

Asterion

Z hlubin zelené a modré

Aplikace pravidel
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



OBSAH

Tvorba postavy	3
Postup na vyšší úroveň	3
Erin	3
Boj	3
Nové zbroje	4
Pohyb	4
Lodě	4
Řeky	4
Pohyb a pobyt ve vodě a pod vodou	4
Postupy při hře	4
Látky a předměty	4
Rostliny	4
Chemikálie	5
Předměty	5
Obecné dovednosti	5
Kombinované dovednosti	5
Boj s foukačkami	5
Povolání	5
Hraničář	5
Spříznění s přírodou	5
Bestiář	6
Myšlenkové bytosti	6
Inteligentní rasy	10
Přírodní bytosti	10
Cizí postavy	13

Asterion – Z hlubin zelené a modré – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Jakub Liška, Karel Makovský, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil
Dále spolupracovali: Adam Králík, 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, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů 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

Postup na vyšší úroveň

Erin

Gorazdova škola

Obecné dovednosti: Boj s meči, Boj s noži a dýkami, Boj se šavlemi a tesáky, Boj se dvěma zbraněmi, Boj se štítem, Nošení zbroje, Plavání, Používání štítu, První pomoc

Povolání: bojovník (šermíř)

Keledorský spolek dobrodruhů

Obecné dovednosti: Atletika, Boj, Jezdeckví, Námořnictví, Nošení zbroje, Ovládání loďky, Plavání, Používání štítu, Řízení vozu, Šplh a lezení, Astronomie, Bájesloví, Čtení/psaní, Dějeprava, Etiketa podsvětí, Kreslení map, Myšlenkové bytosti, Zacházení s magickými předměty, Znalost artefaktů, Znalost světa, Hazardní hry, První pomoc, Ruční práce, Šerozrakost, Uzlování, Zacházení se zvířaty

Povolání: jakékoliv

Poznámky: Samotný výcvik ve Spolku je zadarmo. Za nulovou cenu také Spolek poskytuje svým členům ubytování na Ostrohu a využití laboratoří, knihoven a cvičišť tamtéž. Ve skutečnosti se ale za všechno platí. Ještě před přijímacími zkouškami, které mohou, ale také nemusí být pouhou formalitou (spočívají často ve splnění nějakého úkolu), musí dobrodruh složit 15 zlatých, které se v případě neúspěchu nevracejí. Každý rok pak Spolku dává desetinu z hodnoty pokladu, který získal při svých dobrodružstvích, minimálně pak 10 zlatých. Nehledí se samozřejmě na měďáky, ale porušení tohoto pravidla se trestá vyloučením a propadnutím majetku. O jeho zabavení se většinou postarají samotní členové. Kromě toho má postava za povinnost účastnit se podniků, jež jí spolek zadá a jež často mají nějakou souvislost s keledorskými zájmy v zahraničí. Posledním závazkem jsou 2 aldeny strážní služby na Ostrohu v předem dohodnutém termínu.

Námořní univerzita

Obecné dovednosti: Boj s noži a dýkami, Boj s meči, Boj s šavlemi a tesáky, Boj se dvěma zbraněmi, Boj se stělnými zbraněmi, Námořnictví, Ovládání loďky, Plavání, Používání štítu, Astronomie, Kreslení map, Zeměpis, Uzlování

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

BOJ

Eduki

Tuto zvláštní zbraň je možné použít buď jako projektil do foukačky, nebo ji vrhat. Samotný zásah nezpůsobuje zranění, ale zasažený musí čelit postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +12, Velikost = 8, Živel = -Vo, Účinek = Zranění τ (Velikost) - [Ochrana zbroje/2], Obr: -Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo.

Vzhledem k podstatě eduki je jeho použití riskantní i pro samotného útočníka, jestliže nemá potřebné zkušenosti. Pokud nemá dovednost Boj s foukačkami resp. Boj s vrhacími zbraněmi (podle způsobu útoku) na 3. stupni, musí před hodem na útok hodit 1k6. Neovládá-li příslušnou dovednost vůbec, bude sám čelit postižení při výsledku 1–3, s dovedností na 1. stupni při výsledku 1–2, a na 2. stupni při výsledku 1.

Nové zbraně pro boj zblízka

Název	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt	Váha	Kategorie
Kord	+3	2	4	+2*	B	3	0,8	Meče
Rapír	+3	2	4	+3*	B	2	0,9	Meče
Bhadurová palice	+7	3	3	+5	D	3	3	Palice a kyje
Krátký oštěp	0	3	2	+1	B	2	1	Hole a kopí
Dlouhý oštěp	+5	4	3	+5	B	3	1,5	Hole a kopí
Vidlice	+4	4	3	+5	B	3	2	Sudlice a trojzubce

* V případě zásahu si oběť počítá Ochranu zbroje dvakrát.

Nové stělné a vrhací zbraně

Název	Potřebná síla	Útočnost	Zranění	Typ	Dostřel	Váha	Kategorie
Foukačka	+4	2	*	B	+20	2	Foukačky
Eduki	0	-1	viz popis	D	+16	0,3	viz popis

* Zásah způsobí vždy 1 bod mechanického zranění, ale zasažený musí odolávat použitému jedu.

Nové zbroje

Zpracováním kůže či šupin siwrise (viz Bestiář) se dají vytvořit zbroje, které kromě ochrany těla umožňují nositeli sestoupit bez rizika až do hloubky 3 kilometrů. Samotná zbroj však neumožňuje pod vodou dýchat. Tato úprava vyžaduje zakletí speciálního démona a několikanásobně zvýší již tak značnou cenu zbroje.

Tabulka zbrojí

Zbroj	Potřebná síla	Omezení	Ochrana	Váha
Kožená (siwris)	+2	0	5	7,5
Šupinová (siwris)	+5	-1	7	13

POHYB

Lodě

Tabulka lodí shrnuje typy lodí, které se v tomto modulu objevují.

