

Asterion

Zlatá pavučina

Aplikace pravidel
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2006

OBSAH

Postupy při hře	3
Látky a předměty	3
Chemikálie	3
Předměty	3
Banky	4
Cla	4
Jednotky	4
Měnové jednotky	4
Použití livenala	4
Skříťčí klasifikační systém	4
Povolání	4
Hraničář	4
Spříznění s přírodou	4
Zloděj	5
Zlodějské pomůcky	5
Bestiář	5
Myšlenkové bytosti	5
Přírodní bytosti	8
Cizí postavy	9

Asterion – Zlatá pavučina – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Karel Makovský, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil
Dále spolupracoval: Jaroslav Vrba

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2006

Tento dokument obsahuje aplikaci pravidel DrD+ na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Nebylo ovšem možné postihnout vše do detailů, už vzhledem k tomu, že principiálně představují pravidla DrD+ a Asterion dva nezávislé celky. Jestliže ti nějaká pravidla nebudou vyhovovat nebo je budeš postrádat, nic ti samozřejmě nebrání v tom, aby sis je změnil či sám dotvořil.

Na rozdíl od běžných pravidel DrD+ není aplikace striktně dělena na části pro (určité) hráče a PJ. Celý text aplikace by sis měl nejprve přečíst ty jako PJ a následně rozhodnout, které z jeho částí zpřístupníš hráčům.

V této aplikaci budeme používat následující zkratky:

Asterionské moduly: ČT = Čas temna, NS = Nemrtví a světlonoši, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, OLD = Obloha z listů a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa.

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

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

POSTUPY PŘI HŘE

Látky a předměty

Chemikálie

Divošské kapky

Užívání divošských kapek zlepšuje reakce. Postava bude mít po následující 3 hodiny Sílu a Obratnost zvýšenou o 4 a pokud v této době bude bojovat, získá bonus +3 k BČ.

Návyk: Nebezp. = 18, Velikost = 6, Živel = +Vo, Účinek = Velikost - 4, (!) Sil, Obr: -Velikost/2

Kharův jazyk

Po půlhodině odstraní veškerou únavu, body únavy přibývají pouze čtvrtinovým tempem a po celý den stačí odpočívat deset minut, aby veškerá únava zmizela. Po 26 hodinách se postavě zaplní první dva řádky mřížky únavy až na poslední čtverec ve druhém řádku. Aby se postava této únavy zbavila, musí buď 16 hodin spát, nebo dva dny odpočívat (PPH). Žádné bonusy k Síle odpočinku se v tomto případě neuplatní. Pokud postava užívá Kharův jazyk sedm dní za sebou, utrpí velké elementární zranění se silou Odl + 12 a živlovou příslušností -O.

Návyk: Nebezp. = 10, Velikost = 6, Živel = -O, Účinek = Velikost - 3, (!) Sil: -Velikost/2

Krokva

Na šest hodin propůjčuje uživateli pravé vidění ve tmě (nemá žádné postihy při boji za snížené viditelnosti), dává bonus +7 k hodům na prohlédnutí iluzí a bonus +3 k hodům na odolání veškerým kouzlům, která způsobují přímá zranění.

Navíc chrání proti nemrtvým (animovaným i myšlenkovým bytostem): Velikost zranění způsobeného konzumentovi se snižuje o 12 a on získává imunitu vůči všem schopnostem nemrtvých, které by měly přímý vliv na něho (tj. např. schopnosti zlepšující obranu nemrtvého budou stále fungovat) a které nepůsobují přímé zranění.

Návyk: Nebezp. = 13, Velikost = 3, Živel = +Z, Účinek = Velikost - 10, (!) odolání magii: -Velikost

Měsíční prach

Jeho konzumace zvyšuje všechny duševní vlastnosti o 2 a všechny fyzické vlastnosti o 3 po dobu 10 hodin.

Návyk: Nebezp. = 17, Velikost = 6, Živel = -Vz, Účinek = Velikost - 6, (!) všechny základní vlastnosti: - Velikost/2

Ohníďas

Požítí ohníďasu zvyšuje na 6 hodin Sílu, Obratnost a Vůli o 3, odstraní 1k6 bodů běžného zranění a čaroději přidá bonus +2 k hodům na sesílání kouzel. Kromě toho se konzument stane imunním vůči mentální magii, mentálnímu souboji (sám ho rovněž nemůže vyvolat) a schopnostem myšlenkových bytostí, jež nepůsobí přímé zranění.

