

Asterion

Krajiny za obzorem II: Sarindarské výsostné vody

Aplikace pravidel Dračího doupěte 1.6

Tvorba postavy

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.

Korullové

Parametry korullů (výška, váha a pohyblivost) jsou stejné jako u krollů (viz PPZ).

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 hodu 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 (Rasová ZS)

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

Povolání

Společné pro všechna povolání

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 univerzity, 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*.

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.

Výhoda pro postavy (viz RD)

Fešák (+1)

Výhoda: +1 char.

Předpoklad: Nemít tyto výhody / nevýhody: *Smrad'och, 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.

Psionik

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.

Válečník

Výcvik

Námořní univerzita 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 sčítají s bojovníkovou schopností *Velení*.

Hlubina

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.

Alchymista

Výcvik

Akademii vědění v Erinu

Cena: + 60 %

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

Výhody:

- Stínový svět (viz AP ZZS):
 - Na 6. úrovni možnost se naučit rozhrnovat stříbrný závoj metodou *Zničení a vytvoření tělesné hmoty*.
 - Při 2. výcviku bonus + 1 k hodu 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 hodu 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.
- Dále má theurg při každém výcviku 20 % pravděpodobnost, že se naučí něco nového (např. se dozví o schopnosti nějaké vzdálenější sféry, tvorbu golemů, výrobu vdajů apod.)
- Na 16. úrovni má theurg možnost naučit se rozhrnovat stříbrný závoj metodou *Oddělení duše od těla* (viz AP ZZS).

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.

Nové předměty

Známé

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

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", tj. získá bonus +2 na hod proti pasti.

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).

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

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 dýmovnicím. 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.

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 apodob.)

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).

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.

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.

Neznámé

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 %. Dobíjeli 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.

Černý alchymista

Při výcviku kdekoliv u Nekrohanzy, v UK nebo Sarindaru se černý alchymista naučí tyto nové předměty a implantáty.

Nové předměty

Sluneční mast

magenergie: nic

suroviny: 10 zl

základ: sádlo z inteligentního humanoida

trvání: 1 den

výroba: 1 hodinu (ale v jakkoliv velkém množství najednou)

použití: pomazání se (trvá 20 kol)

Sluneční mast vymysleli černí alchymisté pro potřeby jejich upírů. Jedna dávka masti vydrží na celý jeden slunečný den. Počítá se obyčejný průměrný den na Taře, v zimě jedna dávka vydrží i dva až tři dny (záleží na PJ). Sluneční mast ochrání upírovo tělo před popálením na denním světle. Aby mast začala fungovat, musí ji upír nejprve začít používat tolik dní, kolik je jeho úroveň, až poté začne mast fungovat a ochrání jej. Vždy, když se upír nějaký den nenamaze, není před sluncem chráněn. Navíc je zde šance, že si na mast odvykl, a bude si na ní muset opět zvykat tolik dní kolik je jeho úroveň, než začne opět působit. Šance je 20 % za každý den, kdy se nenamazal mastí, každý den se tedy šance zvyšuje. Z toho jasně vyplývá, že mast se nevyplatí používat moc pro jednorázové úkony, pro takové existuje *Sluneční mast pravého poledne*.

Příklad: Upíra Afridala čeká cesta lodí, prchá ze Sarindaru těsně před jeho pádem. Ví, že se na vodě může stát cokoliv a možná bude nucen opustit svoji kajutu. Afridal je na 10. úrovni a tak ze začne mazat mastí ihned, při vyplutí. Každý den plavby se namaže mastí. Prvních deset dní neopustí svoji kajutu v podpalubí, od desátého dne se již odváží i přes den na palubu (mast již působí). Plavba se, ale protáhne a Afridalovi začne mast docházet. Rozhodne se tak šetřit s mastičkou. Každý třetí den vynechá mazání a zůstane v podpalubí. (Kdyby se něco stalo, stále se může za 20 kol namazat). Každý třetí večer si tak hází, jestli si na mastičku odvykl (20%). Afridal má štěstí a ani po devíti dnech (tři hody), si na mast neodvykl. Pak narazí na bouři a mastička se mu zakutálí. Následující den se nemůže namazat, protože není schopen dohledat svou mastičku. Je to durhý den, co se nenamazal a večer si hází s 40% pravděpodobností, že si odvykne. Co čert nechce, opravdu si po dvou dnech na mast odvykne a jestli najde mast nebo si vytvoří novou bude muset začít od znova.

Sluneční mast pravého poledne

magenergie: 10 magů

suroviny: 100 zl

základ: sádlo z inteligentního humanoida na alespoň 2. úrovni

trvání: 1 den

výroba: 1 směnu

použití: pomazání se (trvá 10 kol)

návykovost: DOPLNIT

Tento druh sluneční masti, je velmi agresivní a obsahuje magenergii v poměrně aktivní formě, není proto zdaleka tak doporučován pro obvyklé užití a využívá se zpravidla jen v nejvyšší nutnosti. Ihned po namazání začne působit a po dobu jednoho dne chrání upíra před účinky slunečních paprsků. Před používáním této masti pozor, je až toxicky návyková.

Výcviky

Námořní univerzita v Sarindaru

Cena: +35 %

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

Po dvou výcvicích se zde lze 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.