Tabulka posádek

Název	Námořníci	Veslaři	Vojáci
Dargen	60–120	—	130–180
Džunka obří	130–300	—	300–700
Džunka malá	50–80	—	70–150
Brigantina	18–28	—	15–30
Šalupa	25–35	—	20–40
Leduga	2–6	16–32	80–160
Preslaga	4–8	28–44	150–220
Zmoglava	4–8	40–52	200–350

Řeky

Marabo, Šerá a Tumba jsou sjízdné po celé délce až zhruba po poledník procházející Erinem. Rutung je dostupný po Leškův Hradec, Itanca po ruiny Hestaru a Aklak po Oačaku, Mabon zhruba po hranice Asari Kasim. Ostatní řeky popsané na mapě jsou sjízdné jen v období dešťů a ještě asi měsíc po něm.

Tabulka rychlosti toku

Řeka	Rychlost toku
Marabo	+9
Šerá	+10
Tumba	+12
Rutung	+13
Itanca (po soutok s Aklakem)	+11
Itanca (nad soutokem)	+9
Aklak	+12
Mabon	+10
Ostatní řeky	různé

Pohyb a pobyt ve vodě a pod vodou

Prostředí tohoto modulu nabízí řadu možností pro dobrodružství odehrávající se na a pod hladinou. Jelikož postupy pro po-

hyb a boj pod vodou představují mechanismy, které dosavadní pravidla DrD+ neřeší, rozhodli jsme se žádná vlastní pravidla neuvádět. Ponecháme na zvážení PJ a hráčů, jakou roli vodní a podvodní epizody budou v jejich dobrodružstvích hrát. Tato aplikace nabízí několik možností, jak mohou postavy získat schopnost dýchat pod vodou, takže se mohou za určitých okolností pod vodu odvážit. Mějte však na paměti, že to pro ně bude nezvyklé prostředí, a proto by jejich činnosti měly být ztíženy, ať už z příčin souvisejících s postavami (nedostatečná dovednost Plavání, druh činnost, který chtějí provést) nebo s okolním prostředím (viditelnost, tlak, proudění vody).

POSTUPY PŘI HŘE

Látky a předměty

Rostliny

Cendrin modrý

Nalezení: +19

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: kůra a dřevo

Výskyt: Barbarské ostrovy

Cena: 4 zl (dávka na 10 šípů)

Vyrábí se z něj paralyzující jed, působící v krevním oběhu:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +6, Velikost = 6, Živel = -O, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost (paralýza), Doba propuknutí = 3 kola

Quani

Nalezení: +10

Sklizeň: ploden až traven

Použitelná část: květy

Výskyt: Marachské kopce

Cena: 8 st (na půl litru quanyly)

Půl litru quanyly, alkoholu vyrobeného z quani, zvýší na jednu hodinu inteligenci postavy o 4. Na následující tři hodiny ji však naopak o stejný stupeň sníží.

Návyk: Nebezp. = +7, Velikost = 4, Živel = +Vo, Účinek = Velikost - 10, (!) Int: -Velikost/2.

Rudý vlas

Nalezení: pěstuje se

Sklizeň: až tři vegetační období ročně

Použitelná část: vlákna

Výskyt: tropické a subtropické civilizované oblasti

Cena: 5 md (jedna dávka)

Kromě výroby omamné látky lze rudý vlas použít i jako mírný jed:

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 8, Živel = -Vz, Účinek = Obr, Int: -Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo

TABULKA LODÍ

Název	Délka	Šířka	Vesla	Náklad	Váha lodi	Ponor (m)
Dargen	+33–+39	+18–+24	—	+72–+84	+66–+78	4–5,75
Džunka obří	+35–+39	+22–+26	—	+80–+88	+74–+82	5–8
Džunka malá	+29–+35	+16–+22	—	+68–+80	+62–+74	2–4,8
Brigantina	+25–+29	+10–+14	—	+56–+64	+50–+58	0,7–1,2
Šalupa	+27–+31	+12–+16	—	+60–+68	+54–+62	0,9–1,7
Leduga	+25–+27	+10–+12	8–16	+56–+60	+50–+54	0,5–0,7
Preslaga	+29–+31	+14–+16	14–22	+64–+68	+58–+62	0,6–0,8
Zmoglava	+31–+32	+16–+17	20–26	+68–+70	+62–+64	0,7–1

Symbiotická rybka či medúza

Nalezení: +26

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: celý tvor

Výskyt: oceán

Cena: 40 zl (jeden exemplář)

Ačkoliv se jedná o zástupce živočišné říše, řadíme je kvůli jejich funkci a použití do této sekce. Rybka nebo medúza (obě velmi drobné, v řádu milimetrů) hned po svém vylíhnutí hledá hostitele (většinou je to jiná větší ryba), tomu vklouzne do tlamy a přisaje se ke stěně žáber či plic. Zde filtruje vodu a živí se planktonem. Bez symbionta vydrží naživu nejdéle týden. Lidé zjistili, že pokud mají jednoho z těchto tvorů v sobě, mohou s drobnými obtížemi (při velmi rychlém dýchání se do plic může dostat zbytkové množství vody) dýchat pod vodou. Pokud však hostitel dýchá déle než hodinu normální vzduch, rybka či medúza umírá a hostitel ji vydává. Umělý chov se dosud nedaří. Oba druhy se v průměru dožívají dvou let (za příznivých podmínek).

Tranatál dlaňový

Nalezení: +18

Sklizeň: větrnec až novorost (na Taře)

Použitelná část: tekutina uvnitř stonků

Výskyt: mělké stojaté vody

Cena: 3 zl (jedna dávka)

Extrakt z tranatálu rozmíchaný ve vodě umožní postavě na 6 hodin dýchat pod vodou i na souši. S jeho používáním jsou ale spojeny nevýhody spočívající ve ztrátě čichu (postih -9 při používání tohoto smyslu) a postihu -3 při hodu na možné získání postihu za zranění (PPH).

Chemikálie

Lektvar vodního dechu

Základ: voda

Tento lektvar umožní postavě na dobu 8 hodin dýchat pod vodou stejně dobře jako ve vzduchu.