Návyk: Nebezp. = 9, Velikost = 6, Živel = -Vz, Účinek = Velikost - 8, (!) zrak, sluch: -Velikost/2. Postihy se uplatní při všech činnostech, kde se tyto smyslu používají, včetně boje - postih k ÚČ a OČ.

Saviak

Bílý prášek z drcených lebečních kostí hada suhawi se šnupe. Jedna dávka na tři hodiny zvýší fyzické vlastnosti o 2. Poté dochází k asi hodinovému zhoršení zraku (-2 k BČ, -1 k ÚČ a OČ).

Návyk: Nebezp. = 10, Velikost = 8, Živel = +Z, Účinek = Velikost - 10, (!) Boj: -Velikost/2

Snonoš

Jestliže čaroděj stráví osm hodin v místnosti naplněné parami ze směsi snonoše a panenského oleje a poté provede zaostření Vůle, získá tolik magenergie příslušné kvality, jako by byl o 2 úrovně výš (maximálně na 21. úrovni); nemůže získat magenergie s vyšší kvalitou, než jaká je jeho skutečná úroveň. Po 3 hodinách se množství magenergie sníží na polovinu a po dalších 3 hodinách znovu na polovinu zbylého množství. Další tři dny (počínaje šestou hodinou od ukončení vdechování par) má čaroděj silné bolesti hlavy, které mu znemožňují zaostřit Vůli, a všechny fyzicky namáhavé činnosti (boj, běh) mu způsobují 1 bod psychického zranění za kolo. Pokud se theurg pod vlivem snonoše snaží vstoupit do sfér, pak získává bonus +3 k hodům, ale limit fatálního neúspěchu se posouvá na méně než (požadovaná sféra + 9); ostatní limity se nemění. Po další tři dny nemůže navázat styk s astrálními sférami a trpí stejnými neduhy jako čaroděj.

Návyk: Nebezp. = 11, Velikost = 6, Živel = -O, Účinek = Velikost - 10, (!) Odl: -Velikost/3

Předměty

Běžné předměty

Pavoučí prsten*

Základ: prsten z athorského stříbra

Tento prsten z athorského stříbra ve tvaru pavouka slouží k identifikaci jednotlivých členů uvnitř Pavučiny. Prsten je neviditelný, pokud si to majitel přeje. Pomocí prstenu lze jednou za 24 hodin seslat kouzlo Já tady vůbec nejsem (PČ) s Náročností +24.

Vaxamirova koule štěstí*

Základ: obsidiánová koule o průměru 25 cm

Tento ústřední předmět jedné z hazardních her je kopií jednoho arvedanského artefaktu, jehož účel se nepodařilo zjistit, ale patrně neměl sloužit k zraňování a zabíjení hazardních hráčů. Pokud dojde k situaci popsané v pravidlech, postavu zasáhne

blesk a způsobí jí elementární zranění se Silou 13 a živlovou příslušností +O.

Opurno*

Základ: správně opracovaný křišťál

Opurno je křišťál opracovaný do hranolu, nosí se zavěšený na šňůrce na krku. Pokud se člověk skrz něj podívá, zvyšuje se šance, že uvidí věci takové, jaké skutečně jsou. Ke všem hodům na odolání iluzím či neviditelnosti získává nositel bonus +4. Nejčastěji ho používají vojáci a strážníci při prohledávání pašeráků a odhalování jejich kontrabandu.

Zurkská váza*

Základ: keramická váza

Zurkská váza vypadá na první pohled jako obyčejná keramická váza, která má překryté a zapečetěné ústí. Jakmile dojde k jejímu rozbití, vytvoří se v okolním prostoru několik trhlin do Stínového světa, kterými začnou přicházet živlové myšlenkové bytosti (Uk'd'hwa, Uk'h'iuna, Uk'jak'atl, Uk'ngon'gu, děti živlů, epyry a další). Jejich chování je naprosto nepředvídatelné, řídí se jediným cílem: způsobit co nejvíce škody jak na životech, tak na majetku. Po dobu přibližně dvou minut zapalují, topí, zavalují a dusí vše živé, útočí a zabíjejí a vrhají se i na sebe navzájem. Pokud nejsou zabitě během této doby, samy zmizí zpátky do Stínového světa. Používání zurkských váz je zakázáno ve všech civilizovaných končinách, jejich výroba je považována za černou magii.

