

# Asterion

## Nemrtví a světloňoši

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte

verze 1.6



© ALTAR 2000, 2006

# Obsah

---

## Obsah

<b>Nová pravidla</b> .....	<b>3</b>
Povolání .....	3
Nekromant .....	3
Upíři .....	14
Oživování nemrtvých bez pomoci nekromantů. ....	15
Výcviky .....	15
Nové schopnosti .....	15
Aurelové .....	16
Dusnari .....	16
Komando druhé smrti .....	16
Nová kouzla .....	16
Nemoci .....	18
Předměty a suroviny .....	19
Suroviny .....	19
Rostliny .....	19
Byliny proti myšlenkovým bytostem a oživeným nemrtvým .....	20
Nové magické předměty .....	20
Artefakty .....	22
Zvláštní místa .....	23
<b>Bestiář</b> .....	<b>23</b>
Myšlenkové bytosti .....	23
Inteligentní rasy .....	32
Přírodní bytosti .....	33
Cizí postavy .....	33

Asterion – Nemrtví a světloňoši – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

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 vás způsob hraní vhodnější.

## Povolání

V těchto pravidlech popíšeme nové povolání – nekromanta. Rozhodně ho ale nedoporučujeme k hraní vlastním postavám. Zde uvedené údaje by měly sloužit především pro PJ, aby si utvořil bližší představu o nekromantech a jejich schopnostech, když za ně hraje jako za cizí postavy. v průběhu dobrodružství by se vlastnosti tohoto povolání použily jen vzácně, jeho síla leží jinde. Navíc nekromanti bývají často velmi „nespolečenští“, takže jejich zapojení do družiny je vcelku nepravděpodobné a pro jednu či druhou stranu by to dříve či později mělo patrně nepřijemné a fatální následky.

Při hraní nekromanta se ale PJ nemusí řídit pravidly úplně přesně, stejně jako u každé jiné cizí postavy. Měl by brát na vědomí jistá základní omezení, ale vůbec není nutné třeba počítat vyvolávací energii každého nemrtvého.

## Nekromant

Nekromantem se může stát kouzelník na 6. úrovni. Dá se říci, že tato volba rozšiřuje výběr mezi mágem a čarodějem z běžných pravidel. Postupovat na vyšší úroveň je ovšem v případě tohoto povolání možné jen velmi omezeně. Existují zvláštní školy či střediska (především v Umrlčím království, jinde jen ve velmi přísném utajení), další možností je najít vhodného učitele nebo mít k dispozici vhodné učební pomůcky (tj. Nekromantovu knihu kouzel a prostory pro experimentování). Toto omezení platí i při samotném rozhodování o výběru povolání nekromanta, tj. výcvik na šestou úroveň musí probíhat popsáním způsobem.

Nekromant může používat všechna kouzla ze všech dílů pravidel bez omezení (na rozdíl od mága). Naopak čaroděj i mág (ten za použití pomocných kouzel) se mohou při vhodné příležitosti (výcvik v nekromantské škole, nalezení

knihy či svitku) naučit dále popsaná kouzla. Není-li uvedeno jinak, použijí se pro nekromanta charakteristiky čaroděje (např. pro účely podrobení a magického souboje). Společné vlastnosti obou typů kouzelníků (množství magenergie, odvrácení neviděných) jsou platné i v případě nekromanta.

Nekromant v některých případech používá i alchymistickou magenergie. Není-li na daném místě uvedeno něco jiného, jedná se o klasickou kouzelnickou magenergie, získanou zaostřením vůle. Nekromant nemůže magenergie sám z patřičných surovin destilovat, musí ji kupovat či získávat jiným způsobem. Na její přechovávání používá zařízení obdobná alchymistovým truhlám. Nekromanti nemohou pomocí alchymistické magenergie vyrábět žádné jiné předměty ani ji využít jinak, než je uvedeno v následujících pravidlech.

Členové jednotlivých frakcí v Umrlčím království mají ještě další výhody. Týkají se jich od okamžiku, kdy složí zkoušku, vyberou si své budoucí zaměření a stanou se z nich akolyté. Z toho je zřejmé, že nekromanti, kteří se „řemeslu“ vyučili mimo Nekromantickou univerzitu, žádného z těchto bonusů a předností nemohou dosáhnout.

## Oživování nemrtvých

Tento proces se skládá z několika na sebe navazujících a částečně propojených operací. Jsou to příprava těla, sešláni zaklínadla a vetkávání prvků. Některé kroky při přípravě těla a základní zaklínadlo jsou nezbytnou součástí oživování, zbylé operace jsou volitelné, tj. kouzelník je může, ale nemusí provést.

### Obecné zásady pro nemrtvé

Většina těchto principů se dá vyčíst z následujícího textu, považujeme je ale za natolik důležité, že je zmíníme hned na začátku.

1. Asterionští nemrtví jsou naprosto odlišní od těch, kteří jsou popsáni v normálních pravidlech DrD. Nelze se řídit ani údaji z bestiáře, ani u kouzla *oživ neživého* (PPP). Používáme sice standardní terminologii, ale vhodnější by bylo najít pro jednotlivé formy nové názvy. Tuto skutečnost jsme si bohužel uvědomili příliš pozdě, nenechte se tím prosím zmást.

2. Běžní oživení nemrtví na Asterionu (netýká se to giabů a myšlenkových bytostí) jsou pouhé nemyšlící stroje. Nemají duši ani nic, co by jí odpovídalo, a také žádnou inteligenci

či vůli. Částečně by se dali popsat jako roboti naprogramovaní na určitou činnost, kteří neumí nic jiného. V naprosté převaze případů jednají pouze na příkaz svého majitele. Běžný nemrtvý nemá nic společného s osobou, ze které pochází jeho schránka.

3. Všichni oživení nemrtví jsou naprosto imunní vůči následujícím činitelům: jakýmkoliv jedům, psychickým kouzlům (nemají duši), iluzím, strachu a zastrašení, odebrání úrovní či útokům na životní energii. Vzhledem k jejich smyslovým schopnostem je mnohem menší pravděpodobnost jejich oklamání pomocí běžné neviditelnosti. Rovněž tak při boji za tmy nemají žádné nebo mají přinejmenším nižší postihy než normální postavy. Nemrtvé naopak nelze vysledovat pomocí infravidění nebo hobitího čichu. Svítek ochrany proti nemrtvým účinkuje pouze proti oživeným nemrtvým, nikoliv i proti dále uvedeným myšlenkovým bytostem.

4. U každého oživeného hraje mimořádnou roli vztah k jeho majiteli či majitelům. Jedině s nimi může být v telepatickém kontaktu (funguje pouze na dohled vlastníka, není-li použito příslušné kouzlo), jedině majitel nemrtvému může přímo dodávat potřebnou magenergie a především jedině majitel mu může udělovat příkazy (s výjimkou stavů vyvolaných některými kouzly). Po smrti majitele nemrtvý existuje dál, má-li dostatečný přísun magenergie, a dál se snaží plnit poslední příkazy. Majitelem může být především tvůrce oživeného, mechanismus předání vlastnictví je popsán dále.

5. Nemrtvému není možné léčit ztrátu životů běžnými prostředky, tj. především pomocí lektvarů a kouzel. Existují ale kouzla, u kterých se spíše než o léčení dá mluvit o vyspravování. Jakmile je nemrtvý úplně zničen, není možné ho oživit jinak než pomocí nového animačního rituálu.

### Příprava těla

Tato operace musí celá proběhnout ještě předtím, než dojde k samotnému animačnímu rituálu. To znamená, že všechna v této podkapitole uvedená vydání peněz nebo magenergie se odbudou ještě před samotným oživením.

Mrtvé tělo může patřit jakémukoliv obratlovcí (všichni ostatní tvorové jako např. myšlenkové bytosti jsou vyloučeni). Volbou těla bude ovlivněna jednak životaschopnost nemrtvého a z ní odvozené hodnoty, dále pak možnosti použít některá zaklínadla. Například zvířecí

## Nová pravidla

schránky není možné většinou použít pro boj se zbraněmi, naopak třeba rybí schránky mají větší predispozice pro plavání – tyto úpravy necháme na PJ, množství výjimek by bylo stejné jako množství živočišných druhů.

### Nezbytná část

Nekromant musí mít předně připravenou vhodnou mrtvou schránku, jak je uvedeno v hlavním textu. Mezi provedením zde popsaného postupu a samotným rituálem může proběhnout doba přiměřená způsobu, jak je tělo uchováváno. Kostlivec tedy může vydržet víceméně neomezeně dlouho, jen se nesmí ztratit žádná z kostí, schránky zbývajících forem je nutné použít buďto ihned, nebo uložit v rakvích napuštěných výtažkem ze salicí jeskynní, kde opět vydrží prakticky nekonečně dlouho. Nyní blíže specifikujeme podmínky pro jednotlivé druhy nemrtvých:

**Kostlivec** – Kostra musí náležet pouze jednomu jedinci, nemůže být poskládaná z kostí různých těl. Měla by být pokud možno kompletní. Poškozené části je možné částečně opravit, chybějící části pochopitelně doplnit nejde. Na opravu budou nutné klišy, lepidla a spojovací materiál v ceně 1–10 zl, podle rozsahu poškození, délka přípravy se může protáhnout až o dvojnásobek základní doby. Pravděpodobnost úspěchu u poškozených či neúplných koster klesá o 1 až 25 %, podle úvahy PJ.

**Zombie** – Tělo zombie již bude v pokročilém stádiu rozkladu, větší jistotu úspěchu bude mít nekromant tehdy, pokrývá-li svalová hmota kosti na celém povrchu těla. Jakákoliv vylepšení nejsou příliš možná ani nutná. Pravděpodobnost úspěchu se může snížit při použití příliš rozpadlé mrtvolky až o 50 %, v případě nezdaru ale může kouzelník vyčištěné kosti použít pro vytvoření kostlivce.

**Ghúl** – v tomto případě již musí být schránka zcela neporušená. Nejčastěji dojde k jejímu získání bezprostředně po smrti, není to ale nezbytné. Tělo zamrzlé v ledu nebo uchované speciálním způsobem jsou dobrými příklady možných výjimek. Zranění utržená před smrtí mají vliv až při velkém rozsahu poškození (0–25 %). Obecně platí, že po dvou dnech v běžných podmínkách již není tělo možné použít pro tvorbu ghúla vůbec, do té doby pravděpodobnost úspěchu lineárně klesá (po jednom dni je poloviční než základní pravděpodobnost

uvedená v tabulce). V chladu tento proces probíhá pomaleji, naopak v teplém podnebí, typickém například pro Dálavy, se schránka znehodnocuje rychleji. Opět platí, že při neúspěchu je možné zbytky použít pro vyvolání nižších forem nemrtvých.

**Mumie** – v první fázi je třeba získat tělo, pro které se přiměřeně použijí pravidla u ghúla (včetně snižování pravděpodobnosti). Poté se přistoupí k samotné mumifikaci. Hrubý postup a použité ingredience si jistě dovedeš představit sám, zde uvedeme jen údaje o cenách. Možnosti jsou dvě: a) suroviny v ceně 1313 zl nebo b) suroviny v ceně 41 zl a 73 magů alchymistické magenergie. Samotný animační rituál potom musí probíhat v pyramidě, resp. jiné speciálně upravené budově, jinak se pravděpodobnost úspěch snižuje na čtvrtinu normální hodnoty.

Členové animistické frakce jsou schopni ve všech případech ušetřit čtvrtinu uvedeného množství peněz.

Při samotném animačním rituálu se mrtvá schránka může nacházet víceméně v jakékoliv poloze – vodorovně či svisle, měla by ale být alespoň volně připoutána k nějakému pevnému předmětu. Vazebný předmět nekromant vloží kamkoliv dovnitř nebo na povrch těla, při rituálu se vazebný předmět se schránkou pevně spojí. Oblíbeným místem pro umístění je hrud' či čelo oživeného. Výjimečně je možné použít jako vazebného předmětu i zbraní nebo jiných předmětů držených v končetinách (s patřičnými omezeními ohledně vlastností vazebného předmětu), ale nemrtvému potom klesne o 1 životaschopnost (je jednodušší ho takového vazebného předmětu zbavit).

Následující tabulka zobrazuje pravděpodobnost úspěchu nekromanta v procentech při pokusech vyvolat jednu ze čtyř forem nemrtvých. Dá se z ní odvodit i doba přípravy těla (nikoliv animačního rituálu), a to tak, že se číslo z tabulky odečte od 120 a výsledek se vydělí dvěma (v případě mumie se nedělí). Tak dostaneme počet směn, za který kouzelník bude mít připravenou základní schránku, bez dalších úprav či vylepšení. Nejkratší možný čas základní přípravy schránky je 1 směna.

Tato čísla jsou základním údajem, ten se ale v rámci dalších okolností může měnit, jak bude vždy na patřičném místě uvedeno. Členům animistické frakce (akolytům, adeptům a mistrům) se pravděpodobnost úspěchu zvyšuje o 12 %.

TABULKA PRAVDĚPODOBNOSTI ÚSPĚCHU NEKROMANTA

Úrov.	Kostlivec	Zombie	Ghúl	Mumie
6	30	20	8	1
7	36	25	12	1
8	42	30	16	2
9	48	35	20	3
10	54	40	24	6
11	60	45	28	9
12	66	50	32	12
13	72	55	36	15
14	78	60	40	18
15	84	65	44	21
16	90	70	48	24
17	96	75	52	27
18	102	80	56	30
19	108	85	60	33
20	114	90	64	36
21	120	95	68	39
22	126	100	72	42
23	132	105	76	45
24	138	110	80	48
25	144	115	84	51
26	150	120	88	54
27	156	125	92	57
28	162	130	96	60
29	168	135	100	63
30	174	140	104	66
31	180	145	108	69
32	186	150	112	72
33	192	155	116	75
34	198	160	120	78
35	204	165	124	81
36	210	170	128	84

### Vlastnosti nemrtvého

Životaschopnost nemrtvého závisí na životaschopnosti původního těla (humanoidní rasy pro tvorbu postav mají pro tento případ vždy životaschopnost rovnou jedné, bez ohledu na úroveň nebo počet životů), bonusu za odolnost se nepočítají. Pro původní životaschopnost používáme značku Ž. (U tvorů se životaschopností menší než 1 počítej životaschopnost jako 1 a konečný výsledek patřičně zmenší.) Rovněž tak síla (S), obratnost (O) a kvalita zbroje (KZ) závisí většinou na původních hodnotách. Pohyblivost se vypočítá obvyklým postupem, nemrtví se ale neunavují. Uvedená kvalita zbroje nemrtvého (bude vždy minimálně 1) se použije tehdy, nevybavil-li ho nekromant dalším brněním. Počet útoků je roven původnímu počtu (pro humanoidy obecně jeden), jejich síla se vypočítá z uvedených údajů. Většina situací, při kterých se použije odolnost, se řeší ve prospěch nemrtvého (jedy, nemoci), ale kde je nezbytné ji vzít do úvahy, počítá se jako 19.

## Opravy

**Životaschopnost** – Při druhém oživení těla klesá o polovinu (zaokrouhluj nahoru). Při dalších oživeních již dále neklesá. Naopak trpěla-li schránka nemrtvého za svého života kostní chorobou zvanou grosim, jeho životaschopnost se o jedna zvyšuje.

**Maximální počet ozvěn** (viz dále) – Zvýší se o třetinu, jednalo-li se o tělo postavy či tvora, který byl schopen používat kouzelnická zaklínadla (tj. především kouzelníci, čarodějové a mágové). Pokud je to tělo nekromanta, zvýší se počet ozvěn dokonce dvakrát!

**Příklad:** Kostlivec vytvořený z tora desetirohého (Životaschop. 4) bude mít životaschopnost 2 (4:4 = 1, 1+1 = 2), zombie 3 (4:2 = 2, 2+1 = 3), ghúl 6 (4+2 = 6) a mumie 10 (4×2 = 8, 8+2 = 10). V případě člověka to budou životaschopnosti od 1 do 4.

## Nepovinná část

Jedná se o určitá vylepšení původního těla, která se vážou bezprostředně na mrtvou schránku. Mohou být magického i nemagického původu a úpravy zde uvedené mají sloužit především jako příklad. Vynalézavosti hráčů nebo PJ se meze nekladou. Vždy by měl být ale vyvážený poměr mezi cenou (v mazi i penězích) a účinkem přidávaných vylepšení. Úpravy se používají většinou pouze pro lidské schránky, u zvířecích by mnohdy žádné klady nepřinesly.

Každá úprava snižuje pravděpodobnost úspěchu vytvoření nemrtvého o 5–25 %, podle rozsahu zásahu do struktury těla. Potřebnou magenergie je nutné dodat v podobě předpracované alchymistou, bude tedy nutná jistá spolupráce.

## Ostré pařáty

Cena: 18 zl  
Úspěch: –5 %

Nemrtvému se na ruce připevní několik nabroušených kovových ostří, která může používat při boji beze zbraně (při animačním rituálu ale musí být sesláno příslušné zaklínadlo). Pro boj ostré pařáty považuj za zbraň 3/+1.

## Ostré pařáty s jedovými váčky

Cena: 30 zl + 8 magů  
Úspěch: –9 %

Ostří jsou v tomto případě spojena s jedovými váčky umístěnými pod kůží (z toho důvodu není tuto úpravu možné použít u kostlivce). Při každém zásahu se do krve oběti dostane jed Odl ~ 8

~ nic / 2–12, trvání ihned / 1 kolo. Jed se vytváří z tělových tkání (též z toho důvodu není tuto úpravu možné použít u kostlivce) a schránka se tak postupně opotřebovává. Podle četnosti vytváření nových dávek jedu vydrží schránka pouze 2-10 let, poté je ale možné zbytek použít na výrobu kostlivce.

Existují i obdobné úpravy s jinými typy jedů (mění se ovšem cena úpravy).

## Vyztužená kůže

Cena: 42 zl + 12 magů  
Úspěch: –12 %

Vzhledem k technologii opět nepoužitelná u kostlivců, poskytuje vyztužená kůže ostatním nemrtvým výhodu vyšší obranyschopnosti. Jejich základní kvalita zbroje (bez brnění) je rovna 4, pokud už předtím nebyla vyšší. Nevýhodou je omezená manévrovatelnost, v každém kole takový nemrtvý ztrácí iniciativu (resp. má postih –3 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému).

## Posílená konstituce

Cena: 160 zl + 27 magů  
Úspěch: –25 %

Posílením kostí, svalové hmoty a celé tělesné stavby je možné tímto způsobem zvýšit životaschopnost budoucího nemrtvého o 1.

## Žahavý dotyk

Cena: 35 zl + 9 magů  
Úspěch: –10 %

Kůže nemrtvého (nikoliv kostlivce) bude napuštěna dotykovým jedem, jehož působení se vystaví každý, kdo na nemrtvého zaútočí beze zbraně, úspěšně i neúspěšně. Vždy si musí hodit proti jedu Odl ~ 7 ~ nic / 2–7, trvání ihned / 1 kolo. O tvorbě jedu a zaměnitelnosti s jiným platí totéž co u ostrých pařátů s jedovými váčky.

## Hrůzný vzhled

Cena: 3 zl / 8 zl / (15 zl + 2 magy)  
Úspěch: –1 % / –2 % / –5 %

Pomocí chirurgických zásahů se u nemrtvého dosáhne tak hrůzného vzhledu, že protivníka může zahnat na útek už pouhý pohled na útočící stvůru. Vlastnost funguje tak, jako by před za-

čátkem boje takto upravený nemrtvý použil *zastření*, popsané u válečníka (PPZ). Charismu počítej jako 5, 3 nebo 1 podle použité varianty vylepšení, místo úrovně válečníka ber životaschopnost nemrtvého.

## Zaklínadlo

Zaklínadla jsou při animačním rituálu tím, co nemrtvého přivede k „neživotu“ a určí, čeho bude nemrtvý v budoucnu schopen. Dalo by se říci, že pomocí zaklínadel se mrtvá schránka „naprogramuje“. Nemrtví totiž ze samé podstaty nemají duši, a tudíž ani žádnou inteligenci, pomocí které by mohli ovládat své jednání. Mohou pouze plnit příkazy svého velitele, a i ty jen v rozsahu omezeném právě zaklínadly použitými při oživení.

Všechna zaklínadla, jak základní (zvláště pro jednotlivé formy nemrtvých), tak doplňková, je nutné se naučit jako každé jiné kouzlo. Nekromanti mají stejné maximální množství kouzel na úroveň jako kouzelníci. Mohou si vybrat, jestli je využijí pro učení normálních kouzel nebo pro nekromantská zaklínadla. Například při přechodu na sedmou úroveň se může novic naučit tři nová zaklínadla, tři běžná kouzla z těchto či běžných pravidel, dvě kouzla a jedno zaklínadlo nebo dvě zaklínadla a jedno kouzlo.

Zaklínadlo se podaří seslat vždy, zdar animačního rituálu se určuje naráz podle tabulky pravděpodobnosti úspěchu nekromanta.

Magenergie použitá při seslání zaklínadel (základního i doplňkových) společně s magenergií ozvěn prvků by neměla překročit kapacitu vazebného předmětu (viz dále).

## Povinná část

Pro oživení nemrtvého je vždy potřeba vyslovit základní zaklínadlo, jehož slova jsou uvedena pro jednotlivé formy v hlavním textu. Tím se nemrtvému vdechne „neživot“. Avšak bez dalších doplňujících zaklínadel bude takto vytvořený nemrtvý jen velmi těžko použitelný. Nezkoušený pozorovatel ho v podstatě za běžných okolností nerozpozná od normálního mrtvého těla.

TABULKA VLASTNOSTÍ NEMRTVÝCH

Forma	Životaschop.	Síla	Obratnost	Kval. zbroje	Max. počet ozvěn
Kostlivec	Ž:4 + 1	–3	–2	1	3
Zombie	Ž:2 + 1	S–1	O–3	KZ–2	6
Ghúl	Ž + 2	S	O	KZ	9
Mumie	Ž×2 + 2	S+1	O–1	2	12

## Nová pravidla

Pokud bychom zůstali totiž u analogie s počítačem, základní zaklínadlo je totiž jen elementárním operačním systémem, který se ukládá do pevné paměti. Zformuje magické pole tak, aby tělo nemrtvého drželo pohromadě a mohlo se pohybovat. Umožní mu vnímat okolí, sice mnohem kvalitněji než lidem, ale nemrtvý získané informace nemá jak zpracovat. Schránka oživená základním zaklínadlem poslouchá pouze telepatické příkazy svého tvůrce, ale pokud žádné nedostává, zhroutí se a leží bez hnutí. Navíc se nekromant na takovéto ovládnutí nemrtvého musí plně soustředit a nemůže vykonávat jinou činnost, ani chodit nebo mluvit. Všechno ostatní je nutné nemrtvé naučit pomocí dalších, nepovinných zaklínadel.

Magenergie potřebná k seslání základního zaklínadla je rovna pětinasobku životaschopnosti nemrtvého.

### Nepovinná část

Teprve doplňková zaklínadla udělají z nemrtvého věrného bojovníka, strážce či dělníka. Při animačním rituálu je nutné je vyslovit bezprostředně po základním zaklínadle a vydat magenergií uvedenou u jednotlivých zaklínadel. Nemrtvý nebude až do svého zničení schopen vykonat nic, co se nenaučil pomocí těchto zaklínadel. Platí, že všechno, co dokáže nemrtvý se zaklínadly, by mohl udělat i bez nich, ale majitel by ho celou dobu musel krok za krokem vést, plně se na to soustředit a nevykonávat žádnou jinou činnost.

