radost + odvaha

Schopnosti: Křik (Účinek = ověřování úspěchu všech činností:  $- \text{Velikost}/2$ ), Vidění ve tmě III

Rezistence: Neviditelnost (7), Zmatení (6)

Imunity: Iluze, Slepota

Nové schopnosti: Rezistence vůči Jedům (5) – 6. úroveň

Vlastnosti:  $-4/+6/-3$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -5

Výdrž: +1

Rychlost: +6

Smysly:  $-1/+0/+0/+1/-9/+5$  ultrasluch/+4 infravidění

BČ: +7

ÚČ: +4

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: -3 D

Velikost: -13

Rozměry:  $-/0,3$  m

Nebezpečnost i velikost křiku se zvyšuje o +1 za každého netopýra, jenž tuto schopnost používá v tom samém kole

### Lebka

Vývolávací pocity: sebevědomí nebo deprese

Schopnosti: Vycítění magie, Vycítění nebezpečí (je třeba místo očí zasadit nějaké opracované drahokamy)

Rezistence: Mentální magie (10), Psychické útoky (6)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zmatení, Zkamenění

Vlastnosti:  $-/-/-$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -1

Výdrž: +4

Rychlost: —

Smysly:  $-/-/-/+0/-$  (v případě, že má drahokamy místo očí, je zrak -4 až +4, dle kvality drahokamu)

BČ: +0

ÚČ: —

OČ: +0 (nehybný protivník)

Ochrana: 0

Zranění: —

Velikost: -21

Rozměry:  $0,2$  m/ $0,2$  m

### Efreet

Vývolávací pocity: odvaha + sebevědomí

Schopnosti: Aktivní útoky na zbraně (5), Oslnění (5), Pohlcování ohně, Útoky na brnění (5)

Rezistence: Zmatení (5), Psychické útoky (6)

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

Nové schopnosti: Slepota I – 3. úroveň, Slepota II – 7. úroveň, Slepota III – 10. úroveň

Vlastnosti:  $-/+8/-$ ; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PČ

Odolnost: -2

Výdrž: +3

Rychlost: +3

Smysly:  $-/-/-/+2/+3$

BČ: +8

ÚČ: —

OČ: +6

Ochrana: 0  
Zranění: —  
Velikost: -4  
Rozměry: 1 m / -  
Ohniví živloví kouzelníci mají pro přivolání efreeta bonus +2 k hodů na přivolání, vodní mají naopak postih -2.

### **Stříbrné ryby**

Vyvolávací pocity: pokora  
Schopnosti: Vidění ve tmě II, Zmatení  
Rezistence: Mentální magie (4), Psychické útoky (6), Jedy (8)  
Imunity: Iluze, Neviditelnost  
Nové schopnosti: Vidění ve tmě III - 6. úroveň, Rezistence na Odsávání života (3) - 4.úroveň  
Vlastnosti: -9/+8/-11; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PC  
Odolnost: -6  
Výdrž: -2  
Rychlost: +4  
Smysly: -2/+1/+1/+2/-1  
BČ: +6  
ÚČ: —  
OČ: +5  
Ochrana: 0  
Zranění: —  
Velikost: -29  
Rozměry: - / 0,1 m  
Vodní živloví kouzelníci mají pro přivolání stříbrných ryb bonus +2 k hodů na přivolání, ohniví mají naopak postih -2.

### **Vanga**

Vyvolávací pocity: odvaha + nenávisť  
Schopnosti: Vidění ve tmě III  
Rezistence: Zbraně bez démona (2), Energetická magie (6), Paralýza (3)  
Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Slepota, Zkamenění  
Vlastnosti: -5/+10/-11; duševní vlastnosti se určí způsobem popsaným v PC  
Odolnost: +1  
Výdrž: +5  
Rychlost: +9  
Smysly: -1/+1/+1/+2/+2  
BČ: +10  
ÚČ: —  
OČ: +6  
Ochrana: 1  
Zranění: —  
Velikost: -13  
Rozměry: - / 1 m  
Při každém zaostření vůle musí čaroděj jednu desetinu (ale minimálně 3) magů s nejnižší možnou kvalitou úrovně vanyg obětovat vanze, jinak ta se vymkne kontrole. Vanga útočí pokud možno plošnými kouzly (např. Ohnivá koule). Jestliže má na někoho zaútočit cíleně, musí si její pán hodit

### **Vo1 + 2k6<sup>+</sup>:**

vanga zaútočí na svého pána ~ Úroveň vanyg + 5  
~ vanga zaútočí na zamýšlený cíl