Náhrdelníky s psionickými schopnostmi*

Jde o celou skupinu magických předmětů, které mají jeden společný rys: každý z nich dokáže seslat jedno kouzlo z oboru mentální magie s nejvyšší možnou Náročností. Navíc dávají nositeli bonus +2 k hodů na odolávání všem kouzlům mentální magie a +1 k Pevnosti v mentálním souboji. Existuje skutečně mnoho druhů těchto náhrdelníků, jejich výroba je přísně střeženým tajemstvím alchymistických mistrů.

Metamorfující zbraně*

Jedná se o celou skupinu zbraní, které dokáží měnit svou podobu a přizpůsobovat se přání majitele. Mají však jistá omezení: musí se změnit ve zbraň přibližně stejné velikosti jako je předmět, za nějž se maskují, a zbraň musí být ze stejného materiálu. Pokud se majitel rozhodne v boji zbraň přeměnit, bude mu to trvat jedno kolo. Následující kolo je protivník překvapen a vlastník zbraně získává bonus +2 k BC. Takto překvapen je nepřítel jen jedenkrát za souboj.

Banky

Základní informace najdete v Tabulce bank. Vyplácením uložených částek je myšleno, jak dokáže banka plnit své povinnosti vůči zákazníkům v případě výběru hotovosti. Banky s hodnocením „dobré“ si občas vypomohou nějakým špinavým trikem

Tabulka bank

Jméno	Běžný roční úrok		Vyplácení uložených částek
	Bezpečnost		
Figurdova úložna cenností	-4 %	výborná	dobré
Drungorova velkobanka	-4,5 %	výborná	výborné
Pokladnice trpaslíků	-5 %	vynikající	výborné
Silezijská banka	-2 %	dobrá	dobré
Nedobytná pokladna	-3 %	výborná	dobré

(vražda, vydírání), aby nemusely slibu dostát. Ovšem každé bance se občas stane, že odmítne z nejrůznějších důvodů příslušnou částku vyplatit.

Cla

Hodnota cel se pohybuje mezi 1–10 % ceny převáženého zboží, stanovené podle současné hodnoty na místním trhu. Jen málokdy se používají fixní poplatky. Cla mají zavedeny Čtyři království, Plavena, Sarindar a trpasličí města a říše. Vůbec je nepoužívají skřítci, elfové a hevreňi.

Jednotky

Převod asterionských jednotek na systém jednotek SI je uveden na CD přiloženém k modulu Čas temna.

Měnové jednotky

Obecná měna „1 zlatý“ používaná v pravidlech je v následujících vztazích s jednotlivými asterionskými měnami: 1 almen-dorský groš, 10/9 storabské zlaté šulpy, 1 danéřský zlatý tolar, 1 keledorský zlatý denár, 1/6 plavenského velkého guldenu, 6/5 plavenského malého guldenu, 1/10 plavenských „drobných“, 1,5 gan-denhiru, 1/17 atonu, 1/100 hexatonu.

U ostatních měn je poměr specifický a nedá se obecně určit.

Použití livenala

Každý, kdo chce používat livenala, musí mít alespoň základní znalosti matematiky, jinak v jeho myšlenkách nenalezne řád. Každý z livenalů má svůj vlastní druh řeči, který používá ve svých myšlenkách, a proto je třeba se komunikaci s novým jedincem vždy znovu učit. Jako jakákoli jiná komunikace myslí probíhá i tato prostřednictvím vazeb. V závislosti na matematických znalostech může trvat pochopení livenalových údajů alespoň na obstojné úrovni od jedné hodiny po několik týdnů, plné pochopení je záležitostí jednoho dne až let.