Zaklínadlem se oživenému zadá algoritmus k provádění určité činnosti či rozpoznávání určitých vjemů (podle toho rozlišujeme fyzická, smyslová a smíšená zaklínadla). Algoritmy to bývají velmi složité, ale rozhodně se nedají srovnávat ani s inteligencí zvířat. Pro zkušného pozorovatele bude každý nemrtvý v určitém rozsahu předvídatelný, neudělá nikdy nic nečekaného. Nepoužívá totiž intuici, vždy jedná podle programu, který je připraven vždy jen na omezené množství situací (toho se využívá např. při výcviku boje proti nemrtvým, kdy se válečníci učí pozorovat a odhadovat budoucí pohyby nemrtvého). Stejných účinků je možné dosáhnout pomocí odlišných algoritmů, pro zjednodušení zde ale uvádíme vždy jen jedno zaklínadlo pro požadovaný účel.

Pomocí zaklínadel je možné naučit nemrtvého jen takové činnosti, k nimž není potřeba magie, které zvládne jen pomocí normální fyziky (s výjimkou některých smyslových zaklínadel, která

ovšem jen využívají „vrozeného“ zdokonaleného vnímání nemrtvých). Pokud máš pocit, že by tví nemrtví měli umět ještě něco dalšího, poraď se s PJ, jestli je to možné a jaká bude cena takového zaklínadla.

Množství doplňkových zaklínadel seslaných při oživení nemrtvého je omezeno jen množstvím magenergie, kterou je kouzelník ochoten obětovat. Každé ale snižuje pravděpodobnost úspěchu o 1 %.

Následuje seznam zaklínadel:

### **Boj**

Nemrtvého nelze naučit bojovat pomocí jediného zaklínadla s jakoukoliv zbraní. Každá totiž vyžaduje odlišné techniky, a přestože rozdíly mohou být minimální, nemrtvý bez inteligence, naučený bojovat s dýkou, by při boji s tesákem byl naprosto vyveden z rovnováhy. Proto při boji se zbraní, jejíž zaklínadlo nebylo využito při animačním rituálu, má nemrtvý postih  $-5$  k hodů na útok i na obranu.

Jak již bylo řečeno, pro každou zbraň existuje jedno či více zaklínadel s algoritmem boje. Každé takové zaklínadlo se musí nekromant učít zvlášť, pokud tedy má v úmyslu budovat armádu, budou bojová zaklínadla tvořit hlavní součást jeho repertoáru. Pokud nemrtvý už zbraň umí použít, nezáleží na tom, proti jak vyzbrojenému protivníkovi bojuje.

Nejjednodušší zaklínadlo, pomocí kterého se nemrtvý naučí se zbraní zacházet, potřebuje magenergií podle následujícího vzorce:  $5 + \text{síla zbraně} + \text{útočnost zbraně} : 2 + \text{obrana zbraně}$  (pokud ji používáte). Příklady: Dýka  $-5$  magů ( $5 + 2 + 0 - 2$ ), šavle  $-11$  magů ( $5 + 4 + 1 + 1$ ). Bojovat se musí nemrtvý naučit i beze zbraně, potom se berou síla a útočnost rovny nule (nutných je tedy  $5$  magů), pokud nedošlo k nějakému vylepšení na mrtvé schránce (pařáty apod.).

To ale není všechno. Existují i dokonalejší zaklínadla (algoritmy) pro boj, která nemrtvému přidávají s danou zbraní bonusy k útočnému i obrannému číslu. Spotřeba magenergie ale prudce roste. Použij vzorce:  $5 + 10 \times \text{bonus} + \text{SZ} + \text{út}:2 + \text{OZ}$ .

Příklad: Chceš, aby tebou vytvořený kostlivec uměl bojovat se šavlí a měl při boji s ní bonus  $+2$  k útočnému i obrannému číslu. Stačí, když na něj při animačním rituálu sešleš jedno zaklínadlo za  $31$  magů ( $5 + 10 \times 2 + 4 + 1 + 1$ ).

Pro většinu zbraní jsou už taková zaklínadla vytvořena, přinejmenším pro nejnižší úroveň (bez bonusu). K nejpoužívanějším zbraním (meče, kopí, luky) potom existují zaklínadla vylepšená maximálně o  $+4$ . Pokud bys chtěl tedy svého nemrtvého naučit bojovat s netradiční zbraní (perilonská ostří) nebo s některou opravdu dobře (bonus  $+5$  a vyšší), budeš muset příslušné zaklínadlo nejdříve vymyslet.

V okamžiku, kdy nemrtvý umí ovládat danou zbraň, může být oblečen v jakékoli zbroji, do které ho majitel oblékne.

Netypická situace nastane u nemrtvých vytvořených ze zvířecích schránek. Při boji beze zbraně totiž mají zvláštní síly zbraně a útočnosti a navíc mohou mít více útoků. Při určování magenergie vycházíme z útočných čísel uvedených v bestiáři, přičemž ale nebereme v potaz sílu, která je zohledněna jinde. Charakteristiky jednotlivých útoků se sčítají a dále se za každý útok navíc přičtou  $2$  magy.

Příklad: Aby mohl nemrtvý vytvořený z medvěda černého bojovat, musíš naň seslat zaklínadlo s cenou  $12$  magů ( $5 + 4 + 1 + 2$ ). Zvířecí nemrtvý nemůže použít žádných speciálních bojových schopností, které jsou uvedeny v bestiáři, naopak pro něj platí všechna popsaná omezení. I pro běžná zvířata jsou vytvořena pouze nejsnadnější bojová zaklínadla (bez bonusů).

### **Zrak**

Magenergie:  $5$

Zahrnuje i infravidění a vidění ve tmě. Dá se říci, že nemrtví vnímají v širším rozsahu světelného spektra a při mnohem menší intenzitě než lidé. Krom toho vidí ostřeji na krátkou i velkou vzdálenost.

Nemrtvý „vidí“ i bez tohoto zaklínadla, ale bez něj mu tato schopnost není k ničemu. Zaklínadlem se mu totiž dostane potřebných informací pro rozlišování toho, co vidí (tvarů, vzdálenosti, pohybů, odhad vzdálenosti apod.). Hodně jiných zaklínadel, jako bojová zaklínadla, stráž nebo stopování, využívá specifických aspektů tohoto zraku tak, že se nemrtvému poskytnou speciální pokyny, co má sledovat a jak získané údaje vyhodnotit. Ale pouze pomocí smyslových zaklínadel bude schopen například sdělit, co viděl. Dalo by se říci, že smyslová zaklínadla jsou obecnou formou, která umožňuje větší flexibilitu,

kdežto speciální zaklínadla využívající vnímání nemrtvého mu umožňují provádět konkrétní předprogramované činnosti.

## Sluch

Magenergie: 5

Zahrnuje i období krollího sluchu. Dále je mnohem ostřejší než lidský sluch, např. velmi pravděpodobně zaregistruje i neviditelnou, ale slyšitelnou postavu. Zaklínadlo také umožní nemrtvému rozpoznávání lidské řeči, bez něj mu není možné zadávat příkazy ústně (rozumí ale jedinému jazyku, a to rodné řeči svého stvořitele).

Jinak platí totéž, co je řečeno u zaklínadla zrak.

## Čich

Magenergie: 5

Zahrnuje i období hobitího čichu, tj. vyčítí živé bytosti s omezeními uvedenými v popise ras v normálních pravidlech. Citlivostí na pachy se nemrtví vyrovnají psům.

Jinak platí totéž, co je řečeno u zaklínadla zrak.

## Stráž

Magenergie: 8

Poměrně speciální smíšené zaklínadlo, které ale bylo vyvinuto k účelu, pro který se nemrtví často používají. Majitel může kdykoliv (nejen při animačním rituálu) zadat příkazy určující, co má nemrtvý hlídat, jakým způsobem (stát nehnutě na místě, chodit mezi určenými souřadnicemi) nebo jak se má zachovat v které situaci (spatří-li vetřelce, zaútočit na ně, jít to oznámit, pokud předmět bude uzmut, pokusit se ho dostat zpět atd.). V rámci hlavní činnosti, tj. hlídání, může být spektrum variant příkazů velmi široké. Příkazy také může kdykoliv ve všech směrech změnit. Strážce využívá k danému účelu všech smyslů, aniž by musela být při jeho tvorbě použita smyslová zaklínadla, stejně tak nejsou nutná například zaklínadla pro pohyb. Má-li ale nemrtvý bojovat, upotřebí zaklínadla pro boj se zbraní.

## Stopování

Magenergie: 11

Tímto zaklínadlem se dostane nemrtvému dostatečných znalostí k tomu, aby mohl stopovat jakoukoliv bytost za podobných podmínek, jako to dělá hra-

ničář. Opět se jedná o víceméně mechanickou činnost, zkušené postavy, které tento způsob pronásledování očekávají, jistě budou znát pár fint, jak stopaře zmást a se kterými tvůrce algoritmu nepočítal. Výhodou nemrtvého ovšem je, že může využívat svých zbystřených smyslů, v tomto případě pak především čichu.

Pro stopování nemrtvým se použije stejný postup jako v PPZ. Pro účely stopování se nemrtvý počítá jako hraničář na páté úrovni s loveckým psem.

## Změna majitele

Magenergie: 2

Bez tohoto doplňkového zaklínadla dokáže nemrtvý chápat a přijímat příkazy pouze od svého stvořitele. To se hodí pouze při operacích malého rozsahu. Do velkých bitev, kde je potřeba velet jednotkám přímo v boji, se nekromanti ale příliš nehrnou. Důvodů pro převedení nemrtvého do cizího držení by se ale jistě našlo více. Například učitelé nutí své studenty, aby většinu svých cvičných výtvorů okamžitě předali do rukou profesora, částečně kvůli bezpečnosti a především pak kvůli poměrně obvyklé paranoie rozšířené mezi nekromanty.

Nového majitele je možné určit až za „života“ nemrtvého, nikoliv již při animačním rituálu. Nemusí to být pouze nekromant, ale i postava s jiným povoláním. V rámci stanovení této osoby existuje poměrně rozsáhlý prostor pro manévrování. Může být určeno více lidí (s tím, že příkaz může zadat kterýkoliv z nich nebo naopak všichni naráz), není vyloučeno použití podmínek („pokud ti já poručím něco jiného, musíš poslechnout“), nelze ovšem zasahovat do jiných oblastí než je poslouchání rozkazů (vyloučeno je např. „nikdy na mě nesmíš zaútočit“). Obdobně pak může vlastnictví předávat i nabyvatel.

## Chůze a běh

Magenergie: 5

Opět se jedná o obecný algoritmus oproti specifickým, použitým např. u bojových zaklínadel nebo stopování. Je nutný obzvlášť tehdy, počítá-li se, že se nemrtvý v budoucnu bude mít přesunout na vzdálenější místo bez neustálého dozoru nekromanta. Příkaz může být poté naformulován víceméně obdobně, jako byste popisovali cestu normálnímu člověku. Tj. jdi za někým, běž po této cestě a na křižovatce zahni doprava, přejdi přes most apod. Algoritmus zahrnuje i

vyhýbání se překážkám, hledání nejvhodnější trasy v rámci možností atd.

Nemrtvý takto může chodit i běhat. Používají se klasická pravidla pro pohyb.

## Plavání

Magenergie: 7 (12)

Obdobné zaklínadlo jako chůze a běh, umožní ovšem nemrtvému pohyb ve vodě. Existují dvě verze lišící se podle tvora, ze kterého byla získána mrtvá schránka.

Levnější varianta za 7 magů je určena pro nemrtvé vytvořené z vodních zvířat, která se normálně mohou v tomto prostředí volně pohybovat (ryb, obojživelníků, delfínů apod.). Musí mít zachovány ale orgány, které jim plavání umožňují, tj. ploutve, plovací blány atd. V úvahu tak tato možnost připadá jen u ghúlů a výjimečně u zombií. Kostlivci pochopitelně tyto tkáně zachované nemají a mumie díky úpravě těla také tyto schopnosti ztrácejí.

Za 12 magů se může naučit plavat nemrtvý vytvořený z humanoidní bytosti, se stejnými omezeními ohledně schránky (jen ghúlové nebo zombie). Pro těla jiných tvorů nebyly zatím potřebné algoritmy vytvořeny (tzn. žádný plavající nemrtvý mrvěd).

Pravidla pro pohyb ve vodě takto vytvořených bytostí budou stejná, jako by se jednalo o původní tvory.

## Let

Magenergie: 9

Patříční nemrtví mohou pomocí algoritmu v tomto zaklínadle létat jako ve svém původním životě. Použijí se obdobně pravidla ze zaklínadla plavání, opět musí mít zachována křídla a další části těla, která jim létání umožňují, včetně například opeření. Možné je použít jen ghúly a občas zombie vytvořené z létavých ptáků (žádné slepice ani pštrosi) nebo netopýřů.

## Práce

Magenergie: 1 až 12

Pokud nekromant potřebuje dělníka nebo pomocníka a nemá po ruce žádnou živou bytost, která by byla ochotná pro něj pracovat, může některou neochotnou použít jako schránku pro nemrtvého, při jehož oživení použije toto zaklínadlo. Podobně jako u bojových zaklínadel i zde existuje mnoho variant podle konkrétní potřeby. Vzhledem k tomu,

## Nová pravidla

že se tato vlastnost jen málokdy využije v samotné hře, nebudeme rozebírat související pravidla do podrobností. Platí, že nejlevnější ohledně ceny zaklínadla v mazích jsou jednoduché, mechanicky opakované úkony (typickým příkladem by byly jednotlivé kroky pásové výroby), naopak drahé jsou činnosti, které zahrnují hodně rozhodování, neobvyklých situací, atd. Za 12 magů je možné např. použít zaklínadlo, které z nemrtvého udělá téměř dokonalého služebníka a majordoma, který zastane i práci uklízečky či kuchaře.

### Mluvení

Magenergie: 8

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

Hovořit mohou pouze nemrtví, jejichž schránky měly zachované hlasové ústrojí, vhodné pro formulování řeči. Kostlivec tedy nikdy mluvit nebude a zombie budou mít hlas narušený podle rozsahu poškození hlasivek. Kromě lidských těl je možné naučit mluvit jen některé ptáčí schránky (papoušci, špačci), u jiných zvířat by zvuky byly jen neartikulované a porozumění jen velmi obtížné.

### Tichý pohyb

Magenergie: 11

Naučit nemrtvé většinu zlodějových schopností by nebyl problém, zatím ale nikdo nepokládal za nutné vytvářet taková zaklínadla s výjimkou tichého pohybu, který se velmi hodí pro přepadová komanda nemrtvých armád. S takto získanou vlastností pracuj stejně jako se schopností lupiče popsanou v PPZ 56, přičemž základní pravděpodobnost úspěchu je 55 % (pro konkrétní případ ji upraví PJ).

### Vetkávání prvků

Vetkávání prvků je vždy nepovinné a nekromanti ho používají až po získání zkušeností s tvořením normálních, nevytvořených nemrtvých. Oproti zaklínadlům dodají ozvěny prvků nemrtvému schopnosti nadpřirozené či magické, kterých by se nedalo čistě mechanickým způsobem dosáhnout.

Vetkávání se děje pomocí tak zvaných ozvěn prvků. V určitém smyslu je můžeš považovat za určitý druh kouzel, protože je kouzelník sesílá při rituálu obdobně jako zaklínadla a spotřebovává při tom část své magenergie. Na rozdíl od kouzel a zaklínadel se je ale nekromant nemusí učit, bude je ovládat automaticky od prvního nekromantského výcviku, tj. od 6. úrovně. Tudíž oproti zaklínadlům se nepočítají mezi naučená kouzla.

Existuje šest ozvěn prvků: čtyři se vyjadřují přímo pomocí názvů jednotlivých elementů (oheň, voda, vzduch, země), další je *obrácená polarita* (roztvíjí vlastnosti prvků opačným směrem) a *spojení protikladů*, které je u některých kombinací nezbytné. Normálně je cena za použití jednotlivých ozvěn v mazích následující:

*oheň, voda, vzduch, země* – 12 magů

*obrácená polarita* – 16 magů

*spojení protikladů* – 26 magů

Pokud se ovšem oživuje tělo postavy, která za svého života používala kouzelnická zaklínadla (hlavně kouzelníci), je na vetkání prvku potřeba menší množství magenergie, konkrétně 12, resp. 15 a 24 magů, podle typu ozvěny.

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

- Každou ozvěnu je možné použít pouze jednou (jak ukážeme později, existují z tohoto pravidla výjimky).
- Vyskytnou-li se v kombinaci ozvěny dvou protikladných elementů (voda × oheň, země × vzduch), je nutné společně s nimi vetknout i ozvěnu spojení protikladů (bez výjimky).
- Jednotlivé formy nemrtvých jsou schopny použít jen určitý maximální počet ozvěn, který je dále závislý na úrovni vyvolávajícího nekromanta. Maximum pro jednotlivé formy je uvedeno v Tabulce forem nemrtvých. Nekromanti novíci (6.–9. úroveň) jsou ale schopni zužitkovat jen 1/4 z uvedeného počtu, akolyté (10.–13. úroveň) pouze 1/2, adepti (14.–17. úroveň) potom 3/4 a teprve mistři (od 18. úrovně) využijí kapacitu celou. Pro tyto účely vždy zaokrouhluj nahoru.
- Součet magenergií jednotlivých ozvěn prvků by neměl překročit spolu s magenergií zaklínadel kapacitu vazebního předmětu (viz dále).
- Při vytvoření jednoho nemrtvého je možné použít více kombinací, pokud to kapacita ozvěn a magenergie do-

volí, a přidávat tak nemrtvému další vlastnosti. Jednotlivé kombinace se navzájem nijak neruší ani nevylučují. Je dokonce možné seslat dvě či více stejných kombinací, nemá to ale žádný vliv na schopnosti nemrtvého. Za každou použitou kombinaci ozvěn se ale o 3 % snižuje pravděpodobnost úspěšného vyvolání.

Nyní popíšeme konkrétní možnosti známých či typických kombinací.

*oheň* – +2 k síle

*voda* – 2 životy navíc ke každému stupni životaschopnosti

*země* – +1 ke kvalitě zbroje

*vzduch* – +1 k obratnosti

*oheň+obrácená polarita* – 50% pravděpodobnost, že kouzlo ze skupiny magie ohně nebo i jeho nepřímý účinek nebude na nemrtvého účinkovat, a pokud ano, bonus +2 k případné pasti (ten se připočítává i proti útokům ohněm)

*voda+obrácená polarita* – 50% pravděpodobnost, že kouzlo ze skupiny magie vody nebo i jeho nepřímý účinek nebude na nemrtvého účinkovat, a pokud ano, bonus +2 k případné pasti

*země+obrácená polarita* – 50% pravděpodobnost, že kouzlo ze skupiny magie země nebo i jeho nepřímý účinek nebude na nemrtvého účinkovat, a pokud ano, bonus +2 k případné pasti (ten se připočítává i k útokům kyselinou)

*vzduch+obrácená polarita* – 50% pravděpodobnost, že kouzlo ze skupiny magie vzduchu nebo i jeho nepřímý účinek nebude na nemrtvého účinkovat, a pokud ano, bonus +2 k případné pasti (ten se připočítává i proti útokům mrazem)

*oheň+země* – každý zásah nemrtvého (i zbraní) způsobí další zranění za 1–6 životů ohněm

*oheň+vzduch* – každý zásah nemrtvého (i zbraní) způsobí další zranění za 1–6 životů mrazem

*voda+země* – po každém zásahu nemrtvého (i zbraní) si oběť musí hodit proti jedu o nebezpečnosti 6 a síle nic / 3–8 životů, trvání ihned / 1 kolo

*voda+vzduch* – každý zásah nemrtvého (i zbraní) způsobí další zranění za 1–6 životů kyselinou

*oheň+země+obrácená polarita* – nemrtvý může jednou za pět kol použít ohnivý dech (ÚČ 14, do OČ oběti se počítá KZ maximálně 1, dosah 10 sáhů)

*oheň+vzduch+obrácená polarita* – nemrtvý může jednou za pět kol seslat dva modré blesky (i najednou v jednom kole, potom ale jen na jednu postavu)

*voda+země+obrácená polarita* – nemrtvý může každé kolo krom běžného



útoku plivnout jed, který působí při dotyku s kůží v následujícím kole (ÚC 2 + obratnost nemrtvého, útok nepůsobí zranění, ale jed 7 ~ 1-6 / 4-14 životů, trvání ihned / 2 kola)

*voda+vzduch+obrácená polarita* – nemrtvý může jednou za pět kol použít ledový dech (ÚC 14, do OČ oběti se počítá KZ maximálně 1, dosah 10 sáhů)

*oheň+voda+spojení protikladů* – nemrtvý se pohybuje jedenapůlkrát rychleji a má za dvě kola o jeden útok více (bonus +3 k hodů na iniciativu v rozšířeném souborovém systému)

*země+vzduch+spojení protikladů* – při každém zásahu nemrtvého (i zbraní) si oběť hodí na past Odl ~ 6 ~ částečná paralýza (-3) / úplná paralýza (jedná se o nehybného protivníka), obojí na 1-10 kol

*oheň+voda+spojení protikladů + obrácená polarita* – při každém zásahu nemrtvého (i zbraní) se oběti sníží obratnost o 1 na 1-6 dnů (minimum 1)

*země+vzduch+spojení protikladů + obrácená polarita* – při každém zásahu nemrtvého (i zbraní) se oběti sníží síla o 1 na 1-6 dnů (minimum 1)

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

*oheň+země+voda+spojení protikladů* – nemrtvý může vyvolat ve vybraných postavách strach; účinky jsou stejné jako u kouzla *zastření* (PPE), také závisí na rozdílu hodů a nebezpečnosti pasti, která má parametry Int ~ 9 ~ nic / strach

*voda+země+vzduch+spojení protikladů* – při zásahu nemrtvého je oběť nakažena nemocí šapat pustník

*voda+oheň+vzduch+spojení protikladů* – nemrtvý může létat jako pomocí kouzla *leť* (PPP)

*oheň+země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita* – kolem nemrtvého se vytvoří silové pole, takže ho není možné zasáhnout projektilem (šípem, vrženou dýkou) ani žádným fyzickým předmětem, který není bezprostředně veden rukou útočníka; to platí i proti projektilům z obléhacích zbraní nebo tlakové vlně po výbuchu

*oheň+země+voda+spojení protikladů+obrácená polarita* – nemrtvý je neviditelný jako by na něj bylo sesláno kouzlo *neviditelnost* (PPZ), může ovšem provádět jakoukoliv činnost aniž by o neviditelnost přišel

*voda+země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita* – kolem nemrtvého existuje „zóna ticha“ (kruh o poloměru

10 sáhů, v jehož středu je nemrtvý); účinky jsou obdobné jako u kouzla *ticho* (PPZ), uvnitř kruhu ale není možné kouzlit za použití hlasu (se všemi z toho plynoucími důsledky)

*voda+oheň+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita* – zásahy nemagickými zbraněmi (tj. bez útočných či jiných démonů, včetně stříbrných apod.) nezpůsobují nemrtvému žádné zranění ani na něj jinak neúčinkují

*oheň+voda+země+vzduch+spojení protikladů* – nemrtvému přibude každé kolo 4-9 životů, až do jeho maximálního počtu životů; této regeneraci není možné běžnými prostředky zabránit

*oheň+voda+země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita* – každý zásah nemrtvého (i zbraní) oběti kromě patřičného počtu životů ubere i jednu úroveň zkušeností

Následující kombinace jsou mezi nekromanty obecně známé a měly by ti posloužit jako příklady pro vytváření vlastních kombinací ozvěn prvků (pochopitelně po konzultaci s PJ). Je ale důležité si uvědomit, že je možné jich použít pouze tehdy, jestliže jsou dodrženy přesně podmínky, jejichž zjištění bylo otázkou nesčíslně experimentů a mnoha obětí. Tyto předpoklady jsou uvedeny v hranatých závorkách za kombinací ozvěn. Jaké jsou účinky jejich nedržení se dozvíš v kapitole Neúspěch animačního rituálu.

