

Asterion

Krajiny za obzorem II: Hranice šílenství – Sarindarské výsostné vody

Aplikace pravidel Dračího doupěte 1.6

Verze 1.1

Miloslav „Milosh“ Zaoral
Vojtěch „Kelghor“ Růžička

A. OBSAH

Tvorba postavy

- Rasy

Povolání

- Společné pro všechny povolání
- Psionik
- Válečník
- Alchymista
- Kouzelník
- Zloděj

Pravidla pro boj

- Tabulka zbrojí

Pravidla mimo boj

- Ceny a vybavení
- Artefakty
- Zvláštní místa

Bestiář

Cizí postavy

B. VÁŽENÝ PANE JESKYNĚ

Tento sešit obsahuje Aplikaci pravidel DrD 1.6 na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Jsou to především změny, které postihují jednotlivé postavy, konkrétně možnosti jejich ras a povolání. Následují

C. TVORBA POSTAVY

C.1 Rasy

Novou rasou vyskytující se v Sarindaru a jeho okolí je korull, byť jeho domovinou je Říše slepých bohů. Korullové v Sarindaru působí jako cizinci či návštěvníci a jen opravdu velmi málo zástupců této rasy zde žije trvale. Proto doporučujeme, aby Pán jeskyně používal korully spíše jako cizí postavy ve svých dobrodružstvích.

C.1.1 Korullové

Parametry korullů (výška, váha a pohyblivost) jsou stejné jako u krollů (viz PPZ). Každý korull je obdařen dvěma rodovými schopnostmi:

doplňky pravidel pro boj i mimo něj. Uveden je i seznam zvláštních míst a jejich působení v rámci pravidel, seznam artefaktů a jejich vlastností a na závěr bestiář a seznam cizích postav s jejich charakteristikami.

Mořská nemoc

Korullové nesnáší velké vodní plochy. Plavbu lodí přetrpí, jen pokud není jiná možnost dopravy. Všechny činnosti, jež provádí korullové na plavidlech jsou pro ně náročné, tj. mají postih k hodů na všechny činnosti -2. Tuto vrozenou schopnost mají všichni korullové a je pozůstatkem toho, co se s jejich rasou událo v dávných dobách, rasovým traumatem a zároveň prokletím.

Magie krve

Korull kouzelník je automaticky (resp. od té doby, co se u něj projeví magický talent) schopen čerpat magenergii ze sebe (za životy). Další způsoby čerpání magenergie z této kategorie, za stínové životy a úroveň se již musí naučit dle pravidel popsanych v AP FA.

TABULKA VLASTNOSTÍ

	Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
korull	11-16	5-10	13-18	12-17	3-18

TABULKA OPRAV

	Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
korull	+2	-4	+3	+1	0

D. POVOLÁNÍ

D.1 Společné pro všechna povolání

D.1.1 Výcvik v Námořní univerzitě v Sarindaru a v Hlubině

Zde jsou vypsány společné možnosti výcviku pro Námořní univerzitu v Sarindaru použitelné pro dobrodruhy. Podobný formát výuky později

používá i Hlubina. Následující schopnosti se lze proto naučit v obou zařízeních, dokonce se započítávají i výcviky naučené na univerzitě pro další využití v Hlubině (pokud má někdo jeden výcvik ve studijním programu univerzita, může jej využít při studiu v Hlubině pro stejný studijní program).

Cena na Námořní univerzitě: +40 %

Cena v Hlubině: +60 % nebo zcela zdarma v rámci vojenského výcviku vojáků Ostrovního království.

Každý se tu může věnovat několika kurzům. Po absolvování dvou výcviků získá bonus za daný studijní program.

- *Pobyt v hlubinách* – po absolvování tohoto programu ztrácí postava nevýhodu života suchozemců pod vodou. (Nadále nemá snížený stupeň všech vlastností -2. Viz AP ZHZM str. 7 - Úpravy základních vlastností).
- *Boj v hlubinách a na moři I* – postava získá bonus +1 do účinnosti k jednomu typu zbraně dle svého výběru. Typ zbraně musí být běžně používaný v boji na moři či pod hladinou (kopí, oštěp, harpuna, trojzubec) stejně tak jako krátké sečné zbraně používané především k boji na lodi (dýka, šavle, rapír nebo kord).
- *Boj v hlubinách a na moři II* – Pro vstup do tohoto programu je nutné nejprve absolvovat *Boj v hlubinách a na moři I*. Poté se lze vyškolit ve stejném typu zbraně, jako probíhal předchozí výcvik. Takto vycvičená postava získá pro daný typ zbraně další bonus +1 do ÚČ.
- *Základy námořnictví* – Postava se zdarma naučí jednu vybranou dovednost na “průměrně”. Má na výběr z těchto: *Astrologie, jízda na vodních nestvůrách* (funguje stejně jako jízda na leteckých nestvůrách), *konstrukce lodí, lodní navigace, ovládání plachet, plavání, veslování a zadržování dechu*.

D.1.2 Bojové kluby Pěstní ligy

Cena: +20 % až 70 %

Po dvou výcvicích v některém klubu Pěstní ligy získá postava +1 do ÚČ v boji beze zbraně (dle PPP). Tento bonus lze zvýšit až na +3 (avšak jen v těch nejprestižnějších školách), cena závisí na prestiži školy. Ve výjimečných případech (a především ne pouze za peníze, nýbrž za nějakou protislužbu) se mohou postavy naučit i bonus +1 do OČ. Závisí na PJ.

D.1.3 Výhoda pro postavy (viz RD)

D.1.3.1 Fešák (+1)

Výhoda: +1 char.

Předpoklad: Nemít tyto výhody / nevýhody: *Smraďoch, Kokta*.

Někdo je od přírody krásný(á), aniž by o sebe musel nějak zvlášť pečovat, zkrášlovat se a podobně. Obzvláště to platí u žen. Takovým osobám to zkrátka sluší, ať si na sebe oblečou cokoliv. Za fešáky se každý otáčí, a proto na sebe mohou občas přilákat nechtěnou pozornost.

O této výhodě je již zmínka v modulu Rukověť dobrodruha (kap. Co si přinášíš, S pravidly bez pravidel) v souvislosti s nevýhodou Ňouma (str. 49), ale doposud nebyla aplikovaná na DrD 1.6.

D.2 Psionik

D.2.1.1 Dotek bolesti

Magenergie: minimálně 3 magy

Vyvolání: 1 kolo

Jedná se o novou *Pasivní schopnost* Psioniků (viz FA). Fyzický dotek zasáhne nervový systém a odebere oběti 6–11 (1k6+5) životů. Za každé další 3 magy se zranění zvyšuje o 1k6 životů.

D.3 Válečník

D.3.1 Výcvik v Námořní univerzitě v Sarindaru

Cena: +100 %

Po pěti výcvicích se může jakýkoliv válečník naučit velet posádce *lodi – námořní velení*. Velení probíhá obdobně jako bojovníkova schopnost z PPE. Po pěti přestupech je bonus za velení +1 do ÚČ a po dalších 3 výcvicích +1 do OČ.

Tyto bonusy se počítají s bojovníkovou schopností *Velení*.

D.3.2 Výcvik v Hlubině

Cena: +50 %

Po třech výcvicích získá válečník bonus +1 k OČ v boji na moři i pod vodou. Po pěti výcvicích navíc získá cvik s jedním typem zbraně (+1 do ÚČ) - ten je použitelný v boji s humanoidním tvorem využívající zbraň v boji na moři i pod vodou.