Skřítčí klasifikační systém

Skřítčí klasifikační systém (SKS) je vlastně jakýsi klíč, pomocí něhož může každý, kdo alespoň trochu rozumí mineralogii nebo obecně geologii, určit druh a cenu jakéhokoliv kamene a také bezpečně odhalit padělky. Potíž je v tom, že překlady SKS jsou velmi drahé a nejdou získat obvyklou cestou. Skřítci velmi dbají na to, komu se jejich systém dostává do ruky, a po úmrtí takovéto osoby si obvykle SKS vezmou zpět.

Zloděj si při použití SKS může přičíst bonus +6 při použití schopnosti Ověření pravosti (PZ), jedná-li se o určování (drahých) kamenů.

POVOLÁNÍ

Hraničář

Spříznění s přírodou

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

Tabulka spříznění s přírodou

Druh	Kategorie
Karekul	Prasata

Zloděj

Zlodějské pomůcky

Řada předmětů popsaných v tomto modulu je již charakterizována v PZ nebo lze jejich použití logicky odvodit bez použití pravidel. Následující stručné popisy slouží proto spíše k upřesnění.

Noční maska

Jde o kouzelný předmět, mezi zloději je však hojně rozšířen. Funguje jako kouzlo Vidění za tmy (PČ) s Náročností +22.

Jazyky

Jsou běžnou součástí vybavení zlodějské dílny. Standardní dílec šroubovací rukojeti měří 1,5 m. Lze na něj nasadit různé druhy nástavců podle zamýšleného účelu. Při jejich používání dostává zloděj podle preciznosti prováděného úkonu postih -1 až -6 k hodů na úspěch.

Pracovní štít

Je běžnou součástí vybavení zlodějské dílny. Jestliže ho zloděj používá, má postih -3 ke všem hodům na úspěch, při nichž potřebuje volné ruce, avšak získává bonus +3 na vyhnutí se účinkům případné pasti, kterou by spustil.

Ježek

Stoupnutí na ježka způsobí 1-3 body mechanického bodného zranění (podle druhu obuvi) a přeruší pohyb v daném kole.

Škrťací lanko, škrťací lintirový drát, železný kolárek

Přestože v popisu zlodějových pomůcek v PZ je škrťací šňůra zmíněna, popis samotného škrčení zde uveden není. Pokud si budete chtít vymyslet vlastní mechanismus, můžete použít lintirový drát jako silnější variantu škrťacího lanka; železný kolárek pak poskytuje imunitu vůči tomuto druhu útoku.

Vyhazovací pochva

Pokud chce zloděj (či jiná postava) tasit zbraň z vyhazovací pochvy, nebude mít u akce Vyjmutí předmětu (PPH) obvyklý postih k BČ.

BESTIÁŘ

Myšlenkové bytosti

Alvazog

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: žádné

Rezistence: Energetická magie (12), Iluze (4), Jedy (5), Materiální magie (6), Paralýza (3)

Imunity: Neviditelnost

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (2) - 3. úroveň, Vidění ve tmě I - 5. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (2) - 7. úroveň, Vidění ve tmě II - 14. úroveň

Vlastnosti: +6/+6/+0/+2/-1/+3

Odolnost: +4

Výdrž: +4

Rychlost: +4

Smysly: +0/+0/+1/+1/+1

Boj: 6

Útok: 3

Obrana: 4

Ochrana: dle zbroje

Zranění: dle zbraně

Velikost: +3

Rozměry: 2 m / -

Náročnost: +64

Na 1. úrovni má schopnosti bojovníkova archetypu šermíř na 1. stupni, včetně příslušných fint. Na každé další úrovni získá další stupeň v archetypech šermíř nebo gladiátor.

Belark

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Útoky na brnění (4), Pasivní útoky na zbraně (4)

Rezistence: Energetická magie (4), Odsávání života (3)

Imunity: Jedy, Materiální magie, Paralýza, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (2) - 4. úroveň

Vlastnosti: +5/+2/+0/+1/-3/-4

Odolnost: +4

Výdrž: +3

Rychlost: -1

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

BČ: +2 ruce

+1 zavalení

ÚČ: +1 ruce

+0 zavalení

OČ: +1

Ochrana: 5

Zranění: -1 D ruce

-1 D zavalení

Velikost: -6 až +7

Rozměry: 0,5 m až 2 m / -

Náročnost: +69

Obratnost se s každou úrovní snižuje o 1 až do minima -10,

ÚČ při zavalení se naopak s každou úrovní o 1 zvyšuje.