*vzduch+vzduch+země+spojení protikladů+obrácená polarita* – nemrtvý může volně procházet kamennými či dřevěnými zdmi a překážkami do šířky maximálně jednoho sáhu [v žádné jiné kombinaci nesmí být použita ozvěna ohně; funguje pouze pro schránky ghúla a kostlivce]

*oheň+vzduch+oheň* – nemrtvý může jednou za pět kol vydat ultrazvukový tón, při němž si musí v okolí 10 sáhů majitelé hodit za každý železný nemagický předmět na past 4 ~ nic / poškození; poškození uvažuj podle druhu zasaženého předmětu, u zbraní se pokaždé síla zbraně sníží o 2, u zbrojí potom kvalita zbroje o 1 [nelze použít se schránkou z kouzelníka či nekromanta]

*voda+oheň+země+země+spojení protikladů+spojení protikladů+obrácená polarita* – zásahy magickými zbraněmi (tj. s útočnými či jinými demony i artefakty) nezpůsobují nemrtvému žádné zranění ani na něj jinak neúčinkují [ve vazebném předmětu musí být použit rubín; nemrtvý s touto kombinací může čerpat mag energii pouze z rubínu nebo přímo od kouzelníka]

## Vazebný předmět

Vazebný předmět je nezbytnou součástí těla nemrtvého, se kterým se spojí při animačním rituálu. Prakticky jediné odstraněním vazebného předmětu je možné nemrtvého „zabít“. Pro účely pravidel dojde k oddělení předmětu od těla v okamžiku, kdy nemrtvému klesne počet životů na 0 či níže. Až do okamžiku zániku nemrtvého je vazebný předmět magicky fixován a nelze na něj nijak působit (magické zrezivění, ultrazvuk, přeměna kovu).

Do vazebného předmětu směřují všechna seslaná zaklínadla a ozvěny prvků. Různé předměty používané při animačním rituálu mají odlišné maximální kapacity magenergie, které jsou schopny přijmout. Nezbytné je použít umělecky zpracované šperky nebo alespoň drahé kameny, kapacita potom bude záležet na použitém kovu a zpracování kamene.

V následující tabulce jsou uvedena maxima pro jednotlivé typy předmětů v mazích. Pokud součet magenergie použité při animačním rituálu (na základní i doplňková zaklínadla a ozvěny prvků) překročí zde stanovenou kapacitu, podívej se do kapitoly Neúspěch animačního rituálu.

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

Předměty, které byly umístěny do magického pole na Joardu a byly z něj odstraněny dříve, než začal probíhat negativní proces, mají kapacitu o polovinu vyšší oproti hodnotě uvedené v tabulce.

## Obecné zásady animačního rituálu

Podrobnosti jednotlivých úkonů při rituálu jsou popsány výše, zde uvedeme pro přehled některé obecně platné principy.

1. K rituálu je potřeba mít patřičně připravené tělo a vazebný předmět, během samotného oživování již další úpravy nejsou povoleny.

## Nová pravidla

2. Jednotlivé fáze rituálu následují v přesně určeném pořadí. Nejprve nekromant vysloví základní zaklínadlo, poté případná zaklínadla doplňková a následuje vetkávání prvků. V kterékoliv fázi, když se nekromant rozhodne, že další vylepšení nejsou potřeba, rituál ukončí. Ukončení musí být vědomé (není nutné vyslovit žádnou formuli ani provést nějaké gesto, ale kouzelník se musí vědomě rozhodnout) a po něm již nemrtvého není možné více měnit.

3. Od vyřčení základního zaklínadla do ukončení rituálu nesmí oživující vykonávat žádnou jinou činnost než uvedenou v bodě 2. Učiní-li tak, dojde k automatickému neúspěchu rituálu. Totéž se stane, pokusí-li se nekromant použít zaklínadlo nebo ozvěnu, na které nemá dostatek magenergie.

4. Samotný rituál je poměrně krátký. Soslání jednoho zaklínadla trvá jedno kolo, stejně tak vetkání prvku ohně, vody, země nebo vzduchu. Vetkání spojení protikladů a obrácené polarity zaberou kola dvě. Ukončení rituálu je okamžité.

5. Animačního rituálu se může aktivně účastnit pouze jeden nekromant. Jiní ho mohou při práci pozorovat (což se za účelem studia často děje), nesmí mu ale nijak pomáhat. Všechny úkony v rámci rituálu (tedy nikoliv např. přípravu těla) musí učinit pouze jedna osoba. Sešle-li některé zaklínadlo nebo ozvěnu někdo jiný, dojde k automatickému neúspěchu.

### Udržovací magenergie a vazebný krystal

Každý nemrtvý denně potřebuje k udržení při „životě“ určité množství magenergie. Je to tolik magů, jakou má nemrtvý životaschopnost plus 1 mag za každou ozvěnu prvků použitou při animačním rituálu. Po oživení 1 den udržovací magenergie nepotřebuje, protože ho udržuje magenergie rituálu. Pokud se v kterémkoliv okamžiku přestane nemrtvému dostávat udržovací magenergie, okamžitě „umírá“. Existují dvě možnosti, jak tuto magenergie nemrtvému dodat: přímo kouzlem *doplň magenergie* nebo pomocí vazebného krystalu.

Kouzlem mu lze doplnit jen přesně tolik magenergie, kolik potřebuje na 1 den a právě na následujících 24 hodin mu také vystačí. Menší i větší množství je automaticky ztraceno a takto doplňovat magenergie může za běžných podmínek pouze majitel nemrtvého. Pokud bylo kouzlo sesláno dříve než 1 hodinu před tím, než předchází magenergie do-

TABULKA VAZEBNÝCH PŘEDMĚTŮ

Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (bez kamene)	5
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (s nebroušeným kamenem)	10
Stříbrný šperk (bez kamene)	18
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (s broušeným drahokamem)	20
Stříbrný šperk (s nebroušeným kamenem)	36
Zlatý šperk (bez kamene)	44
Stříbrný šperk (s broušeným drahokamem)	72
Zlatý šperk (s nebroušeným kamenem)	88
Polodrahokamy	95
Lintirový šperk (bez kamene)	110
Garenový šperk (bez kamene)	140
Nebroušené drahokamy	154
Zlatý šperk (s broušeným drahokamem)	176
Lintirový šperk (s nebroušeným kamenem)	220
Garenový šperk (s nebroušeným kamenem)	280
Broušené drahokamy	380
Lintirový šperk (s broušeným drahokamem)	440
Garenový šperk (s broušeným drahokamem)	560

jde, je 20% pravděpodobnost za každou hodinu navíc, že se kouzlo nezdaří a magenergie bude vydána zbytečně.

Navázat energetické spojení mezi vazebným krystalem a vazebným předmětem nemrtvého může nekromant pomocí kouzla *vytvoř vazbu*. Porušení této vazby znamená okamžitý zánik nemrtvého a může k němu dojít zničením vazebného krystalu, oddělením vazebného předmětu od oživeného těla a pomocí prostředků uvedených v těchto pravidlech, jinak jinak (snad jen žádost ve vyšších astrálních sférách s tím něco udělá, to bude ale v asterionských podmínkách opravdu výjimečná záležitost). Vazba se udržuje bez ohledu na vzdálenost. Nemrtvý si z krystalu odebere potřebné množství přesně každých 24 hodin po vytvoření vazby.

Vazebný krystal nemusí projít nějakým speciálním procesem jako třeba astron. Stačí, že do něj nekromant vloží magenergie a vytvoří vazbu k jednomu či více nemrtvým. Jeden krystal může používat pro své nemrtvé i více nekromantů, naopak jeden nekromant může používat pro různé nemrtvé i více krystalů. Pokud se kouzelník pokusí vytvořit novou vazbu pro nemrtvého, který již jednu má, stará se tímto aktem ukončí.

Vazebné krystaly se od sebe liší svou kapacitou a životností. Životnost je závislá na typu drahokamu, kapacita dále na jeho velikosti. Ohledně kapacity jsou důležité dva údaje: bezpečné a kritické množství. Překročí-li magenergie v krystalu bezpečnou hranici, opotřebovává se krystal každou hodinu tak, jak by se za jiných okolností znehodnotil za den (dá se říci, že 24×rychleji). Vloží-li nekromant do vazebného krystalu více mage-

nergie než činí kritická kapacita, drahokam vybuchne a zraní všechny v okolí 20 sáhů za tolik životů, kolik v něm bylo magenergie. Důležité je, že nekromant nemá běžné prostředky, jak bez dalšího poznat množství magenergie v krystalu (odhad by mohl provést např. alchymista), musí si proto vést pečlivě záznamy o vložených a vydaných sumách.

V tabulce vazebných krystalů je uvedeno u kapacity číslo, které označuje maximální obsah magenergie pro drahokam velikosti menšího vejce. Větší kámen nemá na kapacitu vliv, naopak při menších velikostech kapacita klesá, pro kámen velikosti palce na ruce (menší být nemůže) je poloviční. Životnost je udávána v letech a na velikosti nezávisí. Životnost lze prodloužit kvalitnějším zpracováním krystalu. Schopný brusí ji může zvýšit až na dvojnásobek a pobyt v magickém poli na ostrově Joardu dokonce na trojnásobek hodnoty z tabulky.

Do vazebného krystalu je možné dodávat novou magenergie především pomocí již výše zmíněného kouzla *doplň magenergie*. Množství v jednom okamžiku takto doplněné magenergie není omezeno ničím jiným než kapacitou krystalu.

Nekromanti od 16. úrovně výše ale ovládají důležitou techniku, která výrazně zvýší jejich možnosti na převzetí vlády nad světem. Počet nemrtvých, které mohou vydržovat nekromanti na nižších úrovních, je totiž omezen jejich denním přídelem magenergie. Nyní ale mohou do vazebného krystalu vkládat „alchymistickou“ magenergie, vytěženou vhodným způsobem z patřičných látek, jak to umí alchymisté. Nekromanti sice takto magenergie získávat nedovedou,

**TABULKA VAZEBNÝCH KRYSTALŮ**

**Druh Bezpečná k. Kritická k. Životnost**

Ametyst	45	80	2
Topaz	60	90	4
Akvamarín	80	115	12
Opál	110	180	7
Rubín	225	350	18
Smaragd	280	360	24
Safír	410	630	26
Diamant	800	1000	35
Agaron	15000	25000	220

mohou ji ovšem nakupovat od velkých laboratoří, zaměstnávat alchymisty (giaby) pro její výrobu apod. Pro přelévání magenergie do krystalu nejsou žádná zvláštní pravidla (obdobné je to u astro-  
nu). Dokážou to buďto alchymisté od 1. úrovně nebo nekromanti od 16. úrovně, jak bylo řečeno výše.

### Neúspěch animačního rituálu

K nezdaru při oživování nemrtvých může dojít dvěma způsoby: náhodou a porušením zákonitostí animačního rituálu.

K náhodnému neúspěchu dojde tehdy, nepodaří-li se nekromantovi hodit na kostkách hodnotu menší než jaká je uvedena v Tabulce pravděpodobnosti úspěchu nekromanta. Hází se až v ukončení okamžiku rituálu. K fatálnímu neúspěchu potom dojde obdobně jako je tomu v běžných pravidlech, a to když na k% padne číslo dělitelné 10.

Při nedodržení standardního postupu, jak je popsán výše (překročení kapacity vazebného předmětu, přerušování rituálu v jeho průběhu, použití netypické kombinace ozvěn prvků bez příslušných opatření apod.), dojde k neúspěchu vždy. Nekromant si ale přesto hodí podle tabulky, aby určil, nedošlo-li k neúspěchu fatálnímu. Tato situace nastane tehdy ve dvou případech: hodí-li na k% více než je potřebná pravděpodobnost nebo padne-li číslo dělitelné 10. Takto se může i velmi zkušenému nekromantovi při experimentování přihodit nemilá příhoda.

Běžný neúspěch není nic hrozného. Všechna doposud použitá magenergie je ztracena a schránka zůstane mrtvá, jako byla dříve. Není-li rituál korektně ukončen, žádné z dosud seslaných zaklínadel či ozvěn nemá žádný účinek. Tělo je ale možné bez problémů použít pro další pokusy (nepočítá se jako oživené při opravách životaschopnosti).

K čemu přesně dojde při fatálním neúspěchu, necháme na PJ. Minimálním následkem je totální rozpad schránky a její další nepoužitelnost pro účely oži-

vování (ani nižších forem nemrtvých). k tomu se může přidružit např.

- ztráta veškeré aktuální kouzelníkovy magenergie,
- magický šok (nekromant není po 1–6 následujících dnů schopen zaostřit vůli),
- fyziologický šok (past Odl ~ 7 ~ 1–10 / 4–40),
- nákaza z rozkládajícího se těla, zvaná *šapat pustník*,
- výbuch, který zničí veškeré vybavení laboratoře a všechny osoby v blízkosti zraní za 3–18 životů atd.

Druhou a horší možností je, že dojde k samovolnému oživení nemrtvého, který ale nebude poslouchat příkazy svého stvořitele. Můžou mu zůstat pouze vlastnosti (zaklínadla a ozvěny), které mu byly do okamžiku neúspěchu vloženy, nebo dojde k vysání kouzelníkovy magenergie a jejímu využití na náhodně vybraná (určí PJ) zaklínadla či kombinace ozvěn, bez ohledu na kapacity vazebných předmětů. Nejčastějším cílem takto vzniklých nemrtvých je zničení svého stvořitele a vůbec všeho živého ve svém okolí. Mohou vydržet pouze jeden den, dokud jim nedojde magenergie, ale občas se jim podaří vytvořit si vazbu na nějaký zdroj magenergie a potom teprve dochází k opravdovému problémům, které nevyřeší dočasná izolace.

### Identifikace nemrtvých

Není možné nerozlišit nemrtvého od normálně žijícího tvora. I u toho nejzachovalejšího ghúla pozná kdokoliv, zvíře nebo člověk, že jde o oživenou stvůru. Jde o smysl, který má snad něco společného s tvárností, ale jisté je, že ho má každý živý organismus na Asterioru. S tím souvisí i neblahý vliv, který má pobyt nemrtvých na rostlinstvo v zasažené oblasti.

Bližší identifikace vlastností nemrtvého je už složitější. Kromě pozorování, jehož výsledek se ale může dostavit příliš pozdě, existuje i sada kouzel, která toto umožňují. Dotaz patřičným astrálním sférám také vyjeví potřebné údaje. Jisté vodítko dále může poskytnout magenergie, která z nemrtvých vyzařuje a kterou může vidět alchymista. Její množství je rovno magenergii, kterou nemrtvý spotřebuje za den.

### Tvorba giabů (připoutání duše)

Giabové jsou speciálním druhem oživených nemrtvých, někteří odborníci je do

této skupiny ani neřadí. Postup při jejich vytváření má ale mnoho společného s animačním rituálem a souvisejícími kroky. Platí, že pokud z této podkapitoly nevyplývá něco jiného, použijí se přiměřeně pravidla pro dříve popsané normální nemrtvé.

Hlavní rozdíl mezi giabem a běžným nemrtvým je v tom, že giab není řízen doplňkovými zaklínadly a omezen jejich rozsahem. Nemrtvou schránku místo toho ovládá duše zemřelého, která byla v průběhu animačního rituálu do těla povolána nekromantem. Z těchto důvodů je také možné při tvorbě giaba spojit pouze duši a tělo, které k sobě patřily již za života původního majitele obojího.

Giaby může vytvářet nekromant až od 16. úrovně, s výjimkou samarů (viz). Giaba lze vytvořit z jakékoliv formy nemrtvého, nejčastěji se ovšem používají ghúlové. Pravděpodobnost úspěchu nekromanta totiž u ghúla klesá na tři čtvrtiny původní hodnoty (po všech opravách), kdežto u ostatních forem je to pouhá polovina. Dojde-li k neúspěchu, není již více možné duši znovu takto přivolat. Opět je nutné použít základní zaklínadlo, ale místo sesílání doplňkových nekromant ke schránce připoutá duši. Tento úkon je součástí rituálu, který lze provést právě a jen po vyslovení oživovací formule. Jakákoliv použitá doplňková zaklínadla nebudou mít pražádný vliv na další schopnosti nemrtvého. Ozvěny prvků je možné posléze vetkávat a giaba tak vylepšovat za stejných podmínek jako klasické nemrtvé (toho využívají vládcové smrti). Rovněž tak je možné provést všechny možné předběžné úpravy těla. Jako vazebný předmět je ovšem nutné použít buď samotný agaron nebo šperk s ním.

Ne vždy se ovšem hledaná duše v astrálu nachází. Podrobnější rozbor najdeš o kousek dále, v podkapitole Spojení s astrálem a uvěznění duše. I v případě připoutání duše k mrtvému tělu platí ochrana vybraných zemřelých postav a příslušně se snižuje pravděpodobnost úspěchu.

Charakteristiky se určují takto:

a) životaschopnost s počtem životů, síla, obratnost a případná odolnost se berou podle tabulky vlastností forem nemrtvých,

b) inteligence se určí podle původní inteligence řídicí duše,

c) schopnosti nemrtvého jsou tytéž, jaké měla řídicí duše, tzn. kovář umí kovat, válečník na 5. úrovni má stále 3 útoky za 2 kola, hraničář a kouzelník stá-

le mohou sesílat kouzla, která uměli za života, alchymisté destilovat magenergie ze surovin (ale třeba pravděpodobnost jejich úspěchu se určí podle obratnosti schránky) apod.,

d) pokud může postava kouzlit, magenergie, kterou získá při meditaci či zaostření vůle, pochází z udržovací magenergie nemrtvého, kterému tak ubývá z vazebného krystalu rychleji než obvykle,

e) giabové získávají další zkušenosti, a tak je možné, aby se jejich schopnosti dále zlepšovaly postupem na vyšší úroveň.

Další fungování giaba na Asterionu závisí především na tom, jestli duše souhlasí se svým návratem do materiálního světa. Je nutno říci, že většinou to neplatí (typickou výjimkou jsou samarové). Většina duší po ničem tolik netouží jako po návratu tam, kam po smrti patří. Toho využívají nekromanti k jejich ovládnutí. Za spolupráci slíbí duši zničení giaba (přerušením dodávky magenergie nebo likvidací schránky) a tak její návrat do astrálu. Vyjednávání bývají často velmi zajímavá a nekromanti už vyvinuli nejrůznější přesvědčovací techniky (včetně použití kouzel typu *hypnóza*, *poslání* apod.). Obecně hrozí 50% pravděpodobnost, že duše giaba tento nápor nevydrží a zešílí, buďto dočasně nebo trvale, a stane se tak pro nekromantovy záměry nepoužitelná. U dobrovolně se navrátilivších duší tyto problémy nenastanou.

Jaké jsou magenergetické náklady na připoutání a udržení duše v těle? Energie spotřebovaná bezprostředně při oživovacím rituálu závisí na úrovni duše, kterou měla její postava za života. PJ může přidělit pro tyto účely vyšší než první úroveň i některým neherním povoláním (řemeslníkům, učencům). Pro konečné číslo je nutné k 7 magům přičíst součet čísla patřičné úrovně i všech předchozích, tj. 1, 3, 6, 10 atd. Např. na přivolání duše se 14. úrovní potřebuje nekromant 112 magů ( $7 + 1 + 2 + 3 + \dots + 13 + 14$ ).

Energie k udržování pouta duše se přičítá k normální udržovací magenergii a obdobně se s ní zachází (není-li energie dostatek, giab zaniká a duše se vrací zpět). Její množství činí na den 1 mag za každou úroveň řídicí duše.

Na závěr ještě doplníme, že giabové jsou imunní vůči těm nebezpečím, kterým odolávají i běžní nemrtví (s výjimkou psychických kouzel a podrobování). Mají také vylepšené smysly a dovedou je využívat – vlastnosti původní duše

v tomto ohledu tak poněkud pozbývají na významu nebo jsou výrazně posíleny, např. u postřehu. Tělo giaba zůstává mrtvé, není ho tedy možné ani léčit, ani např. vycítit hobitím čichem.

### Vyvolání a ovládnutí nemrtvých myšlenkových bytostí

Nekromanti mohou vyvolávat myšlenkové bytosti obdobně jako to dovedou mágové (viz Aplikace pravidel v Hlavním modulu). Zásadní rozdíl jsou dva. Nekromanti to dokážou již od 6. úrovně, ale vědomě mohou přivolat pouze tzv. nemrtvé – myšlenkové bytosti uvedené v bestiáři tohoto modulu – a fexta, přízrak, smrtku, spektru a stín z bestiáře hlavního modulu (omylem můžou přivolat kteroukoliv jinou bytost odpovídající použité emoci, tj. strachu či nenávisti). Členové frakce zlodějí emoci mají následující výhody: spotřebují o pětinu menší množství magenergie oproti normálním mágům a při zjišťování, zda byla přivolána skutečně žádaná bytost, si přičítají k hodu na past +2.

Mechanismus ovládnutí myšlenkových bytostí vůlí je u většiny nekromantů obdobný jako ten v Hlavním modulu, tj. past na charisma při vyvolání, kontroly každých 24 hodin, chování jako vlivem *zlam osobu*, nemožnost získat kontrolu zpět při její ztrátě. Vládcové myslí mají k tomuto hodu bonus +1.

Vládcové myslí ale dokážou navíc získat kontrolu i nad myšlenkovými bytostmi povolány jiným kouzelníkem nebo dokonce těmi, které ze Stínového světa přišly samovolně. Tuto schopnost ale mohou uplatnit pouze u nemrtvých myšlenkových bytostí. Úspěch se opět zjišťuje při pokusu o ovládnutí bytosti a potom každých 24 hodin. Rozdíl oproti normálnímu ovládnutí je v tom, že neúspěšný pokus může okamžitě opakovat jiný vládce myslí a ten, kdo měl smůlu, se může po uplynutí 24 hodin snažit znovu o totéž. Vládcové myslí také k ovládnutí potřebují magenergie. Každý pokus, byť neúspěšný, stojí tolik magů, jaká je životaschopnost daného nemrtvého.

Mechanismus na zjištění úspěchu získání kontroly nad nemrtvou bytostí vychází z následující pasti: Chr ~ X ~ úspěch (viz dále) / neúspěch. Existují tři možné stavy zmámení, které jsou určeny právě oním X ve vzorci. Nejlepší je, když nekromant získá nad bytostí absolutní kontrolu. K tomu musí hodit více než je životaschopnost nemrtvého dělená 5 (jako když je použitou vlastností u pasti Žvt, viz PPZ) plus 7. Bytost ho potom

bude poslouchat na slovo, dokud nad ní kontrolu neztratí nebo se bytost nevrátí do Stínového světa, přičemž i to jí může vládce myslí přikázat.

Druhou možností je tzv. uspaní nemrtvého. Pokud nekromantovi padne méně než je nutné k získání kontroly, ale stejně nebo více než je Žvt + 4, upadne myšlenková bytost do stavu nevědomí, přestane se hýbat a nevnímá své okolí. Přestanou působit všechny vlastnosti, které má za normálních okolností (strach apod.). Z tohoto stavu bytost může dostat jen jedna z následujících událostí: návrat do Stínového světa, získání absolutní kontroly nad ní (nikoliv odvrácení) nebo výskyt její vyvolávací emoce v bezprostředním okolí místa jejího spánku. Zde už záleží na PJ, v jaké blízkosti musí narušitel být a jak intenzivní musí být jeho emoce, aby k probuzení došlo. Je tedy zřejmé, že spánek není nutné průběžně obnovovat a může teoreticky trvat neomezeně dlouho.

