

# Asterion

## Z hlubin zelené a modré

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte

verze 1.6



# Obsah

---

## Obsah

<b>Nová pravidla</b> .....	<b>3</b>
Rasy .....	3
Povolání .....	3
Válečník	3
Hraničář	3
Druid	3
Alchymista	4
Theurg	5
Kouzelník	5
Sicco	5
<b>Pravidla pro boj</b> .....	<b>6</b>
Nové zbraně	6
Nové zbroje	6
<b>Boj a pobyt pod vodou</b> .....	<b>6</b>
Úpravy vlastností	6
Schopnosti povolání	7
Pohyb pod vodou	7
Boj pod vodou	8
Jiná pravidla	8
<b>Pravidla mimo boj</b> .....	<b>9</b>
Ceny	9
Lodě	9
Řeky	10
Jazyky	10
Artefakty	10
<b>Bestiář</b> .....	<b>10</b>
Myšlenkové bytosti .....	10
Inteligentní rasy .....	14
Přírodní bytosti .....	16
Cizí postavy .....	17

Asterion – Z hlubin zelené a modré – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Jan Kolátor, Karel Makovský, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR  
Praha 2006

## Nová pravidla

Platí totéž, co u Aplikace pravidel v Hlavním modulu. Většinou jde o konstrukce, jak asterionskou realitu převést na mechanismy Dračího doupěte, a z toho mohou plynout určité nesrovnalosti. PJ necháváme volnost, aby se v kterémkoliv okamžiku odchýlil od zde uvedených postupů a zvolil jiné, pro váš způsob hraní vhodnější.

## Rasy

V tomto modulu se neobjevuje žádná nová rasa, určená pro vlastní postavy. Pokud by se ale některý hráč s PJ dohodl, že chce hrát člena některé z cizích ras, údaje uvedené v bestiáři by mu to měly umožnit. Mnoho domorodých kmenů v Džungli padlých stromů i Duhovém pralese je možno pro účely číselných charakteristik pojmát nikoliv jako lidi, nýbrž jako barbary.

Pro zvláštní smysly hobitů, trpaslíků a krollů platí pravidla z PPP.

## Povolání

### Výcviky pod vodou

V souvislosti s přestupem na vyšší úroveň se může postava cvičit i v pobytu a pohybu pod vodou. Důvodem k tomu může být snaha o zlepšení orientace pod hladinou neboli přesun do kategorie B (viz část „Boj a pobyt pod vodou“, podkapitola „Úprava vlastností“) či potřeba naučit se používat pod vodou některou ze schopností daného povolání (viz též část, podkapitola „Schopnosti povolání“).

Cena takového výcviku ve zlatých, ať už ho postava provádí samostatně či v rámci nějakého výcvikového střediska, stoupne stokrát. Toto navýšení představuje náklady na prostředky, jež postavě umožní dýchání pod hladinou. Je-li však postava trvalým majitelem nějakého magického předmětu, který jí dává tutéž schopnost, bude stát výcvik totéž co obvykle.

### Výcvik v Erinu (Keledorský spolek dobrodruhů)

Cena: viz níže

Výhody: 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 zl, které se v případě neúspěchu nevracejí. Každý rok pak Spolku dává desetinu z hodnoty pokladu, který získal při svých dobrodružstvích, minimálně pak 10 zl. Nehledí se samozřejmě na měďáky, ale porušení tohoto pravidla se trestá vyloučením a propadnutím majetku. O jeho zabavení se většinou postarají samotní členové. Krom 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.

### Výcvik v Erinu (Námořní univerzita)

Cena: + 60 %

Výhody: Po 2 výcvicích zde bude postava ovládat všechny běžné činnosti námořníka – veslování, šplhání po stožárech, drhnutí paluby apod. Při každém dalším výcviku se pak může naučit velet jednomu konkrétnímu typu námořního plavidla. Mimo jiné se zde postava může učit pobytu pod vodou.

### Válečník

### Výcvik v Erinu (Gorazdova škola)

Cena: + 25 %

Výhody: Po prvním výcviku získá válečník +1 k útoku při boji kordem či rapírem. Po dalších 3 výcvicích zde se bonus může zvýšit na +2. Mimo jiné se zde postava může učit pobytu pod vodou.

### Hraničář

### Pes

K hraničárovi, který pobývá většinu času pod mořskou hladinou, se může místo psa přidružit některý mořský tvor. Při tvorbě postavy a postupech na vyšší úroveň si jako obvykle hází na procenta, přičemž padlo-li mu 1–8, bude jeho společníkem kuvík, při 9–13 sangol a na 14–15 pak laswa. Jejich popis najdeš v hlavním textu, číselné charakteristiky

pak v bestiáři na konci Aplikace pravidel. S rostoucí úrovní se jejich vlastnosti nemění.

## Nové kouzlo

### Ošetří zranění dušením

magenergie: 3 magy

dosah: dotek

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 směna

trvání: stále

Tímto kouzlem napraví chodec či druid všechny nepříznivé následky (únava, ztráta životů), které postavě vznikly v důsledku topení či jinak způsobeného nedostatku vzduchu. Samotné dušení musí skončit maximálně 3 směny před započítáním vyvolávání tohoto kouzla.

## Druid

### Mořský druid

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy se přebírají jen s dílčími změnami od druida klasického – lesního. V následujících odstavcích tyto změny shrneme. Uvedená pravidla je ale nutno dále upravit podle Aplikace pravidel z Hlavního modulu.

Aby mohl druid z lesa využívat své schopnosti i na moři a naopak, musí zde absolvovat alespoň 9 výcviků.

### Hůl

Druid zcela výjimečně může používat pod vodou i tupou zbraň – svou hůl, již si vyžádal od moře. Jeho moc zajišťuje, že jeho úderům voda neklade o nic větší odpor než vzduch.

### Druidova mořská kouzla

Jedná se původně o druidova lesní kouzla, popsána v PPP. Tuto skupinu kouzel jsou schopni využívat také obyčejní vodní elfové, ti ovšem nesmí sesílat kouzla za „veškerou současnou“ magenergii.

*Cit dřeva* – Pod vodou nahrazeno kouzlem *cit života*, při kterém po vztáhnutí končetin k živému tvorovi druid vycítí, kde je v okolí nejbližší podmořská cesta.

*Cit vody* – Druid vztáhne ruku k proudu vody a zjistí, zda není škodlivý.

*Cit země* – Jedná se o nejen o plodiny, ale také o požitelnost mořských živočichů.

# Tvorba postavy

## Transformace

magenergie: 6 magů  
rozsah: 1 postava  
vyvolání: 3 kola  
četnost: 2× denně  
působení: 8. úroveň

Pomocí tohoto kouzla změní druid obyvatele pevniny na podmořského tvora kategorie C a naopak mořským tvorům umožní pobyt na souši. Dotyčný tvor musí s transformací souhlasit. Přeměna vypadá tak, že se změní jak stavba těla terče (končetiny se změní v ploutve, narostou plovací blány mezi prsty, resp. naopak), tak fyziologie (je schopen v novém prostředí dýchat) i jeho myšlení (dokáže se orientovat pod vodou, zacházet se svými novými končetinami apod.). Účinky tohoto kouzla nelze zrušit jinak než novým sesláním *transformace* na terč, ani kouzlem *rozptyl kouzla* ne.

## Srp

Čistě mořský druid žádný srp při přestupu na 16. úroveň nedostane.

## Staň se vodou

Tato schopnost nahrazuje průchod živým dřevem u lesních druidů. Druid se dokáže mořem pohybovat jako tvor kategorie E, ve všech hloubkách se cítí jako doma, nemusí se starat o svou potravu, živiny přijímá kůží z okolní vody, v moři na něj nepůsobí chlad ani horko, neublíží mu jedy rozptýlené ve vodě.

## Moře jako hvozd

V rámci zjednodušení budeme pro účely pravidel pojmát moře obdobně jako hvozdy. Platí vše o jejich probouzení a uspávání, byť nijak nedoporučujeme vést dobrodružství tímto směrem, anžto Asterion obdobný koncept nezná. Žádné z asterionských moří není nikterak probuzeno, všechna se proto řadí pro účely pravidel mezi moře spící.

## Malá mořská kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla z PPE.

*Čarovná mlha* – Místo mlhy se kolem vytvoří neprůhledná kapalina podobná inkoustu, který vypouští chobotnice v nebezpečí.

*Zaharaš* – Místo harašení druid vyvolá slabé lokální vodní proudy.

## Velká mořská kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla z PPE.

*Rozšíř hvozd* – U mořských druidů nahrazeno kouzlem *tsunami*.

*Rychlý růst, rychlé vadnutí* – Tato kouzla se týkají i jednoduchých mořských živočichů, jako jsou např. houby, sasanky či korály.

*Vyvolej velký zlý strom* – U mořských druidů je nahrazeno kouzlem *vyvolej krakena*.

## Tsunami

magenergie: 50 (500) magů za každou míli pobřeží  
vyvolání: 2 směny  
četnost: 1× mezi dvěma úplňky  
druh: hromadné

Toto kouzlo vyšle proti pobřeží vlnu tsunami, která bude mít stejné účinky jako zír (viz PPE) o životaschopnosti 2, resp. 5 v případě dražší verze kouzla. Pozor, jedná se jen o obdobné účinky, samotný bhuta se v tomto procesu nikde neobjeví – nelze s ním bojovat, odvracet ho apod.

## Vyvolej krakena

magenergie: 100 magů  
vyvolání: 1 směna  
četnost: 1 ročně  
druh: osobní, postupné

Tímto kouzlem druid přivolá ze Stínového světa vyšší verzi myšlenkové bytosti, popsané v Klíči bytostí astrálních v Hlavním modulu (číselné charakteristiky AP-HM). Kraken se objeví do 3 směn někde v okruhu 2 mil od místa, kde bylo kouzlo sesláno. Druid nebude mít na jeho chování vůbec žádný vliv, měl by se tedy co nejrychleji odebrat pryč (jako ostatně všichni tvorové poblíž). Zbavit se příšery je možné jen jejím zabitím nebo vymícením. Pozor – použití tohoto kouzla se považuje za porušení Řádu světa.

## Pralesní druid

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy se přebírají od druida klasického – lesního, v tomto případě zcela beze změn, snad je potřeba jen mírně přizpůsobit názvy kouzel (*nenávist lesa* na *nenávist džungle* apod.)

Aby mohl druid z lesa využívat své schopnosti i v džungli a naopak, stačí absolvovat v příslušném ekosystému jeden výcvik.

## Džungle jako hvozd

Všechny pralesy s jedinou výjimkou považujeme za spící hvozdy. Onu výjimku představuje Džungle padlých stromů, která se pro účely pravidel pohybuje

střídavě mezi stupni 2 až 4, tedy mezi dřímajícím a polobdícím pralesem.

## Druidové různých ekosystémů

Následující tabulka shrnuje počet výcviků v odlišném ekosystému, který je potřeba k rozšíření moci druida i na nové prostředí. V řádcích je původní ekosystém druida, ve sloupcích ten, na který se chce „doškolit“.