D.4 Alchymista

D.4.1 Výcvik v Akademii vědění v Erinu

Cena: + 60 %

Podmínka: výcvik (studium) je určeno postavám od 6. úrovně

Výhody:

- Theurg při každém výcviku 20 % pravděpodobnost, že se naučí něco nového (např. se dozví o schopnosti nějaké vzdálenější sféry, tvorbu golemů, výrobu vdajů apod.)
- Při 2. výcviku bonus + 1 k hodů proti pasti při rozhrnování stříbrného závoje, *ovládnutí svých emocí* při pobytu ve Stínovém světě a na odolání *Geronskému šílenství*. Navíc se naučí *cestovat* po Stínovém světě.
- Při 3. výcviku bonus + 2 k hodů proti pasti při rozhrnování stříbrného závoje, *ovládnutí svých emocí* při pobytu ve Stínovém světě a na odolání *Geronskému šílenství*. Dále se naučí *rozpoznávat emoce* ve Stínovém světě.
- Na 6. úrovni možnost se naučit rozhrnovat stříbrný závoj metodou *Zničení a vytvoření tělesné hmoty*.
- Na 16. úrovni má theurg možnost naučit se rozhrnovat stříbrný závoj metodou *Oddělení duše od těla* (viz AP ZS).

D.4.2 Výcvik u Gildy Diery v Erinu

Cena: + 30 %

Výhoda: alchymista se naučí výrobu všech známých drog (viz ZP), ovšem pouze za předpokladu, že bude pro Gildu pracovat.

D.4.3.4 Podvodní bomba

magenergie: 2 magy

suroviny: 128 zl

základ: železná koule (400mn / 20zl)

trvání: ihned

výroba: 8 hodin doma

Platí pro ni obecně zcela stejná pravidla jako pro obyčejnou alchymistickou bombu (viz PPZ). Jediným rozdílem je způsob zapalování. To se provádí kouzlem *podpal bombu*, které vznítí

D.4.3 Nové předměty

D.4.3.1 Znamé

Tyto předměty se může naučit vyrábět alchymista po dvou výcvicích podstoupených v okolí Sarindaru, Hamanově zálivu, výcvikovém středisku Hlubina, nebo od podmořských národů.

D.4.3.2 Kranialith

magenergie: 12 magů

suroviny: 32 zl

základ: rostlina *urusa* (5zl)

trvání: 1 směnu

výroba: 5 kol

použití: požití

barva/chuť/zápach: 80/50/90

Tento speciální lektvar není příliš známý, avšak proti Kraniathanům velmi účinný. Má tmavě fialovou mléčnou barvu se zápachem po vejcích. Po vypití lektvaru získá postava na jednu směnu zvýšenou odolnost proti Kraniathanovu zvláštnímu útoku "ovládání mysli", získá bonus +2 na hod proti pasti.

D.4.3.3 Leptající roztok

magenergie: 10 magů

suroviny: 15 zl

základ: ocet a rybí tuk

trvání: 6 kol

výroba: 1 směnu

použití: vypuštění ve vodě

Tento roztok se rozlévá do vody a působí v poloměru 3 metry. Jeho přičiněním začnou měknout všechny přírodní zbroje, kůže, šupiny. A všichni tvorové, kteří využívají takovéto ochrany si svou kvalitu zbroje sníží o 2 (maximálně však na 0).

rozbušku uvnitř bomby, a může ji zapálit jakýkoliv kouzelník ovládající toto kouzlo.

D.4.3.5 Zatmívací inkoust

magenergie: 2 magy

suroviny: 30 zl

základ: inkoust z chobotnice

trvání: 1 směnu

výroba: 10 kol

použití: vypuštění ve vodě

Zatmívací inkoust je velmi podobný zlodějským dýmovnícím. Po vypuštění do vody obarví vodu do poloměru pěti sáhů, kde se razantně zhorší viditelnost. Všichni v tomto dosahu získají postih -3 na OČ i ÚČ, pokud se orientují především zrakem. Ti, kteří mají pravé vidění ve tmě, nezískávají postih, obdobně ti, mají vidění ve tmě (za šera) mají postih pouze -1.

D.4.3.6 Méně známé

Bílý náramek

magenergie: 31 magů

suroviny: 12 zl

základ: náramek z bílého zlata (bílé zlato 25 zl. do ceny není zahrnut způsob získání – výroba, padělání, nalezení apod.)

trvání: 1 rok

výroba: 1 hodina

Bílý náramek je poznávacím znamením agentů VlNy. Jedná se o tenký kroužek z bílého zlata bez ozdob, který umožňuje majiteli dýchat pod vodou, podobně jako Perleťový kolíček (viz AP HZM).

D.4.3.7 Ohnivá zbroj z roháče ginuri

magenergie: 100 magů

suroviny: 25 zl

základ: zbroj z roháče ginuri

trvání: 1 rok

výroba: 7 dní, doma

Několik málo sarindarských alchymistů zná způsob, jak krunýř z roháče ginuri magicky upravit, aby poskytoval rezistenci proti zranění přírodním ohněm, konkrétně 25 % u šupinové zbroje a 50 % u plátové zbroje. Cena takové zbroje je pak pětinasobná.

D.4.3.8 Mizející inkoust

Magenergie: 10 magů

Suroviny: 5 zl

Základ: inkoust

Trvání: 1 rok (?)

Výroba: 1 směna

Používá se v kombinaci s běžným inkoustem, kdy mezi řádky či na okraj listu napíšete zprávu tímto mizejícím inkoustem – ta po zahřátí (např. Ze spodu svíčkou) zmizí a zůstane pouze text napsaný tím běžným. Někteří agenti Plaveny, podobně jako v dobrodružství Krvavý příliv (Intermezzo v Maleně), jej používají k ukrývání zpráv raději než inkousty magické.

D.4.3.9 Neznámé

D.4.3.10 Krystaly ze Sarindarského opevnění

magenergie: 50 magů

suroviny: 100 zl.

základ: safír, diamant nebo agiaron

trvání: 26 let safír, 35 let diamant a 220 agiaron

výroba: 7 dní, doma

Jedná se o krystaly, jimiž byly vybaveny věže Sarindarského opevnění a strážné věže podél Skalní trasy v Bludných ostrovech. Krystaly pojímaly obrovské množství magenergie. Jejich kapacita se lišila podle druhu drahokamu a pohybovala se v rozpětí 500-15000 magů (500 mg safír, 1000 mg diamant, nad 1000 mg agiaron). V období klidu bývali krystaly z poloviny nabité, v době válek pak na 100 %. Dobýjeli je kouzelníci pomocí kouzla *Doplň magenergie* (viz AP NaS), případně alchymisté od 6. úrovně surovou magenergií. Na denní údržbu aktivního krystalu byly zapotřebí dva magy za každé kouzlo, jež bylo do krystalu vetknuto.

Nabité krystaly byly schopny metat tato kouzla: *Modré blesky* (PPZ), *Bílá střela* (PPP), *Ohnivá koule* (PPP), *Černý blesk* (PPP), *Ochrana před šípy* (PPP), *Ledová střela*, *Bublinové štítové kouzlo* (viz tyto aplikace). Přičemž ne každý krystal měl vetknuta všechna uvedená kouzla. Většinou se jednalo o dvě útočná a jedno obranné kouzlo. *Krystaly byly magicky napojeny na ovládací kamennou desku umístěnou na cimbuří věže, na které byly vyobrazeny symboly jednotlivých kouzel. Dotykem symbolu se příslušné kouzlo seslalo.* Poté se snížila zásoba magenergie v krystalu o hodnotu uvedenou u příslušného kouzla. Z krystalu bylo možné seslat jedno kouzlo za kolo.