Předměty

Běžné předměty

Perleťový kolíček*

Základ: kolíček na prádlo

Suchozemec, který si tento kolíček připne na nos, může pod vodou dýchat stejně jako ve vzduchu.

Potápěčský náramek*

Základ: stříbrný náramek

Postava může sestoupit do větší hloubky než obvykle, aniž by to mělo na organismus negativní následky. Suchozemská rasa podobná člověku se tak může odvážit zhruba do hloubky 200 metrů pod hladinu. Náramek však sám o sobě neumožňuje nositeli pod vodou dýchat.

Vodní pochodeň

Základ: mech

Vydává i pod vodou stejné (ale studené) světlo jako normální pochodeň ve vzduchu, má i stejnou hmotnost. Zažihá se klepnutím o rukojeť a vydrží svítit hodinu.

Přívěšek Spolku dobrodruhů*

Základ: železný kroužek

Nositel kroužku získá bonus +1 k Síle léčení při hojení a Síle odpočinku. Kromě toho má bonus +1 při vyhodnocování postžení způsobených nemocemi a bonus +1 při hodu na odolání kouzlům, s jejichž sesláním na sebe nesouhlasí a u nichž je hod na odolání možný.

Unikátní předměty

Ardilova péřová koruna

Vyrobil ji Arvedan Ardil a tradičně je v držení pomy říše Asari Kasim. Tvoří ji čelenka z jaguáří kůže s překrásnými ptačími péry. Je hlavním symbolem historie a moci říše.

- Pomoci zvyšuje OČ o 3.
- Pomoci zvyšuje Sílu o 2 a Důstojnost o 3.
- Jednou mezi dvěma úplňky umožňuje svému nositeli až 10 hodin létat. Pokud je ale let ukončen dřívě, musí nositel počkat do příštího úplňku.
- Nositel je imunní vůči iluzím.
- Pokud si ji nasadí někdo jiný než poma, sníží se mu OČ o 3, Síla klesne o 2 a Důstojnost o 3.
- Věhlas +15.

Modré oko

Dokonalá modrá koule o průměru 10 centimetrů. Je uložena v Akabunu ve velké pyramidě, kde ji stráží oddíl Orlů a kněží. Vybrousil ji kdysi Mazatan z kusu tyrkysu a učinil z ní kouzelný artefakt.

- Dvakrát denně umožňuje nahlédnout na jakékoliv místo v okruhu 100 km, a to z ptačí perspektivy z výšky asi 25 metrů.
- Jednou za dvanáct hodin umožňuje během jednoho kola automaticky získat Průnik potřebný pro mentální praktiku Čtení myšlenek (PT) a ihned ji použít. Číst lze pouze myšlenky se Skrytostí +0. Uživatelé využívání této schopnosti unavuje jako běh.
- S pomocí Modrého oka lze vytvářet iluze (použijte pravidla pro formuli Iluze (PT), poloměr libovolný, detailnost 25, působí na všechny smysly a je situační a interaktivní, prakticky reálná – pokud to bude uživatel chtít) jednoduše tak, že zobrazí uživatelovy myšlenky.
- Věhlas +22.

OBECNÉ DOVEDNOSTI

Kombinované dovednosti

Boj s foukačkami

Tato kombinovaná dovednost umožňuje postavě ovládat střelbu z foukačky. Platí pro ni všechna běžná pravidla pro bojové dovednosti.

POVOLÁNÍ

Hraničář

Spríznění s přírodou

Následující tabulka zahrnuje specifickou asterionskou flóru a faunu spolu se zařazením do kategorií podle PH. Je důležité si uvědomit, že i když některé myšlenkové bytosti mohou vypadat jako zvířata či rostliny, svou podstatou se od nich natolik liší, že na ně hraničář výhody tohoto zaměření nemůže uplatnit.

Tabulka spříznění s přírodou

Druh	Kategorie
Bílý pavián	Velké stromové opice
Čepehali	Létající hmyz
Harfeník	Dravci a sovy
Irbis	Čápi, volavky a jeřábi
Jedový strom	Stromy s jedním druhem květů
Kuvík	Mloci
Laločnatka	Chobotnice
Laswa	Pravé ryby
Masožravý papoušek	Papoušci, datlové a tukani
Opice zlodějka (bwanti)	Velké stromové opice
Poketl	Polodraci
Ráček plavec	Hmyz s klepety
Sangol	Pavouci

BESTIÁŘ

Myšlenkové bytosti

Alalak

Vývolávací pocity: pokora

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost +10, Doba propuknutí = +20), Paralýza, Prokletí, Psychické útoky (čaroděj)

Rezistence: Mentální magie (4), Jedy (3), Odsávání života (6)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Jedům (2) - 2. úroveň, Rezistence vůči Paralýze (2) - 3. úroveň

Vlastnosti: +0/+6/-10/+4/+4/+6

Odolnost: +0

Výdrž: +3

Rychlost: +4

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

BČ: +6 zuby

ÚČ: +5 zuby

OČ: +5

Ochrana: 3

Zranění: 2 B

Velikost: -8

Rozměry: - / 0,4 m

Náročnost: +59

Apurtam

Vývolávací pocity: sebevědomí

Schopnosti: Maskování (10)

Rezistence: Jed (2)

Imunity: Prokletí

Nové schopnosti: Rezistence vůči Paralýze (2) - 4. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) - 5. úroveň, Krvavé běsnění II - 6. úroveň, Rezistence vůči Zbraním bez démona (2) - 9. úroveň, Krvavé běsnění III - 14. úroveň

Vlastnosti: +12/+4/+2/+2/-3/+12

Odolnost: +11

Výdrž: +9

Rychlost: +8

Smysly: +3/-1/+4/+1/+2

BČ: +6

ÚČ: +5 tlapy

OČ: +1

Ochrana: 4

Zranění: 6 D tlapy

Velikost: +18

Rozměry: 10 m / -

Náročnost: +75

Ovládá bojovníkovu schopnost Krvavé běsnění I (PB). Nedo-
stává postihy za zranění ve druhém řádku mřížky zranění a ne-
může v důsledku zranění upadnout do bezvědomí.