TABULKA EKOSYSTÉMŮ

ekosystém	hvozd	poušť	moře	džungle
hvozd	—	5	9	1
poušť	5	—	14	6
moře	9	14	—	9
džungle	1	6	9	—

## Alchymista

### Raísa

Pro raísu platí obdobná pravidla jako pro dhanghu (viz AP-HM).

### Rostliny

#### Cendrin modrý

Sklizeň: kdykoliv  
Použitelná část: kůra a dřevo  
Výskyt: Barbarské ostrovy  
Nalezení: 2 × 15 %  
Cena: 4 zl (dávka na 10 šípů)  
Četnost: –

Vyrábí se z něj jed, působící v krevním oběhu (Odl ~ 3 ~ nic / 4–22 kol úplná paralýza, trvání ihned/3 kola).

#### Quani

Sklizeň: ploden až traven  
Použitelná část: květy  
Výskyt: Marachské kopce  
Nalezení: 2 × 40 %  
Cena: 8 st (na půl litru quanily)  
Četnost: 8 hodin

Půl litru alkoholu vyrobeného z quani – quanila – zvýší asi na jednu hodinu inteligenci postavy o 2–4 stupně. Na následující 3 hodiny ji pak následně o stejný stupeň zase sníží. Quanila je návyková (4/6 ~ inteligence –1).

#### Rudý vlas

Sklizeň: až tři vegetační období ročně  
Použitelná část: vlákna  
Výskyt: tropické a subtropické civilizované oblasti

Nalezení: –

Cena: 5 md (jedna dávka)

Četnost: –

Krom výroby omamné látky lze rudý vlas použít i jako mírný jed – Odl ~ 5 ~ nic / snížení inteligence a obratnosti o 4 na 4–14 hodin (malátnost), trvání ihned/ 1 směna.

## Symbiotická rybka či medúza

Sklizeň: kdykoliv

Použitelná část: celý tvor

Výskyt: oceán

Nalezení: 1 × 0 %

Cena: 40 zl (jeden exemplář)

Četnost: –

Ačkoliv se jedná o zástupce živočišné říše, řadíme je kvůli jejich funkci a použití do této sekce. Rybka nebo medúza (obě velmi drobné) hned po svém vylíhnutí hledají hostitele – většinou je to jiná větší ryba – tomu vklouzne do tlamy a přisaje se ke stěně žáber či plíc. 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 bez obtíží dýchat pod vodou. Pokud však hostitel dýchá normální vzduch déle než hodinu, rybka umírá a hostitel ji vydává. Umělý chov se dosud nedaří.

## Tranátal dlaňový

Sklizeň: větrnec až novorost (na Taře)

Použitelná část: tekutina uvnitř stonků

Výskyt: mělké stojaté vody

Nalezení: 2 × 20 %

Cena: 3 zl (jedna dávka)

Četnost: 6 hodin

Extrakt z tranatálu rozmíchaný ve vodě umožní postavě na 5–7 hodin dýchat pod vodou i na souši. S jeho používáním jsou ale spojeny nevýhody spočívající ve ztrátě čichu (včetně hbitího) a zvýšené citlivosti (stupeň odolnosti klesne o 3).

## Nové magické předměty

### Známé

#### Lektvar vodního dechu

magenergie: 4 magy

suroviny: 5 zl

základ: voda

trvání: 8 hodin

výroba: 5 kol

Tento lektvar umožní postavě dýchat pod vodou stejně dobře jako ve vzduchu, obdobně jako kouzlo *vodní dech* (viz PPZ).

#### Perleťový kolíček

magenergie: 31 magů

suroviny: 12 zl

základ: kolíček na prádlo

trvání: stále

výroba: 1 hodina

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

#### Potápěčský náramek

magenergie: 12 magů

suroviny: 26 zl

základ: stříbrný náramek

trvání: stále

výroba: 4 směny; doma

Osobě s tímto náramkem se o jedna zvýší hloubková kategorie. Může tedy bez následků sestoupit do větší hloubky než obvykle, např. normální člověk bez ochrany až do 200 sáhů pod hladinu.

#### Vodní pochodeň

magenergie: 1 mag

suroviny: 1 st

základ: mech

trvání: stále

výroba: 4 kola

Vydává i pod vodou stejně (ale studené) světlo jako normální pochodeň ve vzduchu, má i stejnou hmotnost. Zažihá se klepnutím o rukojeť, vydrží svítit 6 směň.

#### Méně známé

#### Přívěšek spolku dobrodruhů

magenergie: 18 magů

suroviny: 25 zl

základ: železný kroužek

trvání: stále

výroba: 6 hodin; doma

Pomocí tohoto přívěšku je možno jednou denně seslat kouzlo *uzdrav lehká zranění*. Krom toho přidává +1 k hodům na past proti kouzlům a proti nemocem, je-li takový hod možný.

#### Siwrisova kůže temných hlubin

magenergie: 150 magů

suroviny: 480 zl

základ: zbroj z kůže siwrise

trvání: stále

výroba: 1 den; doma

Postava, jež má oblečenu tuto zbroj, se může bez následků ponořit do jakékoliv hloubky.

## Theurg

### Poslové živlů

Undina pod mořem dostává bonus +5 k ÚČ a získává schopnost regenerovat 2 životy každé kolo. Salamandr má k ÚČ postih –5 a každé kolo, které stráví pod mořskou hladinou, 1 život ztrácí. Gnóm klesá automaticky ke dnu, působení slyfy se nijak nemění.

### Démoni

#### Démon nosič

Předměty s tímto démonem se dají využít i při cestování pod vodou. Manévrovací schopnost a nosnost se vypočtou stejně, pohyblivost je rovna pořadovému číslu sféry plus čtyři.

## Kouzelník

### Nové kouzlo

#### Žabí muž

magenergie: 4 magy za směnu

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 4 kola

trvání: podle dodané magenergie

Toto kouzlo má naprosto totožné účinky jako zaklínadlo *vodní dech*, navíc ale terči umožní pohybovat se pod vodou, jako by šlo o tvora kategorie B.

## Sicco

### Sítě

#### Zemské síť

Jižní dálava vzhledem k odlehlosti jednotlivých osad nemá cenu pojmát pro účely sítí jako zemi, okolí Erinu se počítá jako součást města.

Severní dálava má při budování sítí úroveň 7. Následuje Tabulka zemských sítí, přičemž údaje jsou stejné jako v Aplikaci pravidel u Hlavního modulu. Úrovně sítí jsou uvedeny v tomto pořadí: výkonná / výzvědná / vlivová / ochranná.

#### Městské síť

Erinu se při budování sítí počítá úroveň 10. Stálé síť zde mají jen dvě vnější skupiny – Almendorská tajná služba (0/4/1/5) a Kharovy Noční stíny (3/5/1/7).

Neustálé přelévání sil mezi těmi, kdo boj o moc ve městě vedou nejintenzivněji – obchodnickými gildami a velkordy – vede k tomu, že úrovně jednot-



# Pravidla pro boj

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

jméno	město	úrovně sítí	úroveň sicca
Almendorská tajná služba	Gerian	2/4/3/4	18
Bratrstvo dlouhých kápí	Východní statky	4/1/3/4	23
Eldebranští rytíři	Brakarig	0/2/0/2	17
Keledorská tajná služba	Gerian	0/1/0/1	19
Kharovy Noční stíny	Gerian	1/2/0/5	25
Orlí poutníci	Medin	1/2/1/3	22
Pavučina	Durmeg	4/5/1/6	31
Storabská tajná služba	Gerian	3/3/3/3	19

livých složek sítí málokdy přesáhnou 2. Ze stejného důvodu se zde nedaří příliš uchytit organizacím, které loajalitu svých členů staví na finančním zisku (např. Pavučina). Není ovšem vyloučeno vybudovat zde na krátkou dobu síť s úrovní vyšší. Úroveň ostatních osad v Jižní dálavě je vždy 1.

V Severní dálavě městské sítě existují většinou jen jako součást sítí zemských. Gerian má úroveň 3, Durmeg 2, ostatní sídla pouze 1.

## Pravidla pro boj Nové zbraně

Parametry nových zbraní naleznete v Tabulce zbraní pro boj tváří v tvář a Tabulce zbraní pro střelecký souboj.

### Kord a rapír

Tyto typy mečů se nepoužívají v podstatě nikde jinde než v Erinu. Je to dáno tím, že kvalita jakékoliv zbroje se proti nim počítá dvakrát, tzn. člověku beze zbroje se při útoku kordem k bonusu za obratnost přičítá 2, postavě ve vycpávané zbroji 4, v plátové zbroji 12 apod. Štít k obraně přidává stále jen +1. V Erinu si ale málokdo troufne nosit kovovou zbroj, částečně kvůli zákonům a ostrážitosti Siaronových kněží, především pak ale z důvodu, že spadnout v těžkém brnění do moře bývá smrtící.

Brání-li se někdo s kordem či rapírem střední nebo těžké zbrani, měl by PJ vzít do úvahy, že se křehký meč může poměrně snadno zlomit. Přesnou pravděpodobnost ponecháme na jeho úvaze.

Kord a rapír, přestože jde o lehké zbraně, mohou používat pouze válečník a zloděj.

### Eduki a foukačky

Eduki při zásahu nezpůsobí žádné zranění, ale pokusí se ve své oběti blesku-

rychle zakořenit a zbavit ji tak všech tělesných tekutin. Zasažený si hodí proti pasti Odl ~ 6 ~ 1-6/6-21. Podle výsledku hodů také v důsledku dehydratace získá 5, resp. 15 bodů únavy a v každém případě se mu na 2-7 kol snižuje ÚČ i OČ o 1, protože je omotán kořeny a výhonky eduki.

Šipka z foukačky při zásahu vezme vždy pouze 1 život, většinou však bývá natřena jedem.

Zacházet s eduki i foukačkou se postava naučí až po dvou výcvicích v patřičném prostředí. Nezkušený dobrodruh, který se snaží útočit s eduki, se navíc vystavuje nebezpečí, že se jeho obětí stane on sám (30% pravděpodobnost úspěšného hodu, při fatálním neúspěchu eduki zakoření ve vrhači).

### Bronzové zbraně

Sečné a bodné zbraně vyrobené z bronzu, které často používají divoši z džungle, mají sílu o 2 nižší a účinnost o 1 vyšší. Jde o to, že s nimi není tak snadné

TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

název	typ	síla	účinnost	obrana	délka	váha	cena
<b>- jednoruční</b>							
kord	lehká	3	+1	0	1	12	12 zl
rapír	lehká	4	0	0	1	14	14 zl
bhadurová palice	střední	4	+2	-1	1	60	-
krátký oštěp	střední	5	-1	0	1-2	70	5 st
<b>- obouruční</b>							
dlouhý oštěp	střední	5	0	0	2	90	1 zl
vidlice	střední	4	+1	+2	2	100	3 zl
kord a dýka	střední	4	+2	+2	1	-	-
krátký oštěp a dýka	střední	6	0	+1	1	-	-

TABULKA ZBRANÍ PRO STŘELECKÝ SOUBOJ

název	síla	účinnost	malý	dostřel střední	velký	váha	cena
<b>- střelné</b>							
foukačka	5	0	4	10	15	60	-
<b>- vrhací</b>							
eduki	4	0	4	8	12	15	-

prorazit brnění, pokud však projdou, způsobené zranění se příliš nemění.