D.5 Kouzelník

D.5.1 Výcvik v Námořní univerzitě v Sarindaru

Cena: +35 %

Lze se tu naučit jakékoliv kouzlo magie vody nebo vzduchu, i takové které jsou velmi málo známé (rozhoduje PJ, např. Bublinové štítové kouzlo).

Po dvou výcvicích je možnost se naučit živlovou magii vody a vzduchu, čerpání magenergie a

sesílání pomocí těchto elementů, po čtyřech výcvicích dokonce čerpání magenergie z živých tvorů nebo ze sebe sama.

D.5.1.1 Bublinové štítové kouzlo "Igني/Aquo/Terrum/Vente interdixit"

Magenergie: 10 magů na 5 kol.

Dosah: 0

Rozsah: kouzelník

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Element: dle zaklínadla (viz níže)

Obor magie: EO

Úroveň: 6.

Tímto kouzlem si může kouzelník zvýšit rezistenci na jeden element, a to o 50 % Nelze si zvýšit více rezistencí najednou tímto způsobem. Podle toho, jakému elementu se chce kouzelník bránit, zvolí příslušné zaklínadlo a následně vytvoří obrannou bariéru daného typu. Zaklínadlo *Igني interdixit* tedy chrání proti

D.5.2 Výcvik u Nekrohanzy v Paláci smrti v Sarindaru

Cena: + 50 %

Po třech výcvicích se postava může naučit nový způsob čerpání magenergie z *ostatků vodních tvorů* (+5 ZH). Jedná se o speciální kombinaci čerpání magenergie "z živých (mrtvých) tvorů" a "čerpání z okolí".

D.5.3 Výcvik v Akademii vědění v Erinu

Cena: + 60 %

Podmínka: výcvik (studium) je určeno postavám od 6. úrovně

- Při každém výcviku je možnost naučit se jednu z následujících schopností či kouzla:
 - Čerpání magenergie z *jiných živých bytostí* (viz AP FA).
 - Možnost naučit se jeden z rituálů *Haghar* nebo *Zambi* (viz AP FA).
 - Možnost naučit se kouzlo *Stříbrný opar* (viz AP ZZS).
- Při 2. výcviku bonus + 1 k hodů proti pasti při rozhrnování stříbrného závoje, *ovládnutí svých emocí* při pobytu ve Stínovém světě a na odolání

ohni, *aquo interdixit* proti vodě, *terrum* proti zemi a *vente interdixit* proti vzduchu.

Příklad: Kouzelník Bonixus brání nejvyšší věž při obléhání Sarindaru. Kirbegovi kouzelníci metají proti věži ohnivé koule a hrozí, že Bonixa popálí. Ten ale musí držet pozici, a tak vyčaruje *Igني interdixit*. Následující kolo věž zasáhnou dvě ohnivé koule a plamenný výbuch zasáhne i Bonixe. Celkové zranění je za 15 životů, ale protože Bonix na sobě měl bublinové štítové kouzlo proti ohni, zranění je jen poloviční, tedy $15/2 = 7,5 \Rightarrow 8$ životů.

Příklad 2: Trpaslík válečník Krawkuz, musí proběhnout pod padajícími kameny. Vytáhne svůj poslední svítek a vyčaruje z něj *Terrum interdixit*. Pak proběhne pod kamenopádem. PJ usoudí, že rána kameny je přesně ten typ zranění s elementem země. Jak Krawkuz probíhá pod padajícími kameny, dostane několik ran (6 životů), protože jej, ale proti zemi chránilo kouzlo, ztratí pouze $6/2 = 3$ životů.

Geronskému šílenství. Navíc se naučí cestovat po Stínovém světě.

- Při 3. výcviku bonus + 2 k hodů proti pasti při rozhrnování stříbrného závoje, *ovládnutí svých emocí* při pobytu ve Stínovém světě a na odolání *Geronskému šílenství*. Dále se naučí rozpoznávat emoce ve Stínovém světě. a tvořit *jednostranný portál* ve Stínovém světě.
- Při 5. výcviku možnost naučení se tvorby *oboustranných portálů* ve Stínovém světě.
- Na 6. úrovni možnost se naučit rozhrnovat stříbrný závoj metodou *Zničení a vytvoření tělesné hmoty*.

D.6 Zloděj

D.6.1 Výcvik v Pěstních klubech v Sarindaru

Cena: +10 %

Zloděj se po třech výcvicích v jakémkoliv pěstním klubu naučí lépe odhadovat nepřítele a jeho pohyb. Získá +1 do iniciativy v boji beze zbraně (viz PPP). Bonus lze akumulovat až na hodnotu +3 a lze jej využít jen v boji proti nepříteli beze zbraně.

D.6.2 Výcvik u Vlhy v Rilundu (Falešné mince)

Cena: + 20 % (pouze pro členy organizace Falešné mince)

Výhoda: možnost naučit se dovednosti *handlování, padělání*. Dále lupič získá bonus + 1 % za každý výcvik ke schopnosti *Odhad ceny* a k pravděpodobnosti *Odhalování padělků* (viz PPP).

D.6.3 Výcvik u Vlhy v Albireu a Koru (Černá ruka)

Cena: + 10 % (pouze pro členy organizace Černá ruka)

Výhoda: možnost naučit se dovednosti *handlování* a *akrobacie* (zejména pak hraní hazardních her).

D.6.4 Výcvik u Vlhy v Erinu (Přiliv)

Cena: + 10 % (pouze pro členy organizace Přiliv)

Výhoda: možnost naučit se dovednost *handlování* a získat přístup na černý trh s narkotiky.

D.6.5 Sicco

D.6.5.1 Zemské síť

Za zemi považujeme Sarindar a jeho okolí, Medovinu a Bludné ostrovy. Úroveň této země je 8. Síť jsou uvedeny v pořadí výkonná/výzvědná/vlivová/ochranná.

D.6.5.2 Městské síť

Úroveň měst Sarindar je 8 a Medoviny 2. Síť jsou uvedeny v pořadí výkonná/výzvědná/vlivová/ochranná.

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ V ÚŽINÁCH¹

Jméno	Sídlo	Úroveň síť	Úroveň sicca
Duna	Sarindar	4/8/4/8	21 (Vojtan)
Šupina	Sarindar	3/6/0/7	16
Černé prsty	Sarindar	10/9/0/10	23 (Zlatý)
Nekrohanza	Sarindar	0/5/0/5	16 (Bruun Hagelin)

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ V „DÁLAVÁCH“²

Jméno	Sídlo	Úroveň síť	Úroveň sicca
Vlna	Kor	9/7/1/9	23 (Zlatý)

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ V SARINDARU³

Jméno	Sídlo	Úroveň síť	Úroveň sicca
Kharovy noční stíny	Sarindar	3/4/0/4	16
Tajná služba ŘSB	Sarindar	0/3/0/3	14 (Kesquan Kasque)
Žebráci moře	Sarindar	2/1/0/2	9
Tajná služba Hiarů	Sarindar	0/3/2/3	22 (Leto Hiar)
Tajná služba Ormů	Sarindar	0/2/2/2	9 (Vaalim Orm)
Tajná služba Vanů	Sarindar	0/2/1/2	10 (Gill Vann)
Tajná služba Jenů	Sarindar	0/2/0/2	6
Tajná služba Dieriů	Sarindar	0/1/1/2	8

¹ Stav v době před Ostrovní válkou.