Bílý pavouk

Vývolávací pocity: láska

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 6, Doba propuk-
nutí = ihned)

Rezistence: Jed (10)

Imunity: žádné

Nové schopnosti Paralýza - 6. úroveň, Rezistence vůči Paralýze
(3) - 7. úroveň

Vlastnosti: +3/+4/-5/+5/+3/+6

Odolnost: -2

Výdrž: +2

Rychlost: +3

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

BČ: +5 kusadla

+4 pavučina

ÚČ: +4 kusadla

+6 pavučina

OČ: +3

Ochrana: 3

Zranění: 5 B kusadla

Zvl. pavučina

Velikost: -5

Rozměry: 0,5 m / 1 m

Náročnost: +65

Po každém zásahu pavučinou dostane zasažený postih k Obr rovný
odkrytí. Postihy se mohou kumulovat. Při snížení Obratnosti o 6
je postava svázána (jedná se o útok na vyřazeného protivníka).

Hačíba

Vývolávací pocity: strach

Schopnosti: Paralýza

Rezistence: Jed (2), Paralýza (2)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (3) - 8.
úroveň, Rezistence vůči Zbraním s démonem (1) - 15. úroveň

Vlastnosti: +14/+2/-4/-5/-7/+18

Odolnost: +14

Výdrž: +7

Rychlost: +9 plavání

Smysly: -3/+2/+4/-1/-3

BČ: +10

ÚČ: +8 chapadla

OČ: +1

Ochrana: 7

Zranění: 8 D chapadla

Velikost: +17

Rozměry: 8 m / 8 m (s chapadly 50 m)

Náročnost: +81

Dokáže zaútočit chapadly tolikrát za kolo, kolik činí její Úro-
veň + 3, převedeno dle Tabulky počtu. Za každý útok nad prv-
ní získává kumulativní bonus -1 k ÚČ.

Nedostává postihy za zranění ve druhém řádku mřížky zraně-
ní a nemůže v důsledku zranění upadnout do bezvědomí.

Hačíba dokáže svou oběť rovněž omotat chapadly a škrtit.
Toto škrtení se považuje za bojovou akci s potřebnou převa-
hou 3. Jestliže hačíba poté způsobí oběti zranění tlamou ales-

poň za 1 bod, ovine se chapadlo kolem ní a během dalších kol bude své sevření stále stahovat a působit tak oběti zranění. Jeho Síla se určí jako:

Sil hačiby - Sil obětí + Doba sevření/2 + 1k6

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje. Má rovněž možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání:

Sil obětí + 2k6+ proti Sil hačiby + 5 + 2k6+

Hačiba může současně škrtit chapadly až čtyři postavy, ale za každou z nich (kromě první) získává kumulativní postih -1 k ÚČ i OČ.

Chardeš

Vyvolávací pocity: sobectví + strach

Schopnosti: Křik (Účinek = Velikost + 1k6), Psychické útoky (theurg), Útoky na brnění (1)

Rezistence: +O (5), Mentální magie (3)

Imunity: Prokletí

Nové schopnosti: Rezistence vůči Jedům (2) - 2. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (3) - 6. úroveň, Zmatení - 7. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (2) - 9. úroveň

Vlastnosti: +3/+5/-1/+2/+0/+1

Odolnost: -1

Výdrž: +1

Rychlost: +6 let

Smysly: +1/-2/+1/-14/—/+5 ultrasluch

BČ: +6 tlama

+7 pařáty

ÚČ: +5 tlama

+4 pařáty

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: 3 D tlama

1 D pařáty

Velikost: -1

Rozměry: 1,5 m / -

Náročnost: +58

Inghis

Vyvolávací pocity: sebevědomí

Schopnosti: Energetická magie, Změna tvaru

Rezistence: +O (4), -Vo (4)

Imunity: Jedy

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (2) - 6. úroveň, Rezistence vůči -O (2) - 7. úroveň, Rezistence vůči +Vo (2) - 7. úroveň, Rezistence vůči Paralýze (1) - 8. úroveň, Pohlcování ohně - 10. úroveň, Materiální magie - 12. úroveň

Vlastnosti: +3/+4/-12/+7/+5/+14

Odolnost: +2

Výdrž: +6

Rychlost: +9 plavání

Smysly: -5/-5/-1/+1/+5

BČ: +8

ÚČ: +12

OČ: +3

Ochrana: 5

Zranění: 5 +O

Velikost: +3

Rozměry: - / -

Náročnost: +78

Inghis je schopen po 1 kole plného soustředění vytvořit velké množství bublin, které pohlcují kyslík a mohou tak způso-

bit udušení. Toto může použít tolikrát denně, kolik činí jeho Úroveň, a bubliny vydrží působit tak dlouho, kolik činí jeho Úroveň/3. Použijte mechanismus popsany u kohouta ohnivého (PPJ) s tím, že ZZ se určí jako Úroveň/4 a živlová příslušnost je -Vz.

Iskar

Vyvolávací pocity: deprese

Schopnosti: žádné

Rezistence: žádné

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (1) - 8. úroveň

Vlastnosti: +14/-1/-11/-6/-7/+9

Odolnost: +10

Výdrž: +6

Rychlost: +10 plavání

Smysly: -4/+3/+5/-1/+1

BČ: +3 zuby

+4 ploutve

ÚČ: +5 zuby

+4 ploutve

OČ: -1

Ochrana: 10

Zranění: 6 B zuby

5 D ploutve

Velikost: +16 až 22

Rozměry: 1,5 m/10 m až 1,8 m/20 m

Náročnost: +65

Jal'mawa

Vyvolávací pocity: pokora

Schopnosti: Iluze II, Mentální magie, Neviditelnost I, Psychické útoky (čaroděj), Zmatení

Rezistence: Časoprostorová, Energetická, Materiální, Mentální, Investigativní, Vitální magie (1), Neviditelnost (3), Psychické útoky (6)