## Nové zbroje

TABULKA KVALITY ZBROJE

název	kvalita	váha	cena
siwris – kůže	4	150 mn	140 zl
siwris – šupiny	5	180 mn	290 zl

## Boj a pobyt pod vodou

Není-li kdekoliv v této Aplikaci uvedeno jinak, platí normální pravidla (především PPP).

### Úpravy vlastností

#### Kategorie

V závislosti na tom, jak je ten který obyvatel či návštěvník podmořské říše přivyklý či přizpůsobený tamnímu prostředí, zařadíme ho do jedné z následujících kategorií, od nichž budeme posléze odvozovat další vlastnosti. Zařazení do některé z kategorií závisí především na stavbě těla (ploutve oproti běžným končetinám), schopnosti ovládat svůj pohyb pod vodou a vnímání a vyhodnocování důležitých informací (proudění, teplota,...). Pozor, toto dělení je rozhodující pouze pro příslušníky inteligentních ras, pro zvířata a přišery platí klasická pravidla.

A. Do této kategorie spadají klasičtí suchozemci – lidé, trpaslíci, lesní či pouštní elfové, orkové apod. Voda je pro ně neznámým, ba přímo nepřátelským prostředím, a byť se třeba naučili plavat a získali možnost pod vodou dýchat, stále se zde necítí úplně nejlépe.

A1. Jedná se o určitou podkategorii pevninských tvorů, kteří se z nějakého důvodu (zátěž, magie) pohybují výhradně po mořském dně. Stejně jako na souši se pohybují pouze ve dvou rozměrech, což je svým způsobem omezuje, zároveň jim to ale usnadňuje orientaci a přehled.

B. Sem patří tvorové, kteří stále mají suchozemskou fyziognomii, pohybují se nebo žijí pod vodou ale už natolik dlouho, že si na pobyt pod hladinou zvykli a nečiní jim nějaké zásadní problémy. Jedná se např. o lovce perel z Kokosových ostrovů či arvedanské uprchlíky, kteří uvízli na mořském dně. Do této kategorie se může pomoci výcviku dostat i vlastní postava. Intenzita a délka výcviku závisí na úvaze PJ, pro zjednodušení bychom mohli říci, že k přesunu do této skupiny dojde po absolvování pěti postupů na vyšší úroveň v patřičném výcvikovém středisku.

C. Těmto tvorům stále zůstává zachován celkově humanoidní tvar těla, došlo ovšem k přeměně některých jeho částí. Plovací blány mezi prsty, zadní končetiny spojené v jednu mohutnou ocasní ploutev. Řadí se sem například aradeirité, numoni či vodní elfové.

D. Stavba těla je již zcela uzpůsobena vodnímu prostředí, humanoidní rysy ustoupily do pozadí. Tato kategorie zahrnuje mimo jiné herúi a toglóty. Teoreticky sem patří všichni neinteligentní podmořští tvorové (pro případ kompletní metamorfózy).

E. Jen a pouze za pomoci magie či jiné obdobné moci je možné dosáhnout možností této kategorie. Zatímco i ten nejhydrodynamičtější tvor musí dodržovat určité fyzikální zákonitosti pohybu pod vodou, ti, na něž jsou seslána patřičná kouzla či jim tuto schopnost poskytla nějaká vyšší bytost, mohou zanedbávat setrvačnost, působení tlaků, vztlaků, mořských proudů apod.

U kategorií B až D je důležitý ještě jeden údaj – maximální hloubka, ve které se dotyčné bytosti mohou bez potíží pohybovat. Tomu jsou u nich přizpůsobeny vlastnosti týkající se odolnosti proti chla-

du ve větších hloubkách, tlaku, který tam působí i orientace v prostředí, kde není prakticky žádné světlo. Použijeme opět písmen, tentokrát ale malých.

a. 20 metrů pod hladinou. Např. lovci perel či podmořští stavitelé z Erinu.

b. 200 metrů pod hladinou. Např. vodní lid.

c. 500 metrů pod hladinou. Např. aradeirité.

d. 1000 metrů pod hladinou. Např. numoni.

e. 3000 metrů pod hladinou. Např. toglóty.

Toto rozřazení budeme používat jako charakteristiku u jednotlivých ras v Bes-tiáři (třeba u aradeiritů bude v položce kategorie uvedeno Cc). Na tyto kategorie budou také odkazovat popisy různých kouzel, zázraků bohů či magických předmětů (např. kouzlo *žabí muž* posune na omezenou dobu postavu do kategorie B bez jakéhokoli výcviku, kouzelná zbroj *Siwrisova kůže temných hlubin* zase do kategorie e).

Poznámka: Nemrtví vybavení kouzlem *plavání* budou v závislosti na původní tělesné schránce spadat do kategorií B, C nebo D a hloubkové kategorie e. Není ovšem vyloučeno, že existuje kombinace ozvěn prvků, která jim umožní dostat se magickou cestou i do kategorie E.

### Úpravy základních vlastností

Postavy, které patří do kategorie A či A1, budou mít pod vodou potíže soustředit se na jakoukoliv činnost, kterou budou vykonávat. Vždy, když budou používat kteroukoliv z pěti základních vlastností, tj. házet si na past, používat zvláštní schopnost, u níž je úspěch závislý na hodnotě vlastnosti apod., bere se tato vlastnost, jako by byla o 2 nižší.

Příklad: Dvojnásobek bonusu za charismu, který se bude započítávat do síly mysli mága, jenž má za normální okolností stupeň této vlastnosti 20, nebude +8 ( $2 \times +4$ ), ale jen +6 (jeho charisma pod vodou je pouze 18, tj. dvojnásobek bonusu je jen  $2 \times +3$ ).

Další příklad: Alchymista s obratností 17 se po patřičném výcviku pokouší vyrobit pod vodou magický předmět; pravděpodobnost jeho úspěchu nebude 85 %, nýbrž pouze 74 % (obratnost pod vodou je o 2 nižší, tj. 15).

Na druhou stranu postavy z kategorie C, dostanou-li příležitost k cestě na pevninu, budou dezorientováni obdob-

ně a nebude-li jim nějakým kouzlem či zázrakem zajištěno větší přizpůsobení prostředí nad hladinou, budou mít stejné postihy jako suchozemci pod vodou.

### Manévrovací schopnost

Jedná se o tutéž vlastnost, která je uvedena v PPP, jsou zde ovšem mírné rozdíly v jejím výpočtu i použití.

Manévrovací schopnost vždy vychází z obratnosti, závisí ale také na kategorii.

A a A1. Podle toho, jak umí daná postava plavat, odečte se od její obratnosti určité číslo, jak je to popsáno v PPP. Výsledek se ale ještě navíc vydělí 3 a zaokrouhlí se dolů (minimum je ovšem stále 1).

Příklad: Postava s obratností 12, která neumí plavat, bude mít manévrovací schopnost 2 ( $12 - 5 = 7 : 3 = 2,33$ ); postava s obratností 21, která umí plavat dokonale, bude mít manévrovací schopnost 6 ( $21 - 1 = 20 : 3 = 6,67$ ).

B. Manévrovací schopnost bude rovna polovině obratnosti zaokrouhleno dolů, přičemž se předpokládá, že postavy z této kategorie umí plavat dokonale.

C. Manévrovací schopnost je rovna obratnosti postavy.

D. Manévrovací schopnost je rovna obratnosti postavy zvětšené o 2 (maximum je ale stále 21).

E. Manévrovací schopnost je rovna 21 plus bonus, resp. mínus postih za obratnost.

Příklad: Druid, který má obratnost 13, bude mít po použití schopnosti *stað se vodou* manévrovací schopnost 22 ( $21 + 1$ ).

Poslední veličinou, na které manévrovací schopnost závisí, je hloubka, v níž se v daném okamžiku postava pohybuje. Je-li menší než maximální hloubka, pro kterou je daný tvor uzpůsoben (u suchozemců je to 20 m), manévrovací schopnost se vypočítá podle výše uvedených pravidel. Po překročení této hranice se manévrovací schopnost sníží na polovinu. Při sestupu o další násobek této hranice klesne o další polovinu a tak dále.

Příklad: Lovec perel má do 20 metrů pod hladinou manévrovací schopnost 8 (obratnost 17); sestoupí-li hlouběji, sníží se mu manévrovací schopnost na 4; při potopení pod hranici 60 metrů bude

# Boj a pobyt pod vodou

jeho manévrovací schopnost 2 a v 80 metrech a níže 1.

## Nepříznivé prostředí

Sestoupí-li postava do větší hloubky, než pro kterou je uzpůsobena či na kterou je pomocí magie či jinak připravena, bude to na ni mít neblahé následky. Při potopení pod danou hranici bude ztrácet 1 život každých 10 kol. Při sestupu o další násobek maximální hloubky bude ztrácet 1 život každá 4 kola a při dalším násobku již přijde o život v každém kole. V případě potápěče z příkladu v kapitole výše to znamená od 20 do 40 metrů ztráta 1 života za 10 kol, od 40 do 60 metrů za 4 kola a hlouběji než v 60 metrech mu ubude život v každém kole. Pozor, nejde o tonutí, ale o působení tlaku vody, nezvyklý chlad apod.

## Útočné a obranné číslo

V případě útočného čísla se k jeho normální hodnotě připočte ještě navíc bonus či postih za manévrovací schopnost. U obranného čísla se pak manévrovací schopnost použije při výpočtu místo obratnosti.

## Světlo a vlnobití

Především pomocí světla se pod vodou orientují pouze tvorové z hloubkové kategorie a. Ponoří-li se tedy hlouběji než 20 metrů pod hladinu a nemají patřičný světelný zdroj, připočítá se jim tedy k ÚČ a OČ obvyklý postih pro boj ve tmě, tj. -5.

Bouřka na hladině se projeví vlnobitím až do hloubky 10 sáhů, postih k bojovým charakteristikám ale závisí na tom, do jaké kategorie postava patří. Pro kategorii A je to -4, u kategorie B -3, u C -2, u D -1 a bytosti v kategorii E žádný postih ve vlnobití nemají.

## Schopnosti povolání

Pod vodní hladinou je některé schopnosti povolání třeba se znovu učit. Dotyčná postava musí absolvovat patřičný počet výcviků (jeden, není-li uvedeno jinak) pod vodou, aby mohla danou schopnost v novém prostředí používat. V době výcviku musí onu schopnost ovládat nebo se jí alespoň učit – např. ačkoliv válečník přestupoval na 4. úroveň pod vodou, neznamená to, že od 5. úrovně bude moci pod vodou používat vícenásobné útoky.