² Stav po pádu Sarindaru.

³ Stav v době před Ostrovní válkou.

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ V REFUGIÍCH

Jméno	Sídlo	Úroveň sítí	Úroveň sicca
Vlna	Kor	4/4/0/4	15 (kapitán Lintir)
Černé prsty	Albireo	4/4/0/4	14 (kapitán Perla)
Přiliv	Erin	5/4/0/4	16 (kapitán Pěna)
Falešné mince	Rilond	3/5/0/4	13 (kapitán Aton)

D.7 Kněz

V Sarindaru, před jeho pádem, našli zázemí kněží různých božstev, kteří zde mohli podstoupit výcvik. Církev Mauril, Sarapise a Ynnar Rút poskytovali svým věrným jisté výhody, viz níže. Kromě nich zde působily církve Dunril – paní vody, Siomena – pána větru, Sandol Kah a Šina.

D.7.1 Výcvik v Sarindaru (kaple Mauril a hřbitov)

Cena: + 10 %

Výhoda: Kněz či laik může získat po absolvování výcviku zeminu z Garsumu (viz SŽ) a může se stát členem organizace Věčná smrt (viz SŽ). Dále má přístup do řádové zahrady a k bylinkám účinkujícím proti nemrtvým, a tudíž je nemusí kupovat. Ostatní pomůcky vhodné

pro boj s nemrtvými má za sníženou cenu (v závislosti na počtu výcviků, loajalitě a úvaze PJ se sleva pohybuje od 25–75 %).

D.7.2 Výcvik v Sarapisově velkoherně v Sarindaru

Cena: + 50 %

Výhoda: Členství v Sarapisově církvi, to více než nějaké konkrétní výhody přináší společenskou prestiž mezi sarindarci a lukrativní práci pro velkorody.

D.7.3 Výcvik v Chrámu blaženosti (Ynnar Rút)

Cena: + 25 %

Výhoda: Magenergie, potřebná na výrobu lektvarů, za sníženou cenu (např. 5 % na 1. úr. a každou další úr. + 5 %).

E. PRAVIDLA PRO BOJ

E.1 Tabulka zbrojí

Název	KZ	Váha (mn.)			Cena (zl.)		
		A	B	C	A	B	C
Šupinová Ginuri	5	95	135	165	180	210	260
Plátová z Ginuri	7	225	320	385	550	600	650

F. PRAVIDLA MIMO BOJ

F.1 Ceny a vybavení

F.1.1 Zdanění sarindarců na

územní Tarských států

Tarské království: 20 % z provozování hazardních služeb. Ostatní podnikání 55 %.

Rilondské království: 20 % z finančních služeb. Ostatní podnikání 50 %.

Řečpospolitá Erinská: 20 % z prodeje narkotik a obchodu s produkty dovážené z území na jih a východ od Země šelem. Ostatní služby 60 %.

Tarosská doména: 20 % z provozování spedičních služeb. Ostatní podnikání 45 %.

F.1.2 Půjčky na území Rilonského království

Sarindarští „kupci“ mohou poskytovat finanční půjčky na základě dekretu vydaného *Ormovou peněžní společností* částky od 10 zl., při maximálním úroku 15 %. Půjčka poskytnutá za vyšší úrok je označovaná za lichvu. Lichváři v takovém případě hrozí peněžní trest, v opakovaných případech šatlava a ztráta licence.

F.1.3 Ormova velkobanka

Banka poskytuje *úschovu* mincí, drahých kovů, drahokamů, artefaktů, dokumentů a uměleckých předmětů. Tabulka níže určuje, za jakých podmínek. Pod vyplácením uložených částek je myšleno, jak dokáže banka plnit své povinnosti vůči zákazníkům v případě výběru hotovosti, informace v tabulce vycházejí z AP ZP.

Kromě vkladu cenností banka poskytuje *úvěry při* úrokové sazbě 10 %, minimální výše úvěru

činí 50 zl. (dlužník však musí ručit majetkem v téže hodnotě), splatnost se pohybuje od 1–10 let (dle výše úvěru).

Banka rovněž *směňuje* všechna běžně používaná platidla, tj. almindorské groše, storabské šulpy, danérské tolary, keledorské denáry, plavenské guldeny, gan-denhiry, přičemž poměr jednotlivých měn je stejný jako v AP ZP: 1 zl = 1 almindorský groš = 10/9 storabské zlaté šulpy = 1 danérský zlatý tolar = 1 keledorský zlatý denár = 1/6 plavenského velkého guldenu = 6/5 plavenského malého guldenu = 1/10 plavenských „drobných“ = 3/2 gan-denhiru = 1/17 atonu = 1/100 hexatonu. Kromě mincí je v bance možné směnit i drahokamy či slitky drahých kovů za mince, dle ceníku uvedeného v modulu Zlatá pavučina. Poplatek za směnu je 1 % ze směňované částky. Další službou banky je *odhad ceny* nemovitostí, drahokamů, šperků, uměleckých předmětů a ověření jejich pravosti. Cena takové služby se pohybuje mezi 2–5 % z hodnoty oceňovaného předmětu. Odhadce nebude schopen určit skutečnou hodnotu drahokamů, šperků a uměleckých předmětů, ale přibližnou. V takovém případě považuj pravděpodobnost odhadce jako by to byl lupič na 20. úrovni, dle PPP (př. u opracovaných drahých kamenů 90 %, u šperků 80 %, u obrazů 32 %).

Jméno	Běžný roční úrok	Bezpečnost	Vyplácení uložených částek
Ormova velkobanka	4 %	výborná	dobré

F.2 Artefakty

F.2.1 Amalova zbroj Ohnivého roháče

Plátová zbroj z krunýře roháče ginuri, kterou nosil Amal Lopat zvaný Ohnivý roháč. Jedná se o černé brnění, které neustále pableskuje ohnivým žiháním měnicí se podle úhlu pohledu. Ztratila po jeho smrti během obrany Medoviny někde v moři. Zbroj majiteli poskytuje tyto schopnosti:

- Kvalita zbroje je 9 (7 zbroj + 2 obranný démon)

- Zbroj poskytuje jeho nositeli rezistenci 50 % proti ohni (pokud by měl beze zbroje větší rezistenci, zbroj by mu ji snížila).
- Ovládání brouků – nositel zbroje může do jisté míry ovládat nedaleké brouky ginuri. To se projevuje tak, že brouci na nositele sami od sebe nezaútočí a v boji budou upřednostňovat jiné terče. A to do chvíle, kdy nositel zbroje nezaútočí (v tu chvíli až do následujícího setkání se s brouky tato schopnost přestává působit.)

- Zbroj má na den k dispozici 12 magů a ovládá tato kouzla: *Ohnivá koule*, *prasátko* (kouzlo chodcova meče, viz PPP), *oheň a ohnivý kruh*.
- Pro použití kouzla *prasátko* se zbroj vypadá jako by byla zlatá.
- Pokud je zbroj vystavena nadměrnému množství vody, přestávají působit všechny její schopnosti, jako by se jednalo o obyčejnou zbroj s KZ 5. Větším množstvím vody se myslí, pokud by do ní nositel spadl, nebo za dosti deštivého dne.
- Zbroj je na postavu velikosti B a váží 320 mn, pokud je zbroj mokrá (stejně podmínky jako pro ztrátu schopností), jakoby ztěžkne. Její váha se zvýší na 960 mn.
- Zbroj dává jejímu nositeli bonus + 1 k odolnosti při hodu na úžeh a úpal.