Dualar

Vyvolávací pocity: deprese

Schopnosti: Psychické útoky (theurg), Vidění v tmě II, Změna tvaru

Rezistence: Iluze (4)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (2) - 3. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) - 3. úroveň, Vidění ve tmě III - 6. úroveň

Vlastnosti: +5/-2/-6/+2/-3/+4

Odolnost: +7

Výdrž: +4

Rychlost: -3

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

BČ: +1 drápy

-1 tlama

ÚČ: +2 drápy

+0 tlama

OČ: -1

Ochrana: 4

Zranění: 4 S drápy

8 B tlama

Velikost: -2 až +8

Rozměry: 0,5 m / 0,5 m až 2 m / 2 m

Náročnost: +67

Za kolo je schopen drápy napadnout až 4 protivníky. Na útok si hází pouze jednou s kumulativním postihem -1 k ÚČ za každého z nich (kromě prvního).

Egart

Vývolávací pocity: nenávisť
Schopnosti: Maskování (7), Vidění ve tmě II
Rezistence: Jedy (6), Neviditelnost (5), Paralýza (3), Zmate-
ní (4)
Imunity: Iluze
Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 6. úroveň
Vlastnosti: +5/+6/-1/+3/-2/+5
Odolnost: +6
Výdrž: +7
Rychlost: +6
Smysly: +2/+2/+3/+5/+5
BČ: +6 drápy
+7 kostěnné výrůstky
ÚČ: +5 drápy
+6 kostěnné výrůstky
OČ: +3 (+4 kostěnné výrůstky)
Ochrana: 3
Zranění: 5 S drápy
5 B kostěnné výrůstky
Velikost: +3
Rozměry: 2 m / -
Náročnost: +71

Chrazos

Vývolávací pocity: závist
Schopnosti: Slepota III (jen při zásahu do hlavy)
Rezistence: Neviditelnost (5)
Imunity: Iluze
Nové schopnosti: Útoky na brnění (5) – 4. úroveň, Psychické
útoky (čaroděj) – 5. úroveň, Zmatení – 9. úroveň
Vlastnosti: +3/+4/-2/+3/-1/+1
Odolnost: +2
Výdrž: +4
Rychlost: +4
Smysly: -1/+0/+0/+1/-1
BČ: +6 drápy
+5 zuby
ÚČ: +5 drápy
+5 zuby
OČ: +3
Ochrana: 2
Zranění: 4 S drápy
5 B zuby
Velikost: -3
Rozměry: 1 m / -
Náročnost: +75

Ilarin

Vývolávací pocity: sobectví nebo radost
Schopnosti: Iluze III, Psychické útoky (theurg), Změna tvaru,
Zmatení
Rezistence: Mentální magie (4), Neviditelnost (10)
Imunity: Iluze, Zmatení
Nové schopnosti: Mentální magie – 9. úroveň, Investigativní
magie – 15. úroveň
Vlastnosti: -1/+2/+3/+2/+4/+6
Odolnost: +0
Výdrž: +1
Rychlost: +1
Smysly: +2/+2/+1/+3/+2
Boj: +3
Útok: +1

Obrana: +2
Ochrana: dle zbroje
Zranění: dle zbraně
Velikost: —
Rozměry: —
Náročnost: +68
Ilarin ovládá Obchodování (PZ) na III.stupni.

Jazava

Vývolávací pocity: nenávisť
Schopnosti: Útoky na brnění (3), Vidění ve tmě I
Rezistence: Iluze (5), Jedy (5), Materiální magie (4), Nevidi-
itelnost (4)
Imunity: Energetická magie
Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 7. úroveň
Vlastnosti: +5/+5/-10/-6/-7/+4
Odolnost: +4
Výdrž: +5
Rychlost: +8*
Smysly: -2/+0/+4/+5/+4
BČ: +7
ÚČ: +6 drápy a tlama
OČ: +4
Ochrana: 4
Zranění: 7 S drápy a tlama
Velikost: +1
Rozměry: 0,5 m / 1 m
Náročnost: +59