Zde je seznam schopností, u kterých jsou suchozemská povolání takto omezena, (x) znamená, že danou schopnost není možné používat pod vodou vůbec. **Válečník:** vícenásobné útoky, léčba vlastních zranění, přesnost; sehranost, odhad zbraně, výpad a kryt, odhad soupeře (2), jízdní boj (x).

**Bojovník:** drtivost, průraznost; velení, bojový pokřik, vířivý útok, sražení a odhození (x), odkopnutí (x), odskok (x).

**Šermíř:** šerm, útok z obrany, cvik, finta (x).

**Hraničář:** boj proti zvířatům, stopování (4).

**Druid:** viz výše.

**Chodec:** hbitost, rychlá střelba (x), kouzla pocestných (x), rychlý pochod (x), psychická kouzla, výpad a kryt.

**Alchymista:** lučba.

**Theurg:** vyvolávání poslů živlů (viz výše), spojení s astrálem; vyvolávání bhutů, vymítání démonů.

**Pyrofor:** rachejtle (x); vzdušná torpéda (x), výroba svítek.

**Kouzelník:** kouzla, vyvolání přítele.

**Čaroděj:** výroba hole, tvorba nových kouzel (x).

**Nekromant:** ožívování nemrtvých, tvorba giabů, spojení s astrálem, léčení (3), boj s nemrtvými, příprava lektvarů.

**Zloděj:** tichý pohyb (2), probodnutí ze zálohy, skok z výšky (x), střelba ze zálohy (x), vrh (x).

**Lupič:** nenápadnost, boj beze zbraní, imitace hlasu (3), šestý smysl, výpad a kryt, útok z výšky (x).

**Sicco:** boj s dýkou, zabítí, prchání, klamání pláštěm (x).

## Pohyb pod vodou

### Pohyblivost a naložení

Pohyblivost budeme používat jako u pohybu pod širým nebem (viz PPP), vypočítá se ovšem jinak. Závisí pouze na síle a manévrovací schopnosti, nikoliv na rase. Pohyblivost dostaneme, když sečteme trojnásobek manévrovací schopnosti a sílu a výsledek vydělíme čtyřmi, zaokrouhleno dolů.

**Příklad:** Suchozemská postava má manévrovací schopnost 3 a sílu 15. Její pohyblivost pod vodou bude  $6 (15 + (3 \times 3) = 24 : 4 = 6)$ .

Naložení snižuje opět pohyblivost na určitou část původní hodnoty, žádné naložení se počítá ovšem pouze jen do poloviny obvyklé nosnosti, mírně při více

než polovině až celé nosnosti, střední do jedenapůlnásobku nosnosti a velké do dvojnásobku. Při větším zatížení postava nemůže plavat a klesá ke dnu. Při velkém zatížení platí postih -1 k hodům na útok a postava nemůže plavat rychle.

## Rychlost a body pohybu

Používáme stejný mechanismus jako u pohybu pod širým nebem, rozlišujeme ovšem následující typy pohybu: plavání, rychlé plavání a chůze po dně. Pro plavání použijeme sloupec ‚procházka‘ u Tabulky rychlosti při chůzi, pro chůzi po dně sloupec ‚chůze‘ tamtéž, pro rychlé plavání pak sloupec ‚sprint‘ v Tabulce rychlosti při běhu.

Náročnost terénu při plavání se pohybuje mezi 20 a 40, přičemž spodní hranice se používá u podmořských cest či na klidné hladině, horní za nepříznivých podmínek jako jsou měnící se či silný proud nebo vlnobití. Pro postavy kategorie C, D a E je náročnost pouze poloviční.

Při chůzi po dně je náročnost dvojnásobná oproti náročnosti uvedené v Tabulce povrchů (PPP). Výsledné číslo platí jak pro sáhy za kolo, tak pro míle za hodinu.

## Vytrvalost a únava

1 hodina plavání stojí postavy kategorie A a B 5 bodů únavy, u kategorie C 1 bod únavy a postavy kategorií D a E se normálním plaváním neunavují.

1 kolo rychlého plavání stojí postavy kategorie A a B 4 body únavy, kategorie C 2 body únavy, kategorie D 1 bod a postavy kategorie E se neunaví ani rychlým plaváním.

Chůze po dně budou využívat hlavně postavy kategorie A1 a stojí 3 body únavy za hodinu.

Směna boje či hodina práce stojí tolik únavy, kolik 1 kolo rychlého plavání, 1 bod únavy dostane ale i kategorie E.

## Boj pod vodou

Vzhledem k odporu prostředí a nedostatku pevné půdy pod nohama nelze pod vodou prakticky používat jiné než bodné zbraně (a ještě nesmí být moc dlouhé); v této Aplikaci je uvedeno několik mimořádných výjimek. Všechny čistě sečné a tupé se počítají, jako by jejich síla zbraně a útočnost byly rovny 0. S původními hodnotami lze využít pouze následující zbraně: krátký oštěp,



dlouhý oštěp, trojzubec, harpuna, vidlice, dýka, tesák. Všechny zbývající, tj. částečně bodné či příliš těžké, mají po-stih -4 k síle zbraně.

Obdobně nelze používat ani zbraně střelné a vrhací. Snad jediné ze dna lze vrhat harpunu či střilet z upravené kuše, i pak se ale jejich síla sníží o 2.

## Jiná pravidla

Nelze vytvořit jednoznačný seznam, které předměty pod hladinou používat lze a které ne. Ponecháme to na úvaze PJ, zde uvedeme pouze několik příkladů. Svitky na obyčejném papíře či pergameni budou po několika minutách ve vodě nenávratně zničeny. Lektvary lze pít jen z flakónů se zvláštním uzávěrem (příjem jiných tekutin se řeší zároveň s dýcháním, postava pod vodou tudíž nebude trpět nikdy žízní – jestli nemá jak dýchat, udusí se mnohem dříve, než umře na dehydrataci).

Totéž platí o kouzlech či podobných efektech (magických předmětech, božích zázracích apod.). Rozepisovat, co se stane, pokud kouzelník sešle ve vodním prostředí nějaké zaklínadlo (teoreticky jdou seslat všechna), by bylo v rámci této Aplikace neúnosné. Věříme, že PJ sám nejlépe odhadne, kdy zasáhnout. Koneckonců ani postavy dopředu neví, jak bude jejich kouzlo účinkovat, dokud ho nepoužijí (resp. se na to někoho nezeptají).

Ohnivá kouzla (či pyrokineze) mohou rozpálit konkrétní předmět nebo jeho část, popř. zvýšit teplotu vody v určitém okruhu, ale nikdy nic nezapálí s výjimkou mimořádně hořlavých látek, což je pod vodou především raís. Ty pak ale shoří tak rychle, že jde spíše o explozi.

Co se blesků týče (modrého, zeleného a dalších), jsou možná dvě pojetí. Považujete-li takovýto blesk za elektrický výboj, potom při jeho seslání zraní čaroděj sebe za dvojnásobek obvyklého počtu odebraných životů (i když má proti danému typu blesků ochranu) a všechny ostatní tvory v polovině normálního dosahu budou zraněni obvyklým způsobem. Blesk se ale může brát také jako proud energie (a autor Aplikace se k tomuto pojetí přiklání spíš). V tom případě se sníží jeho dosah na polovinu a pravděpodobnost zásahu se sníží o 20 %.

## Pravidla mimo boj

### Ceny

Pobyt pod vodou vyžaduje používání zvláštních materiálů (např. kůže saputy místo pergameni) či postupů (např. zvláštní flakóny pro pití lektvarů). Necháváme PJ na úvaze, jak stanoví ceny těchto předmětů, obecně ovšem

platí, že jsou dvakrát dražší než jejich suchozemské ekvivalenty.

### Lodě

Platí všechna pravidla z PPP. Na Asterionu se nevyskytují monéry, diéry a triéry a pro ostatní lodě se používají odlišné názvy, charakteristiky ovšem zůstávají stejné. Výjimku představuje brigantina. Údaje z normálních pravidel se použijí pro asterionský minveren, asterionská brigantina má charakteristiky uvedené zde. Následují všechny patřičné tabulky pro lodě neuvedené v normálních pravidlech. Dargen, oba typy džunek, brigantina a šalupa jsou plachetnice, leduga, preslaga a zmo-glava pak veslice.

Běžně nelze koupit žádnou loď plavenská, barbarská nebo sarindarská konstrukce. Totéž platí o keledorských dargenech. Pro dobrodruhy bude nejdostupnější brigantina či šalupa.

TABULKA RYCHLOSTI LODÍ

loď	slabý v.	silný	bouře	hurikán
dargen	90–25	125–50	85–50	110–80
džunka obří	60–25	85–50	70–45	110–75
džunka malá	60–40	80–55	75–40	110–85
brigantina	65–25	85–50	75–45	110–100
šalupa	60–35	80–45	70–35	110–85
leduga	30	45	40	50
preslaga	35	50	45	60
zmo-glava	40	60	50	70

TABULKA LODÍ

loď	délka	šířkavesla	námořníci	veslaři	vojsko	životy
dargen	30–60	8–15	ne	60–120	ne	130–180
džunka obří	50–90	12–20	ne	130–300	ne	300–700
džunka malá	25–45	6–12	ne	50–80	ne	70–150
brigantina	15–30	3–5	ne	18–28	ne	15–30
šalupa	15–35	4–6	ne	25–35	ne	20–40
leduga	15–25	3–4	8–16	2–6	16–32	80–160
preslaga	25–45	5–6	14–22	4–8	28–44	150–220
zmo-glava	35–50	6–7	20–26	4–8	40–52	200–350

loď	nosnost	ponor	výzbroj	ovladat.	cena
dargen	120–1000	4–5.75	4–8 bal., 2–6 pal., 0–2 mon., 10–18 gas.	8	30000–50000
džunka obří	700–3300	5–8	6–10 bal., 4–10 pal., 4–10 mon., 14–22 gas.	12	20000–70000
džunka malá	80–800	2–4.8	2–4 bal., 2–4 pal., 2–4 mon., 8–12 gas.	5	4500–18900
brigantina	30–350	0.7–1.2	0–2 bal., 0–2 pal., 4–10 gas.	3	2000–8000
šalupa	40–480	0.9–1.7	0–2 bal., 2–4 pal., 6–14 gas.	4	3800–9200
leduga	100–160	0.5–0.7	nic	1	–
preslaga	150–220	0.6–0.8	0–1 mon.	2	–
zmo-glava	200–400	0.7–1	0–2 mon.	3	–

TABULKA MANÉV. SCHOPNOSTÍ

loď	manév. schop.
dargen	10
džunka obří	4
džunka malá	7
brigantina	12
šalupa	11
leduga	9
preslaga	8
zmo-glava	7

### Řeky

Tyto údaje navazují na Aplikaci pravidel o říčních lodích v Hlavním modulu.

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.