Poslední možnost, kterou je možné ještě nazvat úspěchem, nastane tehdy, hodí-li vládce myslí alespoň stejně nebo více než Žvt + 1. Tomu se říká odvrácení. Nemrtvá myšlenková bytost nebude na nekromanta (a pouze na něj) záměrně útočit a nebude si ho všímat. To ovšem neznamená, že ho nemůže zranit nebo jinak poškodit omylem. Všechny schopnosti nemrtvého na odvracejícího stále působí. Odvrácení účinkuje právě 24 hodin.

Hodí-li nekromant méně, než je potřeba k odvrácení nemrtvého, pokus se považuje za neúspěšný.

Obdobným způsobem je možné převzít kontrolu nad již ovládanou nemrtvou myšlenkovou bytostí (i mágem). K nebezpečnosti pasti je ale potřeba přičíst rozdíl úrovní jednotlivých kouzelníků. Nebezpečnost se ovšem nemůže v tomto případě snížit, přebírali tedy kontrolu zkušenější vládce myslí, použije se běžný vzorec bez oprav.

Pravděpodobnost úspěchu ovládnutí výrazně zmenšuje jakékoliv narušení koncentrace nekromanta. Podle úvahy PJ odečte od hodů na past 1 až 5. Další postihy vládce myslí získává, pokud pobývá příliš dlouho mimo Surlu. Postih závislý na době nepřítomnosti je uveden v následující tabulce.

Příklad: Zloději emocí vyvolali v kobkách Ologu vyšší formu rytíře zkázy (životaschopnost 13, pro účely pasti se počítá jako 3), který se ovšem vymkne jejich kontrole. Přímou ze Surlu jsou proto povoláni dva vládcové myslí, s bonu-

**TABULKA POSTIHU  
ZA NARUŠENÍ KONCENTRACE**

Více než	Postih
12 hod	-1
60 hod	-2
6 dní	-3
25 dní	-4
100 dní	-5

sem za charismu +1, resp. +4. Nejprve si hodí ten méně charismatický a padne mu 4, s bonusem 5. To stačí maximálně na to, aby na něj rytíř přímo neútočil (5 je více než 3+1, tj. nebezpečnost pasti na odvrácení). Stále by ale na něj působil např. strach, který rytíř vyvolává. Druhý nekromant hodil opět 4. Díky vyššímu bonusu za charismu je výsledným číslem 8, což už stačí na uspání (3+4 = 7). Ovládnout rytíře se mohou pokusit znovu další den, přičemž budou muset překonat past o nebezpečnosti 10 (3+7), aby se jim to podařilo. Protože tou dobou už budou ze Surly více než 12 hodin, odečte se jim ovšem od hodů postih -1.

## Privolávání upírů

Obdobným způsobem, jakým se ze Stínového světa vyvolávají myšlenkové bytosti, může ze stejného místa zkušební nekromant do těla připravené oběti přitáhnout temného ducha. Jako privolávací emoce jsou vhodné krutost a lhostejnost k utrpení, které jsou v Umrličím království všudypřítomné. Pro potřeby nákladů a doby privolávání se upíři považují za vyšší verzi myšlenkové bytosti. Po vstupu na Asterion se temný duch pokusí napadnout vhodnou bytost (viz kapitola Upíři) v okruhu 100 metrů kolem nekromanta. Nepodaří-li se mu ji ovládnout, vrací se zpět do Stínového světa a spotřebovaná magenergie přijde vniveč, nekromanti proto své oběti připravují tak, aby kladly co nejmenší odpor.

Upíra není možné ovládat stejnými prostředky jako myšlenkové bytosti.

## Spojení s astrálem a uvěznění duše

Vzhledem k principům použitým v současné verzi Dračího doupete se nekromantská schopnost komunikovat se záhrobím omezí na období možnosti komunikovat s astrálem, kterou má theurg. Na rozdíl od tohoto povolání ale může žádat pouze dvě věci: informace a vydání duše. Pokud není uvedeno jinak, po-

užij přiměřeně normální pravidla (PPP) včetně možnosti fatálního neúspěchu, tj. privolání démona posedlosti.

Pravděpodobnost úspěchu nekromanta při vstupu do astrálu je o 15 % nižší než u theurga na stejné úrovni. Ke styku se sférou potřebuje astron, který si ale neumí vyrobit sám a používá alchymistickou magenergi. Až do 16. úrovně navíc potřebuje k dosažení vhodného stavu pro přechod stimulaci pomocí výtažku nebo výparů z umbrje dusny.

Otázka by měla být položena astrálu tak, aby na ni mohla odpovědět duše některé zemřelé osoby, která za svého života danou informaci znala. Je zřejmé, že těmto předpokladům nejvíc odpovídají čtvrtý a pátý stupeň astrálu, tj. vědění minulých slov a vědění minulých myšlenek. PJ musí určit podle vlastního uvážení, nachází-li se daná duše v astrálním světě. Alternativou k tomu je, že se nadále zdržuje v materiální úrovni Asterionu (již je uvězněna, navrátila se podle řádu světa v nové osobě zpět či z jiných důvodů) nebo ve Stínovém světě, potom s ní kontakt není možný.

Má-li nekromant na některého zesnulého více dotazů nebo si jeho výslech chce nechat na vhodnější chvíli, může si jeho duši vyžádat z astrálu zpět na Asterionu. Opět je nutné, aby se daná duše v astrálu nacházela, navíc si musí nekromant dopředu zjistit (např. právě z astrálu), jakou úroveň měla daná postava v okamžiku smrti. Právě v tom stupni astrálu se totiž její duše nachází. PJ může přidělit vyšší úroveň i postavám s neherním povoláním (femeslník apod.). Duše postav na vyšší než 27. úrovni se nachází v 27. stupni astrálu. Hledá-li ve špatném stupni nebo nenachází-li se patričná duše vůbec v astrálu, hází si nekromant na úspěch i tak, aby se ověřilo, zda nedošlo k fatálnímu neúspěchu (ten má obecně stejnou podobu jako u theurgů, přičemž těchto selhání u nekromantů s oblibou využívají temní duchové bloudící Stínovým světem). Existují navíc i duše s jistou speciální ochranou (převážně bývalých kněží, hrdinů, mnichů apod.). u nich pravděpodobnost úspěchu klesá o 50 až 95 % podle uvážení PJ, takže privolávat si je troufnou jen ti nejzkušenější spiritisté a ani těm se to většinou nezdaří.

K samotnému uvěznění je nutné, aby měl nekromant připravený předmět, ke kterému duši připoutá. Musí na něm být vyrytá správná runa a splněny některé další předpoklady, které jsou ale zahrnuty do pravděpodobnosti úspěchu. Duše není uvězněna bezprostředně

v dané věci, ale nemůže se od ní vzdálit na více než zhruba 250 metrů. Může se potom projevat jako duch, žádat postavy o vysvobození apod. Pro uvěznění se často používá stojících kamenů jako na Ferinze. Jedině v Katedrále chaosu na Eriji není žádného předmětu potřeba, protože z tohoto místa nemůže najít duše bez pomoci cestu ven.

Na rozdíl od bezprostředního dotazu na astrál má ale tento postup jednu nevýhodu. Duše se může rozhodnout na nekromantovy dotazy neodpovídat (nesmí ale odpovídat lživě). Zkušební spiritisté už znají funkční vyjednávací metody, které se opírají o fakt, že přebývání zemřelé duše mimo astrál jí způsobuje těžké utrpení a strádání, a nabízí za požadovanou informaci propuštění zpět. To mohou učinit velmi snadno porušením klíčové runy.

Nepodaří-li se z jakéhokoliv důvodu nekromantovi danou duši privolat (špatný hod, pobyt duše mimo astrál), může se o to znovu pokusit až po přestupu na vyšší úroveň.

Členové spiritistické frakce (akolyté, adepti a mistři) mají pravděpodobnost úspěchu při vstupu do astrálu naopak vyšší než theurg, tj. neodečítají si oněch 15 % a ještě si dalších 5 % přičtou.

## Léčení

Znalost anatomie mrtvých umožňuje nekromantům také léčit živé. Ač tuto schopnost nepoužívají příliš často, mohou krom dále uvedených kouzel uzdravovat i nemagickým způsobem. Pomocí jednoduché chirurgie jsou schopni postavě vrátit 2-7 životů, které ztratila v průběhu posledních 12 hodin ve formě patričných poranění, tj. nikoliv jedem, nemocí, ohněm, mrazem, blesky, mentálním soubojem atd.

## Mučení

Protože ani v normálních pravidlech DrD nejsou pro tuto oblast žádné stanovené postupy, necháme na PJ, jakým způsobem zkušenost nekromantů s touto činností použije při hře. Nejvhodnější budou patrně bonusy nebo postihy k hodům na past (podle toho, hází-li oběť nebo nekromant) nebo se zkušenými a poctivými hráči tyto schopnosti zahrát bez házení kostkami.

## Boj s nemrtvými

Díky svým zkušenostem s chováním a stavbou nemrtvých získávají nekroman-

## Nová pravidla

ti při fyzickém boji s nimi následující výhody. Proti zanimovaným nemrtvým (kostlivci, zombie atd.) mají bonus +6 k útočnosti a +3 k OČ, proti nemrtvým myšlenkovým bytostem potom +2 k ÚČ i k OČ. Výcvik na Dračime (viz dále) jim ovšem žádné další výhody nepřinese.

### Příprava lektvarů

Nekromanti jsou schopni vyrobit několik lektvarů a látek, které jim slouží k usnadnění jejich práce. Mají také jisté zkušenosti s přípravou jedů. Umí využívat a připravovat všechny byliny, uvedené v tomto modulu. Dále mohou vyrábět všechny lektvary a jedy z PPZ a tohoto modulu (viz dále), ale žádné jiné alchymistické předměty.

### Pevná mysl

Vládcové myslí dostávají bonus +2 k hodům na past proti kouzlům z oboru psychické magie (*hypnóza* apod.) a +3 k pevnosti mysli. Dále tato vlastnost zaručuje nečitelnost jako u sicca (PPE).

## Upíři

Upíři jsou určitým způsobem kombinací povolání, nestvůry, cizí postavy a nemrtvého. Teoreticky není vyloučeno, aby za ně hráli hráči, ale všechna dobrodružství by se tím posunula do trochu jiné polohy, pro kterou jsou vhodnější jiné systémy her na hrdiny. Následující pravidla by proto měla být především návodem pro PJ, jak vytvořit upíra pro své dobrodružství.

### Vznik a existence upíra

Dobrovolně může upír vzniknout pouze z kouzelníků, nekromantů či alchymistů. Jedině ti mají prostředky, jak po smrti udržet svou duši ve Stínovém světě a dát jí tak čas na hledání cesty zpátky do nového těla. Mají dvě možnosti:

a) pokud již očekávají svou smrt, seslat na sebe každý den kouzlo *únik před soudem*; aby fungovalo, musí být sesláno minimálně tři dny po sobě; nebo

b) projít patřičným rituálem, na který potřebují relativně velké množství alchymistické magenergie a při kterém jejich těla zemřou.

Ani to však nezaručuje převtělení do upíra. Jen asi třetina takových duší není nalezena a odvedena sarifágy. Postavy na nižší úrovni nemají dost zkušeností na to, aby se vyhnuly všem nástrahám,

naopak ti zkušenější mnohdy už za svého života přitáhli pozornost bohů.

Od okamžiku, kdy se temný duch dostane do Stínového světa, může začít hledat vhodný objekt pro své další působení na povrchu Asterionu. Může se jím stát kterákoliv postava, odpovídající požadavkům z hlavního textu. Pro samotné převzetí můžeš použít pravidel pro mentální souboj či podrobování, ale obecně bychom nedoporučovali, aby za možnou oběť byla vybrána nějaká vlastní postava. Jestliže se upír pokusí o převzetí někoho v blízkém okolí družiny, ať už úspěšně či neúspěšně, je to spíše zápletka pro dobrodružství než důvod pro několikeré hození kostkami.

K udržování spojení se Stínovým světem potřebuje upír pravidelný přísun energie z krve svých obětí. Musí se jednat o krev takových osob, do kterých by se upír mohl převtělit, tj. inteligentních humanoidních tvorů. Krev není možné ničím nahradit. Každý měsíc (mezi dvěma úplňky) potřebuje upír krve za tolik životů, kolik tvoří šestinásobek jeho úrovně. Jakým způsobem si ji opatří, to je jeho věc, jisté návody jsou uvedeny v hlavním textu.

O smrti upíra můžeme mluvit ve dvou rovinách. Buď jako o zániku fyzického těla, nebo jako o odvedení temného ducha k Lamiusovu soudu, pryč ze Stínového světa. K fyzické smrti dojde až při úplném zničení těla (viz dále, pasáž o regeneraci) nebo v okamžiku, kdy se temný duch z jakéhokoliv důvodu rozhodne tělo opustit a vrátit se do Stínového světa. To může učinit kdykoliv, nepotřebuje k tomu žádný rituál ani magenergii.

### Charakteristiky upíra

Síla, obratnost, odolnost a vrozené vlastnosti podle rasy se určují podle nového těla (musí jít o tělo inteligentního humanoidního tvora – nejspíše člena některé z ras určených pro vlastní postavy), inteligence a charisma zůstávají stejné jako u původní upírovy osobnosti. Nemění se také povolání a úroveň v něm dosažená klesá při každém převtělení o jedna (obdobně jako upíjení úrovní duchem). Upírovi můžou ale přibývat zkušenosti jako normální postavě a tak se mu ztracená úroveň nejprve vrací a poté i zvyšuje. Počet životů se znovu nahází u každého nového těla podle úrovně zkušeností temného ducha, ale bonusy za odolnost se počítají podle napadeného těla.

Tělo upíra je stále živé, neplatí u něj omezení ani vylepšení jako u těl ne-

mrtvých, nelze ho zdokonalovat přidáváním ozvěn prvků, jde ho normálně léčit a uzdravovat, lze ho vycítit hobotím čichem a zdaleka není vždy poznat, že se jedná o upíra. Upír ale bez dalšího zkoumání neví nic o minulém životě svého „nosiče“, všechny vzpomínky, které má, se týkají jeho předchozího těla nebo těl, má-li už několik převtělení za sebou.

K nějakým změnám na zevnějšku ale dochází, jak vyplývá z hlavního textu. Jak ale zvětšují upírovy zkušenosti s tímto způsobem existence, dokáže je čím dál snadněji překlenout a získat opět normální, ničím podezřelý vzhled. Dalším rozdílem je zastavení procesu stárnutí v okamžiku převzetí těla temným duchem. S tím souvisí i schopnost regenerace tohoto těla. Jedná se o pomalý proces, což má své nevýhody (neuplatní se v boji), ale i výhody (neznalí lidé si tuto vlastnost ani neuvědomí). Upírovi se každý měsíc obnoví 1–10 žt, až po maximální množství. Pokud je upír naživu, je pro něj pochopitelně mnohem výhodnější léčit se běžnými postupy nebo kouzly. Ty ale nelze použít po smrti dané osoby, zatímco regenerace funguje i tehdy. Pokud se má tedy zabránit tomu, aby se upír ve stejném těle objevil po nějaké době znovu, musí dojít nejen k fyzickému zničení těla, ale pokud možno i např. chemickému rozkladu tkání. Nejvhodnější je spálení nebo rozpuštění těla v kyselině. Znemožnění jeho návratu v těle jiném je už potom záležitostí bohů či postav, které mají přístup do Stínového světa (např. subotamští mniši).

Pokud se upírům připisují nějaké jiné schopnosti, je to dáno tím, že mají na postup ve svém povolání mnohem více času než jiní smrtelníci. Nemalé procento z postav nad 25. úrovní tvoří na Asterionu právě vytrvalí upíři. A protože se jedná většinou o kouzelníky, není pro ně problémem metamorfóza, létání, teleportace a další z dovedností uvedených v hlavním textu.

## Oživování nemrtvých bez pomoci nekromanta

Na několika místech v hlavním textu v tomto i předchozích modulech se můžete dočíst o oživování klasických nemrtvých (kostlivců, ghúlů atd.), přestože nikdy nedošlo k animačnímu rituálu. Dochází k němu opravdu výjimečně

tehdy, dojde-li k obzvlášť silnému porušení Řádu světa. Takovéto situace se dají rozdělit na dvě základní skupiny: oživení mrtvol působením některých myšlenkových bytostí a historicky odůvodněná existence nemrtvých na určitém omezeném území.

## Pasivní nekromancie

Objevení některých myšlenkových bytostí (především nemrtvých) na Asterionu už samo o sobě způsobí tolik zla, že těla tvorů zabíjených v jejich blízkosti mohou opět vstát a sama se pustit do zabíjení. Jde jen o vedlejší účinek pobývání myšlenkové bytosti ve světě, nemusí se ani na akt vyvolávání soustředit a vzniklé nemrtvé nemůže nijak ovládat. Krátce je o této vlastnosti pojednáno už v Aplikaci pravidel v Hlavním modulu.

V okamžiku smrti živého tvora je 25% pravděpodobnost, že bude v průběhu 1–6 kol znovu animován, pokud se v okruhu 20 sáhů od jeho mrtvolvy pohybovala příslušná myšlenková bytost. K oživení nedojde, pokud bude ona bytost mezitím zničena či vypuzena zpět do Stínového světa. Při té příležitosti také s konečnou platností ihned zemřou i všichni ostatní takto vzniklí nemrtví. Pohybuje-li se po bitevním poli více myšlenkových bytostí, hází se pouze jednou, pravděpodobnost se nemění a animovaný nemrtvý je vázán na nejbližšího „oživovatele“. Jedná se o stejnou vazbu, kterou se nemrtvému normálně dostává udržovací magenergie a platí pro ni všechna patřičná pravidla. Nejde tedy v podstatě nijak zrušit, jen smrtí oživeného nebo „oživovače“. Takto je možné znovuoživit i zničené nemrtvé stvořené nekromantem či samovolně vzniklé nemrtvé, kteří již jednou či víckrát padli.

Vlastnosti nemrtvého se určí stejně jako při běžné nekromantské animaci (viz). Nejčastěji půjde o zombie či ghúly, podle stupně poškození schránky. Nikdy nebudou mít vetknuty žádné ozvěny prvků. Jako vazebný předmět se použije nejčastěji zbraň, kterou měl zabítý při sobě, resp. jakýkoliv jiný vhodný předmět. S touto zbraní umí také nemrtvý bojovat (jako by bylo sesláno příslušné doplňkové zaklínadlo bez bonusů), jinak bojuje holýma rukama či pařáty. Mají jediný příkaz: zabíjet vše živé na dohled. Nikdo nad nimi za normálních okolností nemá žádnou moc.

Pro takto samovolně vzniklé nemrtvé se potom přiměřeně používají výše uvedená pravidla, mimo jiné o zničení, převzetí kontroly apod. Místo úrovně

vyvolávajícího nekromanta použij životaschopnost myšlenkové bytosti.

## Les dávno mrtvých

Většina potřebných údajů už je uvedena v hlavním textu. Ve zbytcích Marellionu „přežívá“ směsice kostlivců, zombií a ghúlů, kteří odčerpávají probouzečí magenergie lesa. Proto se mohou pohybovat pouze v jeho rámci, už okraje hvozdu jsou pro ně zakázané. Charakteristiky jednotlivých nemrtvých se stanoví opět klasickým způsobem, ovšem zhruba 30% z nich má jednu či více náhodných kombinací ozvěn prvků. Ať PJ sám zvaží, jak silní nemrtví v jeho případném dobrodružství budou. Lesní muže počítej jako mumie-giaby s dušemi marellionských velitelů, opět s volitelným množstvím kombinací ozvěn prvků.

Všichni nemrtví v Lese dávno mrtvých mají oproti normálu o 1 vyšší životaschopnost, stejně jako schránky upravené pomocí *posílené konstituce*.

## Pláně děsu

Zde nejde o animované nemrtvé, ale o nemrtvé myšlenkové bytosti. Řád světa byl na Pláních děsu porušen natolik, že zde stále dochází k jevům, popsáným v hlavním textu.

## Výcviky

### Dračíme

Povolání: kdokoliv  
Cena: + 50 %

Výhody: Při každém výcviku dostane postava bonus +1 k útočnosti a OČ při boji proti nemrtvým (animovaným i myšlenkovým bytostem) až do maxima +5.

### Nekromantická univerzita

#### na Sikrin – Rakle

Povolání: kouzelník  
Cena: + 100 %

Výhody: Kromě samostudia z Vieenových děl je studium na univerzitě prakticky jedinou možností, jak se stát nekromantem.

### Braghina

Povolání: bojovník  
Cena: + 80 %

Výhody: Za každé dva absolvované výcviky v Braghině dostane bojovník bo-

nus +1 k ÚČ až do maxima +5. Tento bonus se ovšem uplatní pouze při boji ve zbroji s kvalitou 2 a méně (nepočítaje bonusy za zakleté demony).

## Nové schopnosti

Jde o schopnosti, které získali speciálním výcvikem nebo které mají od narození postavy a členové některých organizací, popsaní v hlavním textu. Některé, např. identifikace nemrtvých, jsou použitelné i pro vlastní postavy a ty se je mohou při vhodné příležitosti naučit. Jiné jsou naopak určeny vyloženě pro postavy cizí, např. schopnosti aurelů či komand druhé smrti, a ty mají být především vodítkem pro PJ při tvorbě dobrodružství.

### Aurelové

Ačkoliv se zdají být aurelové znevýhodnění svým postižením, mají zbývající schopnosti vyvinuty natolik, že při většině běžných činností není příliš poznat, že jim některý smysl schází. Slepec má vycvičený sluch, u hluchého se vytvořil jakýsi šestý smysl, podobný lupičovu (PPE), který snižuje možnost jeho překvapení, a němý aurel dokáže jedním pohledem říci víc než jiní v desítkách vět.

Slepý člen trojice je čaroděj. Jeho kouzla mají dvojnásobný dosah a trvání oproti normálním kouzelníkům. Hluchý bojovník umí automaticky velet s bonusem +3, přičemž na vyšších úrovních se tento bonus ještě zvětšuje (PPE). Dále má jeden útok za dvě kola navíc neboli bonus +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému. Némý aurel je lupičem. Pravděpodobnost úspěchu u všech jeho schopností se zvyšuje o 20% a při použití lupičova boje veze zbraně má o jeden útok za dvě kola více (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému), než je běžné pro jeho úroveň.

Pro schopnost vycítit emoce a auru neuvádíme přesná pravidla. Vše potřebné je řečeno už v hlavním textu.

### Dusnari

Systém vytváření nekrorcismů je velmi komplikovaný a neuspořádaný. Proto ho pro potřeby těchto pravidel poněkud zjednodušíme. To ale nebrání PJ vytvořit si vlastní, podrobnější.

Nekrorcismem vytvoří dusnari magickou vlnu, která se od něj bude šířit všemi směry. Pokud jsou v jejím dosahu nemrtví, proti kterým je nekrorcismus určen, přeruší se buďto jejich vazba na

## Nová pravidla

zdroj magenergie, takže padnou k zemi bez života, nebo budou vytlačeni zpět do Stínového světa.