F.2.2 Roucho zpětné přeměny

Šedé roucho, do kterého chodí oblečen Harhaš Galamaat, zakrývá nejviditelnější stopy tvárnosti (přeměny ve skřeta).

- Plášť přidává +2 k OČ proti útokům zezadu.
- Po jeho nasazení, roucho iluzí zakryje nejviditelnější známky tvárnosti (rohovitá kůže, tesáky, špičaté uši, kostěné výrůstky a podobně. Nezakryje však změnu očí ani změnu (zhrubnutí) hlasu.
- Roucho může třikrát denně seslat kouzlo leť na jednu směnu.
- Pokud je držitelem roucha kouzelník, je schopen sesílat kouzlo leť, aniž by ho sám znal (roucho si od kouzelníka vybere potřebnou magenergii a samo kouzlo sešle). Takto seslané kouzlo stojí však pouze 1 mag na 5 kol a se zruší, pokud si majitel roucho sundá z ramen.
- Plášť vycítí nemrtvé. Jakmile se v okruhu 12 metrů od nositele nějaký objeví, plášť začne temně dunivě hučet. Majitel není schopen poznat přesnou polohu nemrtvého pouze ví o jeho bezprostřední blízkosti.

- Výše zmíněná vlastnost má dvojí ostří, poněvadž se výroba pláště lehce nepovedla. Stejně jako majitel vycítí nemrtvé, nemrtví vycítí jeho, a to do vzdálenosti 9 metrů.

F.2.3 Zrcadla čtyř

Jedná se o čtyři soustavy tří magických zrcadel zdobených v arvedanském stylu s vyvedenými jmény rodů, které umožňují komunikaci na dálku s ostatními patrony velkorodů. Tři zrcadla jsou rozestavena v trojúhelníkovém diagramu vyrytém do podlahy, kde každému z nich je určeno přesně vymezené místo, v místě pomyslného těžiště stává patron.

- 1 Soustava ve vlastnictví Dieryů: zrcadla se jmény Hiara, Orm, Van
- 2 Soustava ve vlastnictví Hiarů: zrcadla se jmény Diery, Orm, Van
- 3 Soustava ve vlastnictví Ormů: zrcadla se jmény Diery, Hiara, Van
- 4 Soustava ve vlastnictví Vanů: zrcadla se jmény Diery, Hiara, Orm

Zrcadla se aktivují vstupem do diagramu a vyslovením hesla, které znají pouze patroni rodů a často jej, kvůli bezpečnosti, mění. Poté se jejich plocha zavlní a objeví se v nich obrazy dalších osob (během několika let používání si patroni domluvili pravidelné schůzky v konkrétní dobu).

Uživatel zrcadla může skrze něj sdělit ostatním jedenkrát denně zprávu v délce 24 slov (počítá se počet slov vyslovených jednou osobou v celé konverzaci). Při komunikaci nemusejí být přítomni všichni patroni současně.

F.3 Zvláštní místa

F.3.1 Léčebné vojenské centrum

Poskytuje ošetření zranění za pomoci chirurgie, dále léčbu různých nemocí, otrávení a podobně za pomoci magie. Konkrétní úkony, jako příklad, shrnuje tabulka níže:

Zranění	Úkon	Cena
Fyzické zranění	Chirurgie (2–7 žvt.)	5 zl.
Nemoc (např. šapat pustník)	Uzdrav nemocného	10 zl.
Otrava	Neutralizuj jed	7 zl.

F.3.2 Sarapisova velkoherna a Velechrám Sarapise v Erinu

Po vykonání modlitby zde získá postava na jeden den obrovské štěstí (viz VTB, zázrak Šťastný den). Jakékoliv hody, co je nucena provádět, může hodit dvakrát a vybrat si ten výhodnější hod. Taková postava však v daný den nesmí hrát žádnou hazardní hru ve zdejší herně.

F.3.3 Kaple Mauril v Sarindaru

Mauriláni ze zdejší kaple mohou zájemcům zdarma poskytnou svčenu vodu a svčeni zbraní. Ty proti nemrtvým poskytují bonus v boji +2/+4/+8 k ÚČ dle stupně kněze (viz AP VTB). Dále, za symbolickou cenu, byliny působící proti nemrtvým (viz AP NS). Kněží Paní země a její laikové zde mohou podstoupit výcvik a získat svatou zeminu z Garsumu (viz SŽ).

F.3.4 Ruiny Sarindaru

Ruiny jsou magicky nestálé, každé mrtvé tělo zde má šanci vstát a začít svůj neživot. K oživení může (a často dochází) bezprostředně po smrti postavy, ale i mnoho let potom. Postupujte stejně jako u pasivní nekromancie. Jediná možnost, jak se tomuto bránit je kompletní zničení těla (nejlépe ohněm), nebo použití byliny Jasmínku požehnaného (viz NS), svčeni kněží apod.

F.3.5 Soutěska beznaděje

Plavba skrz ni se považuje jako plavba po řece (viz PPP, str. 84), síla proudu je 6.

F.3.6 Sarindarské refugium v Jižním Erinu

V Erinském refugiu, kde se vyrábí ve velkém množství různé omamné látky, je v ovzduší mnoho škodlivých výparů. Kdokoliv navštíví tuto oblast, může se jimi otrávit. Past je Odl ~ 3 ~ nic/ nevolnost (zvracení). Otrava se projeví po několika (1k6) hodinách a zmizí nejdříve po 24 hodinách pobytu mimo refugium.

G. BESTIÁŘ

G.1 Myšlenkové bytosti

Každá bytost se již tradičně může vyskytovat v nižší a vyšší verzi, nově se můžete setkat

s třístupňovou hierarchií některých z nich. Jedná se o nejvyšší verze daných bytostí s vlastním jménem. Prastaré a mocné tvory, kteří mají za sebou mnohdy několik inkarnací, například *Opu'ga'chan* (nejvyšší Lávový mokřan), *Vas'te'vasan* (nejvyšší Ohnivý děs) a *Marvaluvor* (nejvyšší Sirné mračno).

G.1.1 Nová vlastnost

Žár – bytost pouhou svojí přítomností ohřívá okolní vzduch na vysokou teplotu, až se fyzická přítomnost v její blízkosti stává nesnesitelnou. Horký vzduch vyvolává dušnost, způsobuje značné popáleniny a puchýře.

G.1.2 Bloudící (páchnoucí zombie)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: pasivní odsávání života (1), strach, ohnivý dech (viz schopnost Dech z ČT)

Rezistence: magické zbraně (50 %), magie ohně (50 %)

Imunity: obyčejné zbraně, oheň

Zranitelnost: posvěcené zbraně, svčená voda, stříbrné zbraně

Životaschopnost.: 3

Útočné číslo: (+1 + 3/+1) = 4/+1 (pařáty) + 2-7 žvt. zranění ohněm

Obranné číslo: (2+1) = 3

Odolnost: 10

Velikost: A-C

Pohyblivost: 15 / humanoid (ale neunavuje se)

Intelligence: 2

Charisma: 2

ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 100

Nižší Sirné mračno disponuje 1k10 Bloudících, vyšší 2k10 a Marvaluvor 4k10.