# Bestiář

TABULKA VESLOVÁNÍ

lod'	cestovní	rychlé	velmi rychlé	vytrvalost	za den
leduga	2-3	3-4	4-5	6	12-18
preslaga	2-4	4-5	5-6	7	16-24
zmoglava	3-5	5-6	6-7	8	20-30

TABULKA LODNÍCH ZBRANÍ

název	druh	síla	útočnost	krátký	dostřel	střední	dlouhý	váha	cena	životy
gastrafetes	P	3	×4	38	70	110	200	125	zl	100

TABULKA SÍLY PROUDU

úsek řeky	síla proudu
Marabo	0-2
Šerá	0-2
Tumba	0-2
Rutung	1-3
Itanca (po soutok s Aklakem)	0-1
Itanca (nad soutokem)	1-3
Aklak	1-3
Mabon	0-3
ostatní řeky	4-6

ramidě, kde ji stráží oddíl Orlů a kněží. Vybrousil ji kdysi Mazatan z kusu tyrky-su a učinil z ní kouzelný artefakt.

- Dvakrát denně umožňuje nahlédnout na jakékoliv místo v okruhu 100 km a to sice z ptáčích perspektivy z výšky asi 25 metrů,
- její uživatel dokáže používat telepatii jako hraničář na 8. stupni znalosti,
- lze s její pomocí tvořit iluze tak, že Modré oko jednoduše zobrazí uživatelevo myšlenky.

## Bestiář

### Myšlenkové bytosti

#### Nové vlastnosti

**Udušení** – Nestvůra znemožní oběti dýchání. Dušení probíhá podobně jako topení (viz PPP), údaje v závorce určují používanou vlastnost a počáteční nebezpečnost pasti.

#### Alalak

**Vyvolávací emoce:** pokora

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 6 ~ nic / -1 k ÚČ a OČ, trvání ihned / 3 kola; účinkuje-li, tak po dalších 6 kolech Odl ~ 6 ~ konec působení jedu / úplná paralýza; po dalších 12 kolech Odl ~ 6 ~ konec působení / 10-55), prokletí, psychické útoky  
**Rezistence:** jedy 20 %, paralýza 25 %, psychické útoky 40 %, střelba 50 %  
**Imunity:** odsávání života

Životaschop.: 2 - 1

Útočné číslo: (-1 + 5/-1) = 4/-1 (zuby) + jed

Obranné číslo: (+4 + 3) = 7

Odolnost: 10

Velikost: A

Pohyblivost: 19/okřídlenec

Intelligence: 17

Charisma: 14

ZSM: 19

Zkušenost: 45

Manév. schop.: 20

Magenergie: 50 magů

#### Apurtam

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí

**Vlastnosti:** maskování (15), strach

**Rezistence:** jed 20 %

**Imunity:** prokletí

Životaschop.: 12

Útočné číslo: (+9 + 5/0, 5/0)

= 14/0, 14/0 (tlapy)

Obranné číslo: (+2 + 8) = 10

Odolnost: 16

Síla myslí: 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: D

Pohyblivost: 16/zvěř

Intelligence: 5

Charisma: 5

ZSM: 5 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 1500

Magenergie: 44 magů

#### Apurtam, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí

**Vlastnosti:** maskování (10), strach

**Rezistence:** jed 40 %, obvyčejné zbraně 33 %, paralýza 20 %, zmatení 20 %

**Imunity:** prokletí

Životaschop.: 15

Útočné číslo: (+11 + 6/0, 6/0)

= 17/0, 17/0 (tlapy)

Obranné číslo: (+2 + 9) = 11

Odolnost: 18

Síla myslí: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: D

Pohyblivost: 18/zvěř

Intelligence: 6

Charisma: 6

ZSM: 10

Zkušenost: 2300

Magenergie: 66 magů

#### Bílý pavouk

**Vyvolávací emoce:** láska

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 8 ~ nic / 6-26, trvání ihned / 2 kola), paralýza (Odl ~ 6 nic / -3 na 2-7 kol), rychlost (jedenaapůlnásobná)

**Rezistence:** jedy 80 %

**Imunity:** žádné

Životaschop.: 2

Útočné číslo: (+2 + 5/0) = 7/0

## Jazyky

Obecnou řeč pod vodou nahrazuje jazyk sūr. Jedná se o lehkou dovednost, ovšem postavy, které neovládají telepatii alespoň v rozsahu povoleného vnuknutí a čtení, se ho nemohou naučit lépe než špatně.

## Artefakty

### 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 zvýší OČ o 3,
- pomoci zvýší obratnost a odolnost o 1 a charisma o 2,
- jednou za měsíc umožňuje svému nositeli po 10 hodin lézat; pokud je ale let ukončen dříve, lze ji k tomuto účelu znovu užít zase až za měsíc,
- nositel je imunní vůči iluzím,
- pokud si ji nasadí někdo jiný než poma, sníží se mu OČ o 3, obratnost a odolnost poklesne o 1 a charisma klesne o 2.

### Modré oko

Dokonalá modrá koule o průměru 10 coulů. Je uložena v Akabunu ve velké py-

(kusadla) + jed, paralýza  
 Obranné číslo:  $(+2 + 5) = 7$   
 Odolnost: 12  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 16/hmyz  
 Inteligence: 15  
 Charisma: 12  
 ZSM: 10 (nemůže vyvolat mentální souboj)  
 Zkušenost: 75

**Hačība****Vyvolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** paralýza (Odl ~ 8 ~ nic / -2 na 1 směnu)**Rezistence:** jedy 50 %, paralýza 50 %**Imunity:** žádné

Životaschop.: 28  
 Útočné číslo:  $(+12 + 15/+5, 15/+5) = 27/+5, 27/+5$  (chapadla)  
 Obranné číslo:  $(0 + 16) = 16$   
 Odolnost: 34  
 Velikost: E  
 Manév. schop.: 12  
 Pohyblivost: 14/vodní tvor  
 Inteligence: 1  
 Charisma: 1  
 ZSM: 11 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 24000

**Chardeš****Vyvolávací emoce:** sobectví + strach**Vlastnosti:** křik (Odl ~ 8 ~ 1-6 / 10-15), psychické útoky**Rezistence:** jedy 20 %, magie ohně 50 %, psychické útoky 40 %**Imunity:** slepota

Životaschop.: 4  
 Útočné číslo:  $5/+1$  (tlama);  
 3 (ruce)  
 Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
 Odolnost: 15  
 Velikost: B  
 Manév. schop.: 14  
 Pohyblivost: 17/okřídlenec  
 Inteligence: 9  
 Charisma: 10  
 ZSM: 19  
 Zkušenost: 75  
 Magenergie: 65 magů

**Chardeš, vyšší****Vyvolávací emoce:** sobectví + strach**Vlastnosti:** křik (Odl ~ 10 ~ 3-8 / 6-36), psychické útoky, zmatení**Rezistence:** iluze 50 %, jedy 80 %, střelba 60 %**Imunity:** magie ohně, odsávání života, psychické útoky, slepota, strach

Životaschop.: 6 + 1  
 Útočné číslo:  $6/+2$  (tlama);  
 4 (ruce)  
 Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$   
 Odolnost: 18  
 Velikost: B  
 Síla mysli: 29  
 Manév. schop.: 17  
 Pohyblivost: 29/okřídlenec  
 Inteligence: 14  
 Charisma: 15  
 ZSM: 24  
 Zkušenost: 400  
 Magenergie: 85 magů

Chardešovo oko: Z vyhaslého oka se dá vydestilovat 300 až 500 magů. Pokud se podaří oko do 1 směny po vyjmutí z chardešova těla uzavřít do dokonale izolovaného prostoru, může zkušený alchymista

a) získat z něj 1500 až 1800 magů nebo  
 b) vytvořit z něj přípravek, po jehož požití získává postava na půl roku ultrasluch (stejný, jaký mají krollové) a schopnost vidět v naprosté tmě skrz clonu jasné rudé záře (stejně tak však bude vidět i za zcela jasného dne) nebo  
 c) je možné nosit u sebe vyhaslé oko – majiteli propůjčuje schopnost být ohněm zraněn jen za polovinu obvyklého zranění a zvyšuje jeho sílu mysli o +2.

**Inghis****Vyvolávací emoce:** sebevědomí**Vlastnosti:** magie ohně, změna tvaru, pohlcování ohně, udušení (Obr ~ 3)**Rezistence:** magie ohně 50 %, strach 20 %**Imunity:** jedy

Životaschop.: 3  
 Útočné číslo:  $(2 + 6/+2) = 8/+2$  (oheň)  
 Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Manév. schop.: 17  
 Pohyblivost: 19/magický tvor  
 Inteligence: 16  
 Charisma: 14  
 ZSM: 11 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 280  
 Magenergie: 18 magů

**Inghis, vyšší****Vyvolávací emoce:** sebevědomí**Vlastnosti:** magie ohně, změna tvaru, pohlcování ohně, udušení (Obr ~ 4)**Rezistence:** obyčejné zbraně 25 %, strach 60 %**Imunity:** jedy, magie ohně

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo:  $(2 + 7/+3) = 9/+3$  (oheň)  
 Obranné číslo:  $(+4 + 3) = 7$   
 Odolnost: 19  
 Velikost: C  
 Manév. schop.: 20  
 Pohyblivost: 21/magický tvor  
 Inteligence: 20  
 Charisma: 17  
 ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 750  
 Magenergie: 28 magů

**Iskar****Vyvolávací emoce:** deprese**Vlastnosti:** žádné**Rezistence:** žádné**Imunity:** žádné

Životaschop.: 22  
 Útočné číslo:  $(+9 + 10/+3) = 19/+3$  (zuby);  
 $(+9 + 7/0, 7/0) = 16/0, 16/0$  (ploutve)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 10) = 11$   
 Odolnost: 25  
 Velikost: D  
 Manév. schop.: 13  
 Pohyblivost: 19/vodní tvor  
 Inteligence: 1  
 Charisma: 1  
 ZSM: 8 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 2800

**Iskar, vyšší****Vyvolávací emoce:** deprese**Vlastnosti:** žádné**Rezistence:** žádné**Imunity:** žádné

Životaschop.: 28  
 Útočné číslo:  $(14 + 10/+4) = 24/+4$  (zuby);  
 $(+14 + 8/0, 8/0) = 22/0, 22/0$  (ploutve)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 12) = 11$   
 Odolnost: 30  
 Velikost: E  
 Manév. schop.: 13  
 Pohyblivost: 19/vodní tvor  
 Inteligence: 1  
 Charisma: 1  
 ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 7000

**Jal'mawa****Vyvolávací emoce:** pokora**Vlastnosti:** iluze, neviditelnost (obyčejná), psychické útoky, zmatení

# Bestiář

**Rezistence:** magie 25 %, neviditelnost 50 %, psychické útoky 90 %

**Imunity:** iluze, zmatení

Životaschop.: 4 + 1

Útočné číslo:  $(+2 + 4/-1) = 6/-1$   
(úder chobotem)

Obranné číslo:  $(-1 + 4) = 3$

Odolnost: 17

Síla myslí: 29

Velikost: B nebo C

Pohyblivost: 14/zvěř

Intelligence: 24

Charisma: 20

ZSM: 11

Zkušenost: 180

Magenergie: 60 magů

## Měňavec

**Vyvolávací emoce:** deprese nebo radost

**Vlastnosti:** zvláštní

**Rezistence:** iluze 20 %, jed 60 %

**Imunity:** zvláštní

Životaschop.: 2

Útočné číslo:  $(0 + 6/+1) = 6/+1$  (zvl.)