Výcvik u Nekrohanzy v Paláci smrti v Sarindaru

Cena: +10 %

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”.

Výcvik v Akademii vědění v Erinu

Povolání: kouzelník, theurg

Cena: + 60 %

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

Výhody (společné pro theurga a kouzelníka, viz AP ZZS):

- 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).
- Na 6. úrovni možnost se naučit rozhrnovat stříbrný závoj metodou *Zničení a vytvoření tělesné hmoty*.
- 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. a tvořit *jednostranný portál* ve Stínovém světě.
- Při 5. výcviku možnost naučení se tvorby *oboustranných portálů* ve Stínovém světě.

Výhody (kouzelník):

- 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 třetím výcviku možnost naučení se tvorby *jednostranných portálů* ve Stínovém světě.
- Při pátém výcviku možnost naučení se tvorby *oboustranných portálů* ve Stínovém světě.

Kouzla

Zde přidáváme nová kouzelnická kouzla, doplněná o položky **element** a **úroveň**. Element určuje příslušnost k nějakému živlu. Úroveň může dosahovat 3 hodnot: 1, 6 a 16. Podle toho, jestli se jedná o kouzlo z PPZ, PPP nebo PPE. Tato informace může mít pro někoho důležitý efekt (třeba pro hráče kteří mají upravená pravidla a nesmí se učit vyšší kouzla a podobně.)

Tato kouzla se za podmínek popsanych v modulu **Nemrtví a Světloňši** může naučit toliko i Nekromant.

Seznam kouzel:

Bublina
Bublinové štítové kouzlo
Dobré proudy
Ledová střela
Námraza
Očisti
Ohnivý kruh
Podpal bombu
Přivolej loďku
Přivolej mořské želvy

Nová

Rozehřáté zbraně
Rozežen mraky
Štěnice
Tlaková vlna
Vítr do plachet
Vyšplouchnutí
Zářná vlna
Zrcadlo
Žabí skok

Bublina “Bubalabulum”

Magenergie: 3 (6) magů na směnu

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: dle dodané magenergie

Element: Vzduch

Obor magie: MA

Úroveň: 1

Toto kouzlo se může stát velice praktickým, vytvoří totiž okolo postavy malou ochranou bublinu, která chrání osobu před nepříznivými účinky okolí (výpary, plyny, dýmem atd.). Bublina je vyplněna kyslíkem, potřebným k životu. Nepropustí ale žádné jiné plyny, takže se hodí například, pokud se dotyčný objeví v plynové pasti nebo na místě kde není žádný kyslík. Bublina funguje pouze na volně se vyskytující plyny, nevytváří žádnou ochrannou vrstvu proti dechům draků, ohni, vodě, či jakýmkoliv pevným látkám.

Pokud kouzelník vynaloží 6 namísto 3 magů, bublina bude fungovat i pod vodou a dotyčný bude moci normálně dýchat – vytvoří se jakási vzduchová kapsle. V takovém případě uživatel ztratí možnost plavání, a tedy ve většině případů i možnost jakkoli se pohybovat. V kapsli se může kouzelník rozhodnout, jestli bude stoupat či klesat a na dně pak lze normálně chodit.

Bublinové štítové kouzlo “*Igni/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 *Igni interdixit* tedy chrání proti 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 *Igni 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.

Dobré proudy “Bonea cureto”

Magenergie: 25 magů

Dosah: 10 sáhů

Rozsah: 1 loď

Vyvolání: 1 směna

Trvání: 1 den

Element: Voda

Obor magie: MA

Úroveň: 1.

Po krátkém rituálu, kdy kouzelník koná žehnající gesta či slova lodi a chvalitebná vodě a mořím se pohnou vodní proudy a podpoří plavbu lodi na následujících 24 hodin. Loď bude plout rychleji tak, že urazí o ¼ více než obvykle. Navíc přidá lodi bonus + 1 do odolnosti na hod proti potopení.

Ledová střela “Karšeláh”

Magenergie: 10 magů

Dosah: 50 metrů

Rozsah: kouzelník

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Element: Voda

Obor magie: EU

Úroveň: 6.

Kouzelník zhmotní magickou ledovou střelu. Jestli střela zasáhne určí hodem na útok, (SZ 15, dostřel 15/30/50 metrů). Do útoku se počítá bonus za obratnost střelce. Střelu nezastaví lečjaké brnění, do obranného čísla terče se počítá obratnost + polovina KZ. Při zásahu cíl navíc utrpí 1k6 zranění chladem. Navíc při střelbě na protivníky velikosti C má střelec s ledovou střelou bonus +1, při velikosti D bonus +3 a na velikosti E dokonce +5 do útočného čísla.

Námraza “Kar terrum”

Magenergie: 7 magů

Dosah: 7 metrů

Rozsah: 4 metry čtvereční

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 3-5 kol

Element: Voda

Obor magie: MA

Úroveň: 1.

Tímto kouzlem kouzelník vytvoří na zemi námrazu jejíž tvar plochy si může určit. . Musí být celistvá, držet se nějakého rozumného tvaru (posouzení PJ), může se jednat o ovál, kruh, kaňku, obdélník, v celkové ploše 4 metrů čtverečních. Kdokoli, kdo stojí nebo se chce po námraze pohybovat si musí každé kolo hodit past obr ~5~ nepadl/spadla 1-3kolao vstává.