## **Cizí postavy**

### **Agrín**

Trpaslík, muž, theurg, 12. úroveň

### **Anakrom Černý Oheň**

Člověk, muž, theurg, 10. úroveň

### **Angh Gowruug**

Člověk, (skřet), čaroděj, 12. úroveň

### **Angušar Tarinaj**

Člověk, muž, theurg, 12. úroveň

### **Arkaxa Žlutá**

Člověk, žena, theurg, 13. úroveň, žlutý drak

### **Arxilerius**

Člověk, muž, čaroděj, 9. úroveň

### **Asbrax**

Člověk, muž, theurg, 12. úroveň

### **Bah**

Trpaslík, muž, theurg, 11. úroveň

### **Barkara**

Lesní elf, žena, hraničář, 11. úroveň

### **Bezejmenný Čaroděj**

Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň

### **Bladřej**

Člověk, muž, čaroděj, 2. úroveň

### **Čador Vítr**

Člověk, muž, čaroděj, 13. úroveň

### **Damona Oxor**

Člověk, žena, čaroděj, 11. úroveň

### **Danimon Morenský**

Člověk, muž, čaroděj, 11. úroveň

### **Daxor Černozem**

Člověk, muž, theurg, 11. úroveň

### **Dorn Flavel**

Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň

### **Dwanmir Plešatec**

Člověk, muž, čaroděj, 6. úroveň

### **Escultan**

Barbar, muž, theurg, 10. úroveň

### **Elexan**

Člověk, muž, theurg, 7. úroveň

### **Etuxbert**

Člověk, muž, čaroděj, 9. úroveň

### **Firilwan Dvojitá Tvář**

Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň

### **Frýgyr**

Trpaslík, muž, theurg, 5. úroveň

<b>Gas-gar</b> Člověk, muž, čaroděj, 4. úroveň	<b>Narcis Trhlo</b> Hobit, muž, čaroděj, 10. úroveň
<b>Gromen</b> Trpaslík, muž, theurg, 9. úroveň	<b>Ohnivý Čaroděj (Hruznar Skobor)</b> Člověk, muž, theurg, 12. úroveň
<b>Halaxien Třapocký</b> Člověk, muž, theurg, 9. úroveň	<b>Orsten</b> Člověk (Arvedan), muž, čaroděj, 11. úroveň
<b>Harmgowrin Hořící Vous</b> Trpaslík, muž, theurg, 8. úroveň	<b>Oxiadar Rudolící</b> Člověk, muž, čaroděj, 8. úroveň
<b>Horazd Křidylko</b> Člověk, muž, čaroděj, 2. úroveň	<b>Paharxana</b> Člověk, žena, hraničář, 4. úroveň
<b>Ignácius Astrakalam</b> Člověk, muž, čaroděj, 8. úroveň	<b>Pertos Poutník</b> Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň
<b>Isma</b> Člověk, žena, kněz (Rianna), 7. úroveň	<b>Raduxoj</b> Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň, hrdina Gorův
<b>Jarcík Ildan</b> Člověk, muž, čaroděj, 11. úroveň	<b>Rachtus</b> Člověk (skřet), muž, čaroděj, 12. úroveň
<b>Jiu Jao</b> Lesní skřítek, muž, čaroděj, 8. úroveň	<b>Ravú Slepec</b> Člověk, muž, theurg, 13. úroveň
<b>Jixra</b> Člověk, žena, čaroděj, 13. úroveň	<b>Sali Sagleri</b> Vodní elf, muž, čaroděj, 13. úroveň, hrdina Dunril
<b>Kalminar</b> Člověk (Arvedan), muž, theurg, 14. úroveň	<b>Sigron</b> Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň
<b>Kiraxa Flavelová</b> Člověk, žena, čaroděj, 9. úroveň	<b>Siowen</b> Člověk (Arvedan), žena, theurg, 9. úroveň
<b>Kuluvakán</b> Člověk, muž, čaroděj, 5. úroveň	<b>Strogox</b> Člověk, muž, theurg, 12. úroveň, hrdina Siaronův
<b>Lindon</b> Člověk (Arvedan), muž, theurg, 11. úroveň	<b>Slez Kropický</b> Člověk, muž, čaroděj, 5. úroveň
<b>Lórwen</b> Člověk, žena, čaroděj, 11. úroveň	<b>Svajtlog Jiskřící</b> Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň
<b>Manakar</b> Člověk, muž, theurg, 9. úroveň	<b>Šé Wu Ken</b> Lesní skřítek, muž, hraničář, 10. úroveň
<b>Marach</b> Člověk, muž, čaroděj, 11. úroveň	<b>Tarxageno Modrý</b> Člověk, muž, theurg, 13. úroveň, modrý drak
<b>Morxain</b> Člověk, muž, theurg, 11. úroveň	<b>Taxaonirta</b> Člověk, žena, theurg, 11. úroveň
<b>N'gio</b> Pouštní elf, muž, theurg, 13. úroveň	<b>Tekma</b> Člověk, žena, čaroděj, 9. úroveň
<b>Nan-šae</b> Lesní skřítek, muž, čaroděj, 13. úroveň	<b>Tetrjav</b> Člověk, muž, čaroděj, 20. úroveň
<b>Nandra er Sinwar</b> Člověk, žena, theurg, 12. úroveň, hrdinka Mernova	<b>Triwumír</b> Trpaslík, muž, čaroděj, 12. úroveň

***Ulgang Sturlunson***

Trpaslík, muž, theurg, 6. úroveň

***Varasix***

Člověk, muž, čaroděj, 7. úroveň

***Věčný Plamen***

Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň, hrdina Faeronův

***Venir***

Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň

***Wu Than***

Horský skřítek, muž, čaroděj, 13. úroveň, hrdina Mauril

***Xama***

Člověk, muž, theurg, 12. úroveň, hrdina Siomenův

***Xin Li Xin***

Lesní skřítek, muž, čaroděj, 8. úroveň

***Zenwexar Jestřáb***

Člověk, muž, čaroděj, 12. úroveň, hrdina Siaronův

***Zowren***

Člověk, žena, čaroděj, 10. úroveň