Obranné číslo:  $(-1 + 4) = 3$

Odolnost: 14

Velikost: B

Pohyblivost: 8/humanoid

Intelligence: 8

Charisma: 7

ZSM: 20 (mentální souboj  
může vyvolat jen za  
zvláštních okolností)

Zkušenost: 250

## Měňavec, vyšší

**Vyvolávací emoce:** deprese nebo radost

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná) + zvláštní

**Rezistence:** iluze 50 %, jed 90 %

**Imunity:** zvláštní

Životaschop.: 4

Útočné číslo:  $(+2 + 7/+2) = 9/+2$  (zvl.)

Obranné číslo:  $(+1 + 5) = 6$

Odolnost: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 11

Charisma: 9

ZSM: 23 (mentální souboj  
může vyvolat jen za  
zvláštních okolností)

Zkušenost: 700

Imunita i útok měňavce je dána prvním útokem (či prvními dvěma útoky u vyšší verze), který je proti němu v konkrétním kole veden. Dá-li se tento útok podřadit pod některou z následujících skupin – jednotlivými typy kovu (např. železem, stříbrem, lintirem), dřevem, magickou

zbraní, magií ohně (nebo ohněm), magií vody (nebo kyselinou), magií vzduchu, magií země (nebo kamenem), bílá magie, černá magie nebo mentální – 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

Údaje pro obě bytosti jsou totožné, pokud ne, platí pro minvu údaj před lomítkem.

**Vyvolávací emoce:** láska / nenávisť

**Vlastnosti:** maskování (minva i ralva 0), bílá magie / prokletí

**Rezistence:** černá magie 30 %, jedy 50 %

**Imunity:** prokletí

Životaschop.: 2 – 1

Útočné číslo:  $(+3 + 0/0) = 3/0$

Obranné číslo:  $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 9

Velikost: B

Pohyblivost: 18/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 17

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)

Zkušenost: 60

Magenergie: 12 / 0

## Mizející dravec (pes)

**Vyvolávací emoce:** různé

**Vlastnosti:** vlastní teleportace (do Stínového světa a zpět), vidění za šera

**Rezistence:** neviditelnost 30 %

**Imunity:** žádné

Životaschop.: 2

Útočné číslo:  $(+2 + 5) = 7$  (tlama)

Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$

Odolnost: 12

Velikost: A

Pohyblivost: 15/šelma

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 22 (nemůže vyvolat  
mentální souboj)

Zkušenost: 150

Aby postava mohla zaútočit na mizejícího dravce, musí si hodit na iniciativu alespoň tolik jako nestvůra, přičemž ta si k hodů přičte 1 (přičemž několik prvních útoků proběhne patrně s překvapením). V rozšířeném souboji je bonus k iniciativě dravce +3. Mizející dravec okamžitě po provedení první akce, ať už

se jedná o útok či obranu v rozšířeném systému, zmizí do Stínového světa a objeví se, za jak dlouho bude chtít (nejdříve v následujícím kole) v okruhu 200 sáhů 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

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 5 ~ 1-3 / 2-7, trvání ihned / 1 kolo)

**Rezistence:** jedy 75 %, magie země 25 %, obyčejné zbraně 60 %

**Imunity:** černá magie, prokletí, slepota

Životaschop.: 7

Útočné číslo:  $(+3 + 5/+1) = 8/+1$   
(větve) + jed

Obranné číslo:  $(+1 + 7) = 8$

Odolnost: 20

Velikost: C nebo D

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 8

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)

Zkušenost: 450

## Nemrtvý strom, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 6 ~ 1-3 / 2-7, trvání ihned / 1 kolo), psychické útoky

**Rezistence:** jedy 75 %, magie země 50 %

**Imunity:** černá magie, obyčejné zbraně, prokletí, slepota

Životaschop.: 11

Útočné číslo:  $(+4 + 6/+1) = 10/+1$   
(větve) + jed

Obranné číslo:  $(+1 + 8) = 9$

Odolnost: 22

Velikost: D

Pohyblivost: 12/magický tvor

Intelligence: 15

Charisma: 11

ZSM: 15

Zkušenost: 1200

Magenergie: 50 magů

## Rarach

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** zvláštní útoky

**Rezistence:** psychické útoky 15 %, strach 50 %, zmatení 15 %

**Imunity:** žádné

Životaschop.: 2+1

Útočné číslo:  $(+2 + 4/-1) = 6/-1$   
(pěsti);

$(+2 + 3/+2) = 5/+2$

(hlavička); zvl.



Obranné číslo:  $(+5 + 2) = 7$   
 Odolnost: 19  
 Velikost: A  
 Pohyblivost: 18/humanoid  
 Inteligence: 10  
 Charisma: 8  
 ZSM: 14 (nemůže vyvolat mentální souboj)  
 Zkušenost: 200

Zvláštní útoky jednotlivých variant

**Vzteklý:**  $(+4 + 3/-2) = 7/-2$ ; dostřel: 4/6/10; při zásahu hod na past Odl ~ 3 ~ nic / vyřazení na 1-6 kol

**Vznětlivý:** dostřel: 4/6/10; rozptyl: 1/1; síla: 8/2

**Otravný:** dostřel: 4/6/10; rozptyl: 1/1; síla: 8/2 (zásah neubírá životy, ale hází se proti pasti Odl ~ 8 ~ nic / -3 k ÚČ a OČ na 1 směnu)

**Šílený:** obdobně jako předchozí, ovšem s patřičnými efekty

**Plivník:** max. 2 sáhy;  $(+4 + 2/+4) = 6/+4$ , do OČ se nepočítá zbroj; při zásahu hod 1k10, při hodu 1-5 normálně zraní (kyselinou), 6-0 sníží KZ nemagické zbroje o 1

#### Raznor

**Vyvolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** paralýza (Odl ~ 5 ~ nic / -3 na 3-8 kol), udušení (Sil ~ 4)

**Rezistence:** magie vzduchu 80 %, obyčejné zbraně 25 %, slepota 25 %

**Imunity:** žádné

Životaschop.: 2

Útočné číslo:  $(+1 + 4/0, 4/0) = 5/0, 5/0$  (ocasy) + paralýza

Obranné číslo:  $(+2 + 5) = 7$

Odolnost: 12

Velikost: A nebo B

Manév. schop.: 16

Pohyblivost: 16/vodní tvor

Inteligence: 2

Charisma: 2

ZSM: 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 125

#### Raznor, vyšší

**Vyvolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** paralýza (Odl ~ 7 ~ -1 / -5 na 4-9 kol), udušení (Sil ~ 5)

**Rezistence:** obyčejné zbraně 75 %, slepota 25 %

**Imunity:** magie vzduchu

Životaschop.: 4

Útočné číslo:  $(+3 + 5/0, 5/0) = 8/0, 8/0$  (ocasy) + paralýza

Obranné číslo:  $(+2 + 7) = 9$

Odolnost: 15

Velikost: B

Manév. schop.: 16

Pohyblivost: 16/vodní tvor

Inteligence: 3

Charisma: 3

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 225

#### Taikté

**Vyvolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** odsávání magenergie, psychické útoky, změna tvaru

**Rezistence:** iluze 75 %, psychické útoky 60 %

**Imunity:** odsávání života

Životaschop.: 1

Útočné číslo:  $(-4 + 1/0) = 1/0$

Obranné číslo:  $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 5

Velikost: A0

Manév. schop.: 20/ve vzduchu

20/ve vodě

Pohyblivost: 19/okřídlenec nebo

19/vodní tvor

Inteligence: 13

Charisma: 13

ZSM: 19

Zkušenost: 25

#### Vodní nymfa

**Vyvolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** magie vody, psychické útoky

**Rezistence:** černá magie 25 %, odsávání magenergie 50 %

**Imunity:** magie vody, prokletí

Životaschop.: 2 - 1

Útočné číslo:  $(0 + 1/0) = 1/0$  (ruce)

Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 8

Velikost: B

Manév. schop.: 18

Pohyblivost: 18/vodní tvor

Inteligence: 16

Charisma: 17

ZSM: 18

Zkušenost: 15

Magenergie: 12 magů

#### Vrapatí

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** magie vody, maskování (3), telepportace (protivníka, místní), zmatení

**Rezistence:** obyčejné zbraně 30 %, strach 80 %

**Imunity:** jedy, magie vody

Životaschop.: 7 (všechny údaje pro zhruba 15-členné hejno)

Útočné číslo:  $(-2 + 4/0) = 2/0$  (kousnutí)

Obranné číslo:  $(+2 + 3) = 5$

Odolnost: 6

Velikost: A0

Manév. schop.: 15

Pohyblivost: 13/vodní tvor

Inteligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 17

Zkušenost: 80

Magenergie: 15 magů

#### Zelený běs

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 6 ~ nic / 2-7, trvání ihned / 2 kola), maskování (5)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, neviditelnost 40 %, obyčejné zbraně 60 %, střelba 90 %

**Imunity:** magie vody, zkamenění

Životaschop.: 18 + 2

Útočné číslo:  $(+8 + 7/+2) = 15/+2$  (větve) + jed

Obranné číslo:  $(-1 + 10) = 9$

Odolnost: 21

Velikost: D

Pohyblivost: 14/magický tvor

Inteligence: 4

Charisma: 1

ZSM: 5 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 3500

#### Zelený slídlil

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 5 ~ nic / 2-7, trvání ihned / 1 kolo), maskování (5)

**Rezistence:** magie vzduchu 20 %, magie vody 80 %, neviditelnost 50 %, obyčejné zbraně 40 %, střelba 60 %

**Imunity:** zkamenění

Životaschop.: 4 + 2

Útočné číslo:  $(+3 + 5/+1) = 8/+1$  (větve)

Obranné číslo:  $(0 + 6) = 6$

Odolnost: 17

Velikost: C

Pohyblivost: 12/magický tvor

Inteligence: 3

Charisma: 3

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 350

#### Zera

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná)

**Rezistence:** žádné

**Imunity:** žádné



# Bestiář

Životaschop.: 1  
Útočné číslo:  $(0 + 5/+4) = 5/+4$  (zuby)  
Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$   
Odolnost: 10  
Velikost: A  
Manév. schop.: 15/ve vzduchu  
19/ve vodě  
Pohyblivost: 19/okřídlenec nebo  
24/vodní tvor  
Intelligence: 1  
Charisma: 1  
ZSM: 14 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)  
Zkušenost: 50

## Inteligentní rasy

### Aradeirité

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	11	16	21
Odolnost	12	15	18
Obratnost	7	10	13
Intelligence	10	14	18
Charisma	5	11	17

Životy: k8  
Zvláštní schopnosti rasy: telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), podvodní tvorové kategorie Cc  
Nejčastější specializace: jakékoliv normální povolání  
Zvláštní schopnosti specialistů: hrdinové a velitelé oblékají vylepšenou zbroj z kůže siwrisů; někteří válečníci dokážou používat rejnoky jako jízdni zvířata, používají tehdy dvě šavle, kterými sekaří za použití hybného momentu ryby, ke které jsou zády připoutáni (charakteristiky zbraňové kombinace jsou tytéž jako v Tabulce zbraní v PPZ)  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: dlouhý oštěp, kůže siwrise  
Popis: Aradeirité ostatní podmořské rasy převyšují především v organizaci své společnosti, všestrannosti, promyšlené strategii a technologické i magické vyspělosti.