Lers

Vývolávací pocity: strach
Schopnosti: Vidění ve tmě III
Rezistence: Jedy (8), Mentální magie (4), Zmatení (7)
Imunity: Iluze, Neviditelnost, Slepota
Vlastnosti: +6/+7/-2/+3/+0/-3
Odolnost: +5
Výdrž: +6
Rychlost: +8
Smysly: +0/+1/+3/+4/+3
BČ: +9
ÚČ: +6 pařáty a zuby
OČ: +5
Ochrana: 6
Zranění: 6 S pařáty a zuby
Velikost: -1
Rozměry: 1,5 m / -
Náročnost: +55
Při každém útoku na lerse si musí útočník hodit

Obr + 2k6⁺: zranění se Silou 5 + 1k6 ~ 11 ~ nic

Livenal

Vývolávací pocity: pokora
Schopnosti: Psychické útoky (theurg), Změna tvaru
Rezistence: Mentální magie (8), Zmatení (8)
Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Paralýza,
Slepota
Vlastnosti: -3/+8/+5/+5/+4/-6
Odolnost: +3
Výdrž: +5
Rychlost: +7
Smysly: +6/+2/+2/+3/+2
BČ: +9

ÚČ: —
OČ: +6
Ochrana: 0
Zranění: —
Velikost: různá
Rozměry: různé
Náročnost: +67

Jestliže se livenalovi podaří obalit protivníka, může se ho pokusit udusit. Jedná se o postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Úroveň + 3, Velikost = Úroveň, Živel = -Vz, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = ihned.

Oběť se může pokusit vyprostit se. Jde o hod na porovnání:

Obr livenala + 3 + 2k6⁺ proti Obr oběti + 2k6⁺

Lurkan

Vyvolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Vidění v tmě II

Rezistence: Iluze (4), Paralýza (6), Zmatení (3)

Imunity: Jedy, Odsávání života

Nové schopnosti: Vidění ve tmě III – 6. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (3) – 7. úroveň

Vlastnosti: +2/+4/-3/+1/-1/+0

Odolnost: +4

Výdrž: +6

Rychlost: +3

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

BČ: +6 pařáty

Boj: +4

ÚČ: +5 pařáty

Útok: +2

OČ: +3

Obrana: +3

Ochrana: 5

Zranění: 4 S pařáty

dle zbraně

Velikost: -2 až +5

Rozměry: 1,5 m až 2,5 m / -

Náročnost: +69

Každých 5 úrovní mu naroste nový pár rukou, ve kterých může držet zbraně, a každých 8 úrovní nová hlava. Při úspěšném útoku drápy je postav postižena:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = 14, Velikost = 5 + 1k6, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost, Doba propuknutí = ihned.

Olvahla

Vyvolávací pocity: láska + pokora

Schopnosti: Časoprostorová magie, Mentální magie, Psychické útoky (theurg), Vidění ve tmě III, Zmatení

Rezistence: Energetická magie (8), Časoprostorová magie (8), Materiální magie (8), Mentální magie (9), Zmatení (6)

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

Nové schopnosti: Zmámení – 9. úroveň

Vlastnosti: —/—/—/+12/+10/+8

Odolnost: +2

Výdrž: +8

Rychlost: +4

Smysly: —/—/—/+3/+2

BČ: +5 + Úroveň (magické nitky)

ÚČ: +5 + Úroveň (magické nitky)

OČ: +4 + Úroveň
Ochrana: 0
Zranění: Vol + 5
Velikost: -5
Rozměry: 1 m / -
Náročnost: +79

Rivik

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Neviditelnost II, Vidění ve tmě III

Rezistence: Iluze (4), Neviditelnost (7), Zmatení (3)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Neviditelnost III – 12. úroveň

Vlastnosti: -5/+6/+5/-2/-2/+1

Odolnost: -14

Výdrž: -1

Rychlost: +2

Smysly: +0/+0/+0/+5/+2

Boj: +3

Útok: +1

Obrana: +5

Ochrana: 0

Zranění: dle zbraně

Velikost: -15

Rozměry: 0,2 m / -

Náročnost: +51

Skarkoma

Vyvolávací pocity: pokora

Schopnosti: Materiální magie, Vidění ve tmě III

Rezistence: Iluze (8), Materiální magie (9), Mentální magie (3), Zmatení (8)

Imunity: Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Zkamenění

Vlastnosti: +0/+1/+0/+4/+2/-1

Odolnost: +0

Výdrž: +3

Rychlost: +5

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

BČ: +2

ÚČ: +2

OČ: +1

Ochrana: 1

Zranění: -1 D

Velikost: -1

Rozměry: 1,5 m / -

Náročnost: +71

Ovládá hraničářské zaměření Ovládní zemi (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další páté (tedy 5., 10., 15., 20.) úrovni se jí zvýší o 1 stupeň znalost nebo praxe v tomto zaměření.