Nekrorcismy jsou kouzla jako jiná, dusnari se je musí učit a mohou jich umět jen omezený počet. Existuje zvláštní nekrorcismus pro každou myšlenkovou bytost (pro vyšší i nižší formu), ale pozor, zdaleka ne všechny byly do dnešní doby prozkoumány. Pro animované nemrtvé existují dvě čtveřice nekrorcismů: pro každou formu jeden, přičemž se liší nekrorcismy proti nemrtvým bez ozvěn a s ozvěnami.

Vyvolání nekrorcismu trvá jedno kolo a kouzelník při něm musí mít v ruce buďto nekrox nebo stafien, podle toho, jaký druh nekrorcismu chce použít. Účinek je okamžitý. Dosah závisí na dodané magenergii (při normálním množství je to 10 sáhů) a rozsah tvoří všichni nemrtví příslušného druhu v dosahu.

Spotřeba magenergie se liší podle toho, jde-li o nekrorcismus proti myšlenkovým bytostem nebo animovaným nemrtvým. U myšlenkových bytostí je cena nekrorcismu rovna čtyřnásobku života-schopnosti příšery. Úspěch není zaručen, u nižších forem činí jeho pravděpodobnost 60 %, u vyšších pak pouze 40 %.

U zanimovaných nemrtvých nekrorcismus působí vždy, ale je tu jiný zádrhel. Volbou množství magenergie na seslání kouzla dusnari určí, na které nemrtvé bude kouzlo účinkovat. Sesílací magenergie by totiž měla být přibližně rovna jedné desetíně magů, které byly použity při animačním rituálu.

**Příklad:** Proti dusnari postupuje četa 30 nemrtvých, mezi kterými převažují zombie. Dusnari použije nekrorcismus proti zombiím bez ozvěn za 2 magy. Ten zničí bezpečně všechny zombie v okruhu 10 sáhů kolem kouzelníka, při jejichž oživení nekromant spotřeboval 15 až 24 magů (za základní a doplňková zaklínadla) a do kterých nevetkal žádný z prvků. Ostatní nemrtví budou naprosto nedotčeni.

Dvojnásobným množstvím magenergie je u obou typů nekrorcismů možné zvětšit dosah dvojnásobně, čtyřnásobným množstvím potom až na 30 sáhů.

Dusnari jsou schopni pozorováním odhadnout sesílací magenergii nekrorcismu, která je nutná na zničení příslušného nemrtvého, ať zanimovaného nebo myšlenkové bytosti. Je to past Žvt ~ 11 ~ správný odhad / nic. Tato past platí při pozorování dlouhém jedno kolo. Pokud má dusnari více času, může získat bonu-

sy k hodů proti pasti: po 3 kolech +1, po 5 kolech +2, po 10 kolech +3 a po jedné směně +5. Po celou tuto dobu se musí dusnari pokoušet odhadnout pouze jednoho individuálního nemrtvého, ale nemusí se na tuto činnost úplně soustředit. Nesmí při tom ovšem vykonávat nic náročného – např. kouzlit nebo bojovat.

Těmto schopnostem se může naučit i jakýkoliv kouzelník či jeho odnož z družiny. Výcvik je nutné absolvovat v instituci pod záštitou Čarodějné akademie. Parametry výcviku následují.

Cena: + 100 %

**Výhody:** Kouzelník se naučí identifikovat nemrtvé, jak je uvedeno výše. Krom toho se při tomto výcviku může učit nekrorcismy místo běžných kouzel. Náklady na stafien či nekrox nejsou zahrnuty.

### Komando druhé smrti

Magická imunita členů těchto komand působí stejně jako hraničářův *magický střeh* (PPE). Kouzla je možné ovšem pouze pohlcovat a nespoteřebává se při tom žádná magenergie. Skřet se pro účely pasti bere jako chodec na 36. úrovni. Komanda jsou dále cvičena k tomu, aby se nenechala zmást iluzemi, ovládnout strachem apod. V tomto ohledu by se měl PJ řídit hlavním textem.

### Vládcí smrti

Jedná se především o giaby z řad Samarů s vazebným krystalem ve formě agiaronu. Při jejich vytváření se řiďte hlavním textem a pravidly této aplikace s tím, že za každé oživení získá takový gjab 1–3 ozvěny prvků či jiné zvláštní schopnosti podle úvahy PJ.

### Nová kouzla

Většinu následujících kouzel se může kouzelník naučit pouze při výcviku v Nekromantické univerzitě na Sikrin – Rakle nebo tehdy, je-li majitelem některé ze zakázaných knih (takto se dostane také ke kouzlům vitální magie z běžných pravidel). Jiná jsou známá např. v Čarodějné akademii.

Většina z těchto kouzel patří mezi černou magii.

#### Doplň magenergie

magenergie: viz níže  
dosah: viz níže  
rozsah: jeden nemrtvý nebo jeden vazebný krystal

vyvolání: 2 kola  
trvání: ihned (24 hodin)  
klasifikace: vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Tímto kouzlem je možné dodat nemrtvému udržovací magenergii, resp. vložit magenergii do vazebného krystalu. Podrobnosti najdeš v kapitole Udržovací magenergie a vazebný krystal.

Množství magenergie spotřebované na seslání kouzla je stejné jako množství, které přijme nemrtvý nebo o které se zvýší magenergie v krystalu.

Do krystalu je možné vkládat magenergii pouze dotykem, tj. nekromant ho musí mít u sebe. Doplňovat energii bezprostředně nemrtvému je možné na stejnou vzdálenost, na kterou je s ním možné komunikovat. Normálně je to tedy na dohled, ale pomocí kouzla *zvýš telepatický dosah* lze tuto vzdálenost prakticky neomezeně zvětšovat.

#### Identifikace nemrtvého

magenergie: 6 magů  
dosah: dohled  
rozsah: jeden nemrtvý  
vyvolání: 2 kola  
trvání: ihned  
klasifikace: poznávání (získávání komplexních smyslových informací), vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Po úspěšném seslání tohoto kouzla bude kouzelník znát o identifikovaném animovaném nemrtvém následující údaje: schopnosti získané pomocí doplňkových zaklínadel, všechny kombinace ozvěn prvků (ale nemusí znát jejich význam), množství magenergie spotřebované při animačním rituálu, aktuální a maximální počet životů a aktuální útočné a obranné charakteristiky.

#### Mor

magenergie: 7 magů  
past: Roz ~ 9 ~ !  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: 1–5 postav nebo savců  
vyvolání: 1 kolo  
trvání: viz níže  
klasifikace: vitální magie (manipulace s vlastnostmi)

Oběť kouzla onemocní těžkou chorobou. Ta se projeví po 20–25 hodinách poklesem všech vlastností kromě odolnosti o 4. Odolnost klesne o 2 a takto se snižuje každých 24 hodin. Ve chvíli, kdy dosáhne nuly, postava umírá. Patříčně se snižují i ostatní charakteristiky odvozené od těchto vlastností. Jako dopro-



vodné jevy k tomu přistupují horečka, zimnice a bolesti kloubů a svalů.

Tuto chorobu lze léčit nejlépe pomocí hraničářského kouzla *uzdrav nemocného*. V tom případě se okamžitě zastaví snižování odolnosti a za 20–25 hodin se všechny vlastnosti vrátí zpět na původní hodnoty. Toto kompletní vyléčení lze dosáhnout i jinými magickými metodami, které ponecháváme na PJ. Pomocí běžných prostředků (bylinky, odpočinek, ošetření) nelze nemoc vyléčit zcela, ale pokles odolnosti se může zpomalit na 1 stupeň denně.

### Odstěpení duše

Toto kouzlo nahradíme pro účely pravidel mentálním soubojem, který musí upír se svou obětí svést.

### Oslabení života

magenergie: 5 magů  
past: Roz ~ 5 ~ 0  
dosah: dohled  
rozsah: 1 nestvůra  
vyvolání: 1 kolo  
trvání: 1–6 směn  
klasifikace: vitální magie (manipulace s vlastnostmi)

Pomocí tohoto kouzla se postavě či zvířeti (ne myšlenkové bytosti) sníží na omezenou dobu síla nebo obratnost o 2. Je tak možné činit i opakovaně, ovšem nejde takto snížit danou vlastnost méně než na 1.

Oproti hlavnímu textu tato pravidla neumožňují napadnout tímto kouzlem i inteligenci, neboť to je doména magů a podrobování.

### Otrávený šíp

magenergie: 4 magy za šipku  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: 1 nestvůra  
vyvolání: 1 kolo  
trvání: ihned  
klasifikace: materiální magie (vytváření anorganické hmoty)

Toto kouzlo vytvoří ve vzduchu jednu či více šipek tvořených prudkým jedem a vystřelí je na zamýšlenou oběť. Pro účely imunit apod. to považuj za útok kouzlem i magickou zbraní, tj. je-li cíl chráněn proti kterékoli z těchto hrozeb, kouzlo nemá žádný účinek. Šance na zásah je 70 % (zvlášť za každou šipku) a nezávisí na OČ oběti.

Úspěšný zásah způsobí otravu jedem: 5 ~ 1–6 / 7–22, trvání ihned / 1 kolo. Oběť si ale proti jedu hází pouze

jednou, i když ji zasáhlo více takto vytvořených šipek (i od různých kouzelníků). Každý další zásah ale zvyšuje nebezpečnost pasti o 1.

### Ovládní nemrtvého

magenergie: viz níže  
past: viz níže  
dosah: 12 sáhů  
rozsah: 1 nemrtvý  
vyvolání: 2 kola  
trvání: 4–7 směn  
klasifikace: vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Pomocí tohoto kouzla se kouzelník pokusí převzít moc nad animovaným nemrtvým a dočasně mu přidělovat rozkazy místo jeho „právoplatného“ majitele, tj. nejčastěji stvořitele. V době trvání kouzla se ovládající nekromant považuje za majitele a nikoho jiného nemrtvý neposlouchá. Nemrtvý ale bude stále přikazům rozumět pouze v rozsahu použitých doplňkových zaklínadel.

Množství magenergie nutné na seslání kouzla závisí pouze na formě nemrtvého. 2 magy jsou potřeba na ovládnutí kostlivce, 4 magy na zombie, 6 magů na ghúla a 8 magů na mumii.

Úspěch pokusu se určí hodem na past Roz ~ 8 ~ 0. Hází si původní majitel nemrtvého (resp. PJ) a rozdíl úrovní se počítá mezi úrovní stvořitele (pozor, ne majitele!) a úrovní nekromanta sesílajícího kouzlo. O neúspěšném ovládnutí se původní majitel dozví okamžitě, je-li v telepatickém kontaktu s nemrtvým, o úspěšném až ve chvíli, kdy se bude nemrtvému pokoušet neúspěšně udělit nové rozkazy. Po neúspěšném pokusu se může stejný nekromant o ovládnutí daného nemrtvého pokoušet opět nejdříve za 2 hodiny.

### Příchod noční můry

magenergie: 9 magů  
past: viz níže  
dosah: dohled  
rozsah: 1 inteligentní postava (ne zvíře)  
vyvolání: 4 kola  
trvání: viz níže  
klasifikace: vitální magie (snižování hranice životů), iluze (úplná smyslová iluze)

Toto kouzlo působí pouze tehdy, pokud postava spí. Při každém spánku se jí sníží maximální počet životů o 1–6 (aktuální počet se snižovat nemusí). Veškeré blahodárné účinky spaní ale dále fungují, postava se stále zotavuje z únavy a zis-

kává 2 životy, pokud by ovšem jejich počet nepřesáhl nižší maximum. Působení kouzla je možné se vyhnout trvalým bděním, které má ale pro změnu neblahé důsledky na únavu nevyspané osoby. Pro účely tohoto kouzla nepovažujeme za spánek krátká zdřímnutí apod.

Kouzlo se ukončí jedním ze dvou způsobů. Chodec na vyšší úrovni (nebo jiná postava podle volby PJ, např. kněz) se může pokusit sejmout z postavy prokletí, jak je uvedeno v PPE.

Jinak noční můra může po nějaké době odeznít sama. Při prvním spánku působí vždy, ale každý další si za zasaženou postavu hází PJ na past Roz ~ 7. Pokud se mu podaří past přehodit, proběhne už tento spánek bez problémů a noční můra se dále nevrací. Oběť by o těchto hodech neměla vědět přinejmenším do té doby, dokud ji někdo nepoučí o fungování tohoto kouzla.

### Telepatický odposlech

magenergie: 1 mag za kolo  
dosah: 100 sáhů  
rozsah: jedno telepatické spojení (viz níže)  
vyvolání: 1 kolo  
trvání: dle dodané magenergie  
klasifikace: poznávání (získávání mentálních informací)

Pomocí tohoto kouzla může kouzelník sledovat telepatickou komunikaci mezi jiným kouzelníkem a na něm závislým subjektem (nemrtvým, přítelem). Musí vědět alespoň přibližně, kdo s kým komunikuje a kde se nachází, a buďto jeden z účastníků spojení, nebo alespoň část spojnice mezi jejich aktuálními lokacemi, se musí nacházet v okruhu 100 sáhů od kouzelníka sesílajícího telepatický odposlech. Toto kouzlo není možné použít k odposlechu hraničářovy telepatie. Odposlech funguje bez ohledu na znalost či neznalost cizích jazyků.

### Únik před soudem

magenergie: viz níže  
dosah: 0  
rozsah: jen kouzelník  
vyvolání: 1 směna  
trvání: speciální  
klasifikace: vitální magie (přenášení vědomí)

Účel tohoto kouzla je popsán v kapitole Vznik a existence upíra. Množství magenergie pro jeho seslání je rovno dvojnásobku úrovně kouzelníka minus 1 (např. pro kouzelníka na 18. úrovni 35 magů).

## Nová pravidla

### Určí hmotnost kostry

magenergie: 2 magy  
dosah: 5 sáhů  
rozsah: 1 tělo  
vyvolání: 1 kolo  
trvání: ihned  
klasifikace: poznávání (získávání komplexních smyslových informací)

Po seslání kouzla bude nekromant přesně znát celkovou hmotnost kostry živého či mrtvého tvora v kraších. Toto kouzlo se používá především při experimentech s ožíváním a zde je uvedeno jako příklad tzv. akademického kouzla, při dohodnutých naprosto nepoužitelných.

### Vysávání života

Přestože je vysávání života v hlavním textu uvedeno jako samostatné kouzlo, jedná se pro účely pravidel o jednu ze schopností mága (PPE).

### Vysprav lehká poškození

magenergie: 3 magy  
dosah: dotek  
rozsah: 1 animovaný nemrtvý  
vyvolání: 3 kola  
trvání: stále  
klasifikace: vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Toto kouzlo zacelí rány a poškození těla animovaného nemrtvého, takže mu přibude 2–7 životů, přičemž počet životů po vyspravení nikdy nemůže překročit základní počet životů nemrtvého.

### Vysprav těžká poškození

magenergie: 5 magů  
dosah: dotek  
rozsah: 1 animovaný nemrtvý  
vyvolání: 3 kola  
trvání: stále  
klasifikace: vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Má stejné účinky jako *vysprav lehká poškození*, jen přidá 4–14 životů.

### Vytvoř / přeruš vazbu

magenergie: 6 magů  
dosah: dotek  
rozsah: vazebný krystal a vazebný předmět  
vyvolání: 1 směna  
trvání: stále  
klasifikace: vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Význam tohoto kouzla je popsán v kapitole Udržovací magenergie a vazebný krystal. Při vytváření vazby se nekro-

mant musí jednou rukou dotýkat vazebného krystalu a druhou rukou animovaného nemrtvého, který má být magenergií z krystalu udržován „při životě“. Při přerušování vazby stačí, dotýká-li se nemrtvého. Nekromant může přerušit pouze takovou vazbu, kterou sám vytvořil.

### Zvyš telepatický dosah

magenergie: 4 (11) magů za 10 dnů  
dosah: dohled  
rozsah: 1–10 animovaných nemrtvých  
vyvolání: 3 kola  
trvání: dle dodané magenergie  
klasifikace: vitální magie (manipulace s nemrtvými)

Tímto kouzlem nekromant zvětší vzdálenost, na kterou je schopen komunikovat s jeho animovanými nemrtvými. Při menším množství magenergie se dosah spojení zvětší na 1 míli, ať už nekromant nemrtvého vidí či ne. Po dodání většího množství už může telepatická komunikace probíhat bez ohledu na vzdálenost. Slabší verze kouzla se hodí pro ochranu nekromantovy domény či sídla, silnější pro rozsáhlejší válečná tažení.

## Nemoci

### Šapat pustník

Choroboplné zárodky, které pocházejí z rozkládajících se těl, dále podpořené magickými silami, jsou příčinou vzniku této nemoci. k nákaze může dojít při manipulaci s mrtvolami či jejich ostatky, šíří ji ovšem také animovaní nemrtví obdření patřičnou kombinací ozvěn prvků.

Šapat pustník je choroba bolestivá, odporná a smrtící. V době 4–6 dnů po nakažení se objeví první příznaky, několik náhodně rozmístěných míst po těle, která ztmavnou a stanou se velmi citlivá na jakýkoliv dotyk. Těchto míst bude průběžně stále přibývat a po dalších 4–6 dnech se z nich stanou vředy, plné mokřavého hnisu. Tou dobou se už obdobné vředy mohou objevovat i v trávicím a dýchacím traktu zasaženého tvora. Největší bolest ovšem nemocný zažívá v okamžiku, kdy vřed praskne a potom ještě po několika dalších dnech. Zhruba v polovině případů se na tomtež místě v průběhu aldeny objeví vřed nový, jinak tam zůstane již navždy jizva. Nakažená postava umírá nejčastěji tak, že se jí vytvoří vřed v hrtanu či v trávicí trubici, takže nemůže dýchat, resp. přijímat potravu. Šapat pustník také nejde prakticky vyléčit trvale, vždy existuje možnost opakování. Úplné vyléčení je

možné skutečně jen vzácně, po zásahu bohů nebo příslušné žádosti v astrálu.

Podle pravidel vypadá průběh nemoci takto:

- po 4–6 dnech od nakažení ztrácí nemocný každý den 1–3 životy a spánkem žádné životy nezískává; má –2 ke všem vlastnostem (není možné snížit pod 1).
- po 7–12 dnech od nakažení ztrácí nemocný každý den 1–6 životů a spánkem žádné životy nezískává; krom toho je každý den 4% pravděpodobnost, že bude ztratit 1–6 životů každou směnu (toto rychlé ztracení životů lze zastavit kouzlem *uzdrav nemocného* a lektvary *Černá sedma* či *Studeného ohně*); –4 ke všem vlastnostem.
- po 17–22 dnech od nakažení ztrácí nemocný každý den 2–12 životů a spánkem žádné životy nezískává; pravděpodobnost ztráty 1–6 životů každou směnu vzroste na 6 %; –8 ke všem vlastnostem.

Jedno propuknutí šapat pustniku končí buďto dočasným vyléčením nebo smrtí (pokles životů na 0). Dočasné vyléčení je možné kouzlem *uzdrav nemocného* (15% pravděpodobnost úspěchu) nebo lektvary *Černá sedma* (5%) či *Studeného ohně* (7%), v kterékoli fázi nemoci. Vyléčení ovšem není okamžité, vždy 1–2 dny trvá, než dojde k poklesu o jeden stupeň (do té doby může postava při nešťastné shodě okolností stále umřít).

Jestli nedošlo k opakování se ověřuje každý měsíc, přičemž je 2% pravděpodobnost, že ano.

## Předměty a suroviny

### Suroviny

#### Voda z Jezera prozření

Po vypití zhruba jednoho decilitru této tekutiny potřebuje theurg pouze polovinu magenergie při spojení s astrálem za účelem získání informace. I normální postava může mít vidění po požití i nepatrného množství vody.

Krom toho se z litru vody z Jezera prozření dá vydestilovat kolem 5 magů, to ovšem platí pouze na Ostrovech zářícího slunce.

#### Stříbro

Zbraně, které jsou ze stříbra, mají +2 k účinnosti při boji proti nemrtvým, myšlenkovým bytostem i oživeným. +1

k účinnosti potom mají zbraně ze slitiny, která obsahuje alespoň 25 % stříbra.

## Agiaron

Tyto drahokamy jsou zhruba stejně vzácné jako diamanty, jejich cenu ovšem tlačí nahoru poptávka Umrličího království. To však není obecně známo.

Pro nikoho jiného než nekromanty nebudou mít asi jinou hodnotu než jako ozdoba nebo součást pokladu. Nekromanti jich ale využijí především ve dvou případech: jako vazebné krystaly mají agiarony výrazně lepší kapacitu a životnost než jiné kameny a giaba je možné stvořit jen tehdy, je-li součástí vazebného předmětu právě agiaron.

## Rostliny

### Baswa vílí

Sklizeň: rozkvet až ploden (na Taře)  
Použitelná část: listy, stonk  
Výskyt: pláně a stepi  
Nalezení: 1×10 %  
Cena: 15 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 3 dny

Zranění, způsobená nemrtvými myšlenkovými bytostmi, se snižují na polovinu (zaokrouhluj nahoru) a je 50% pravděpodobnost, že na postavu, která vypila odvar z baswy, nebudou účinkovat kouzla černé magie. Tento účinek vydrží 6 hodin. Navíc vypití tohoto odvaru vyléčí dočasně chorobu šapat pustník (pravděpodobnost 10 %, viz výše).

Baswa je návyková: 7/6 ~ maximální počet životů se zmenší o 4–6.

### Bleštivec zlatý

Sklizeň: větrnec až deštěn (na Taře)  
Použitelná část: kořen, stonk  
Výskyt: husté subtropické lesy  
Nalezení: 3×20 %  
Cena: 8 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 3 dny

Na postavu, která vypila odvar z jednoho svazku bleštivce, nepůsobí po dalších 1–2 hodiny zvláštní útoky nemrtvých získané pomocí kombinací ozvěn prvků.

### Bolehlav storabský

Sklizeň: žluten až traven (na Taře)  
Použitelná část: květy  
Výskyt: horské louky  
Nalezení: 1×5 %  
Cena: 22 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: alden

Žvýkání rozemnutých květů z jednoho svazku bolehlavu vrátí postavě jednu

úroveň zkušeností ztracenou upitím životní energie. Zároveň ale bude zraněn za čtvrtinu maximálního počtu životů (před navrácením úrovně).

### Česnek

Sklizeň: chlazen až novorost (na Taře)  
Použitelná část: cibule  
Výskyt: suché kopcovité oblasti  
Nalezení: pěstuje se  
Cena: 1 md (palice)  
Četnost: kdykoliv

Jeden sněžený stroužek česneku vcelku spolehlivě odvrátí slabší upíry od jakéhokoliv kontaktu s danou osobou. V okruhu 10 sáhů od této postavy upír nemůže kouzlit, je malátný: -4 k ÚČ i OČ - a zmatený. Jak již ale bylo řečeno, působí takto česnek jen někdy. Upír si hodí proti pasti X ~ 10 ~ nic / popsané účinky, kde X je číslo, které vyjadřuje zkušenost upíra v jeho novém životě, přibližně se rovná počtu úrovní, na které v upírí podobě postoupil.

### Devanka jediná

Sklizeň: chlazen až rozkvet (na Taře)  
Použitelná část: květy, kořen  
Výskyt: Dragavei  
Nalezení: 4×25 %  
Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Theurgovi se po sněžení drti z kořene zvýší pravděpodobnost úspěšného kontaktu s astrálem o 5 %. Kořen devanky je ale mírně návykový (10 / 6 ~ životy -1).

Chemickým zpracováním květů v laboratoři dostaneme jed žluté barvy, bez chuti a mírně páchnoucí zkaženinou (barva/chuť/zápach: 75 / 0 / 10), který působí v krvi (potírají se jím hroty šípů či čepele mečů) a má tyto charakteristiky: 6 ~ nic / 2-7, trvání ihned / 1 kolo.