### Brúlové

Charakteristiky: jako krollové  
Životy: k10  
Zvláštní schopnosti rasy: ultrasluch  
Nejčastější specializace: válečník  
Zvláštní schopnosti specialistů: žádné  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: těžké kyje  
Popis: Při boji nepoužívají žádnou zvláštní taktiku a spoléhají se především na hrubou sílu.

### Ech'barnajové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	5	12	19
Odolnost	9	15	21
Obratnost	3	8	13
Intelligence	5	12	19
Charisma	3	10	17

Životy: k8  
Zvláštní schopnosti rasy: slepota, dokonalý sluch, infravidění, ovládnutí kamene  
Nejčastější specializace: žádné  
Zvláštní schopnosti specialistů: žádné  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: kamenné dýky, oštěpy, luky, zbroje vytužené kameny (KZ 5)  
Popis: Ech'barnajové dokážou vrhat kameny pouhou silou vůle (počítá se bonus za charisma místo za obratnost) a hýbat zemí pod nohama protivníků (-1 k ÚČ a OČ).

### Ešivarové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	9	13	17
Odolnost	8	11	14
Obratnost	15	18	21
Intelligence	5	11	17
Charisma	5	10	15

Životy: k6  
Zvláštní schopnosti rasy: maskování, telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), podvodní tvorové kategorie Cd  
Nejčastější specializace: šermíř, vrah  
Zvláštní schopnosti specialistů: na tvory, kteří se orientují převážně podle světla, útočí ešivarský zabiják vždy s překvapením  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: harpuna a tesák, žádná zbroj  
Popis: Jako jedni z mála využívají ešivarové i pod vodou vrhací zbraně. Harpuně udělí rychlost vlastním pohybem – vyrazí směrem k soupeři, ve chvíli, kdy jsou v dostřelu (dosahy jsou 2/4/7 sáhů), zbraň pustí a sami změni směr. Nepřítel nikdy neví, ze kterého směru přijde další útok.  
Harpun s sebou nosí 3 až 5 kusů, pokud se jim soupeře nepodaří dostatečně oslabit dopředu, do přímého boje se pouští jen zřídka.

### Halakandi

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	5	12	19
Odolnost	4	11	18
Obratnost	5	11	17
Intelligence	10	14	18
Charisma	8	14	20

Životy: k8  
Zvláštní schopnosti rasy: telepatie  
Nejčastější specializace: psionik  
Zvláštní schopnosti specialistů: podrobuje oběti a vyvolává souboj jako mág  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: sekery, oštěpy  
Popis: Je-li třeba, vyšle Společenstvo proti nepříteli své členy, jejichž bojové charakteristiky se blíží maximu, mnohem častěji ale útok probíhá pomocí psychiky, uplatní se proto jedinci s vysokou charismou a inteligencí.

### Herúové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	11	14	17
Odolnost	9	12	15
Obratnost	13	17	21
Intelligence	8	14	20
Charisma	12	16	20

Životy: k10  
Zvláštní schopnosti rasy: telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), podvodní tvorové kategorie De  
Nejčastější specializace: chodec, rytíř  
Zvláštní schopnosti specialistů: dokonalé zvládnutí boje pod hladinou (+2 k ÚČ i OČ); autorita u ostatních podmořských národů  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: oštěp a dýka, přirozený pancíř  
Popis: Díky přirozené zbroji a dokonalému zvládnutí podmořského prostředí je jejich obranné číslo nejčastěji  $(+3 + 2 + 4) = 9$  (další +1, pokud bojuje s oštěpem i dýkou). Typický útok oštěpem a dýkou má parametry  $(+3 + 2 + 6/0) = 11/0$ . Herúové poměrně často dosahují vysokých úrovní se všemi výhodami z toho plynoucími, jsou proto maximálně nebezpečnými protivníky.

### Hotemdewové

Charakteristiky: jako barbaři  
Životy: k8  
Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě  
Nejčastější specializace: válečník, šaman  
Zvláštní schopnosti specialistů: zázraky temného boha Hotema (všeobecně prospěšné – ochrany, léčení, zlepšování smyslů apod.)  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: oštěpy, palice, štíty, kožené zbroje  
Popis: Na válečné výpravy a na lov vycházejí v noci ve skupinách po 5–15 bojovnících. Bojují v tichosti a využívají své schopnosti vidět ve tmě, někdy se však z hrdosti malují bílou barvou, aby měl soupeř také naději.

**Lidoopové**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	10	15	20
Odolnost	9	14	19
Obratnost	11	15	19
Inteligence	1	3	5
Charisma	1	5	9

Životy: k10

Zvláštní schopnosti rasy: šplhání po stromech, zlepšený čich, při běhu se vyčerpávají jen jako při poklusu

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: házení kamenů

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: kameny, kamenomlaty (3/0), kyje

Popis: Bojují neorganizovaně, zato však divoce a odhodlaně. Domlouvají se hlasitým pokřikem.

**Numoni**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	8	12	16
Odolnost	7	11	15
Obratnost	7	12	17
Inteligence	5	11	17
Charisma	6	11	16

Životy: k6

Zvláštní schopnosti rasy: telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), omezená metamorfóza, podvodní tvorové kategorie Cd

Nejčastější specializace: hraničář, šaman  
Zvláštní schopnosti specialistů: šamani dokáží navázat kontakt se saly mořských rostlin a živočichů (částečně druidská a částečně kouzelnická kouzla)

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: krátký oštěp, kůže siwriše, štít ze želvoviny  
Popis: Numoni nepoužívají žádné zvláštní techniky boje. Jako jediní se snaží využívat laswy jako bojová zvířata, potom místo krátkého používají dlouhý oštěp.

**Symbionti**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	3	x	27
Odolnost	3	x	27
Obratnost	3	x	27
Inteligence	3	x	21
Charisma	3	x	27

Životy: x

Zvláštní schopnosti rasy: dokonalá znalost džungle, rozumí řeči rostlin a zvířat, druidská kouzla atd.

Nejčastější specializace: různé

Zvláštní schopnosti specialistů: různé

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: žádné

Popis: Mluvit o symbiontech jako o jedné rase je možná trochu nepřesné. Pokud PJ vytváří pro dobrodružství postavu symbionta, musí nad všemi jeho vlastnostmi přemýšlet od začátku. Většinou platí, že alespoň jedna charakteristika je výrazně nadprůměrná a jedna stejně výrazně podprůměrná. Symbionti zásadně nepoužívají žádné zbraně ani zbroje.

**Toglóti**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	14	17	20
Odolnost	11	16	21
Obratnost	10	14	18
Inteligence	4	9	14
Charisma	5	9	13

Životy: k8

Zvláštní schopnosti rasy: iluminace, telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), podvodní tvorové kategorie De

Nejčastější specializace: válečník, kouzelník

Zvláštní schopnosti specialistů: bonus (+1 až +3) k obvyklé manévrovací schopnosti, útok na dva soupeře v jednom kole; kouzla určená především ke zmatení, zpomalení či ochromení protivníka

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: pouze přirozené – kostěná ploutev (SZ 4/+3), kůže (KZ 3)

Popis: Toglóti jsou inteligentními predátory z hlubin. Jednou kostěnou ploutví mohou na nižších úrovních zaútočit jen jednou za kolo, válečníci se ale mohou pokusit zasáhnout jiného protivníka v dosahu druhou ploutví. Počet útoků se jim tak prakticky zdvojnásobuje (při boji se dvěma soupeři má např. válečník od 5. úrovně v každém kole 3 útoky, vždy 2 na prvního a 1 na druhého nepřítel). Za pomoci šamanů si skupina toglótu troufne i na obří tvory obývajících neprozkoumané dno oceánů.

**Tritóni**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	10	15	20
Odolnost	9	12	15
Obratnost	8	12	16
Inteligence	7	13	19
Charisma	2	8	14

Životy: k8

Zvláštní schopnosti rasy: telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), rezistence vůči jedům (+3 k hodě na past), podvodní tvorové kategorie Cb

Nejčastější specializace: bojovník, kněz (temného boha)

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: trojzubec, síť

Popis: Jedná se o síť se závažičky na konci a malými háčky mezi oky sítě. Použijí se pravidla z PPP, str. 58, přičemž síť je potřeba vrhnout na tvora plujícího ve větší hloubce než útočník a každý neúspěšný pokus o vyproštění znamená navíc ztrátu 1–3 životů. Síť se dá využít také k obraně, přidává +1 k OČ.

**Tukatekové**

Charakteristiky: jako lidé

Životy: k8

Zvláštní schopnosti rasy: ovládání dřeva, šplhání po stromech

Nejčastější specializace: lovec, šaman

Zvláštní schopnosti specialistů: líčení pastí; ovládání stromových salů, druidská kouzla

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: oštěpy, luky, foukačky

Popis: Při boji dokonale využívají své jistoty při pohybu v korunách stromů. Protivníka se snaží nepustit vůbec k přímému boji. Nepoužívají žádnou zbroj ani štíty.

**Vankarandové**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	6	13	20
Odolnost	4	9	14
Obratnost	11	17	23
Inteligence	2	5	8
Charisma	3	9	15

Životy: k6

Zvláštní schopnosti rasy: dokonalý čich a sluch, vidění ve tmě

Nejčastější specializace: lovec

Zvláštní schopnosti specialistů: sehra-  
nost s ostatními

Nejčastěji používané zbraně a zbroj: drápy (3/0) a tesáky (2/+1)

Popis: Viz hlavní text.

**Vodní elfové**

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	7	11	15
Odolnost	6	9	12
Obratnost	10	13	16
Inteligence	13	17	21
Charisma	15	18	21

Životy: k6

Zvláštní schopnosti rasy: telepatie (pouze povolené čtení a vnuknutí), dokonalá paměť, obdoba smyslu w'an (viz AP-PP;

## Bestiář

každý vodní elf má od narození 3 magy k sesílání druidových mořských kouzel), podvodní tvorové kategorie Cc  
Nejčastější specializace: druid, kouzelník  
Zvláštní schopnosti specialistů: kouzelníci používají především kouzel z oboru poznávání  
Nejčastěji používané zbraně a zbroj: tesák, šupinová zbroj z lehkého a pevného dřeva (KZ 2, hmotnost 40 mn)  
Popis: Elfové se snaží pokud možno boji vyhýbat a využívají především svých znalostí magie a souznění s okolním prostředím.