Imunity: Iluze, Zmatení

Vlastnosti: +5/-3/-6/+9/+9/+6

Odolnost: +4

Výdrž: +7

Rychlost: +6

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

BČ: +1

ÚČ: +3 kly

OČ: -1

Ochrana: 6

Zranění: 2 B kly

Velikost: +8

Rozměry: 1,5 m / 2 m

Náročnost: +71

Měňavec

Vyvolávací pocity: deprese nebo radost

Schopnosti: zvláštní

Rezistence: Iluze (2), Jedy (6)

Imunity: zvláštní

Nové schopnosti: zvláštní

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

Odolnost: -2

Výdrž: -1

Rychlost: +1

Smysly: +1/+1/+1/+1/+1

BČ: +0
 ÚČ: +2
 OČ: +0
 Ochrana: 2
 Zranění: +4 zvláštní
 Velikost: -2
 Rozměry: 1,5 m / -
 Náročnost: +71

Imunita i útok měňavce je dán prvním útokem (za každých 5 úrovní o 1 víc, tzn. na 6. prvními dvěma útoky, na 11. třemi atd.), který je proti němu v konkrétním kole veden. Dá-li se tento útok zařadit pod některou z následujících skupin: jednotlivými kovy (např. železem, stříbrem, lintirem), dřevem, časoprostorovou, energetickou, materiální, mentální, investigativní či vitální magii, mentálním útokem, jednotlivými druhy elementálních zranění – bude vůči němu měňavec v daném kole zcela imunní. Jsou-li další útoky z jiné skupiny, použije už své normální OČ. Útok měňavce je vždy totožný s prvním proti němu vedeným útokem, přičemž ovšem platí výše uvedené ÚČ. Cíl útoku ovšem může využít svých rezistencí či imunit proti daným útokům.

Minva/Ralva

Vývolávací pocity: láska/nenávist
 Schopnosti: Maskování (20), Zlomení kletby/Prokletí
 Rezistence: Vitální magie (2), Jedy (4)
 Imunity: Prokletí
 Vlastnosti: +1/+5/+4/+4/+2/+5
 Odolnost: -4
 Výdrž: 0
 Rychlost: +6
 Smysly: +2/+2/+1/+5/+5
 BČ: +5
 ÚČ: +2
 OČ: +3
 Ochrana: 0
 Zranění: -2 D
 Velikost: -2
 Rozměry: 1,8 m / -
 Náročnost: +65
 Údaje pro obě bytosti jsou totožné, pokud ne, platí pro minvu údaj před lomítkem.

Mizející dravec (pes)

Vývolávací pocity: různé
 Schopnosti: Teleportace (mezi přírodní úrovní a Stínovým světem), Vidění ve tmě I
 Rezistence: Neviditelnost (2)
 Imunity: žádné
 Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 7. úroveň
 Vlastnosti: +3/+4/-11/-6/-7/+1
 Odolnost: 0
 Výdrž: +4
 Rychlost: +5*
 Smysly: +1/+3/+6/+5/+6
 BČ: +6
 ÚČ: +5 tlama
 OČ: +3
 Ochrana: 3
 Zranění: 3 B
 Velikost: -4
 Rozměry: 1 m / 1,5 m

Náročnost: +59
 Aby mohla postava na dravce zaútočit, musí získat převahu aspoň 4 (přičemž několik prvních útoků proběhne patrně s převkvapením). Mizející dravec okamžitě po provedení první akce, ať už se jedná o útok či obranu, zmizí do Stínového světa a objeví se, za jak dlouho bude chtít (nejdříve v následujícím kole), v okruhu 200 m od původního místa. Dravec bude vždy vědět, jak vypadá situace v okolí místa, kam se chce teleportovat.

Pro jiné nestvůry tohoto typu nechť PJ změní příslušné charakteristiky.

Nemrtvý strom

Vývolávací pocity: sobectví
 Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 2, Doba propuknutí = +8)
 Rezistence: Jedy (7), Materiální magie (3), Zbraně bez demona (5)
 Imunity: Vitální magie, Prokletí, Slepota
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Paralyze (2) – 4. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 8. úroveň, Zmámení – 10. úroveň
 Zranitelnost: +O (16), +Vz (10)
 Vlastnosti: +7/+1/-4/-1/+0/+5
 Odolnost: +6
 Výdrž: +9
 Rychlost: +2
 Smysly: +4/+4/+3/-3/-1
 BČ: +5
 ÚČ: +4 větve
 OČ: +1
 Ochrana: 9
 Zranění: 1 D
 Velikost: +15
 Rozměry: 4 m / -
 Náročnost: +69

Nemrtvý strom dokáže svou oběť rovněž omotat větvemi a škrtit. Toto škrtení se považuje za bojovou akci s potřebnou převahou 3. Jestliže nemrtvý strom poté způsobí oběti zranění tlamou alespoň za 1 bod, ovine se větev kolem ní a během dalších kol bude své sevření stále stahovat a působit tak oběti zranění. Jeho Síla se určí jako:

$$\text{Sil nemrtvého stromu} - \text{Sil oběti} + \text{Doba sevření}/2 + 1k6$$

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje. Má rovněž možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání:

$$\text{Sil oběti} + 2k6^+ \text{ proti Sil nemrtvého stromu} + 3 + 2k6^+$$

Rarach

Vývolávací pocity: sobectví
 Schopnosti: Zvláštní útoky
 Rezistence: Mentální magie (1), Zmatení (1)
 Imunity: žádné
 Vlastnosti: +3/+7/+2/-2/-1/-2
 Odolnost: -2
 Výdrž: -1
 Rychlost: +4
 Smysly: +1/+1/+0/+1/+0
 BČ: +8 pěsti
 ÚČ: +4 pěsti
 OČ: +6

Ochrana: 1
Zranění: -1 D
Velikost: -5
Rozměry: 1 m / -
Náročnost: +51

Ovládá fintu Hlavička (PB).