### Exis drobný

Sklizeň: novorost (na Taře)  
Použitelná část: listy  
Výskyt: mokřady, podmáčené louky, Dragavei  
Nalezení: 1×5 %  
Cena: 80 zl (svazek 12 rostlin)

Z extraktu této byliny se vyrábí smrtící temně modrý jed bez chuti a bez zápa- chu (barva/chuť/zápach: 60 / 0 / 0). Je nutné ho pozřít a má charakteristiky 8 ~ 1-6 / 22-40, trvání 6 hodin / 2 dny.

### Jasmínek požehnaný

Sklizeň: ovocen až chlazen (na Taře)  
Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: louky  
Nalezení: 2×40 %  
Cena: 1 st (svazek 12 rostlin)

Pokud byl po smrti nebo krátce před ní kdekoliv na těle zesnulého rozetřen svazek jasmínku, není možné jeho tělo ani kostru oživit pomocí animačního rituálu. Nekromant má pravděpodobnost 20 + úroveň procent, že při prozkoumání schránky na tuto nepříjemnost přijde, jinak se mu rituál automaticky nezdaří - jako při nedodržení správného postupu (viz kapitola Neúspěch animačního rituálu).

### Salíca jeskynní

Sklizeň: celý rok  
Použitelná část: stonk  
Výskyt: jeskyně Podzemní říše s velkou vlhkostí vzduchu, Dragavei  
Nalezení: 2×25 %  
Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Výtažek ze stonků jednoho svazku salíci je bezbarvý, silně aromatický (barva/ chuť/zápach: 0 / 15 / 65) a po rozmíchání v alkoholu působí jako anestetikum. Bere se jako jed 11 ~ nic / narkóza na 2-7 hodin, působení ihned / 1 směna. Další použití je uvedeno v hlavním textu.

### Slunéčka jarní

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)  
Použitelná část: lodyha, květy  
Výskyt: úbočí kopců, vrchoviny  
Nalezení: 3×15 %  
Cena: 3 zl (svazek 12 rostlin)

Nemrtví v okruhu deseti metrů od postavy, která má na oblečení pověšený usušený svazek slunéčky, mají postih -1 k OČ a ÚČ.

### Spánek černý

Sklizeň: celý rok  
Použitelná část: celá rostlina  
Výskyt: spodní patra Podzemní říše (přibližně od hloubek tisíc metrů)  
Nalezení: 2×5 %  
Cena: 90 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 7 dnů

Postavu, která sní svazek nakrájeného svazku čerstvého spánku, nejsou animovaní nemrtví schopni jakýmkoliv způsobem zachytit a zaregistrovat, je pro ně neviditelná, neví o ní. Pokud na nějakého nemrtvého zaútočí, bude se jí ten normálně bránit, jakmile se ale postava stáhne, opět si jí přestane všimnout. Tento stav trvá 7-12 směn.

## Nová pravidla

### Ščágle zelená

Sklizeň: ploden až novorost (na Taře)  
Použitelná část: listy  
Výskyt: stojaté vody v mírném pásmu  
Nalezení: 3×30 %  
Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 5 dnů

Je 40% pravděpodobnost, že na postavu, která se v okolí srdce potřela mastí ze svazku ščágle, nebudou účinkovat kouzla černé magie. Trvání: 10 směn

### Thalionova koruna

Sklizeň: chlazen (na Taře)  
Použitelná část: listy, květy  
Výskyt: tropické lesy  
Nalezení: 2×5 %  
Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 1 den

Má zcela shodné účinky a použití jako baswa vílí, návyk u ní ale není tak silný ani nebezpečný: 9/5 ~ základní počet životů se zmenší o 1–3.

### Umbrja dusna

Sklizeň: kliden až rozkvet (na Taře)  
Použitelná část: květy  
Výskyt: horské stráně  
Nalezení: 1×20 %  
Cena: 40 zl (svazek 12 rostlin)

Aby se nekromant do 16. úrovně mohl spojit s astrálem, musí po 1 směnu vdechovat vůni z umbrje (viz kapitola Spojení s astrálem a uvěznění duše). Vedlejším účinkem je ztráta 1–6 životů.

### Yrra trnitá

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)  
Použitelná část: květy, listy, nať  
Výskyt: vlhká vřesoviště, jehličnaté lesy, Dragavei  
Nalezení: 3×30 %  
Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Ze svazku yrry se dá vyrobit jedna dávka bezbarvého jedu bez chuti a zápachu (barva/chuť/zápach: 0 / 0 / 0). Charakteristika: 6 ~ nic / 4–24 a snížení síly o 1, trvání ihned (ztráta životů), resp. 1 rok (snížení síly) / 2 hodiny.

## Byliny proti myšlenkóvým bytostem a oživeným nemrtvým

O použití a účinkování těchto bylin viz Aplikace pravidel v Hlavním modulu.

### Kalymora nižší

Sklizeň: první polovina zelence (na Taře)  
Použitelná část: květy  
Výskyt: palouky listnatých lesů  
Nalezení: 2×15 %  
Cena: 30 zl (svazek 12 rostlin)

Působí proti všem zanimovaným nemrtvým.

### Rdař Démonův

Sklizeň: zelenec až traven (na Taře)  
Použitelná část: stonek  
Výskyt: pláně v mírném a subtropickém pásu  
Nalezení: 3×5 %  
Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)

Zraňuje přízraky, falešné duchy, bání, loď duchů, přízračného draka, spektry, zloděje duší, noční můry a stíny.

### Trešfan hadí

Sklizeň: novorost až rozkvet (na Taře)  
Použitelná část: kořen  
Výskyt: savany, louky subtropického pásu  
Nalezení: 2×10 %  
Cena: 55 zl (svazek 12 rostlin)

Zraňuje bruxu, ithrana, naraka, orghise, požirače duší, graveiry, trhany a temné vlky.

### Twamba nalima

Sklizeň: úmor (na Taře)  
Použitelná část: listy bez ostnů  
Výskyt: pouště, suché kamenité oblasti  
Nalezení: 2×5 %  
Cena: 60 zl (svazek 12 rostlin)

Zraňuje sekáče, rytíře zkázy, sexta a smrtku.

## Nové magické předměty

Zbraně proti nemrtvým z trpasličích a almendorských dílen jsou běžné magické zbraně s účinným démonem proti nemrtvým. Rovněž tak kopie čtyř artefaktů (Prst Gorův, Stínač hlav) získávají magické vlastnosti až zakletím démona.

### Běžné magické předměty

Tyto předměty umí vyrobit každý alchymista na Asterionu.

### Čidlo na odhalení neviditelných bytostí

magenergie: 230 magů  
suroviny: 280 zl

základ: kovová truhlice  
trvání: 6-8 let  
výroba: 10 dnů; doma

Potřeba chránit se proti průnikům neviditelných postav do jinak přísně chráněných prostor vedla k vynálezu tohoto čidla. Jedná se o velice komplikovaný a zatím stále nedokonalý přístroj, který vyžaduje pečlivé opatrování a údržbu. Je poměrně těžký (450 mn) a mimořádně citlivý na otřesy – při jakémkoliv převozu je 30–70 % pravděpodobnost, že se trvale poškodí. Navíc neviditelného přímo neodhalí, pouze oznámí jeho přítomnost v okruhu 15 sáhů kolem přístroje houkáním a blikáním. Taková čidla jsou nainstalována např. na ostrově Urka, u bran větších měst nebo ve velkých pokladnicích.

### Stafien

magenergie: 155 magů  
suroviny: 140 zl  
základ: lintirová hůlka  
trvání: 80 let  
výroba: 4 dny; doma

Hůlka používaná dusnari k sesílání nekrorcismů (viz kapitolu Dusnari v hlavním textu).

### Nekrox

magenergie: 96 magů  
suroviny: 45 zl  
základ: malachit  
trvání: 65 let  
výroba: 3 dny; doma

Malachitový jehlan používaný dusnari k sesílání nekrorcismů (viz kapitolu Dusnari v hlavním textu).

## Neobvyklé magické předměty

Tyto předměty jsou známé jen v určitých kruzích, nejčastěji mezi nekromanty v Umrličím království, není-li uvedeno jinak, a alchymista se je může naučit vyrábět např. v rámci nějakého dobrodružství.

### Temné lektvary

Přidáním extraktu z několika ingrediencí (viz hlavní text – popis ostrova Fag) do normálního lektvaru se zvýší jeho účinnost oproti normálu zhruba na dvojnásobek až trojnásobek. Prodlouží se doba působení lektvaru, přibude více životů apod. Důsledky u jednotlivých typů lektvarů určí PJ. Údaje pro výrobu – magenergie: 6 magů, suroviny: 15 zl, výroba: 12 kol.

Zádrhel spočívá v nebezpečí onemocnění chorobou šapat pustník. Část populace je k ní náchylnější, proto si každý při prvním požití takto vylepšeného lektvaru hodí kostkami, přičemž je 6% pravděpodobnost, že onemocní nyní a kdykoliv poté při požití temného lektvaru. Ani odolní jedinci ale nejsou zachráněni a při každém dalším využití temného lektvaru si házejí dále, byť s pravděpodobností jen 2% a jen pro ten konkrétní případ požití. I při neúspěchu působí lektvar normálně.

## Metamorfující jedy

past: Odl ~ 9 ~ nic / metamorfóza  
 magenergie: 76 magů  
 suroviny: 150 zl  
 základ: zvířecí krev  
 trvání: 6 hodin/3–18 kol  
 výroba: 5 dní; doma  
 použití: krev  
 barva/chuť/zápach: 100 / 35 / 0

Jedná se o zvláštní druh magického jedu působícího lokálně v krvi. Ta část těla oběti, již otrava zasáhla, změní svůj vzhled podle konkrétního typu jedu. Např. zasáhla-li šipka s hrotem napuštěným metamorfujícím jedem ruku dobrodruha, ta se může v průběhu pár minut změnit na pačár nebo medvědí tlapu. Konkrétní účinky se budou lišit v závislosti na zasažené končetině či jiné části těla a na druhu tvora, jehož krev byla při výrobě metamorfujícího jedu použita. Vliv na charakteristiky postavy ponecháváme na PJ.

Účinkování jedu trvá do té doby, dokud se postavě nezdaří hod proti pasti uvedené na začátku, přičemž si ovšem nepočítá bonusy ani postihy za odolnost. Tyto ověřovací hody se provádějí každých šest hodin.

Tajemství výroby metamorfujících jedů se díky nekromantické gildě dostalo i do civilizovaných končin a umí je tak vyrábět i několik alchymistů v Dálavách či větších lidských městech na Taře. Jde o tmavě červenou kapalinu s nasládlou chutí, bez zápachu.

## Pláště svítání, poledního jasu, soumraku a půlnoční temnoty

magenergie: 540 magů  
 suroviny: 200 zl  
 základ: kvalitní barvené plátno  
 trvání: 8 let  
 výroba: 15 dní; doma

Tyto pláště se v dnešních dobách vyrábějí prakticky jen na aeri raikenu v Oblačném městě, odkud se čas od času

dostanou na Taru či Lendor. Jedinou výjimku tvoří Sarindar, k jehož alchymistům proniklo tajemství jejich výroby.

Každý typ pláště má čtyři vlastnosti. Každá vlastnost funguje u všech čtyř pláštů obdobně.

a) ochrana před jedy, resp. slepotou, prokletím a strachem – 75% rezistence, jak je popsána v Aplikaci pravidel v Hlavním modulu;

b) ochrana před magií vzduchu, resp. ohně, země a vody – 50% rezistence, opět viz Aplikace pravidel;

c) ochrana proti vedrům či chladu působí stejně jako od démona odolnosti proti horku a mrazu (Aplikace pravidel v Hlavním modulu), ochrana před vichrem a zemětřesením umožní majiteli přežít ráděni těchto živlů (konkrétní situace bude záviset na PJ);

d) poslední, aktivní vlastnost se už liší od pláště:

1. zklidnění mysli – 99% pravděpodobnost úspěšnost seslání kouzla

2. vylepšený zrak – funguje jako vidění ve tmě (za šera) z Aplikace pravidel v Hlavním modulu

3. vnímavost k přírodě – majitel pláště je schopen najít si v jakémkoliv přírodním prostředí dost potravy a vody na přežití

4. unikání pozornosti – majitel se může schovávat ve stínu a pohybovat tiše jako zloděj na 4. úrovni nebo jako by byl o 4 úrovně výše

## Prsteny přízraků

magenergie: 480 magů  
 suroviny: 250 zl  
 základ: zlato a stříbro  
 trvání: 2 roky  
 výroba: 15 dní; doma

Prsteny přízraků poskytují svému majiteli nezranitelnost obyčejnými zbraněmi (úplná imunita), a tak si nekromanti troufnou zúčastňovat se i větších bitev, u kterých neočekávají přítomnost hrdinů či dobrodruhů. Každý typ prstenu dále poskytuje ochranu proti jednomu z těchto nebezpečí – jed, paralýza, slepota, prokletí nebo strach. Jedná se o 90% rezistenci (viz Aplikace pravidel z Hlavního modulu).

Každý typ má ale jednu nevýhodu, pokles jedné či dvou vlastností. V tomto výčtu platí stejné pořadí jako u rezistencí: –4 inteligence, –4 síla, –4 odolnost, –4 obratnost, –2 inteligence a zároveň –2 obratnost. Výhody i nevýhody začnou účinkovat až po jedné hodině soustavného nošení prstenu a rovněž tak až jednu hodinu po sundání účinkovat přestanou.

## Lektvar zpětné přeměny

magenergie: 26 magů  
 suroviny: 25 zl  
 základ: žabí krev  
 trvání: 1 použití  
 výroba: 4 směny  
 barva/chuť/zápach: 80 / 10 / 25

Jedná se o světle červenou kapalinu, chutnající téměř nezatelně nakysle, která je cítit slabě spáleninou. Po vypití lektvaru se na následující 2 aldeny zastaví proces přeměny osoby na skřeta, ať je v jakékoliv fázi. Je ale 30% pravděpodobnost, že zároveň klesne postavě odolnost o 1.

## Třináctícípá hvězda

magenergie: 61 magů  
 suroviny: 190 zl  
 základ: zlato a diamant  
 trvání: 5 let  
 výroba: 8 hodin; doma

Ten, kdo nosí na těle tento magický předmět, je chráněn proti všem účinkům renorské padoucnice, především pak proti teleportaci do místa rituálu v Kharově sídle.

## Široki

magenergie: 280 magů  
 suroviny: 50 zl + cena zbraně  
 základ: viz hlavní text  
 trvání: 15 let  
 výroba: 1 alden; doma

Tímto způsobem připravené magické zbraně dávají majiteli při útoku proti nemrtvým myšlenkovým bytostem bonus k ÚČ +6 a proti animovaným nemrtvým +4. Zároveň ale mají stejné vlastnosti, jako by do nich byl zaklet démon touhy po krvi (viz PPP).

## Braghinské talismany

Tyto talismany umožňují svým majitelům létat. Děje se tak pomocí zakletého démona nosiče z druhého stupně astrálu podle normálních pravidel (PPP). Až na použitý předmět je možné všechna tato pravidla převzít beze změn.

## Svítek ochrany před nemrtvými

magenergie: dle úvahy alchymisty  
 suroviny: 20 zl  
 základ: pergamen  
 trvání: 3 směny  
 výroba: 1 směna

Při prvním pokusu vstoupit do pole ohraničeného neviditelným štítem má jeden každý animovaný nemrtvý (niko-

## Nová pravidla

liv myšlenková bytost) určitou pravděpodobnost, že bude nyní i vždy příště tímto štítem odražen. Tuto pravděpodobnost dostaneš, když magenergii vloženou do svitku vydělíš pětinásobkem udržovací magenergie nemrtvého a výsledek vynásobíš 100. Jestliže nemrtvý jednou projde nebo je jednou odražen, bude tomu tak stejně po celou dobu působení svitku.

**Příklad:** Hobit alchymista Nerla přechetl svitek Ochrana před nemrtvými, na který spotřeboval 10 magů. Postupuje proti němu obyčejný ghúl, jehož udržovací magenergie činí 3 magy. Pravděpodobnost, že nebude moci projít polem svitku, je 67 % ( $10 : (3 \times 5) \times 100$ ).

## Artefakty

### Artefakty z Dílny na aeri raikenu

Ačkoliv je účel a účinek těchto artefaktů velice rozmanitý, mají jedno společné. Jejich tvůrci do nich vždy zabudovali pojistku proti zneužití postavami narušujícími Rád světa. Podle dosaženého stupně záporné tvárnosti (podle úvahy PJ) bude zlá postava, která se artefaktu dotýká (neplatí pro zásah), ztrácet každé kolo 1k6 až 6k6 životů.

### Drahokamy z Katedrály na aeri aneis

Drahokamy posvěcené bohy v Katedrále v Oblačném městě mají podobnou moc jako dračí přezky Ar-Khenoru. Přestože způsob jejich vzniku je odlišný, počítáme je pro účely pravidel mezi artefakty. Takovýchto drahokamů je mnohem méně než dračích přezek a jsou určeny především k ochraně při boji proti nemrtvým, ale i jiným ničitelům rádu světa. Uvedené Třetí oko funguje jako démon vidění ve tmě a zároveň dává svému držiteli schopnost vycítit živé tvory stejně jako tak mohou učinit hobiti. Hvězda Oblačného města zase činí majitele imunního vůči schopnosti nemrtvých odebírat úroveň zkušenosti (nezabrání tomu ale v případě nevhodné manipulace s některými jinými artefakty, např. holemi Tří čarodějí). Ostatní drahokamy poskytují obdobné schopnosti.

### Barborské a eldebranské zbraně proti nemrtvým

Zčásti se jedná o obyčejné magické zbraně se silným démonem proti nemrtvým nebo proti myšlenkovým bytostem, někdy jde ovšem o artefakty. Jejich tvůrci ovšem neměli zdaleka takovou invenci jako dávní arvedanští theurgové, tak-

že schopnosti těchto zbraní určených pro členy rytířských řádů a favority Slepých bohů budou velmi praktické a jednostranně zaměřené (koneckonců totéž platí i o většině ostatních artefaktů pro boj s nemrtvými, např. Gahardově meči a dýce). Nejčastěji budou pomáhat v boji proti animovaným i myšlenkovým nemrtvým, poskytovat ochranu proti jejich schopnostem a umožňovat sesílání užitečných kouzel. Konkrétní charakteristiky necháme k dotvoření Pánovi jeskyně.

### Prst Gorův

- Kouzelný stříbrný sart (8/+3, proti myšlenkovým bytostem 12/+3, obrana 0, věhlas +3),
- myšlenkové bytosti si při každém zásahu musí hodit na past Žvt ~ 7 ~ nic / částečné ochromení (-1 k ÚČ a OČ, do maxima -6) na 2-4 směny,
- majitel může do určité míry ovládat myšlenkové bytosti v okruhu 50 sáhů, a to tak, že jim přikáže, aby všeho zanechaly a začaly bojovat s ním; jedná se o určitou výzvu, kterou nelze neuposlechnout,
- pokud může majitel meče vyvolávat mentální souboj, počítá se mu k síle myslí v útoku ještě čtvrtina jeho úrovně (zaokrouhloveno nahoru),
- pokouší-li se majitele podrobit nebo na něj mentálně zaútočit myšlenková bytost, získává k pevnosti myslí, resp. síle myslí v obraně, bonus +3.

### Stínač hlav

- Kouzelný lintirový obouruční meč (8/+1, proti animovaným nemrtvým 10/+1, obrana 0, věhlas +2),
- pokud zasáhne animovaného nemrtvého za více než 3 životy, je 40% pravděpodobnost, že mu přeruší udržovací vazbu a nemrtvý padne okamžitě mrtev k zemi, bez ohledu na aktuální počet životů,
- přidává 1 útok za kolo (+6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému),
- ovládá kouzla *hyperprostor*, *modré blesky* a *oheň*,
- má k dispozici 12 magů na den,
- pokud v určitý den kdokoliv Stínačem hlav sebere více než 11 životů, budou ho po následujících 10 dní pronásledovat noční můry a ve spánku mu nebudou přibývat životy ani se snižovat únava.

### Blesk severu

- Kouzelná sekera (6/+3, proti animovaným nemrtvým 10/+3, obrana 0, věhlas +4),

- po vrhnutí se vrací vždy do ruky majiteli, ať zasáhla nebo ne,
- postavy se silou 20 a vyšší nebo kněží Kováře mohou tuto zbraň vrhnout až na vzdálenost 90 sáhů (postih za vzdálenost zůstává -1),
- při úspěšném útoku je 15% pravděpodobnost, že se zasaženému sníží kvalita jeho brnění (ale nikoliv přirozené ochrany, např. kůže, šupin, apod.) o 1 stupeň,
- zasáhne-li animovaného nemrtvého alespoň za 5 životů, vyřadí na 1 den všechny jeho schopnosti založené na kombinacích ozvěn prvků, ve kterých je obsažen oheň.

### Slepý lovec

- Kouzelné válečné kladivo (10/+4, obrana +1, věhlas +2),
- postavám s odolností menší než 16 bude kladivo odebírat 2 žt každé kolo, kdy ho drží v ruce,
- postavě, která ho drží v ruce, poskytuje 90% rezistenci vůči černé magii, jedům, odsávání života, paralýze a strachu,
- ovládá kouzla *bílá střela*, *kouzelná rušička*, *najdi astrální bytosti*, *rychlost*,
- má na den k dispozici 45 magů.

## Zvláštní místa

### Feringa

Zvláštní rozestavení kamenů a patřičné magické runy a rituály dávají tomuto kruhu obdobné vlastnosti, které můžeme pozorovat například u architektury Nového Amiru. Pokud se ve Ferinze theurg nebo nekromant spojují s astrálem, potřebují na to o 3% magenergie méně než obvykle. Kameny navíc slouží jako pouta pro duše přivolané z astrálu a nedobrovolně uvězněné v materiálním světě.

### Pyramida na Skai

Krom toho, že slouží jako klasická pyramida vhodná pro vytváření mumií (viz Vyvolávání nemrtvých – Příprava těla), má pyramida na Skai i další schopnosti.

- Na mumifikaci s použitím alchymistické magenergie je zapotřebí pouhých 18 magů.
- Těla uložená v komnatě přímo v těžišti se dokonce částečně obnovují. Schránka vhodná pro výrobu zombie ponechaná zde se dá za 20-40 dnů použít i vytvoření ghúla či dokonce mumie.
- Schránky v komnatách v bezprostřední blízkosti těžiště rozkladu vůbec nepodléhají. Jinde v pyramidě se rozklad přinejmenším zpomaluje, v zá-

vislosti na vzdálenosti od těžiště deseti- až stonásobně.

### Otary

Na vrcholku Otary se mohou spiritisté (ani theurgové, ani nekromanti z jiných frakcí) od 16. úrovně spojit s astrálem bez jakýchkoliv dalších pomůcek. Pro účely pravděpodobnosti úspěchu se ale počítá, jakoby byl o osm úrovní níže. Výhodou ovšem je, že spojení není časově ani jinak omezeno, pouze vůlí spiritisty. Ten se tak může toulat končinami astrálu, zkoumat je, klást otázky, vše dle své libosti. Pravděpodobnost úspěchu se ověřuje každou směnu, běžný neúspěch ovšem nemá žádný vliv.

### Ostrový zářícího slunce

Jak bylo řečeno v hlavním textu, již samotné světlo Ostrovů má neblahý vliv na všechny nečisté tvory a postavy. Skřeti a myšlenkové bytosti z temné části Stínového světa budou mít postih -1 až -6 ke všem svým vlastnostem a nebudou se jim žádným způsobem (obyčejným či magickým léčením, spánkem, regenerací apod.) obnovovat ztracené životy.