Očisti “Sapa ro”

Magenergie: 3 mag za první a 2 mag za každý další čtvereční metr

Dosah: dotyk

Rozsah: dle dodaná magenergie

Vyvolání: 3 kola

Trvání: ihned

Element: Voda
Obor magie: ČP
Úroveň: 1.

Toto kouzlo je podobné kouzlu *lazebník*, akorát funguje čistě na předměty (kamenné desky, okna, dveře a podobně). Kouzlem lze vyčistit, vyleštit, oprášit a vyprat předměty o dané ploše. Ty budou vypadat jako by byly ošetřeny těmi nejlepšími možnými postupy, okno bude naleštěné, odstraní rez, stará kamenná deska bude vypadat jako vyčištěná jemným kartáčkem na zuby atd. Kouzlo však neopraví mechanické poničení, jako jsou odrotené části, nebo odlomený či zlomený kus materiálu.

Ohnivý kruh “Al tihý efigni”

Magenergie: 6 magů
Dosah: kouzelník
Rozsah: kruh o poloměru 2 metry
Vyvolání: 1 kolo
Trvání: ihned
Element: Oheň
Obor magie: EU
Úroveň: 1.

Kouzelník sešle ohnivý kruh, v jehož epicentru stojí právě on. Oheň započne u kouzelníkových nohou a rychle se zvětšuje, plameny dosáhnou do výšky kouzelníka (neplatí tedy na letecké nestvůry, které jsou právě ve vzduchu). Všichni v dosahu, kteří nejsou chráněni nějakou překážkou (sloup, velký balvan, strom se silným kmenem), jsou zraněni za 2-7 životů. Kouzelník kromě sebe a svého přítelíčka nemůže z kouzla nikoho vyjmout.

Podpal bombu “Igne bombardo”

Magenergie: 2 magy za první + 5 magů za každou další bombu
Dosah: 40 metrů
Rozsah: dle dodané magenergie
Vyvolání: 1 kolo
Trvání: ihned
Element: Oheň
Obor magie: EU
Úroveň: 1.

Tímto kouzlem kouzelník ihned odpálí jednu vodní bombu (viz alchymistické předměty). Může takto odpálit i více bomb najednou. Nejvíce však tolik, kolik je jeho úroveň. Kouzelník musí bombu vidět, nebo musí přesně vědět, kde je. Pokud se bomba alespoň o trochu pohnula, kouzelník ji nezaměří a magenergie přijde nazmar.

Přivolej loďku “Vocao navae”

Magenergie: 10 (25) magů
Dosah: 0
Rozsah: 1 veslice
Vyvolání: 3 kola
Trvání: 1 hodina nebo viz níže
Element: Voda
Obor magie: MA
Úroveň: 16.

Kouzelník vztáhne ruku na vodní hladinu, kam chce vyvolat loďku a sešle kouzlo. Kouzlo vytvoří loďku, která je na první pohled vytvořena kouzly. Bývá poslepovaná ze všech možných kousků materiálů. K seskládání loďky je kolikrát jako základ nějaký kus vraku, který má zacpané díry chaluhami, nebo starý potopený povoz vyspravený a vyztužený vším možným dřevem plující ve vodě atd... Taková loď připluje

ke kouzelníkovi jakoby odnikud, nebo je dokonce viditelný proces skládání loďky. Loďka obvykle vypadá jako veslice, ale může podle místa seslání vypadat i jinak – přirozeně k místním kulturám (takže třeba jako kánoe, mwuto nebo gondoliéra) S loďkou se vytvoří i odpovídající pádlo nebo bydlo (nikoliv plachta). Kouzlo *loďka* lze seslat snadněji v obydlených místech, jako jsou přístavy, rybářské vesnice, a podobně. Pokud by chtěl kouzelník přivolat loďku v místech, kde by se loď těžko sháněla (pustý ostrov, kilometry neobydlený kus řeky, širé moře...) je potřeba seslat kouzlo za 25 magů. Vlastnosti loďky se budou lišit podle konečného vzhledu.

Loďka zmizí po jedné hodině od vyvolání nebo poté, co se sesílatel vzdálí dále než 50 sáhů od přivolané loďky.

Přivolej mořské želvy “Voca bo testudé”

Magenergie: 10 magů za hodinu (1 lodní směnu)

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 loď

Vyvolání: 6 kol (1 lodní kolo)

Trvání: dle dodané magenergie

Element: Voda

Obor magie: MA

Úroveň: 1.

Magik přivolá hejno mořských tvorů odpovídající lokaci, ideálně želvy nebo jiné robustnější tvory, případně tvorům připomínající bytosti vytvořené z vody, písku, chaluh... Ty začnou podpírat a nadnášet loď a dopomáhat ji k plavbě tak, aby se nepotápěla. Loď získá po dobu trvání kouzla bonus +2 k odolnosti lodi.

Rozehřáté zbraně “Igneala tfur”

Magenergie: 4 magy za zbraň

Dosah: 7 sáhů

Rozsah: 1 kovová zbraň

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 5 kol

Element: Oheň

Obor magie: EU

Úroveň: 1.