### Vodní skřeti

Stejně se jako ze suchozemských ras po dosažení určitého stupně záporné tvárnosti stávají pozemní skřeti, přemění se v takovém okamžiku podvodní tvorové z kategorií B, C a D na vodní skřety. Krom obvyklých změn (všechny vlastnosti o 2 body nahoru, životy a schopnosti se počítají, jako by byli o úroveň výš) se všichni vodní skřeti zařadí do kategorie De, bez ohledu na předchozí vzhled a odolnost vůči hloubce.

## Přírodní bytosti

### Bílý pavián

Životaschop.: 1 + 2  
Útočné číslo:  $(+2 + 3/+1) = 5/+1$   
(drápy);  
+2 + síla ruční zbraně;  
+4 + síla vrhací zbraně;  
 $(+2 + 3/+2) = 5/+2$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(+4 + 1) = 5$   
Odolnost: 13  
Velikost: A  
Bojovnost: 6  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 17/zvěř  
Vytrvalost: 11/zvěř  
Intelligence: 4  
Poklady: nic  
Zkušenost: 25

Pavián může použít v jednom kole jen jeden ze svých útoků. Jako zbraně používají klacky při boji zblízka, kameny v případě házení.

### Čepehali

Životaschop.: 3 + 1  
Útočné číslo:  $(+1 + 3/+3) = 4/+3$   
(roh)  
Obranné číslo:  $(0 + 6) = 6$   
Odolnost: 14  
Velikost: A nebo B

Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 17/hmyz  
Vytrvalost: 14/hmyz  
Intelligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 70

### Harfeník

Životaschop.: 2  
Útočné číslo:  $(+2 + 3/0) = 5/0$  (spáry)  
 $(+2 + 1/+2) = 3/+2$   
(zobák)  
Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$   
Odolnost: 18  
Velikost: A  
Bojovnost: 7  
Zranitelnost: zvíře  
Manév. schop.: 18  
Pohyblivost: 21/okřídlenec (ve vzduchu)  
1/okřídlenec (na zemi)  
Vytrvalost: 18/okřídlenec  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 75  
Ochočení: 9

### Irbis

Životaschop.: 1  
Útočné číslo:  $(0 + 4/0) = 4/0$  (zobák)  
Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
Odolnost: 6  
Velikost: A  
Bojovnost: 2  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 18/okřídlenec (ve vzduchu)  
1/okřídlenec (na zemi)  
Vytrvalost: 15/okřídlenec  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 15

### Jedový strom

Životaschop.: 14  
Útočné číslo: jen zvl.  
Obranné číslo: není  
Odolnost: 6  
Velikost: E  
Zranitelnost: B,C,D,G2,I,J,K2  
Pohyblivost: 0  
Vytrvalost: 0  
Intelligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 50

**Zvláštní útok:** trny (Obr ~ 7 ~ nic/škrábnutí se) a po zasažení jed (Odl ~ 6 ~ 1-6/3-18, trvání ihned/1 kolo)

Útok na jedový strom probíhá jako útok na neživý předmět. Minimální počet životů na zranění je 12, při každém

útoku ale hrozí dřevorubci škrábnutí (nebezpečnost pasti je ale pouze 5, nebezpečnost u útočného čísla platí pro lezení). Poměrně účinný je pochopitelně také oheň.

### Kuvík

Životaschop.: 1  
Útočné číslo:  $(+2 + 5/-1) = 7/-1$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(0 + 2) = 2$   
Odolnost: 10  
Velikost: A  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: zvíře  
Manév. schop.: 12  
Pohyblivost: 12/vodní tvor  
Vytrvalost: 10/vodní tvor  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 20

### Laločnatka

Životaschop.: 2  
Útočné číslo:  $(0 + 4/-2, 4/-2) = 4/-2, 4/-2$   
(chlapadla a zvl.)  
Obranné číslo:  $(0 + 1) = 1$   
Odolnost: 8  
Velikost: A nebo B  
Zranitelnost: zvíře  
Manév. schop.: 10  
Pohyblivost: 12/hmyz  
Vytrvalost: 13/hmyz  
Intelligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 30

Po zásahu chapadlem hrozí úplné ochromení jedem na 1k3 směn – nebezpečnost 6.

### Laswa

Životaschop.: 3  
Útočné číslo:  $(+1 + 1/0) = 2/0$  (ocas)  
Obranné číslo:  $(+1 + 4) = 5$   
Odolnost: 11  
Velikost: B  
Bojovnost: 3  
Zranitelnost: zvíře  
Manév. schop.: 13  
Pohyblivost: 20/vodní tvor  
Vytrvalost: 20/vodní tvor  
Nosnost: 1200 mn  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 18

### Masožravý papoušek

Životaschop.: 1 - 1  
Útočné číslo:  $(0 + 3/+1) = 3/+1$   
(zobák)

Obranné číslo:  $(+1 + 1) = 2$

Odolnost: 7

Velikost: A

Bojovnost: 2

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 14

Pohyblivost: 13/okřídlenec (ve  
vzduchu)  
1/okřídlenec (na zemi)

Vytrvalost: 10/okřídlenec

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 10

## Opice zlodějka (bwanti)

Životaschop.: 1 - 1

Útočné číslo:  $(0 + 3/0) = 3/0$  (drápy);  
 $(0 + 2/+1) = 2/+1$  (tlama)

Obranné číslo:  $(+6 + 1) = 7$

Odolnost: 7

Velikost: A

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 21/zvěř

Vytrvalost: 9/zvěř

Intelligence: 1

Poklady: 10 zl

Zkušenost: 10

## Poketl

Životaschop.: 3

Útočné číslo:  $(+1 + 3/0) = 4/0$  (tlama)

Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$

Odolnost: 10

Velikost: C

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 19/zvěř

Vytrvalost: 12/zvěř

Nosnost: 700 mn

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 50

## Ráček plavec

Životaschop.: 1 žt

Útočné číslo:  $(-4 + 1/0) = 1/0$

Obranné číslo:  $(-1 + 3) = 2$

Odolnost: 6

Velikost: A0

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 8

Pohyblivost: 4/hmyz  
6/vodní tvor

Vytrvalost: 9/hmyz

Intelligence: 0

Poklady: nic

Zkušenost: 5

Ráček plavec se může pohybovat buď po mořském dně nebo neohrananě plavat.

## Sangol

Životaschop.: 1

Útočné číslo:  $(+2 + 3/0, 3/0)$   
 $= 5$  (klepeta)

Obranné číslo:  $(+3 + 5) = 8$  (na dně)  
 $(-1 + 5) = 4$   
(při plavání)

Odolnost: 11

Velikost: A

Bojovnost:

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 8

Pohyblivost: 16/hmyz  
8/vodní tvor

Vytrvalost: 15/hmyz

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 30

Sangol se může pohybovat buď po mořském dně nebo neohrananě plavat.

## Siwrís

Životaschop.: 3 + 2

Útočné číslo:  $(+2 + 4/+2) = 6/+2$   
(zuby)

Obranné číslo:  $(+3 + 6) = 9$

Odolnost: 12

Velikost: A

Bojovnost: 3

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 20/vodní tvor

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 100

## Symbiotická rybka

Životaschop.: 1 až 2 životy

Útočné číslo: 1 (tlamička)

Obranné číslo:  $(+5 + 1) = 6$

Odolnost: 4

Velikost: A

Bojovnost: 2

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 21

Pohyblivost: 21/vodní tvor

Vytrvalost: 6/vodní tvor

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 5

Jde o maličkou duhově zbarvenou rybku, která hned po svém vylíhnutí hledá hostitele. Většinou je to jiná větší ryba, již vklouzne do tlamy a přísaje se ke stěně žáber. Zde filtruje vodu a živí se planktonem. Bez nosiče vydrží naživu nejdéle týden. Lidé zjistili, že pokud se jim tuto symbiotickou (za normálních podmínek ale spíše parazitickou) rybu podaří dostat do plic, mohou bez obtíží dýchat pod vodou. Dýchá-li však

suchozemec normální vzduch déle než hodinu, rybka umírá a hostitel ji vydává. Na tržištích v Erinu je tato rybka velmi ceněna, protože se vyskytuje jen vzácně a chov mimo přirozené prostředí se nedaří.

## Tiohakl

Životaschop.: 7

Útočné číslo:  $(+3 + 2/-1) = 5/-1$  (tlama)

Obranné číslo:  $(-3 + 4) = 1$

Odolnost: 19

Velikost: C

Bojovnost: 3

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 7/zvěř

Vytrvalost: 19/zvěř

Nosnost: 2000 mn

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 70

## Veleželva

Životaschop.: 8 + 6

Útočné číslo:  $(+4 + 2/-1) = 6/-1$   
(zuby)

Obranné číslo:  $(-1 + 7) = 6$

Odolnost: 24

Velikost: D

Bojovnost: 3

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 9

Pohyblivost: 15/vodní tvor

Vytrvalost: 20/vodní tvor

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 140

Při útoku na jinou část želvy než na krupýř se obranné číslo přiměřeně zmenší.

## Cizí postavy

### Alrik er Forgon

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

### Andrzej Matzejovski

Člověk, muž, chodec, 24. úroveň

### Aniahar

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

### Bononot

Barbar, muž, bojovník, 9. úroveň

### Drasmira

Člověk, žena, kněz (Mauril), 22. úroveň

### Drubalt Bílý Ohon

Barbar, muž, šermíř, 22. úroveň

## Bestiář

---

### **Elarim**

Člověk, muž, válečník, 3. úroveň

### **Gorazd**

Člověk, muž, šermíř, 23. úroveň

### **Joachim Silezio**

Člověk, muž, sicco, 14. úroveň

### **Jurij**

Člověk, muž, psionik, 11. úroveň

### **Lešek Stankiewicz**

Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

### **Mačulkak**

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

### **Matyš Bodrich**

Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

### **Mitroch**

Člověk, muž, žádné povolání

### **Moklačíl**

Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

### **Nur-Tu-Rui**

Člověk, muž, hraničář, 3. úroveň

### **Obruk**

Člověk, muž, chodec, 25. úroveň

### **Očulawa**

Člověk, žena, kněz (Nuaklatul), 6. úroveň

### **Olgus Izjaslavič**

Barbar, muž, bojovník, 16. úroveň

### **Pjotr Volovnicin**

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

### **Radugoj**

Barbar, muž, válečník, 1. úroveň

### **Rogi**

Šedý skřítek, muž, theurg, 33. úroveň

### **Saghúka**

Aradeirita, žena, sicco, 17. úroveň

### **Tiago Nabuloš**

Hevren, muž, chodec, 13. úroveň

### **Tompo Vítámvás**

Hobit, muž, kněz (Aurion), 11. úroveň

### **Ubaro**

Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň

### **Vědula Sileziová**

Člověk, žena, žádné povolání

### **Xillos**

Člověk, muž, mág, 30. úroveň

### **Zagraxis**

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