Dle typu raracha mají zvláštní útoky (ÚČ/zranění/dostřel/účinky):

Vzteklý: +7 / 0 D / +15 / —

Vznětlivý: +6 / -5 D / +15 / zranění + O o velikosti τ (1k6 + Úroveň/2)

Otravný: +7 / -4 S / +15 / Jed (-Z, Doba propuknutí = ihned, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost)

Šílený: +7 / -4 S / +15 / Jed (+Vz, Doba propuknutí = ihned, Účinek = všechny vlastnosti: -Velikost)

Plivník: +6 / +5 +Vo / +15 / Aktivní útoky na zbraně a brnění (Úroveň/2)

Raznor

Vývolávací pocity: deprese

Schopnosti: Maskování (17) Paralyza

Rezistence: +Vz, -Vz (12), Zbraně bez démona (3), Slepota (2)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Vidění ve tmě I - 5. úroveň

Vlastnosti: +0/+3/-7/-6/-5/+4

Odolnost: +3

Výdrž: +6

Rychlost: +7

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

BČ: +6 ocasy

ÚČ: +5 ocasy

OČ: +4

Ochrana: 8

Zranění: 4 D

Velikost: -3

Rozměry: - / 2 m

Náročnost: +55

Při zásahu elektřinou se jedná o postižení:

Doména = fyz., Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezpečnost = Úroveň raznora, Velikost = Úroveň raznora + 1, Živel = +Vz, Účinek = Velikost + 1k6, Doba propuknutí = ihned

Pokud má na sobě postava kovovou zbroj, velikost zranění se zvětší o τ (Ochrana \times 2).

Raznor dokáže svou oběť rovněž ocasem omotat a škrtit. Toto škrtení se považuje za bojovou akci s potřebnou převahou 3. Jestliže raznor poté způsobí oběti zranění alespoň za 1 bod, omotá svůj ocas kolem ní a během dalších kol ho bude stále stahovat a působit tak oběti zranění. Jeho Síla se určí jako:

Sil raznora - Sil obětí + Doba sevření/2 + 1k6

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje. Má rovněž možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání:

Sil obětí + 2k6+ proti Sil raznora + 3 + 2k6+

Taikté

Vývolávací pocity: deprese

Schopnosti: Mentální magie, Změna tvaru

Rezistence: Iluze (8), Mentální magie (5), Psychické útoky (6)

Imunity: Odsávání života

Nové schopnosti: Odsávání magenergie - 5. úroveň, Psychické útoky (theurg) - 7. úroveň

Vlastnosti: -7/+10/-7/+3/+1/+4

Odolnost: -10

Výdrž: -1

Rychlost: +7 let

+7 plavání

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

BČ: +10

ÚČ: +6

OČ: +8

Ochrana: 0

Zranění: -4 D

Velikost: -20

Rozměry: 0,1 m / 0,1 m

Náročnost: +69

Vodní nymfa

Vývolávací pocity: radost

Schopnosti: Materiální, Mentální magie, Psychické útoky (čaroděj), Zmámení

Rezistence: Vitální magie (3), Odsávání magenergie (6)

Imunity: -O, +Vo, Prokletí

Vlastnosti: -1/+4/+2/+4/+3/+9

Odolnost: -5

Výdrž: +1

Rychlost: +2

+7 plavání

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

BČ: +5

ÚČ: +3

OČ: +3

Ochrana: 0

Zranění: -3 D

Velikost: -2

Rozměry: 1,6 m / -

Náročnost: +57

Vrapati

Vývolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Kouzlení (Holomráz, Místo, Zchlad, Zmraz), Maskování (14), Zmámení

Rezistence: Zbraně bez démona (1)

Imunity: Jedy, -O, +Vo

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

Odolnost: -22

Výdrž: +1

Rychlost: +5 plavání

Smysly: -3/-1/+1/+1/-2/+8 vycítění garenu

BČ: —

ÚČ: —

OČ: +6

Ochrana: 2

ZZ hejna: 6 S

Mez zranění hejna: 11 a více

Velikost: různá (-34 jedinec)

Rozměry: - / 0,02 m

Náročnost: +61

Zelený slídil (běs)

Vývolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = +6), Maskování (18)

Rezistence: -Vz, +Z (2), -O, +Vo (9) Neviditelnost (4), Drtivé zbraně bez démona (4), Bodné zbraně bez démona (4)

Imunity: Zkamenění

Zranitelnost: +O (10)

Vlastnosti: +5/-2/-2/-4/-4/+5

Odolnost: +4

Výdrž: +6

Rychlost: +10

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

BČ: +3

ÚČ: +3 větve

OČ: -1

Ochrana: 8

Zranění: 5 D

Velikost: +13

Rozměry: -/-

Náročnost: +69

Zelený slídil (běs) je schopen svými větvemi svou oběť omotat a svázat. Je-li útok větvemi úspěšný, hází se hod na porovnání:

Obr slídila (běsa) + 5 + 2k6+

proti Obr oběti + 2k6+

Pokud uspěje slídil (běs), omotá postavě jednu končetinu. Uspěje-li o +2, omotá dvě, o +4, omotá tři končetiny, +6 omotá celé tělo bez ohledu na počet končetin. Oběť nemůže omotané končetiny používat, pokud je omotaná celý, nemůže se pohnout. Může se jen pokusit vyrvat ze sevření šlahounů. Jedná se o hod na porovnání:

Sil slídila (běsa) + 3 (5) + 2k6+

proti Sil oběti + 2k6+

Zcela omotanou oběť se slídil (běs) může pokusit uškrtit. Způsobí tak zranění, jehož Síla se určí jako:

Sil slídila (běsa) - Sil oběti

+ Doba škrcení/2 + 1k6

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje a má možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o týž hod na porovnání, který je uveden výše.

Zery

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: žádné

Rezistence: žádné

Imunity: žádné

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

Odolnost: -18

Výdrž: +2

Rychlost: +6 let

+9 plavání

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

BČ: —

ÚČ: —

OČ: +6

Ochrana: 1

ZZ hejna: 15 S

Mez zranění hejna: 20 a více

Velikost: různá (-24 jedinec)

Rozměry: -/0,1 m

Náročnost: +51

Inteligentní rasy

Základní parametry nových ras jsou uvedeny v příslušných tabulkách.