G.1.3 Černý kostlivec

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: paralýza (Odl ~7~ nic/paralýza na 1-6 kol), strach, maskování (20)

Rezistence: ohnivá magie (25 %), magie země (25 %)

Imunity: strach, střelné zbraně, oheň

Životaschopnost.: 2

Útočné číslo: $(+1 + 3/+1) = 4/+1$
(pařáty) + 2-7 žvt.
zranění ohněm

Obranné číslo: $(2+1) = 3$

Odolnost: 10

Velikost: A-C

Pohyblivost: 15 / humanoid (ale
neunavuje se)

Intelligence: 2

Charisma: 3

ZSM: 10 (nemůže vyvolat
mentální souboj)

Zkušenost: 100

Černé kostlivce (nižší) umí vyvolat všechny
verze Lárového mokřana.

G.1.4 Gorthar (Uk'goh'thwar), nižší

Vyvolávací emoce: nenávisť

Vlastnosti: dech, útoky na zbraně (pasivní - 15),
útoky na brnění (4)

Rezistence: obyčejné zbraně (50 %), paralýza
(25 %), magie země (50 %), magie ohně (50 %)

Imunity: střelba, zkamenění, jedy, paralýza,
slepota, strach, odsávání života

Zranitelnost: magie vody

Životaschop.: 6

Útočné číslo: $(+6 + 5/+2) = 10 / +2$ (tlama)

Obranné číslo: $(+1 + 6) = 7$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 21/plaz

Intelligence: 3

Charisma: 2

ZSM: 11 (nemůže vyvolávat
mentální souboj)

Zkušenost: 500

G.1.5 Gorthar (Uk'goh'thwar), vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť

Vlastnosti: dech, útoky na zbraně (pasivní - 25),
útoky na brnění (6)

Rezistence: obyčejné zbraně (50 %), paralýza
(50 %)

Imunity: magie ohně, magie země, střelba,
zkamenění, jedy, paralýza, slepota, strach,
odsávání života

Zranitelnost: magie vody

Životaschop.: 12

Útočné číslo: $(+9 + 5/+2) = 14 / +2$ (tlama)

Obranné číslo $(+3 + 9) = 12$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 21/plaz

Intelligence: 5

Charisma: 2

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální
souboj)

Zkušenost: 750

G.1.6 Lárový mokřan, nižší

Jedná se o pokřivenou variantu bytosti **Mokřan**
(ČT), který se za dlouhé roky svého života naučil
nekromancii

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: žár (Odl ~ 5 ~ nic / popáleniny 3–8
žvt.), maskování v lávě (20), vidění ve tmě (za
šera), nekromancie (aktivní – Černí kostlivci)

Rezistence: magie ohně (50 %), paralýza (50 %)

Imunity: oheň, strach

Zranitelnost: magie vody (2)

Životaschop.: 5

Útočné číslo: $(+4 + 3) = 7$ (ruce)

Obranné číslo $(0 + 3) = 3$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 16 / humanoid

Intelligence: 3

Charisma: 2

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální
souboj)

Zkušenost: 110

G.1.7 Lárový mokřan, vyšší

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: žár (Odl ~ 7 ~ popáleniny 3–8 žvt. /
popáleniny 4–14 žvt.), magie ohně, maskování
v lávě (15), regenerace (2), vidění ve tmě (za
šera), nekromancie (aktivní – Černí kostlivci),
rychlost (dvojnásobná)

Rezistence: magie ohně (80 %), psychické
útoky (25 %)

Imunity: oheň, paralýza, strach

Zranitelnost: magie vody (2)

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+5 + 4) = 9$ (ruce)

Obranné číslo: $(+2 + 4) = 6$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 16 / humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 4

ZSM: 18 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 300
Magenergie: 30 magů

G.1.8 Opu'ga'chan (Lávový mokřan, nejvyšší)

Největší a nejstarší známý Lávový mokřan, toho času ve službách Letha.

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: žár (Odl ~ 7 ~ popáleniny 4–14 žvt. / popáleniny 8–28 žvt., trvání 1 kolo / ihned), magie ohně, maskování v lávě (10), regenerace (6), vidění ve tmě (pravé), nekromancie (aktivní – Černí kostlivci), odsávání života (1), rychlost (trojnásobná)

Rezistence: magie ohně (80 %), psychické útoky (25 %), magické zbraně (50 %)

Imunity: oheň, paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, stříbrné zbraně, útočná magie vzduchu, odsávání života, slepota

Zranitelnost: magie vody (2), svěcená voda (2)

Životaschop.: 12

Útočné číslo: (+5 + 4) = 9 (ruce)

Obranné číslo: (+5 + 4) = 9

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 16 / humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 4

ZSM: 21

Zkušenost: 1500

Magenergie: 60 magů

G.1.9 Ohnivý děs, nižší

Jedná se o pokřivenou variantu bytosti Epyra (ČT).

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: magie ohně, vidění ve tmě (pravé), slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ slepota na 1–6 kol / 7–12 kol).

Rezistence: obyčejné zbraně (50 %)

Imunity: paralýza, strach, jed, kyselina, magie ohně, odsávání života, slepota

Zranitelnost: magie vody (2), svěcená voda (2)

Životaschop.: 3 + 2

Útočné číslo: (+1 + 4/+1) = 5/+1 (parohy), (+1 + 3) = 4 (kopyta)

Obranné číslo: (+2 + 1) = 3

Odolnost: 12

Velikost: C
Pohyblivost: 16 / zvěř
Intelligence: 3

Charisma: 13

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 80

Magenergie: 15 magů

G.1.10 Ohnivý děs, vyšší

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: magie ohně, vidění ve tmě (pravé), slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ slepota na 1–6 kol / 7–12 kol + zranění 2–7 životů), teleportace (místní, neřízená), útoky na zbraně (pasivní – 2)

Rezistence: magické zbraně (50 %)

Imunity: paralýza, strach, jed, kyselina, magie ohně, odsávání života, obyčejné zbraně, slepota

Zranitelnost: magie vody (2), svěcená voda (2)

Životaschop.: 5 + 2

Útočné číslo: (+3 + 4/+1) = 7/+1 (parohy)
(+3 + 3) = 6 (kopyta)

Obranné číslo: (+3 + 1) = 4

Odolnost: 18

Velikost: D

Pohyblivost: 22 / zvěř

Intelligence: 5

Charisma: 15

ZSM: 18

Zkušenost: 250

Magenergie: 45 magů

G.1.11 Vas'te'vasan (Ohnivý děs, nejvyšší)

Největší a nejstarší známý Ohnivý děs, toho času ve službách Letha.

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: magie ohně, vidění ve tmě (pravé), slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ slepota na 1–6 kol / 7–12 kol + zranění 2–7 životů), teleportace (místní, neřízená), útoky na zbraně (pasivní – 2), žár (Odl ~ 7 ~ popáleniny 4–14 žvt. / popáleniny 8–28 žvt.), odsávání života (1), rychlost (dvojnásobná), strach

Rezistence: magické zbraně (50 %), stříbrné zbraně (50 %)

Imunity: paralýza, strach, jed, kyselina, magie ohně, odsávání života, obyčejné zbraně, slepota

Zranitelnost: magie vody (2), svěcená voda (2)
 Životaschop.: 15 + 2
 Útočné číslo: (+5 + 4/+1) = 9/+1 (parohy)
 (+5 + 3) = 8 (kopyta)
 Obranné číslo: (+5 + 1) = 6
 Odolnost: 21
 Velikost: D
 Pohyblivost: 22 / zvěř
 Inteligence: 10
 Charisma: 18
 ZSM: 21
 Zkušenost: 2200
 Magenergie: 90 magů