Saheira

Tato myšlenková bytost nebojuje ani se neprojevuje klasickým způsobem. Její chování je popsáno v Klíči bytostí astrálních a také v dobrodružství Obřif jeskyně.

Tabarín

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Maskování (10)

Rezistence: Iluze (7), Neviditelnost (6)

Imunity: bolest (nemohou upadnout do bezvědomí ani nemají postihy za zranění)

Nové schopnosti: Vidění ve tmě I – 4. úroveň, Vidění ve tmě II – 14. úroveň

Vlastnosti: $-6/+7/+6/-1/+2/+2$
 Odolnost: -10
 Výdrž: $+2$
 Rychlost: $+1$
 Smysly: $+1/+2/+2/+3/+2$
 Boj: $+2$
 Útok: $+0$
 Obrana: $+5$
 Ochrana: 0
 Zranění: dle zbraně
 Velikost: -20
 Rozměry: $0,15\text{ m} / -$
 Náročnost: $+24$

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

Zlatík

Vyvolávací pocity: odvaha
 Schopnosti: žádné
 Rezistence: Vitální magie (6)
Imunity: Časoprostorová magie, Energetická magie, Materiální magie, Mentální magie, Investigativní magie, Psychické útoky
 Vlastnosti: $-7/+9/+3/-2/-3/-2$
 Odolnost: -14
 Výdrž: $+1$
 Rychlost: $+4$
 Smysly: $+1/+1/+4/+4/+3$
 Boj: $+7$
 Útok: $+3$
 Obrana: $+6$
 Ochrana: 0
 Zranění: dle zbraně
 Velikost: -23
 Rozměry: $0,1\text{ m} / -$
 Náročnost: $+51$

Zlatíky nelze chytit do žádné mechanické pasti. Ve svých skrýších mají bohatství v ceně 10–1000 zl (může být i větší či menší).

Zelenka blanokřídlá

Vyvolávací pocity: strach
 Schopnosti: Paralýza, Teleportace (mezi přírodní úrovní a Stínovým světem)
Rezistence: Psychické útoky (6)
 Imunity: Magie (veškerá známá)
 Vlastnosti: $-1/+7/-12/-4/-5/-1$
 Odolnost: $+3$
 Výdrž: $+5$
 Rychlost: $+5\text{ let}$
 Smysly: $+3/+2/+2/+3/+6$
 BČ: $+8$
 ÚČ: $+5$
 OČ: $+6$
 Ochrana: 0
 Zranění: 1 B
 Velikost: -1
 Rozměry: $1,5\text{ m} / 0,5\text{ m}$
 Náročnost: $+64$

Pokud je oběť paralyzovaná, pokusí se ji zelenka obalit svými křídly. To jí zabere $+14$ (4 kola), po tuto dobu se bere jako vyřazený protivník. Poté postavu přenesou do Stínového světa, kde je ochromena daleko silněji a larva v ní se vyklube za $+93$ (10 dní). Při tomto porodu oběť umírá.

Zilik

Vyvolávací pocity: radost
 Schopnosti: Vidění ve tmě I
 Rezistence: Iluze (4)
 Imunity: žádné
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (2) – 4. úroveň, Vidění ve tmě II – 6. úroveň
 Vlastnosti: $-6/+3/+7/-2/-3/-2$
 Odolnost: -16
 Výdrž: -2
 Rychlost: $+0$
 Smysly: $+2/+0/+1/+1/+2$
 Boj: $+3$
 Útok: $+0$
 Obrana: $+4$
 Ochrana: 0
 Zranění: dle zbraně
 Velikost: -22
 (dle libosti může zmenšit svou velikost až na -36)
 Rozměry: $0,1\text{ m} / -$
 Náročnost: $+51$