## Bestiář

## Myšlenkové bytosti

### Nové vlastnosti

**Křik** je schopnost nestvůry na vzdálenost nepřesahující šedesát metrů způsobit zranění nebo případně paralýzu silou svého hlasu.

**Vymítání** je schopnost vyhánět demony z myslí lidí podobně, jako to umí CP vymítač z bestiáře PPP.

### Báňší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** křik (Odl ~ 7 ~ nic/2-12 a hod proti pasti na paralýzu), paralýza (Odl ~ 6 ~ nic /-3 na 2-7 kol), rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 60 %  
**Imunity:** jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 3

Útočné číslo:  $(-1 + 2/+1) = 1/+1$   
 (pařáty) + křik  
 + paralýza

Obranné číslo:  $(+5 + 1) = 6$

Odolnost: 9  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 14/magický tvor  
 Inteligence: 14  
 Charisma: 15  
 ZSM: 14  
 Zkušenost: 250  
 Magenergie: 66 magů

### Báňší, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** křik (Odl ~ 10 ~ 1-6/10-20 a hod proti pasti na paralýzu), paralýza (Odl ~ 8 ~ nic/-4 na 2-12 kol), rychlost (dvojnásobná), strach, útoky na brnění (4), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 75 %, neviditelnost 80 %  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 5

Útočné číslo:  $(0 + 2/+1) = 2/+1$  (pařáty)  
 + křik + paralýza,  
 útoky na brnění

Obranné číslo:  $(+7 + 1) = 8$

Odolnost: 12  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 17/magický tvor  
 Inteligence: 16  
 Charisma: 17  
 ZSM: 19  
 Zkušenost: 700  
 Magenergie: 132 magů

### Bažina

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** nekromancie (pasivní), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru  
**Rezistence:** iluze 75 %, magie vzduchu 33 %, obyčejné zbraně 25 %, zmatení 60 %  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 8

Útočné číslo:  $(+2 + 5/+2) = 7/+2$   
 (sevření oběti) – po prvním úspěšném útoku si oběť počítá do obranného čísla jen kvalitu zbroje

Obranné číslo:  $(-4 + 0) = 0$

Odolnost: 18  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 1/magický tvor  
 Inteligence: 3  
 Charisma: 3  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 300

### Bažina, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie (kouzlo tma), nekromancie (pasivní), strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** magie vody 33 %, magie vzduchu 60 %, obyčejné zbraně 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 13

Útočné číslo:  $(+3 + 6/+4) = 9/+4$   
 (sevření oběti) – po prvním úspěšném útoku si oběť počítá do obranného čísla jen kvalitu zbroje

Obranné číslo:  $(-3 + 1) = 0$

Odolnost: 22  
 Velikost: D  
 Pohyblivost: 3/magický tvor  
 Inteligence: 4  
 Charisma: 4  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 800  
 Magenergie: 30 magů

### Bruxa

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** křik (Odl ~ 8 ~ nic/5-10), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru  
**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 50 %, obyčejné zbraně 33 %  
**Imunity:** jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 4 + 4

Útočné číslo:  $(0 + 4/+1) = 4/+1$  (drápy);  
 $(0 + 3/+2) = 3/+2$  (zuby);  
 křik – lidská podoba,  
 $(0 + 4) = 4$  (zuby);  
 $(0 + 3) = 3$  (křídla);  
 křik – netopýří podoba

Obranné číslo:  $(+5 + 2) = 7$  – lidská podoba,  
 $(+5 + 1) = 6$  – netopýří podoba

Odolnost: 11  
 Velikost: B  
 Manév. schop.: 17  
 Pohyblivost: 20/humanoid – lidská podoba,  
 18/okřídlenec  
 (ve vzduchu)  
 2/okřídlenec (na zemi) – netopýří podoba

Inteligence: 13  
 Charisma: 15  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 500  
 Magenergie: 24 magů

### Bruxa, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** křik (Odl ~ 12 ~ 3-8/12-27), psychické útoky, rychlost (trojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru

## Bestiář

**Rezistence:** obyčejné zbraně 60 %, paralýza 50 %, psychické útoky 75 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 6 + 8

Útočné číslo: (+1 + 5/+3) = 6/+3

(drápy);

(+1 + 3/+4) = 4/+4

(zuby);

křik – lidská podoba,

(+1 + 6) = 7 (zuby);

(+1 + 4/+2) = 5/+2

(křídla);

křik – netopýří podoba

Obranné číslo: (+7 + 2) = 9 – lidská

podoba,

(+7 + 2) = 9 – netopýří

podoba

Odolnost: 14

Velikost: B

Manév. schop.: 20

Pohyblivost: 23/humanoid – lidská

podoba,

20/okřídlenec (ve

vzduchu),

4/okřídlenec (na zemi) –

netopýří podoba

Intelligence: 16

Charisma: 16

ZSM: 22

Zkušenost: 1800

Magenergie: 50 magů

### Falešný duch

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** neviditelnost, odsávání života (pasivní – 1), psychické útoky (telepatie), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 60 %, neviditelnost 75 %

**Imunity:** jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+0 + 4) = 4 (dotek) +

odsávání života

Obranné číslo: (0 + 2) = 2

Odolnost: 8

Velikost: B

Pohyblivost: 12/magický tvor

Intelligence: 8

Charisma: 9

ZSM: 15

Zkušenost: 170

### Falešný duch, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** iluze, neviditelnost, odsávání života (pasivní – 2), psychické útoky (telepatie), strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** psychické útoky 33 %, zmatení 25 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+2 + 5) = 7 (dotek) +

odsávání života

Obranné číslo: (0 + 3) = 3

Odolnost: 10

Velikost: B

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 13

ZSM: 20

Zkušenost: 400

Magenergie: 44 magů

### Graveir

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 6 ~ nic/7–12 a hod proti pasti na paralýzu, trvání ihned / 1 kolo), paralýza (pouze zasažené části těla) (Odl ~ 5 ~ nic/–2 na 1–6 kol), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 33 %, neviditelnost 67 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 6 + 2

Útočné číslo: (+3 + 4/+1) = 7/+1

(drápy);

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

(zuby) + jed + paralýza

Obranné číslo: (+1 + 2) = 3

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 10/humanoid

Intelligence: 9

Charisma: 7

ZSM: 15

Zkušenost: 300

### Graveir, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 8 ~ 1–6/10–20 a hod proti pasti na paralýzu), paralýza (pouze zasažené části těla) (Odl ~ 7 ~ nic/–3 na 3–8 kol), útoky na brnění (2), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 9 + 5

Útočné číslo: (+5 + 5/+2) = 10/+2

(drápy),

(+5 + 3/+2) = 8/+2

(zuby) + jed + paralýza

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 20

Velikost: B

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 11

Charisma: 8

ZSM: 21

Zkušenost: 850

### Ithran

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 33 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+5 + 4/+2) = 9/+2

(drápy);

(+5 + 5/+3) = 10/+3 (zuby)

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5 (ve vodě)

(+3 + 1) = 4 (na suchu)

Odolnost: 16

Velikost: B

Manév. schop.: 19

Pohyblivost: 20/vodní tvor (ve vodě),

16/humanoid (na suchu)

Intelligence: 8

Charisma: 8

ZSM: 15

Zkušenost: 600

### Ithran, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 5 ~ nic/2–7, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 75 %, zmatení 40 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 10

Útočné číslo: (+7 + 6/+3) = 13/+3

(drápy);

(+7 + 8/+5) = 15/+5

(zuby) + jed

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6 (ve vodě)

(+4 + 1) = 5 (na suchu)

Odolnost: 18

Velikost: C

Manév. schop.: 22

Pohyblivost: 23/vodní tvor (ve vodě),

18/humanoid (na suchu)

Intelligence: 10

Charisma: 11

ZSM: 20

Zkušenost: 1400

### Loď duchů

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** žádné

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach



*Bojovníci*  
 Životaschop.: 4  
 Útočné číslo: (+3 + 3) = 6 (nehmotný meč, palcát nebo sekera).  
 Obranné číslo: (+2 + 3) = 5  
 Odolnost: 15  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 14/magický tvor  
 Intelligence: 7  
 Charisma: 9  
 ZSM: 13

*Lučištníci*  
 Životaschop.: 2  
 Útočné číslo: (+4 + 4) = 8 (nehmotný luk).  
 Obranné číslo: (+4 + 1) = 5  
 Odolnost: 13  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 16/magický tvor  
 Intelligence: 9  
 Charisma: 6  
 ZSM: 15

Na Lodi duchů je asi 7–12 bojovníků a 4–8 lučištníků.

Zkušenost: 3000

### Loď duchů, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** paralýza (Odl ~ 6 ~ nic / -3 na 5–10 kol), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** žádné  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

*Bojovníci*  
 Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (+5 + 5) = 10 + paralýza (nehmotný meč, palcát nebo sekera).  
 Obranné číslo: (+3 + 4) = 7  
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 15/magický tvor  
 Intelligence: 8  
 Charisma: 13  
 ZSM: 18

*Lučištníci*  
 Životaschop.: 3  
 Útočné číslo: (+6 + 6) = 12 + paralýza (nehmotný luk).  
 Obranné číslo: (+6 + 1) = 7  
 Odolnost: 14  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 20/magický tvor  
 Intelligence: 11  
 Charisma: 8  
 ZSM: 20

Na Lodi duchů je asi 25–40 bojovníků a 15–30 lučištníků.

Zkušenost: 30000

### Mlha

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 4 ~ nic/2–4, trvání ihned / 2 kola), nekromancie (pasivní), vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru  
**Rezistence:** neviditelnost 75 %  
**Imunity:** iluze, jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (-4 + 5) = 1 (do OČ oběti se nepočítá kvalita zbroje) + jed  
 Obranné číslo: (-4 + 0) = 0  
 Odolnost: 14  
 Velikost: D  
 Pohyblivost: 6/magický tvor  
 Intelligence: 2  
 Charisma: 2  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 350  
 Magenergie: 24 magů

### Mlha, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 5 ~ 1–2/4–9, trvání ihned / 2 kola), nekromancie (pasivní), odsávání života (aktivní - 1), psychické útoky (halucinace), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru  
**Rezistence:** magie vody 25 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 10  
 Útočné číslo: (-4 + 7) = 3 (do OČ oběti se nepočítá kvalita zbroje) + jed, odsávání života  
 Obranné číslo: (-4 + 2) = 0  
 Odolnost: 16  
 Velikost: E  
 Pohyblivost: 7/magický tvor  
 Intelligence: 3  
 Charisma: 3  
 ZSM: 21  
 Zkušenost: 1000  
 Magenergie: 36 magů

### Narak

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 6 ~ nic/paralýza, trvání ihned / 3 kola), paralýza (-3 na 2–7 kol), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 25 %, neviditelnost 33 %  
**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 5 + 4  
 Útočné číslo: (+4 + 6) = 10 + jed, paralýza  
 Obranné číslo: (+4 + 2) = 6  
 Odolnost: 15  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 19/humanoid  
 Intelligence: 12  
 Charisma: 10  
 ZSM: 16  
 Zkušenost: 450

Mladý jedinec má vlastnosti dané především druhem těla, do nějž se jako zárodek dostal.

### Narak, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 9 ~ nic/paralýza, trvání ihned / 1 kolo), paralýza (-4 na 4–9 kol), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, zmatení 40 %  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 8 + 6  
 Útočné číslo: (+6 + 9) = 15 + jed, paralýza  
 Obranné číslo: (+7 + 2) = 9  
 Odolnost: 18  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 22/humanoid  
 Intelligence: 15  
 Charisma: 14  
 ZSM: 22  
 Zkušenost: 1600

Mladý jedinec má vlastnosti dané především druhem těla, do nějž se jako zárodek dostal.

### Noční můra

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie, odsávání života (pasivní - 1), psychické útoky, strach, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 75 %  
**Imunity:** jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo: (-2 + 5) = 3 + odsávání života  
 Obranné číslo: (-1 + 1) = 0  
 Odolnost: 14  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 8/magický tvor  
 Intelligence: 7  
 Charisma: 8  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 150  
 Magenergie: 30 magů

# Bestiář

## Nocní můra, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, odsávání života (aktivní - 1), psychické útoky, strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** černá magie 50 %, iluze 75 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 5

Útočné číslo:  $(0 + 7) = 7$   
+ odsávání života

Obranné číslo:  $(0 + 3) = 3$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 16/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 13

ZSM: 20

Zkušenost: 550

Magenergie: 60 magů

## Orghis

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** neviditelnost 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 1 + 2

Útočné číslo:  $(-2 + 3/+2) = 1/+2$   
(pařáty);  
 $(-2 + 3/+3) = 1/+3$   
(zuby)

Obranné číslo:  $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 7

Velikost: A

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 5

Charisma: 4

ZSM: 14

Zkušenost: 50

## Orghis, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 3 ~ nic/1-3, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 20 %, neviditelnost 33 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 2 + 3

Útočné číslo:  $(-1 + 3/+2) = 2/+2$   
(pařáty);  
 $(-1 + 3/+3) = 2/+3$   
(zuby)

Obranné číslo:  $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 9

Velikost: A

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 5

ZSM: 20

Zkušenost: 120

## Požírač duší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 33 %, neviditelnost 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 6

Útočné číslo:  $(0 + 5/+3) = 5/+3$   
(zuby),  
 $(0 + 6/+2) = 6/+2$   
(drápy)

Obranné číslo:  $(+4 + 0) = 4$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 14

ZSM: 15

Zkušenost: 500

## Požírač duší, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti, rezistence, imunity a charakteristiky** mohou být téměř jakékoliv (kromě bílé magie), v závislosti na typu poražených a pozřených bytostí.

## Přízračný drak

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, iluze, nekromancie (pasivní), odsávání života (aktivní - 1), rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** černá magie 60 %, magie země 50 %, psychické útoky 33 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 20

Útočné číslo:  $(+5 + 10/+5) = 15/+5$   
(pařáty);  
 $(+5 + 14/+10) = 19/+10$   
(tlama)

Obranné číslo:  $(+5 + 18) = 23$

Odolnost: 25

Velikost: E

Manév. schop.: 15

Pohyblivost: 13/drak (na zemi),  
18/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 21

Charisma: 23

ZSM: 27

Zkušenost: 80000

Magenergie: 200 magů

## Přízračný drak, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, iluze, magie vzduchu, magie země, nekromancie (pasivní), odsávání života (aktivní - 2), psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení

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

**Imunity:** černá magie, iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 30

Útočné číslo:  $(+12 + 12/+5) = 24/+5$   
(pařáty);  
 $(+12 + 16/+10) = 28/+10$   
(tlama)

Obranné číslo:  $(+10 + 20) = 30$

Odolnost: 30

Velikost: E

Manév. schop.: 19

Pohyblivost: 18/drak (na zemi),  
23/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 25

Charisma: 27

ZSM: 35

Zkušenost: 250000

Magenergie: 500 magů

## Rytíř zkázy

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** černá magie 25 %, neviditelnost 60 %, obyčejné zbraně 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 9 + 5

Útočné číslo:  $(+4 + 9/+2) = 13/+2$   
(dvě šavle);  
 $(+6 + 5/+7) = 11/+7$   
(nájezd koněm)

Obranné číslo:  $(+3 + 7) = 10$

Odolnost: 18

Velikost: C

Pohyblivost: 18/zvíře

Intelligence: 8

Charisma: 5

ZSM: 18

Zkušenost: 2500

Magenergie: 44 magů

## Rytíř zkázy, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** nekromancie (pasivní), odsávání života (aktivní - 1), prokletí, strach,

útoky na brnění (2), útoky na zbraně (aktivní – 3), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** černá magie 60 %, iluze 25 %, obyčejné zbraně 50 %, psychické útoky 20 %, zmatení 33 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 13 + 7

Útočné číslo: (+6 + 11/+3) = 17/+3  
(dvě šavle)  
+ odsávání života;  
(+9 + 7/+10) = 16/+10  
(nájezd koněm)

Obranné číslo: (+5 + 9) = 14

Odolnost: 22

Velikost: C

Pohyblivost: 20/zvíře

Intelligence: 8

Charisma: 5

ZSM: 25

Zkušenost: 12000

Magenergie: 88 magů

### Sekáč

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, neviditelnost (pravá), prokletí, rychlost (dvojnásobná), strach, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (aktivní – 3), vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** černá magie 50 %, obyčejné zbraně 50 %, paralýza 60 %, zmatení 75 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7 + 5

Útočné číslo: (+4 + 8/+5) = 12/+5  
(kosa)

Obranné číslo: (+6 + 2) = 8

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 20/magický tvor

Intelligence: 9

Charisma: 10

ZSM: 16

Zkušenost: 2000

Magenergie: 70 magů

### Sekáč, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, magie vzduchu, neviditelnost (pravá), prokletí, psychické útoky, rychlost (trojnásobná), strach, útoky na brnění (4), útoky na zbraně (aktivní – 5), vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, obyčejné zbraně 75 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** černá magie, iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 11 + 5

Útočné číslo: (+5 + 9/+6) = 14/+6  
(kosa)

Obranné číslo: (+8 + 2) = 10

Odolnost: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 22/magický tvor

Intelligence: 11

Charisma: 13

ZSM: 21

Zkušenost: 8000

Magenergie: 180 magů

### Temný vlk

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 4 ~ nic/1–6, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** černá magie 25 %, neviditelnost 25 %, iluze 33 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 5 + 5

Útočné číslo: (+3 + 4/+2) = 7/+2  
(drápy);  
(+3 + 5/+2) = 8/+3  
(tlama) + jed

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 18/šelma

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 230

### Temný vlk, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, jed (Odl ~ 6 ~ nic/4–10, trvání ihned / 1 kolo), paralýza (Odl ~ 5 ~ nic/–3 na 2–7 kol), psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), teleportace (místní, řízená), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** černá magie 40 %, psychické útoky 20 %, zmatení 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 7 + 6

Útočné číslo: (+4 + 5/+2) = 9/+2  
(drápy);  
(+4 + 7/+2) = 11/+3  
(tlama) + jed, paralýza

Obranné číslo: (+5 + 2) = 7

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 21/šelma

Intelligence: 5

Charisma: 5

ZSM: 21 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 380

Magenergie: 35 magů

### Trhan

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** prokletí, psychické útoky, strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 50 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 1

Útočné číslo: (–3 + 2/+1) = 0/+1  
(pařáty)

Obranné číslo: (–3 + 1) = 0

Odolnost: 7

Velikost: B

Pohyblivost: 8/humanoid

Intelligence: 9

Charisma: 7

ZSM: 16

Zkušenost: 20

Magenergie: 22 magů

### Trhan, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, prokletí, psychické útoky, strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** černá magie 33 %, psychické útoky 20 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 1 + 2

Útočné číslo: (–2 + 3/+1) = 1/+1  
(pařáty)

Obranné číslo: (–2 + 1) = 0

Odolnost: 8

Velikost: B

Pohyblivost: 10/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 10

ZSM: 20

Zkušenost: 50

Magenergie: 70 magů

### Zloděj duší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 5 ~ nic/4–9, trvání ihned / 5 kol), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zkamenění

## Bestiář

Životaschop.: 5 + 3  
Útočné číslo: (+1 + 4) = 5 + jed  
Obranné číslo: (+4 + 2) = 6  
Odolnost: 16  
Velikost: B  
Pohyblivost: 18/magický tvor  
Intelligence: 15  
Charisma: 15  
ZSM: 15  
Zkušenost: 400

### Zloděj duší, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti,** rezistence, imunity a statistiky mohou být téměř jakékoliv (kromě bílé magie), v závislosti na množství a druhu nasbíraných duší.

### Anathan

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie vzduchu, vidění ve tmě (za šera), vymítání  
**Rezistence:** iluze 60 %, psychické útoky 50 %  
**Imunity:** neviditelnost, strach, zmatení

Životaschop.: 3 + 2  
Útočné číslo: (+1 + 6/+1) = 7/+1 (magická hůl)  
Obranné číslo: (+3 + 1) = 4  
Odolnost: 11  
Velikost: B  
Pohyblivost: 15/humanoid  
Intelligence: 23  
Charisma: 23  
ZSM: 19  
Zkušenost: 500  
Magenergie: 150 magů

### Anathan, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie vzduchu, psychické útoky, vidění ve tmě (za šera), vymítání, zmatení  
**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, psychické útoky 75 %  
**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach, zmatení

Životaschop.: 5 + 4  
Útočné číslo: (+2 + 8/+2) = 10/+2 (magická hůl)  
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5  
Odolnost: 13  
Velikost: B  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 26  
Charisma: 26  
ZSM: 25  
Zkušenost: 1500  
Magenergie: 320 magů

### Arak

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** jedy 60 %, odsávání života 66 %, psychické útoky 25 %, zmatení 33 %  
**Imunity:** černá magie, iluze, neviditelnost, prokletí, strach

Životaschop.: 11  
Útočné číslo: (+6 + 8/+4) = 14/+4 (zatahovací drápy);  
(+6 + 12/+2) = 18/+2  
(dva magické stříbrné meče, temným myšlenkovým bytostem způsobují dvojnásobné zranění);  
(+6 + 8/+2) = 14/+2  
(dvě magické stříbrné dlouhé dýky, temným myšlenkovým bytostem způsobují dvojnásobné zranění);  
(+6 + 3/+2) = 9/+2  
(magická stříbrná vrhací dýka, temným myšlenkovým bytostem způsobuje dvojnásobné zranění)

Obranné číslo: (+6 + 2) = 8  
Odolnost: 22  
Velikost: B  
Pohyblivost: 20/humanoid  
Intelligence: 10  
Charisma: 8  
ZSM: 16  
Zkušenost: 2000

### Arak, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** paralýza 50 %, psychické útoky 50 %, zmatení 60 %  
**Imunity:** černá magie, iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, strach

Životaschop.: 16  
Útočné číslo: (+9 + 12/+6) = 21/+6 (zatahovací drápy);  
(+9 + 16/+4) = 25/+4  
(dva magické stříbrné meče, temným myšlenkovým bytostem způsobují dvojnásobné zranění);  
(+9 + 12/+4) = 21/+4  
(dvě magické stříbrné dlouhé dýky, temným myšlenkovým bytostem způsobují dvojnásobné zranění);  
(+9 + 6/+3) = 15/+3  
(magická stříbrná vrhací dýka, temným myšlenkovým bytostem způsobuje dvojnásobné zranění)

Obranné číslo: (+9 + 3) = 12  
Odolnost: 26  
Velikost: C  
Pohyblivost: 23/humanoid  
Intelligence: 12

Charisma: 10  
ZSM: 20  
Zkušenost: 8500

### Calté

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, neviditelnost (obyčejná)  
**Rezistence:** iluze 50 %, psychické útoky 40 %, strach 75 %  
**Imunity:** neviditelnost, zmatení

Životaschop.: 2  
Útočné číslo: -1 + zbraň  
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
Odolnost: 8  
Velikost: B  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 14  
Charisma: 15  
ZSM: 15  
Zkušenost: 100  
Magenergie: 40 magů

### Calté, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, neviditelnost (obyčejná), psychické útoky, zmatení  
**Rezistence:** iluze 75 %, psychické útoky 60 %  
**Imunity:** neviditelnost, strach, zmatení

Životaschop.: 3  
Útočné číslo: 0 + zbraň  
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5  
Odolnost: 9  
Velikost: B  
Pohyblivost: 18/humanoid  
Intelligence: 16  
Charisma: 18  
ZSM: 19  
Zkušenost: 200  
Magenergie: 90 magů