Vybraná zbraň se rozežře na vysokou teplotu až bude pro jeho držitele těžké udržet jí v ruce (i pokud má jílec obvázaný kůží). Past na inteligenci ~ (3) 5~ odhodí zbraň/nic. Číslo v závorce je pro postavy s rukavicemi. Rozžhavená zbraň v holých rukách zraňuje za 1-3 životy za kolo, pokud má postava rukavice, je zraňována pouze 1-2 životy. Postižený může i dobrovolně zbraň upustit, aby nebyl zraněn. Nemrtví si nemusí házet na past a mohou se “*sami rozhodnout*” zdali zbraň upustí.

Kouzlo funguje i na obouruční zbraně. Pokud chce kouzelník zneškodnit nepřítele jež používá více zbraní (např. krátký meč a dýku), musí seslat kouzlo na každou zbraň zvlášť.

Rozežeh mraky “Riperum nimbe”

Magenergie: 3 magy za jednotku (viz níže)

Dosah: 30 sáhů nebo nebesa

Rozsah: 1 mračno

Vyvolání: 2 kola

Trvání: ihned nebo viz níže

Element: Vzduch

Obor magie: EU

Úroveň: 6.

Toto kouzlo se může hodit při cestování nebo při souboji s některými nepřáteli. Kouzelník po seslání rozežene mraky na obloze v okolí jeho okolí.. Jak dlouho a jak moc se povede mračna roztrhat a závisí na počasí, které by přirozeně vládlo nebýt kouzelníkova zásahu. Navíc nelze tímto kouzlem rozehnat magicky vytvořené mraky. Rozehnané mraky se stále pohybují s kouzelníkem, jenž je v jeho středu. Kouzlo je silnější a trvá déle čím víc magů do něj kouzelník vloží, jak vyplývá z tabulky. Maximální počet jednotek, jak silné kouzlo může být, dává kouzelníkova úroveň děleno třemi (vše zaokrouhluje nahoru). Což znamená, že třeba kouzelník na 13. úrovni ($13/3=4.33 \Rightarrow 5$) pět jednotek.

Kouzlo vyčerpá jednu jednotku své energie v závislosti na počasí, které vládne v okolí, zároveň na počasí závisí i to, jak velký prostor kouzelník kouzlem dokáže ovlivnit (kouzelník je stále v jeho středu.)

Síla počasí	doba trvání za jednotku	poloměr rozsahu za jednotku
Obyčejný polojasný den	2 hodiny	500 sáhů
Zataženo, sychravo	1 hodina	100 sáhů
Déšť, hnusné počasí, malý bouřkový mrak	1 směna	10 sáhů
Tajfun, tornádo, ukrutná vichřice	3 kola	50 coulů / 0,5 sáhu

Příklad: Kouzelník Nimbostratix sešle kouzlo *rozežeh mraky* za 3 jednotky. První hodinu by mělo být zataženo a za tu dobu kouzlo ztratí/vyčerpá jednu jednotku. Pak, ale přijde déšť, respektive měl by přijít. Nimbostratixovu kouzlu zbývají dvě jednotky. Rozsah kouzla by měl být 200 sáhů, ale protože přijde déšť, ztáhne se kouzlo pouze na 20 sáhů poloměru. Takto vydrží kouzlo ochraňovat kouzelníka a okolí další 2 směny, což je akorát aby stihl doběhnout suchý do vesnice.

Kromě cestovního využití lze kouzlo využít i jako dobré útočné kouzlo proti všem různým “mračnovým tvorům” jako jsou například zlé mlhy, dusivé dýmy, sirná mračna, zlokouře a podobné. Proti takovým působí jako útočné kouzlo a zraní je. Jedna jednotka kouzla zraní za $1k6+4$ životů.

Štěnice “Nex cimegi”

Magenergie: 4 magy + viz níže

Dosah: dotyk

Rozsah: jeden tvor

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 1 den + viz níže

Element: Vzduch

Obor magie: PO

Úroveň: 6

Kouzelník sešle dotykem magickou stopu, která se drží na těle živého tvora. Díky tomu pak kouzelník ví, kde se taková osoba nachází. Pokaždé, když kouzelník chce vědět, umístění osoby, musí vynaložit 1 mag. Za ten zjistí směr a vzdálenost. Pokud je vzdálenost do 100 metrů, ví kouzelník přesně, kde se osoba nachází, pokud je do vzdálenosti jednoho kilometru, ví vzdálenost s odchylkou 10 % a pokud nad jeden kilometr, je odchylka vzdálenosti 20 %.

Aby štěnice fungovala déle jak 1 den, musí na ni kouzelník každý den vynaložit jeden mag na udržení spojení. Kouzelník může vytvořit více štěnic. V takovém případě musí vynaložit každý den 1 mag za každé spojení.

Tlaková vlna “Presio tsun”

Magenergie: $r \cdot (r-1) + 1$, kde r je poloměrdosahu

Dosah: kouzelník

Rozsah: kruh o poloměru závislém na dodané magenergii

Vyvolání: 1 kolo
Trvání: ihned
Obor magie: EU
Element: Vzduch
Úroveň: 6.

Tabulka magenergie tlakové vlny	
Poloměr dosahu	Magenergie
1	1
2	3
3	7
4	13
5	21
6	31
7	44
8	57
9	73

Vynaloženou magenergií určíš dle následujícího vzorce: pro jeden metr se jedná o $1 \cdot (1-1) + 1 = 0 + 1 \Rightarrow 1$ mag, $(2 \cdot (2-1) + 1)$ 2 sáhy = 3 magy, 3 sáhy = 7 magů, 4 sáhy = 13 magů...