Tabulka ras

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr	Pozn.
Aradreitě	+1	0	0	0	+1	0	
Brúlové	+3	-1	-2	+2	-3	-2	přirozená regenerace
Ech'barnajové	0	-1	0	+1	0	-1	Odl +1, infravidění, slepota
Ešivarové	0	+2	0	0	0	-1	Odl -1
Halakandi	podle specializace, od -3 do +3						
Herúové	+1	+1	-1	+1	-1	+1	
Hotemdewové	+1	0	-1	+1	-1	-1	infravidění
Lidoopové	+2	+1	+1	+1	-3	-2	
Numoni	0	0	0	0	0	0	
Symbionti	prakticky jakékoli, od -5 do +5						
Toglóti	+2	+1	-1	0	-1	-1	
Tritóni	+2	0	+1	0	0	-2	
Tukatelové	0	0	0	0	0	0	
Vankarandové	+1	+2	0	0	-2	-2	Sms +1
Vodní elfové	-2	+1	+1	-1	+1	+1	Odl -1

Tabulka pohlaví

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Aradreitka	-1	0	+1	0	0	+1
Brúlka	-1	+1	0	-1	0	+1
Ech'barnajka	-1	+1	0	-1	+1	0
Ešivarka	-1	0	+1	0	0	0
Halakandka	-1	0	+1	-1	0	+1
Herúia	-1	0	0	-1	+1	+1
Hotemdewka	-1	0	+1	-1	0	+1
Lidoopka	-1	-1	+1	0	+1	0
Numonka	-1	0	0	0	0	+1
Toglótka	-1	0	+1	0	0	0
Tritónka	-1	0	+1	-1	+1	0
Tukatelka	-1	0	0	0	0	+1
Vankarandka	-1	+1	0	-1	+1	0
Vodní elfka	-1	0	+1	0	-1	+1

Tabulka velikosti a hmotnosti ras

Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Aradreitě	kolem 200 cm	kolem 90 kg (+7)	+2
Brúlové	kolem 220 cm	kolem 110 kg (+10)	+3
Ech'barnajové	kolem 170 cm	kolem 70 kg (+5)	0
Ešivarové	kolem 100 cm	kolem 35 kg (-1)	-2
Halakandi	kolem 110 cm	kolem 30 kg (-2)	-2
Herúové	kolem 190 cm	kolem 90 kg (+7)	+1
Hotemdewové	kolem 170 cm	kolem 70 kg (+5)	0
Lidoopové	kolem 180 cm	kolem 90 kg (+7)	0
Numoni	kolem 185 cm	kolem 80 kg (+6)	+1
Symbionti	jakékoli, v závislosti na vlastnostech		
Toglóti	kolem 190 cm	kolem 80 kg (+6)	+1
Tritóni	kolem 190 cm	kolem 80 kg (+6)	+1
Tukatelové	kolem 180 cm	kolem 70 kg (+5)	0
Vankarandové	kolem 180 cm	kolem 65 kg (+5)	0
Vodní elfové	kolem 160 cm	kolem 50 kg (+2)	-1

Přírodní bytosti

Bílý pavián

Vlastnosti: +2/+7/-3/-1/-3/+4

Odolnost: -6

Výdrž: -1

Rychlost: +3
 Smysly: +0/+1/+2/-1/+1
 BČ: +4
 Boj: +3
 ÚČ: +4 drápy a tlama
 Útok: +1
 Střelba: -1
 Obrana: +3
 Ochrana: 1
 Zranění: 3 S drápy a tlama
 Velikost: -2
 Rozměry: 1,2 m / -

Čepehali

Vlastnosti: +3/+0/-12/-2/+3/+1
 Odolnost: +3
 Výdrž: +5
 Rychlost: +1
 Smysly: -5/-3/+0/+0/+1
 BČ: +3
 ÚČ: +3
 OČ: +0
 Ochrana: 7
 Zranění: 5 B
 Velikost: +1
 Rozměry: 1 m / 2 m

Harfeník

Vlastnosti: +3/+5/-10/-7/-8/+4
 Odolnost: 0
 Výdrž: +3
 Rychlost: +6 let
 Smysly: -1/+0/+3/+4/+3
 BČ: +5 spáry a zobák
 ÚČ: +6
 OČ: +2
 Ochrana: 1
 Zranění: 5 S spáry a zobák
 Velikost: -2
 Rozměry: - / 2 m
 Vzpurnost: 13

Irbis

Vlastnosti: -1/+5/-9/-6/-8/+0
 Odolnost: -5
 Výdrž: +1
 Rychlost: +5 let
 Smysly: -4/-3/+1/+2/+0
 BČ: +4
 ÚČ: +4
 OČ: +2
 Ochrana: 0
 Zranění: 2 S
 Velikost: -5
 Rozměry: 0,5 m / 0,5 m

Jedový strom

Vlastnosti: -/-/-/-/-/-/-
 Odolnost: +13
 Výdrž: -
 Rychlost: -
 Smysly: -/-/-/-/-/-/-
 BČ: -

ÚČ: -
 OČ: -
 Ochrana: 3
 Zranění: -
 Velikost: +22
 Rozměry: 10 m / -

Pokud se postava přiblíží alespoň na vzdálenost +6, hází si:

Obr + 2k6+ ~ píchnutí ~ 12 ~ nic

Při píchnutí je do těla vpuštěn jed:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +11, Velikost = 3, Živel = +Z, Účinek = Velikost + 5, Doba propuknutí = ihned.