### Crein

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 33 %, neviditelnost 66 %  
**Imunity:** strach, zmatení

Životaschop.: 8 + 4  
Útočné číslo: (+5 + 8/+4) = 13/+4 (magický trojzubec);  
+5 + zbraň;  
(+5 + 4/+1) = 9/+1 (ruce)  
Obranné číslo: (+4 + 6) = 10 (ve vodě);  
(+2 + 6) = 8 (na suchu)  
Odolnost: 18  
Velikost: B  
Manév. schop.: 20

Pohyblivost: 21/vodní tvor (ve vodě)  
15/humanoid (na suchu)  
Intelligence: 12  
Charisma: 10  
ZSM: 16  
Zkušenost: 1200

**Crein, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná), útoky na brnění (2), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 75 %, paralýza 33 %  
**Imunity:** neviditelnost, strach, zmatení

Životaschop.: 12 + 6  
Útočné číslo: (+7 + 10/+6) = 17/+6  
(magický trojzubec);  
+7 + zbraň,  
(+7 + 6/+1) = 13/+1  
(ruce)

Obranné číslo: (+6 + 8) = 14 (ve vodě);  
(+3 + 8) = 11 (na suchu)

Odolnost: 21  
Velikost: C  
Manév. schop.: 24  
Pohyblivost: 25/vodní tvor (ve vodě)  
16/humanoid (na suchu)  
Intelligence: 14  
Charisma: 12  
ZSM: 21  
Zkušenost: 1700

**Dirkin**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** neviditelnost (obyčejná), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** iluze 50 %, zmatení 33 %  
**Imunity:** strach

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: (-1 + 4/+2) = 3/+2  
(magická dýka) může použít všechny zlodějské schopnosti a Boj beze zbraně jako lupič na 15. úrovni

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6  
Odolnost: 12  
Velikost: A  
Pohyblivost: 19/humanoid  
Intelligence: 14  
Charisma: 14  
ZSM: 15  
Zkušenost: 400

**Dirkin, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** neviditelnost (pravá), rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě, zmatení  
**Rezistence:** neviditelnost 33 %, psychické útoky 25 %  
**Imunity:** iluze, strach, zmatení

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: (+1 + 7/+3) = 8/+3  
(magická dýka) může použít všechny zlodějské schopnosti a Boj beze zbraně jako lupič na 26. úrovni  
Obranné číslo: (+7 + 1) = 8  
Odolnost: 15  
Velikost: A  
Pohyblivost: 23/humanoid  
Intelligence: 15  
Charisma: 15  
ZSM: 20  
Zkušenost: 1000  
Magenergie: 36 magů

**Earen**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie vzduchu, neviditelnost (pravá), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie vzduchu 60 %, psychické útoky 50 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 10  
Útočné číslo: (+6 + 7/+2) = 13/+2  
(magická hůl)

Obranné číslo: (+5 + 3) = 8  
Odolnost: 21  
Velikost: C  
Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 18/humanoid (na zemi)  
20/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Intelligence: 25  
Charisma: 23  
ZSM: 21  
Zkušenost: 2500  
Magenergie: 200 magů

**Earen, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (pravá), psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), teleportace (vzdálená, řízená), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie vzduchu 80 %, magie země 50 %, psychické útoky 66 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 14  
Útočné číslo: (+8 + 9/+5) = 17/+5  
(magická hůl)

Obranné číslo: (+7 + 5) = 12  
Odolnost: 23  
Velikost: D  
Manév. schop.: 21

Pohyblivost: 20/humanoid (na zemi)  
23/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Intelligence: 28  
Charisma: 26  
ZSM: 32  
Zkušenost: 6000  
Magenergie: 400 magů

**Ereian**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), teleportace (vzdálená, řízená), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru  
**Rezistence:** magie vzduchu 60 %, magie vody 60 %, psychické útoky 50 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 25  
Útočné číslo: +7 + zbraň (magická);  
(+10 + 10/+5) = 20/+5  
(pařáty);  
(+10 + 15/+10) = 25/+10  
(tlama) – dračí podoba

Obranné číslo: +7 + brnění (magické),  
(+10 + 15) = 25  
(jako drak)

Odolnost: 27  
Velikost: B(E)  
Pohyblivost: 20/humanoid (22/drak)  
Intelligence: 28  
Charisma: 26  
ZSM: 17  
Zkušenost: 100000  
Magenergie: 350 magů

**Ereian, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, psychické útoky, rychlost (trojnásobná), teleportace (vzdálená, řízená), útoky na brnění (3), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru, zmatení  
**Rezistence:** magie ohně 60 %, magie země 60 %, psychické útoky 80 %  
**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, magie vzduchu, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 33  
Útočné číslo: +10 + zbraň (magická);  
(+13 + 10/+5) = 23/+5  
(pařáty);  
(+13 + 17/+10) = 30/+10  
(tlama) – dračí podoba

## Bestiář

Obranné číslo: +10 + brnění (magické),  
(+13 + 17) = 30  
(jako drak)

Odolnost: 30  
Velikost: B(E)  
Pohyblivost: 25/humanoid (25/drak)  
Intelligence: 32  
Charisma: 30  
ZSM: 20  
Zkušenost: 350000  
Magenergie: 800 magů

### Eribor

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** magie ohně, magie země, neviditelnost (obyčejná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie země 50 %  
**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach

Životaschop.: 3  
Útočné číslo: 0 + lehká magická zbraň  
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
Odolnost: 10  
Velikost: B  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 18  
Charisma: 16  
ZSM: 15  
Zkušenost: 350  
Magenergie: 80 magů

### Eribor, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (obyčejná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie ohně 80 %, magie vody 80 %, magie vzduchu 80 %, magie země 80 %  
**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: +1 + lehká magická zbraň

Obranné číslo: (+3 + 1) = 4  
Odolnost: 11  
Velikost: B  
Pohyblivost: 17/humanoid  
Intelligence: 22  
Charisma: 20  
ZSM: 20  
Zkušenost: 1000  
Magenergie: 130 magů

### Glarbin

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, regenerace (2), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** iluze 40 %, neviditelnost 75 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 6  
Útočné číslo: (+3 + 6/+2) = 9/+2  
(magický meč);  
(+3 + 6/+4) = 9/+4  
(magické dýky);  
(+4 + 7/+4) = 11/+4  
(magický luk)

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 20  
Velikost: B  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 13  
Charisma: 11  
ZSM: 15  
Zkušenost: 650  
Magenergie: 30 magů

### Glarbin, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie země, paralýza (Odl ~ 8 ~ nic/-5 na 3-8 kol), regenerace (5), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 75 %, jedy 50 %, paralýza 40 %  
**Imunity:** neviditelnost, strach

Životaschop.: 8 + 5  
Útočné číslo: (+4 + 8/+3) = 12/+3  
(magický meč) + paralýza;  
(+4 + 8/+6) = 12/+6  
(magické dýky);  
(+6 + 9/+6) = 15/+6  
(magický luk)

Obranné číslo: (+6 + 2) = 8  
Odolnost: 24  
Velikost: B  
Pohyblivost: 19/humanoid  
Intelligence: 15  
Charisma: 14  
ZSM: 21  
Zkušenost: 1800  
Magenergie: 80 magů

### Irvein

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** neviditelnost (pravá), rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 50 %, magie vzduchu 50 %, magie země 50 %  
**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach

Životaschop.: 5  
Útočné číslo: (+3 + 4/+1) = 7/+1  
(magická dýka);  
(+7 + 6/+2) = 13/+2  
(magický luk)

Obranné číslo: (+7 + 1) = 8

Odolnost: 14  
Velikost: B  
Manév. schop.: 24  
Pohyblivost: 25/humanoid (na zemi)  
27/okřídlenec  
(ve vzduchu)

Intelligence: 15  
Charisma: 16  
ZSM: 15  
Zkušenost: 600

### Irvein, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, neviditelnost (pravá), rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie ohně 80 %, magie země 80 %, psychické útoky 50 %, zmatení 40 %

**Imunity:** iluze, magie vody, magie vzduchu, neviditelnost, strach

Životaschop.: 7  
Útočné číslo: (+4 + 6/+2) = 10/+2  
(magická dýka);  
(+11 + 8/+3) = 19/+3  
(magický luk)

Obranné číslo: (+11 + 1) = 12  
Odolnost: 15  
Velikost: B  
Manév. schop.: 27  
Pohyblivost: 30/humanoid (na zemi)  
33/okřídlenec  
(ve vzduchu)

Intelligence: 18  
Charisma: 19  
ZSM: 19  
Zkušenost: 4000  
Magenergie: 50 magů

### Neira

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, neviditelnost, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie vody 50 %

**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: (+1 + 6/+6) = 7/+6  
(magická dvojitá ostří)

Obranné číslo: (+6 + 1) = 7 (ve vodě),  
(+3 + 1) = 4 (na suchu)  
Odolnost: 10  
Velikost: B  
Manév. schop.: 23  
Pohyblivost: 22/vodní tvor (ve vodě),  
16/humanoid (na suchu)

Intelligence: 17  
Charisma: 17  
ZSM: 15  
Zkušenost: 400  
Magenergie: 30 magů

**Neira, vyšší**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vody, neviditelnost (obyčejná), rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie vody 80 %, psychické útoky 40 %  
**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach, zmatení

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo:  $(+2 + 8/+8) = 10/+8$   
 (magická dvojitá ostří)  
 Obranné číslo:  $(+8 + 1) = 9$  (ve vodě),  
 $(+5 + 1) = 6$  (na suchu)  
 Odolnost: 13  
 Velikost: B  
 Manév. schop.: 29  
 Pohyblivost: 24/vodní tvor (ve vodě),  
 17/humanoid (na suchu)  
 Intelligence: 21  
 Charisma: 21  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 1000  
 Magenergie: 75 magů

**Nirken**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru  
**Rezistence:** paralýza 60 %, psychické útoky 33 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 8  
 Útočné číslo:  $+4 +$  zbraň (obvykle magická), dokáže používat Boj beze zbraně jako lupič na 10. úrovni  
 Obranné číslo:  $+4 +$  brnění (obvykle magické)  
 Odolnost: 20  
 Velikost: závisí na konkrétní podobě  
 Pohyblivost: 20/humanoid  
 Intelligence: 19  
 Charisma: 17  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 2000  
 Magenergie: 80 magů

**Nirken, vyšší**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie země, neviditelnost, psychické útoky, regenerace (3), rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru  
**Rezistence:** psychické útoky 66 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 13  
 Útočné číslo:  $+6 +$  zbraň (obvykle magická), dokáže používat Boj beze zbraně jako lupič na 20. úrovni  
 Obranné číslo:  $+7 +$  brnění (obvykle magické)  
 Odolnost: 24  
 Velikost: závisí na konkrétní podobě

Pohyblivost: 24/humanoid  
 Intelligence: 22  
 Charisma: 20  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 5000  
 Magenergie: 140 magů

**Paladin**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), útoky na zbraň (aktivní - 2)  
**Rezistence:** jedy 75 %, zmatení 80 %  
**Imunity:** prokletí, strach

Životaschop.:  $8 + 8$   
 Útočné číslo:  $(+5 + 9/+2) = 14/+2$   
 (magický meč);  
 $+5 +$  zbraň  
 Obranné číslo:  $(+3 + 12) = 15$  (magická zbroj a magický štít)  
 Odolnost: 21  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 18/humanoid  
 Intelligence: 15  
 Charisma: 15  
 ZSM: 17  
 Zkušenost: 1500

**Paladin, vyšší**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (4), útoky na zbraň (aktivní - 3)  
**Rezistence:** iluze 50 %, jedy 80 %, neviditelnost 33 %, psychické útoky 50 %  
**Imunity:** prokletí, strach, zmatení

Životaschop.:  $12 + 8$   
 Útočné číslo:  $(+7 + 10/+4) = 17/+4$   
 (magický meč);  
 $+7 +$  zbraň  
 Obranné číslo:  $(+5 + 14) = 19$  (magická zbroj a magický štít)

Odolnost: 24  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 22/humanoid  
 Intelligence: 20  
 Charisma: 20  
 ZSM: 22  
 Zkušenost: 6000  
 Magenergie: 60 magů

**Pargah**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie ohně, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (3), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** iluze 60 %  
**Imunity:** magie ohně, neviditelnost, strach

Životaschop.: 14  
 Útočné číslo:  $(+7 + 10/+3) = 17/+3$   
 (magický obouruč. meč);  
 $+7 +$  magická zbraň  
 (obouruční držena pouze v jedné ruce)  
 $(+7 + 8/0) = 15/0$  (ruce)  
 Obranné číslo:  $(+5 + 2) = 7$   
 Odolnost: 24  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 16/humanoid  
 Intelligence: 16  
 Charisma: 14  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 2500  
 Magenergie: 100 magů

**Pargah, vyšší**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (5), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** zmatení 66 %  
**Imunity:** iluze, magie ohně, neviditelnost, strach

Životaschop.: 20  
 Útočné číslo:  $(+9 + 13/+6) = 22/+6$   
 (magický obouruč. meč);  
 $+9 +$  magická zbraň  
 (obouruční držena pouze v jedné ruce),  
 $(+9 + 12/0) = 21$  (ruce)  
 Obranné číslo:  $(+7 + 3) = 10$   
 Odolnost: 28  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 18/humanoid  
 Intelligence: 21  
 Charisma: 19  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 10000  
 Magenergie: 250 magů

**Talanté**

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska  
**Vlastnosti:** bílá magie, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 33 %, neviditelnost 60 %  
**Imunity:** jedy, strach

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo: -  
 Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$

## Bestiář

Odolnost: 8  
Velikost: B  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 20  
Charisma: 21  
ZSM: 15  
Zkušenost: 80  
Magenergie: 65 magů

### Talanté, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** bílá magie, magie země, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, strach

Životaschop.: 3

Útočné číslo: -

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 9

Velikost: B

Pohyblivost: 19/humanoid

Intelligence: 22

Charisma: 23

ZSM: 20

Zkušenost: 400

Magenergie: 140 magů

### Tyrea

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** bílá magie, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** iluze 40 %, neviditelnost 60 %

**Imunity:** neviditelnost, strach

Životaschop.: 5 + 2

Útočné číslo: (+2 + 8/+1) = 10/+1

(magický meč);

(+2 + 4/+1) = 6/+1

(magická dýka)

Obranné číslo: (+4 + 5) = 9

Odolnost: 20

Velikost: B

Pohyblivost: 18/humanoid

Intelligence: 14

Charisma: 15

ZSM: 15

Zkušenost: 600

Magenergie: 60 magů

### Tyrea, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** iluze 66 %, zmatení 50 %

**Imunity:** neviditelnost, strach

Životaschop.: 7 + 4

Útočné číslo: (+3 + 10/+2) = 13/+2

(magický meč);

(+3 + 6/+3) = 9/+3

(magická dýka)

Obranné číslo: (+5 + 7) = 12

Odolnost: 25  
Velikost: B  
Pohyblivost: 21/humanoid  
Intelligence: 15  
Charisma: 15  
ZSM: 21  
Zkušenost: 1700  
Magenergie: 130 magů

### Valkýra

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** strach 75 %

**Imunity:** iluze, neviditelnost

Životaschop.: 6 + 5

Útočné číslo: (+4 + 9/+3) = 13/+3

(dva magické meče);

+4 + dvě zbraně

(magické)

Obranné číslo: (+6 + 6 + 3) = 15  
(magická šupinová zbroj a OZ)

Odolnost: 17

Velikost: B

Manév. schop.: 18

Pohyblivost: 22/humanoid (na zemi)

20/okřídlenec

(ve vzduchu)

Intelligence: 12

Charisma: 13

ZSM: 16

Zkušenost: 1200

### Valkýra, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná), útoky na brnění (3)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %

**Imunity:** iluze, neviditelnost, strach

Životaschop.: 10 + 7

Útočné číslo: (+6 + 12/+6) = 18/+6

(dva magické meče);

+4 + dvě zbraně

(magické)

Obranné číslo: (+8 + 8 + 4) = 20

(magická šupinová zbroj a OZ)

Odolnost: 21

Velikost: B

Manév. schop.: 20

Pohyblivost: 25/humanoid (na zemi)

22/okřídlenec

(ve vzduchu)

Intelligence: 15

Charisma: 16

ZSM: 22

Zkušenost: 4500

### Yralah

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** iluze, jed (Odl ~ 8 ~ nic / paralýza), paralýza (-3 na 3-8 kol), rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** iluze 60 %, paralýza 50 %, strach 50 %, zmatení 33 %

**Imunity:** jedy

Životaschop.: 3

Útočné číslo: (+0 + 4/+1) = 4/+1

(magická dýka) + jed, paralýza,

může použít zlodějskou schopnost

Probodnutí ze zálohy

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 13

Velikost: B

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 18

Charisma: 18

ZSM: 15

Zkušenost: 300

Magenergie: 40 magů

### Yralah, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska

**Vlastnosti:** iluze, jed (Odl ~ 12 ~ nic / paralýza), magie země, paralýza (-5 na 3-13 kol), psychické útoky, rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** iluze 80 %, paralýza 80 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** jedy, strach, zmatení

Životaschop.: 5

Útočné číslo: (+1 + 5/+2) = 6/+2

(magická dýka) + jed, paralýza,

může použít zlodějskou schopnost

Probodnutí ze zálohy.

Obranné číslo: (+6 + 1) = 7

Odolnost: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 18/humanoid

Intelligence: 21

Charisma: 21

ZSM: 20

Zkušenost: 800

Magenergie: 70 magů

## Inteligentní rasy

### Samarové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	7	10	13
Odolnost	10	14	18
Obratnost	6	9	12
Intelligence	13	16	19
Charisma	9	13	17

Životy: k6 + 1

Pohyblivost rasy: 10

Zvláštní schopnosti rasy: ovládají alespoň průměrně dovednost asketismus (PPP)



Nejčastější specializace: kouzelník (nekromant)

Zvláštní schopnosti specialistů: nekromanti z jejich řad dokáží vytvářet giaby již od 10. úrovně a pravděpodobnost úspěchu se snižuje pouze o čtvrtinu původní hodnoty

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: různé

Obranné číslo:	(+1 + 6) = 7
Odolnost:	20
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	13/zvíře
Vytrvalost:	18/zvíře
Intelligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	150

## Přírodní bytosti

### Urisyko – kaktusy Sfarogu

Každý poutník po Pustině mrtvého muže musí být připraven na tyto pravé pány kraje. To ony určují, kudy se smí chodit a kudy ne, která místa budou přístupná a která zapovězená. Trestem pro každého, kdo se nechce podříditi jejich vůli, je mnoho ostrých bodnutí a krev zkalená jedem, vysávajícím život.

Kaktusy urisyko jsou velikány mezi svými druhy, dorůstají až do výšky čtyř metrů a bohatě se větví. Nerostou přímo vzhůru, ale roztahují se hodně do šířky a navzájem se proplétají. Povrch mají kožnatý a nepředstavitelně tuhý, i pečlivě broušená sekera z poctivého bergondského železa jím stěží pronikne. Nejnebezpečnější částí urisyka tvoří malé, křehké a špičaté ostny seřazené do hustých dlouhých pásků. Jejich bodnutí je bolestivé a po ulomení vytéká zevnitř smrtelný jed.

Není radno bojovat proti urisykům. Všechny snahy prosekat si cestu přes pole nebo jen pruh těchto kaktusů vedou k velmi bolestivé smrti otravou, kdy z drobných ranek vytéká přeměněná nalezelená krev. Snad jen oheň může sklátit tyto velikány, aniž by měli možnost oplátit svému nepříteli jeho útok.

Jed urisyka má následující parametry: Odl ~ 6 ~ nic/1-3, trvání ihned / 3 kola, ale hází se na každé bodnutí zvlášť. Jakmile má v sobě oběť více než třicet bodných ran nebo jed alespoň desetkrát účinkoval, hodí si na novou past proti jedu: Odl ~ 12 ~ 20/75, trvání ihned / 1 kolo, což pro většinu postav znamená smrt po nedlouhém epileptickém záchvatu.

### Artaosa – obří štír

Životaschop.:	4;
Útočné číslo:	(+2 + 3/0) = 5/0 (klepeta); (+2 + 4/-2) = 6/-2 (bodec) + zvl.

Jak slunce září skelet artaosa na vyprahlé pustině Sfarogu a bodec jeho ocasu zdálky svítí jako jitřenka, která však neslibuje nový den, ale dlouhou a temnou pouť do Stínového světa. Jen blázen a sebevrah podlehne zvědavosti, když uvidí tato neklamná znamení štírový přítomnosti. Artaosův krunýř je odolný proti ostnům urisyka, proto mezi nimi může bez nejmenších problémů probíhat a někdy pod nimi číhá na své oběti.

Artaosa není nijak obrovský, jeho tělo měří jen něco přes půl metru, ale s ocasem má až metr a půl. V boji kromě bodce s jedem používá i klepeta, kterými se pokusí kořist stisknout a držet do té doby, než jed vykoná svou práci.

Zvláštní útok: jed – Odl ~ 7 ~ nic/4-9, trvání ihned / 2 kola, 5 kol, 10 kol (účinkuje ve druhém, pátém a desátém kole po zásahu, postava si ale na nebezpečnost hází pouze jednou).

### Ginuri – obří roháč

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(+4 + 4/+3) = 8/+3 (kusadla)
Obranné číslo:	(+0 + 7) = 7
Odolnost:	20
Velikost:	B
Bojovnost:	10
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	10/zvíře
Vytrvalost:	16/zvíře
Intelligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	180

Dalším impozantním tvorem prašné Pustiny mrtvého muže je ginuri. Jeho obří kusadla tvoří více než třetinu délky jeho dvoumetrového těla a větví se do nepříjemně ostrých a špičatých tvarů. Přestože celkově působí velmi neohrabaně, kusadla se dokáží mihnout rychleji, než postřehne lidské oko, a obvykle pak mezi nimi uvízne nešťastná oběť, prošpikovaná bodci.

Skelet ginuri má barvu prachu ve Sfarogu, a proto slouží jako mimikry.

Obří roháč se často schovává v dolících nebo navátých dunách a jakmile ucítí někoho ve své blízkosti, bleskově na něj zaútočí kusadly. Podobně jako artaosův je i jeho krunýř pevný jako nejlepší kované zbroje a jen stěží jimi pronikne ostří meče nebo hrot kopí. Však se z něj také v Sarindaru vyrábějí plátové zbroje (KZ 6).

## Cizí postavy

### Alim

Barbar, muž, lupič, 15. úroveň

### Betridal

Upír, muž, schopnosti mága na 30. úrovni a šermíře na 21. úrovni

### Coriven

Upír, žena, šermíř, 32. úroveň

### Čche ming

Lesní skřítek, muž, nekromant (vládce myslí), 28. úroveň

### Delcante

Člověk, žena, nekromant (spiritista), 26. úroveň

### Gahard

Barbar, muž, schopnosti bojovníka na 23. úrovni a nekromanta na 7. úrovni (lovec přízraků)

### Gyndak

Člověk, muž, nekromant (spiritista), 21. úroveň

### Katanga

Lesní elf, žena, schopnosti nekromanta na 11. úrovni a hraničáře na 4. úrovni

### Leth

Trpaslík, muž, nekromant (zloděj emocí), 31. úroveň

### Sarathin

Člověk, muž, nekromant (animatik), 26. úroveň

### Tarxis

Člověk, muž, čaroděj (dusnari), 20. úroveň

### Vieven

Člověk, muž, schopnosti mága a nekromanta na 36. úrovni