Vzedme se tlaková vlna, která má epicentrum v osobě kouzelníka. Zasáhne všechny, kteří jsou do vzdálenosti, jež kouzelník určil. Pokud je mezi kouzelníkem a postavou nějaká pevná překážka (sloup, zeď...) je z působení kouzla vyjmuta. Každý zasažený si nejprve hází na sílu ~7~ nic/odsunutí na kraj vlny. Postava je tedy prvně odsunuta na okraj působení kouzla (pokud je to možné a nepřekáží v posunu nějaká pevná překážka – například zeď). Poté si každý, kdo byl odsunut hází na odolnost ~6~ nic/upadnutí a zvedání se 1koloa. Z tlakové vlny nelze nikoho vyjmout, jsou zasažení všichni tvorové v jejím dosahu.

Vítr do plachet “Solvato devente”

Magenergie: 12 magů
Dosah: 15 sáhů
Rozsah: 1 loď
Vyvolání: 6 kol
Trvání: 1 hodina (6 lodních směn)
Element: Vítr
Obor magie: EO
Úroveň: 6.

Kouzlo způsobí, že se zvedne vítr, který bude hnát loď kupředu. Takový vítr lodi přidává +2 k manévrovací schopnosti. Kouzlo nepůsobí na lodě, které nemají plachty a nelze jej seslat v hurikánu, v bouři přidává bonus pouze +1.

Vyšplouchnutí “Aquatsuno”

Magenergie: 5 magů za každé 3 načaté metry krychlové
Dosah: 15 metrů
Rozsah: dle dodané magenergie
Vyvolání: 1 kolo za každých 5 načatých metrů krychlových
Trvání: ihned
Element: Voda
Obor magie: MA
Úroveň: 6.

Vyšplouchnutí vytvoří cákanec/vlnu/tsunami (dle dodané magenergie) vody a následně se tato voda přesune na místo vzdálené maximálně tolik metrů kolik je polovina dodané magenergie. Pokud někdo na daném místě stojí, hází si na past obratnost ~ 4+mohutnost vody ~ uhnul/zasažen a zraněn za 1-3 (1k6/2) životy za každý celý krychlový metr očarované vody. Je-li bytost zranitelná vodou za dvojnásob a více, zranění se mění, a to 1k6 za každý započatý krychlový metr vody. Kouzelník může ovládnout jen existující vodu v okolí, a to přímo masu vody. Může se jednat o kbelík vody, studnu, potok, řeku, moře nikoliv však o kapky mlhy, vodu vytaženou z mokrého dřeva nebo bahna. Kolik krychlových sáhů lze maximálně vyšplouchnout z daného zdroje vody určí PJ. Nejmenší vodní objem, který má efekt je vědro vody

Zasažená postava je naprosto promoklá, pokud držela například hořící louč, ta je uhašena, atd...

Zářná vlna “Nošelah tsu”

Magenergie: 8 magů
Dosah: kouzelník
Rozsah: kruh o poloměru 5 sáhů
Vyvolání: 1 kolo
Trvání: ihned
Element: -
Obor magie: EU
Úroveň: 6.

Toto kouzlo patří do kategorie kouzel *bílá střela*. Původně bylo vymyšleno proti nemrtvým (animovaným i MB), později se zjistilo, že funguje i na jiné zlé magické tvory (myšlenkové bytosti). Na které konkrétní, určí PJ.

Kouzelník sešle prstencovou vlnu v jejímž epicentru sám stojí. Vlna světle bílé záře projede od středu ke kraji kruhu s poloměrem pěti metrů a zraní všechny tvory, kteří se nenachází za pevnou překážkou (zeď, sloup,...). Celkové zranění, způsobené kouzlem, se rovnoměrně rozdělí mezi všechny postižené tvory a činí 2k6 + 1k6 za každého zasaženého tvora.

Zrcadlo “Miraro”

Magenergie: 1 mag (2 magy) za metr čtvereční
Dosah: dotyk
Rozsah: dle dodané magenergie
Past: Int ~ 9 ~ zrcadlí se/průsvitná stěna
Vyvolání: 1 kolo
Trvání: 1 směna
Element: Voda

Obor magie: IL

Úroveň: 1.

Kouzelník vytvoří magické zrcadlo, které se chová jako to normální, ale odráží i veškeré iluze, upíry a další jevy, které běžné zrcadlo nezobrazí. Zrcadlo je potřeba vytvořit na pevném podkladu (například stěně, skále). Pokud chce kouzelník vytvořit zrcadlo ve vzduchu, platí cena magenergie v závorce.

Kouzelník takto v podstatě utváří odraz reality, kterou pozorovatel vidí, nikoliv, kterou by doopravdy vidět měl. Zrcadlo je možné i prohlédnout, stačí se trochu soustředit a pak si postava hází na past. Pokud v hodu uspěje, prohlédne zrcadlem jako by se jednalo pouze o průhledné sklo. Tohoto efektu se může opět zbavit, přestane-li se na prohlédnutí soustředit.

Žabí skok “Ranae uf”

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

Rozsah: 15 metrů

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Element: Vzduch

Obor magie: EO

Úroveň: 1.