Zloděj světla

Vyvolávací pocity: strach
 Schopnosti: Pohlcování ohně, Slepota II, Vidění ve tmě III, Změna tvaru
 Rezistence: Iluze (8), Materiální magie (4), Neviditelnost (7), Mentální magie (6), Zmatení (3)
 Imunity: Jedy, Zbraně bez démona, Odsávání života, Paralýza, Slepota, strach, Zkamenění
 Nové schopnosti: Psychické útoky (theurg) – 5. úroveň, Zmatení – 8. úroveň, Slepota III – 9. úroveň
 Vlastnosti: $-/-/-/-6/-8/+6$
 Odolnost: $+7$
 Výdrž: $+4$
 Rychlost: $+2\text{ let}$
 Smysly: $-/-/-/+4/-$
 BČ: $-$
 ÚČ: $-$
 OČ: $+6$
 Ochrana: 10
 Zranění: $-$
 Velikost: $+11$
 Rozměry: různé
 Náročnost: $+78$

Přírodní bytosti

Karekul

Vlastnosti: $-3/+3/-8/-8/-9/-3$
 Odolnost: -7
 Výdrž: -2
 Rychlost: $+1$
 Smysly: $+0/+1/+6/+0/+0$
 BČ: $+1$
 ÚČ: $+1$
 OČ: $+2$
 Ochrana: 0
 Zranění: -1 B
 Velikost: -5
 Rozměry: $0,3\text{ m} / 0,5\text{ m}$

Cizí postavy

Adram Mirha

Člověk, muž, zloděj, 9. úroveň

Aizerin z Binarei

Člověk, muž, kněz (Aurion), 12. úroveň

Anaximus Rilondský

Hobit, muž, kněz (Siaron), 7. úroveň

Armel Tirgont (Stín)

Člověk, muž, zloděj, 13. úroveň

Arxela

Člověk, žena, čaroděj, 12. úroveň

Ctirad Levovlas

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

Drajgo Krvavec

Člověk, muž, zloděj, 9. úroveň

Dron

Člověk, muž, hraničář, 4. úroveň

Gidivor Vari

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Gojslava Prešernická

Člověk, žena, bojovník, 9. úroveň

Hi

Lesní skřítek, muž, zloděj, 12. úroveň

Iztok Celigojovič

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

Jalwin

Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň

Jan Bůrovský z Bůrova

Člověk, muž, 1. úroveň

Jarek Nibelíz

Člověk, muž, 2. úroveň

Jaroš

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

Josek Orlem

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

Joskiara Nandala

Hevren, žena, zloděj, 5. úroveň

Kazarda

Trpaslík, žena, bojovník, 17. úroveň

Koj Fin Chao

Lesní skřítek, muž, zloděj, 12. úroveň

Korský Děs

Člověk, muž, zloděj, 7. úroveň

Lat'c Fuo

Lesní skřítek, muž, zloděj, 6. úroveň

Lesana

Člověk, žena, kněz (Rianna), 8. úroveň

Murat Jochra

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

Naržian Šedý

Člověk, muž, zloděj, 21. úroveň, šedý drak

N'doma

Lesní elf, žena, zloděj, 11. úroveň

Pán zlodějů

Člověk, muž, zloděj, 17. úroveň

Pěšinka Zlatonohá

Hobit, žena, zloděj, 9. úroveň

Petar Varaxin

Lesní elf, muž, čaroděj, 14. úroveň

Radomir Dembowski

Člověk, muž, hraničář, 10. úroveň

Radoslav Mincekus

Člověk, muž, zloděj, 6. úroveň

Radwin

Člověk, muž, zloděj, 15. úroveň

Rawlak

Člověk, muž, zloděj, 10. úroveň

Saňa Taradžinská

Člověk, žena, zloděj, 6. úroveň

Svatava Exakerta

Člověk, žena, theurg, 10. úroveň

Tardul Wrep

Člověk, muž, bojovník, 3. úroveň

Trpimir Brugarič

Člověk, muž, bojovník, 4. úroveň

Vokouněk Vošáhlo

Hobit, muž, zloděj, 2. úroveň

Wilk Bruznicki

Člověk, muž, zloděj, 11. úroveň