Kuvík

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

Laločnatka

Vlastnosti: -1/+0/-6/-7/-7/-3
 Odolnost: +0
 Výdrž: +1
 Rychlost: +0 plavání
 Smysly: -1/+1/+0/-2/-1
 BČ: +7
 ÚČ: +5
 OČ: +0
 Ochrana: 0
 Zranění: 2 B
 Velikost: +6
 Rozměry: 3 m / 1 m

Zásahy mohou paralyzovat:

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +12, Velikost = 1k6, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost, Doba propuknutí = ihned

Laswa

Vlastnosti: +4/-2/-14/-6/-7/+0
 Odolnost: +3
 Výdrž: +3
 Rychlost: +4 plavání
 Smysly: +0/+1/-1/-1/+2
 BČ: -1
 ÚČ: +4
 OČ: +1
 Ochrana: 6
 Zranění: 2 D
 Velikost: +10
 Rozměry: - / 10 m

Masožravý papoušek

Vlastnosti: -5/+5/-9/-7/-7/-1
 Odolnost: -7

Výdrž: -3
Rychlost: +3 let
Smysly: -3/+0/+1/+1/+1
BČ: +1
ÚČ: +1
OČ: +1
Ochrana: 0
Zranění: 2 S
Velikost: -12
Rozměry: 0,25 m / -

Opice zlodějka

Vlastnosti: -2/+7/-4/-4/-4/-2
Odolnost: -10
Výdrž: -1
Rychlost: +3
Smysly: +1/+0/+0/-1/+1
BČ: +8
ÚČ: +5 drápy a tlama
OČ: +4
Ochrana: 0
Zranění: 2 S drápy a tlama
Velikost: -10
Rozměry: 0,25 m / -

Poketl

Vlastnosti: +5/+4/-6/-6/-8/+2
Odolnost: +4
Výdrž: +6
Rychlost: +4
Smysly: -4/-2/+3/-2/+2
BČ: +4
ÚČ: +4
OČ: +2
Ochrana: 4
Zranění: 4 B
Velikost: +4
Rozměry: 2 m / -
Vzpornost: 16

Ráček plavec

Vlastnosti: -5/+4/-9/-9/-9/-3
Odolnost: -22
Výdrž: -2
Rychlost: -2 plavání
Smysly: -4/-3/+0/-1/+0
BČ: +1
ÚČ: +1
OČ: +3
Ochrana: 2
Zranění: 0 D
Velikost: -20
Rozměry: - / 0,1m

Sangol

Vlastnosti: +1/+4/-10/-7/-7/+1
Odolnost: -4
Výdrž: +0
Rychlost: +3 plavání
Smysly: +1/+0/+1/-1/+0
BČ: +4
ÚČ: +3
OČ: +4

Ochrana: 3
Zranění: 4 D
Velikost: -10
Rozměry: - / 0,5 m

Siurris

Vlastnosti: +2/+3/-12/-7/-9/-1
Odolnost: +4
Výdrž: +4
Rychlost: +6 plavání
Smysly: -2/-1/+2/-1/+2
BČ: +4
ÚČ: +3
OČ: +4
Ochrana: 8
Zranění: 6 B
Velikost: -8
Rozměry: - / 0,5 m

Symbiotická rybka

Vlastnosti: -9/+7/-12/-6/-6/+0
Odolnost: -22
Výdrž: +1
Rychlost: +6 plavání
Smysly: -1/-2/+1/-1/+2
BČ: +8
ÚČ: +5
OČ: +4
Ochrana: 0
Zranění: -2 B
Velikost: -28
Rozměry: - / 0,05 m

Tiohaki

Vlastnosti: +9/-3/-6/-7/-6/+3
Odolnost: +9
Výdrž: +8
Rychlost: +3
Smysly: -5/-3/+2/-1/+1
BČ: -1
ÚČ: +1
OČ: -1
Ochrana: 5
Zranění: 8 B
Velikost: +18
Rozměry: 4 m / 12 m
Vzpornost: 13

Veleželva

Vlastnosti: +6/+0/-9/-8/-8/-2
Odolnost: +9
Výdrž: +10
Rychlost: +5 plavání
Smysly: -3/-1/+1/-2/+2
BČ: +1
ÚČ: +3
OČ: -1
Ochrana: 10 krunýř
1 hlava, nohy
Zranění: 4 D
Velikost: +9
Rozměry: 1 m / 7 m
Vzpornost: 10

Cizí postavy

Alrik er Forgon

Člověk, muž, bojovník, 10. úroveň

Andrzej Matzejovski

Člověk, muž, hraničář, 13. úroveň

Aniahar

Člověk, muž, kněz (Siaron), 11. úroveň

Bononot

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

Drasmira

Člověk, žena, kněz (Mauril), 14. úroveň

Drubalt Bílý Ohon

Člověk, muž, bojovník, 13. úroveň

Elarim

Člověk, muž, bojovník, 2. úroveň

Gorazd

Člověk, muž, bojovník, 14. úroveň

Joachim Silezio

Člověk, muž, zloděj, 9. úroveň

Jurij

Člověk, muž, čaroděj, 7. úroveň

Lešek Stankiewicz

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

Mačulkak

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

Matyš Bodrich

Člověk, muž, zloděj, 6. úroveň

Mitroch

Člověk, muž, 2. úroveň

Moklačíl

Člověk, muž, bojovník, 2. úroveň

Nur-Tu-Rui

Člověk, muž, hraničář, 2. úroveň

Obruk

Člověk, muž, hraničář, 16. úroveň

Očulawa

Člověk, žena, kněz (Nuaklatul), 4. úroveň

Olgus Izjaslavič

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

Pjotr Volovnicin

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

Radugoj

Člověk, muž, bojovník, 1. úroveň

Rogi

Šedý skřítek, muž, theurg, 20. úroveň

Saghúka

Aradeirita, žena, zloděj, 10. úroveň

Tiago Nabuloš

Hevren, muž, hraničář, 8. úroveň

Tráin Zručný

Trpaslík, muž, bojovník, 1. úroveň

Tompo Vítámvás

Hobit, muž, kněz (Aurion), 6. úroveň

Ubaro

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

Vědula Sileziová

Člověk, žena, 2. úroveň

Xillos

Člověk, muž, čaroděj, 18. úroveň

Zagraxis

Člověk, žena, kněz (Dunril), 10. úroveň