Toto kouzlo se používá často v boji. Po jeho seslání je dotyčný katapultován až 15 metrů daleko/vysoko. Při dopadu je jeho pád lehce brzděn kouzlem, a tudíž nehrozí žádné zranění. Skákající si určí přesný metr čtvereční, kam chce dopadnout, změnu dopadu může zapříčinit pouze opravdu silný vítr. Na samotný skok není potřeba vynakládat žádnou akci (na samotné vyvolání ano), jedná se o běžnou činnost. Pokud následující akcí skákajícího je útok zbraní tváří v tvář na protivníka stojícího na daném sáhu, nebo sousedících polí, získá skákající +2 do útočnosti.

Vždy si dej pozor, abys měl dostatek místa pro skok, v podzemí nebo místnostech s nízkým stropem hrozí nebezpečí nárazu. Obecně je bezpečné skákat tak, abys měl prostor do výše alespoň poloviny dosahu.

Nekromant

Nová zaklínadla

Průzkum

Magenergie: 12

Tímto zaklínadlem se nemrtvý naučí vnímat své okolí tak, aby jej mohl “popsat” kouzelníkovi.

Nemrtví musí dojít na určené místo (nutná kombinace se zaklínadlem chůze a běh) dostatečně si jej prohlédnout a zase se vrátit (případně dojít na předem určené místo). Co všechno nemrtvý spatří záleží na úvaze PJ, stejně tak na době strávené průzkumem. Nemrtvý není schopen prohledávat a hledat skryté předměty či pasti. Může zjistit, tvar a vybavení místnosti, počet nepřátel a jejich aktuální rozmístění a podobně.

Získané informace nemrtvý předá svému pánovi telepaticky (na maximální vzdálenost 5 metrů), případně, pokud nemrtvý umí mluvit, může informaci říct i nahlas.

Schovávání

Magenergie: 10

Toto zaklínadlo funguje pouze na nemrtvé velikosti B a menší. Nemrtvý se naučí schovávat jako zloděj na stejné úrovni dle schopnosti *Schování se ve stínu* (viz PPZ), jako je životaschopnost nemrtvého. Jako bonus za obratnost počítej Původní hodnotu použitého těla.

Nová kouzla

Následující kouzla se může nekromant naučit pouze na univerzitách v Sikrin-Rakle, v Nukalaku nebo v Paláci stínů v Sarindaru.

Zvedni padlé “Tytný lech e’conci”

Magenergie: 25 magů

Dosah: 5 metrů

Rozsah: čtverec 5x5 metrů

Vyvolání: 3 kolo

Trvání: 1 směna

Element: -

Obor magie: VI

Úroveň: 16.

Tímto kouzlem je nekromant schopný dočasně oživit mrtvé v okolí (např. na čerstvém bojišti nebo na hřbitově). Jejich počet závisí na počtu mrtvol na seslaném místě. Pokud na daném místě nejsou žádné mrtvoly, nelze žádné padlé zvednout. Oživit lze pouze bytosti velikosti A-C, na jeden metr čtvereční, maximálně jednu bytost, maximálně tedy 25 mrtvých

Každý oživený se začne pohybovat po vymezeném poli působnosti kouzla a v něm útočit na všechno živé. Výjimkou z tohoto pravidla je kouzelník – sesílatel kouzla, na toho padlí neútočí. Pokud se kouzelník soustředí a neprovádí žádnou další akci, může nemrtvé částečně ovládat a určovat jejich primární cíle. Nemrtvý, který nemůže zaútočit na žádný z kouzelníkem určeného primárního cíle, zaútočí na jakýkoliv jiný živý cíl v dosahu. Pokud se kouzelník nesoustředí, ovládá nemrtvé PJ.

Každý zanimovaný nemrtvý tímto způsobem má životaschopnost 1 (u opravdu houževnatých bytostí může mít 2-3 dle úvahy PJ). Útočné i obranné číslo je u oživených zvířat poloviční, jako “za živa” a u humanoidů je rovno 0 + statistiky zbraně / kz zbroje. Po zničení oživených padlých (nebo vyprchání kouzla), mohou být stejná těla zvednuta nejdříve po 24 hodinách, nebo vůbec (záleží na míře poškození těl – určí PJ).

Zloděj

Výcvik

Pěštní kluby v Sarindaru

Cena: +10%

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

Výcvik u Vlňy v Rilondu (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).

Výcvik u Vlňy v Albireu a Koru (Černá ruka)

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

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

Výcvik u Vlňy v Erinu (Přiliv)

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

Výhoda: dovednost handlování, přístup na černý trh s narkotiky

Sicco

Zemské sítě

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

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ V ÚŽINÁCH

Jméno	Sídlo	Úroveň sítě	Úroveň sicca
Duna	Sarindar	4/8/4/8	21 (Vojtan)
Šupina	Sarindar	3/6/0/7	16
Černé prsty	Sarindar	10/9/0/10	22 (Zlatý)
Nekrohanza	Sarindar	0/5/0/5	16 (Bruun Hagelin)