G.1.12 Salamandr vodní, nižší

Vyvolávací emoce: sobectví
Vlastnosti: jed (Odl ~ 7 ~ nic / 4–14 žvt.), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: magie ohně (50 %)
Imunity: oheň, magie vody, jedy, slepota, strach
Zranitelnost: magie vzduchu (2)
 Životaschopnost: 5
 Útočné číslo: (+1 + 4) = 5 (tlama) + jed
 Obranné číslo: (+2 + 5) = 7
 Odolnost: 15
 Velikost: A
 Pohyblivost: 16 / plaz
 Vytrvalost: 12 / plaz
 Inteligence: 2
 Charisma: 8
 ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)
 Zkušenost: 250
 Poklady: kůže, kožená zbroj z ní má KZ 4

G.1.13 Salamandr vodní, vyšší

Vyvolávací emoce: sobectví
Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ 2–7 žvt. / 6–21 žvt., může i plivat do očí oběti: Obr ~ 8 ~ nic / zásah), vidění ve tmě (pravé), magie vody, rychlost (dvojnásobná)
Rezistence: obyčejné zbraně (50 %)
Imunity: magie vody, magie ohně, jedy, slepota, paralýza, strach
Zranitelnost: magie vzduchu (2)
 Životaschopnost: 8
 Útočné číslo: (+2 + 4) = 6 (tlama) + jed
 Obranné číslo: (+3 + 5) = 8

Odolnost: 18
 Velikost: B
 Pohyblivost: 16 / plaz
 Vytrvalost: 12 / plaz
 Inteligence: 4
 Charisma: 10
 ZSM: 18 (nemůže vyvolat mentální souboj)
 Zkušenost: 750
 Magenergie: 25 magů
 Poklady: kůže, kožená zbroj z ní má KZ 5

G.1.14 Salamandr krystalický (Uk'sembare'dahwa), nižší

Jedná se tvůrce žvlů (PP), známého i jako krystalický salamandr
Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: žár (Odl ~ 5 ~ nic / popáleniny 3–8 žvt.), slepota (po 5 kolech boje každé kolo Odl ~ 6 ~ nic /slepota na 1-3 směny), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: magie země (50 %)
Imunity: oheň, magie ohně, slepota, zkamenění, paralýza, strach
Zranitelnost: magie ohně (2)
 Životaschopnost: 5
 Útočné číslo: (+1 + 4) = 5 (tlama)
 Obranné číslo: (+2 + 5) = 7
 Odolnost: 15
 Velikost: A
 Pohyblivost: 16 / plaz
 Vytrvalost: 12 / plaz
 Inteligence: 2
 Charisma: 8
 ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)
 Zkušenost: 250

G.1.15 Salamandr krystalický (Uk'sembare'dahwa), vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: žár (Odl ~ 7 ~ popáleniny 3–8 žvt. / popáleniny 4–14 žvt.), slepota (po 5 kolech boje každé kolo Odl ~ 8 ~ slepota na 1 směnu / trvalá slepota), vidění ve tmě (pravé), magie ohně
Rezistence: obyčejné zbraně (50 %)
Imunity: oheň, magie ohně, magie země, slepota, zkamenění, paralýza, strach
Zranitelnost: magie ohně (2)
 Životaschopnost: 8

Útočné číslo: (+2 + 4) = 6 (tlama) + jed
 Obranné číslo: (+3 + 5) = 8
 Odolnost: 18
 Velikost: B
 Pohyblivost: 16 / plaz
 Vytrvalost: 12 / plaz
 Inteligence: 4
 Charisma: 10
 ZSM: 18 (nemůže vyvolat mentální souboj)
 Zkušenost: 750
 Magenergie: 25 magů

G.1.16 Sirné mračno, nižší

Jedná se o pokřivenou variantu bytosti **Mlha** (NaS).

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: magie ohně, magie vzduchu, nekromancie (aktivní – Bloudící), strach, změna tvaru, žár (Odl ~ 5 ~ nic / popáleniny 3–8 žvt.), útoky na brnění (1)

Rezistence: ohnivá magie (30 %), vzdušná magie (30 %), magie země (30 %)

Imunity: oheň, paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, odsávání života, slepota, střelba, zkamenění

Životaschop.: 6

Útočné číslo: (– 4 + 5) = 1 (do OČ oběti se nepočítá kvalita zbroje)

Obranné číslo: (– 4 + 0) = 0

Odolnost: 14

Velikost: D

Pohyblivost: 6/magický tvor

Inteligence: 2

Charisma: 2

ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 350

Magenergie: 24 magů

G.1.17 Sirné mračno, vyšší

Jedná se o pokřivenou variantu bytosti **Mlha** (NaS)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: magie země, magie vzduchu, nekromancie (aktivní – Bloudící), strach, změna tvaru, žár (Odl ~ 7 ~ popáleniny 3–8 žvt. / popáleniny 4–14 žvt.), trvání 1 kolo / ihned), útoky na brnění (2)

Rezistence: ohnivá magie (50 %), vzdušná magie (50 %), stříbrné zbraně (50 %), magické zbraně (50 %)

Imunity: oheň, paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, magie vzduchu (útočná kouzla), odsávání života, slepota, magie země, střelba, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 10

Útočné číslo: (– 4 + 7) = 3 (do OČ oběti se nepočítá kvalita zbroje)

Obranné číslo: (– 4 + 2) = 0

Odolnost: 16

Velikost: D

Pohyblivost: 7/magický tvor

Inteligence: 10

Charisma: 3

ZSM: 21

Zkušenost: 1000

Magenergie: 36 magů

G.1.18 Marvaluvor (Sirné mračno, nejvyšší)

Největší a nejstarší známé Sirné mračno, toho času ve službách Letha.

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: magie země, magie vzduchu, magie ohně, nekromancie (aktivní – Bloudící), strach, odsávání života (1), žár (Odl ~ 8 ~ popáleniny 4–14 žvt. / popáleniny 8–28 žvt., trvání 1 kolo / ihned), útoky na brnění (3)

Rezistence: ohnivá magie (80 %), vzdušná magie (80 %), magické zbraně (50 %)

Imunity: oheň, paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, stříbrné zbraně, útočná magie vzduchu, odsávání života, slepota, magie země, střelba, zkamenění, zmatení

Zranitelnost: magie vody, svěcená voda

Životaschopnost: 23

Útočné číslo: (– 4 + 7) = 3 (do OČ oběti se nepočítá kvalita zbroje)

Obranné číslo: (– 4 + 2) = 0

Odolnost: 21

Velikost: E

Manév. schop: 8/magický tvor

Pohyblivost: 13/magický tvor

Inteligence: 18

Charisma: 8

ZSM: 36 (umí vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 8 300
Magenergie: 72 magů