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ V „DÁLAVÁCH“

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

Městské sítě

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

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ V SARINDARU

Jméno	Sídlo	Úroveň sítě	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	9
Tajná služba Ormů	Sarindar	0/2/2/2	9 (Vaalim Orm)
Tajná služba Vanů	Sarindar	0/2/1/2	6
Tajná služba Jenů	Sarindar	0/2/0/2	6
Tajná služba Dieriů	Sarindar	0/1/1/2	8

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ V REFUGIÍCH

Jméno	Sídlo	Úroveň sítě	Úroveň sicca
Vlna	Kor	4/4/0/4	23 (Zlatý)
Černé prsty	Albireo	4/4/0/4	14
Přiliv	Erin	5/4/0/4	16 (Kapitán Pěna)
Falešné mince	Rilond	3/5/0/4	9 (kapitán Aton)

Pravidla pro boj

Nové zbroje

TABULKA KVALITY ZBROJE

Název	Kvalita	Váha			Cena		
		A	B	C	A	B	C
Ginuri	6	95	135	165	18	210	260
–					0		
šupiny							
Ginuri	4	22	320	385	55	600	650
–		5			0		
pláty							

Pravidla mimo boj

Ceny a vybavení

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 %.

Půjčky na území Rilondského 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.

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.

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

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. almendorské groše, storabské šulpy, danérské tolary, keledorské denáry, plavenské guldeny, gan-denhiry, přičemž poměr jednotlivých měn je stejný jako v AP ZP: 1 zl = 1 almendorský 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 směniti 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 %).

Ceník¹

Modrá perla 15 zl.

Pálenka Mořský vlk na trhu (1 korbelík) 1 zl., v taverně / hospodě (1 klog) 1 st.

Kaviár 5 zl.

Oblečení z urusy 1,2násobek běžné ceny

Vodní dýmka 3 zl.

Šupinová zbroj z ginuri 320 zl.

Plátová zbroj z ginuri 1080 zl.

Člun sampa 35 zl.

Ceny služeb nekromantů:

- informace od mrtvých duší min. 2000 zl. (při výpočtu ceny považujeme cenu magenergie potřebnou se spojením s III. sférou – vědění **minulých slov**, tj. 150 mg., příp. s IV. sférou – vědění **minulých myšlenek**, tj. 250 mg., kdy hodnota 1 mg. = 8 zl. + čas nekromanta a rizika spojená s neúspěchem)
- nemrtvý sluha

Implantáty a modifikace:

Cizí paže		2850 zl.
Čelisti běsu		1400 zl.
Kouzlo navíc		150 zl.
Nová ruka modrého měsíce		2450 zl.
Oko vidění	2080 zl. (5200 zl.)	
Opičí ocas		2580 zl.
Orlí pařáty		780 zl.
Pírková koruna		4220 zl.
Ploutvičky		920 zl.
Prokletý jazyk		255 zl.
Proklazý jazyk		190 zl.
Roenuv prst		720 zl.
Tetování hada		130 zl.
Válečný pařát		4100 zl.
Zdrojnoš jednorožce		1700 zl.
Znamení jazyků		280 zl.

¹ Ceny jsou platné pro Sarindar před jeho pádem

Znamení zášti 240 zl.

Zostřený čich 80 zl.

-

Magické předměty

Bílý náramek cena 320 zl., ale nelze sehnat.

Bratrova pomsta 75 zl.

Kranialith 165 zl.

Krystaly ze Sarindarského opevnění - nenabité (safír/diamant/agiaron) 700/800/1300 zl.

Lektvar nového zrození 120 zl.

Lektvar swových očí 120 zl.

Lektvar šedého pláště 56 zl.

Leptající roztok 120 zl.

Ohnivá zbroj roháče ginuri (plátová) 2300 zl.

Ohnivá zbroj roháče ginuri (šupinová) 1400 zl.

Podvodní bomba 180 zl.

Sluneční mast (10 dávek) 130 zl.

Sluneční mast pravého poledne 220 zl.

Temný lektvar obří síly 150 zl.

Temný lektvar rychlosti 210 zl.

Zatmívací inkoust 60 zl.

-

-

Cena dopravy lodí:

- Sarindar – Medovina 2 zl. / osoba
- Sarindar – Erin 45 zl. / osoba
- Žraločí maják – Medovina (za využití služeb lodivoda) 10 zl.

Otroci

Ráj (Lázně) koupele, masáže, léčení, prostitutky?

Artefakty

Mamonův medailon

Medailonek boha Sarapise, který má v držení nejvyšší kněz Sarapisovy církve v Sarindaru. Po pádu Sarindaru se přestěhoval do jiného chrámu církve na Ostrově Albatrosů. Jedná se o silnou velkou "minci", která má v sobě rýhy v soustředných kruzích. Trochu připomínající žeton v kasinu.