H. CIZÍ POSTAVY

Abal Zubar: člověk, bojovník, 12. úr.
Alfio: člověk, zloděj, 4.ú.
Amal „Ohnivý roháč“ Lopat: člověk, bojovník, 12.ú.
Amala "Diery" Jenová: nekromantka (spiritistka) a čarodějka na 14.ú.
Andrej Swarovic: námět Božský gambit, kněz (Dreskan) 13 úr
Arnoszt Levitowski: člověk, šermíř, 15.ú.
Astralien: člověk, čaroděj, 14.ú.
Ašarak: člověk, nekromant – spiritista, 28. úr.
Augustin Diery V.: člověk, schopnosti theurga a mága na 26.ú.
Ausilio Diery: býv. Komodor Sarindaru, člen Žluté zhouby, člověk, šermíř, 10. úr.
Basileo Hiara: člověk, kněz (Sarapis) 10. úr.
Birr: trpaslík (giab), nekromant (animatik) animatik, 8. úroveň
Blagdad er Sildan: námět Božský gambit, člověk, válečník 4. úr.
Borean Diery II: člověk, mág, 19.ú.
Bruun Hagelin: trpaslice (upírka), nekromantka – spiritistka, 18.ú.
Carular Hiara: člověk, bojovník 1. úr
Cilia Hiarová: člověk, zloděj, 1. úr
Claudio Orm VIII.: člověk, bez povolání, 1.ú.
Claudio Orm: finančník, Taros, vyjednávací schopnosti zloděje na 5 úr.
Coreon: člověk, mág, 21.ú.
Cyprus Orm III.: člověk, šermíř, 9.ú.
Čakorek: mág ve službách Kirbega, hevren, šaman 12. úr.
Čergavec: člověk (skřet), chodec, 8.ú.
Damara Ormová: člověk, zloděj, 2.ú.
Daria Vannová: člověk, kněžka (Ynnar Rúť), 17. úr.
Dario Vann: sarindarský admirál, schopnosti šermíře na 16. a zloděje na 4. úr.
Dijana Radičová: člověk, nekromantka (animatička), 15.ú.
Dinie Hiarová: člověk, alchymistka 5 úr.
Dorena: člověk, druid (pouštní), 8. úr.
Dunam Cohen: člověk, lupič, 11. úr.
Dynora Ormová: člověk, zloděj, 2.ú.
Dyrrm: trpaslík (giab), nekromant (animatik), 6. úroveň, čaroděj (runová magie), 8. úroveň

Eberhard Dlouhý: upír, šermíř 17 úr. a čaroděj 15 úr.
Ellia Vannová: člověk, kněz (Kenwalla), 13. úr.
Elio Vann: člověk, kněz (Kenwalla), 13. úr.
Emilio: kapitán fuchanu Paní, člověk, válečník, 5. úr.
Ettore Vann: člověk, válečník, 1. úr.
Filippa Hiary: Pouštní růže, člověk, druid, 16. úr.
Finela Ormová: člověk, bez povolání, 1.ú.
Fiorenza Hiary: člověk, chodec 14. úr
Gavin Hiary: člověk, generál, šermíř na 12. úr.
Gherrk: korull (skřet), chodec, 9. úroveň
Giada Hiary: člověk, sicco 8. úr.
Gill Vann V: člen Pětky, člověk, sicco 10. úr.
Gill Vann VI.: člověk, chodec, 8.ú.
Gnoselle Vannová: člověk, sicco 14. úr.
Guillia Vannová: člověk, hraničář 1. úr
Gustina Diery: člověk, theurg, 10.ú.
Harhaš Galamaat: trpaslík, mág a čaroděj, 21.ú.
Hjalmar Tjugondegad: trpaslík, kněz (Ynnar Rúť), 16.ú.
Ivan "Pantáta" Miratič: člověk, schopnosti lupiče a sicca na 16.ú.
Jaroš Vokřáň: námět Mrtvý orel, člověk, hraničář 1. úr.
Jendonohý Reglen: námět Božský gambit, člověk, zloděj, 5 úr.
Jeroen Jenová: člověk, bez povolání, 1.ú.
Jurij Baraat: člověk, kněz (Sandol Kah), 8.ú.
Kamaal Ragab: člověk, nekromant (animatik), 19.ú.
Kapitán Pěna: člověk, sicco, 16. úroveň
Kasquan Kasqwe: korull, sicco, 14.ú.
Kilon: barbar, válečník, 5.ú.
Leto Hiara III.: patron rodu, Albireo, sicco 24 úr. a mág 6. úr.
Leto Hiara III: člen Pětky, člověk, sicco 22 úr.
Leto Hiara ml.: člověk, šermíř 12 úr.
Livena Ormová: člověk, bez povolání, 1.ú.
Marie Josephine Antoine Fantová: člověk, nekromant (animatik), 11.ú.
Martyn "Žralok" Kaprzik: člověk, bojovník, 9.ú.
Maryla Šílená: člověk, bojovník, 9.ú.
Meneo Hiara V.: člověk, pyrofor 6 úr.
Michael Nowak: člověk, lupič, 7.ú.
Mineas Orm: člověk, zloděj, 5.ú.
Mirela: člověk, sicco na 7. úr., hraničář na 5.ú.
Mírko Vrbič: člověk, zloděj, 2.ú.
Mirosław Zigler: člověk, kněz (Sarapis), 15.ú.

Nevio Vann: člověk, čaroděj, 12. úr.
Ni Xia: skřítek, mág ve službách Kirbega, skřítko, čaroděj 14. úr.
Nimitat: člověk (šošar), hraničář, 5. úroveň
Nombiratze: numon, chodec, 14.ú.
Oleena: člověk, druidka (pouštní), 13.ú.
Olivien Loďař: člověk, vyjednávací schopnosti zloděje na 2 úr.
Olmen Vann: člověk, bez povolání, 1.ú.
Omar Hamuud: člověk, kněz (Dreskan), 15.ú.
Ondřej Větroplach: člověk, kněz (Siaron), 5.ú.
Ota Kaarek: člověk, chodec, 7.ú.
Pjotr Jagavoj: člověk, čaroděj, 14. ú.
Renek Slawický: člověk, šermíř, 10.ú.
Rihaad: nekromant (animatik), 15.ú.
Rixo: člověk (giab), nekromant (animatik), 11. úroveň
Rupvaj: seveřan, bojovník, 7. ú.
Sadalin: člověk, nekromant (animatik) na 16.ú., esencialista na 7.ú.
Sinnihixan Anitil: verithián, Čaroděj (vitální magie), 16. ú.
Slavoj Hnědý: člověk, lovec přízraků, 18. ú.
Sormon Lovec: námět Božský gambit, bojovník, 8. ú.
Stará Mať: námět Mrtvý orel, člověk, alchymista, 5. ú.
Sviija Jagavojovová: člověk, psionik 12. ú

Šagrat Kulhavec: námět Mrtvý orel, člověk, válečník, 3. ú.
Šrak Urkat: ork, pyrofor, 10.ú.
Tarnid "Černá vdova": člověk, sicco, 18.ú.
Tibias Oleb: člověk, bez povolání, 1.ú.
Tor-Tor: ork, theurg i pyrofor, 12.ú.
Tříprstý Mich: námět Božský gambit, člověk, lupič, 18 ú.
Tuvela Ormová: člověk, lupič, 6.ú.
Uršak Boghar: vodní skřet, bojovník, 13.ú.
Utalak: asirijec, chodec, 9.ú.
Vaalim "Kapitán Aton" Orm: člověk, sicco a kněz (Bohatec) na 13.ú.
Vagran Žahavec: námět Mrtvý orel, člověk, nekromant (animatik), 10.ú.
Valerio Hiara: člověk, vyjednávací schopnosti zloděje na 5 ú.
Vanix er Sirwen: námět Božský gambit, člověk, kněz (Dunril), 12 ú.
Varhas plamen: člověk, kněz (Faeron), 8. ú.
Vasšír: člověk (šošar), válečník, 3. úroveň
Vašerách: člověk, čaroděj (rituální magie), 7. úroveň
Vigor Jen I.: člověk, šermíř, 13.ú.
Vigor Jen: člověk, šermíř, 16.ú.
Vojtan „pan Žlutý“ Orebič: člověk, sicco, 21.ú.
Zajaad Fadil: člověk, šermíř, 11. ú.
Zlatík "Zlatý" Borůvka: hobit, sicco na 23.ú., kněz (Bohatec) na 6.ú.