Má tyto vlastnosti:

- Předmět je prokletý a majitel se ho nechce vzdát. Za cenu života se ho vzdá jen když přehodí past na Int ~8~ nevzdá se ho za cenu života/vzdá se ho.
- Všichni velekněží Sarapise, jsou tohoto negativního jevu zbaveni a jsou schopni jej kdykoliv poslat dál pokud uznají za vhodné.
- Přívěšek nad majitelem ztratí moc a ten se jej bude schopen vzdát, pokud mu někdo nabídne za přívěšek neúměrně vysokou cenu. Pro vesničana bude taková cena třeba 2000 zlatých, pro zámožnějšího dobrodruha 50 000 zlatých a pro knížete 200 000 zlatých.
- Jedenkrát denně jej lze využít jako předmět s démonem štěstí – pokud hráči špatně padne na kostce, může si hodit znovu a využít lepší z obou hodů. Pokud se jedná o jakýkoliv hazard, může si hodit dokonce třikrát.
- Medailon má na den k dispozici 18 magů na tato kouzla: *Zmatení*, *Hypnóza*, *Chci* (Napískání si PPE), *Neviditelná torna*, *Lazebník* a *Barevná změna*.
- Medailon umí jednou denně vytvořit svou kopii. Tu lze zrušit kouzlem rozptyl kouzla (počet magů se rovná úrovni majitele medailonu). Kopie vydrží 3 hodiny, pak se rozpadne ve zlatý prášek, který postupně vymizí.
- Jedenkrát za alden lze medailon na přívěšku využít podobným způsobem, jako čarovnou rtuť. Namísto kuličky, která se sama kutálí a vyhledává zlato, se medailon používá jako virgule.
- Sarapisův kněz si po Dlouhodobém obřadu může vybrat jeden zázrak, který mu bude poskytnut k využití dvakrát namísto jednou.
- Majiteli se budou zdát nejrůznější sny, jak by mohl zbohatnout, některé z nich budou velice reálné a vcelku uvěřitelné. Pokud se však pokusí někdo takové sny uskutečnit, většinou se z nějaké blbé náhody nezdaří.

Amalova zbroj Ohnivého roháče

Zbroj z krunýře roháče ginuri, kterou nosil Amal Lopat zvaný Ohnivý roháč. Zbroj se ztratila po jeho smrti během obrany Medoviny někde v moři. Jedná se o černou zbroj, která neustále pableskuje ohnivým žiháním, které se mění podle úhlu, ze kterého se na ni díváte. Zbroj majiteli poskytuje tyto schopnosti:

- Kvalita zbroje je 9 (5 zbroj + 4 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), *ohněň*, *ohnivý kruh*.
- Pro použití kouzla *prasátko* se zbroj považuje 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 1000 mn.
- Zbroj dává jejímu nositeli bonus + 1 k odolnosti při hodů na úžeh a úpal.
- Zbroj poskytuje rezistenci proti modrým, zeleným, žlutým a červeným bleskům. (Nechrání před bílými, fialovými, ledovými, černými blesky ani božím zásahem).

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,... 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 sešle *leť*.) Takto seslané kouzlo stojí však pouze 1 mag na 5 kol. Kouzlo 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 nemrtvéhopouze ví o jeho bezprostřední blízkosti.
- Výše zmíněná vlastnost má dvojí ostří, poněvadž se výroba lehce nepovedla, stejně jako majitel vycítí nemrtvé, nemrtví vycítí jeho. Jejich schopnost je alespoň trochu oslabena, protože nemrtví majitele pláště vycítí pouze do devíti metrů.

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.

Zvláštní místa

Sarindarské refugium v Jižním Erinu

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

Lékařské vojenské centrum

přístupné i pro veřejnost, možnost léčení dobrodruhů, otázkou je-kdo tam léčí? Asi bych to viděl na kombinaci hraničářů za pomoci magie a jednoho až dvou nekromantů (chirurgie). Kněží (např. Estelinky) bych do toho nemíchal, protože by nevystály nekromanty.

Chrám Ynnar Rúť, Sarapise-co mohou dobrodruhům nabídnout?

Chrám Dunrill, Mauril (?)-co můžou dobrodruhům nabídnout? Svěcenou vodu, svatou půdu z Garsumu, pomůcky pro boj s nemrtvými (svěcené zbraně, byliny), co dál?

Ruiny Sarindaru – pasivní nekromancie

Nebezpečná místa v Bludných ostrovech – spoustu jich je popsanych v dobrodružství, další v modulovém textu – hodí se z toho něco zaplikovat (Soutěska beznaděje, Molinův ostrov, Zibarův ostrov – Poslední útočiště)?

Bestiář

Speciální nemrtví

Zde jsou vypsáni nemrtví, jež *Lethovi prastaří běsy* ovládají. *Lavarvy* a *magmanravy* ovládají černé kostlivce, *siračna* ovládají *zhoubné zombie*, *ghúly* a *mumie*. Ohniví mrtvolní běsy pak doprovází myšlenkové bytosti zvané *oharové*.

Černý kostlivec

Černí kostlivci mohou mít různou sílu v závislosti na tom, kdo je vyvolá. Můžeš je postavit proti družině i podle její vlastní síly, aby byl boj pro družinu výzvou. Zde uvádíme několik možných typů síly.

Rezistence: Oheň a ohnivá magie

(20% / 30% / 40% / 50%)

Životaschopnost.: 1 / 3 / 5 / 8

Útočné číslo: 3+2 / 3/+3 / 5/+3 / 6/+4

Obranné číslo: (1+1) = 2 / (2+1) = 3 / (2+2) = 4 / (3+2) = 5

Odolnost: 10

Velikost: A-C

Zranitelnost.: animovaný nemrtvý (+ případně ozvěny prvků)

Pohyblivost: 15/humanoid (ale neunavuje se)

Intelligence: jako sesílající *lavarva/magmanrava*

Zkušenost: 15 / 65 / 160 / 320

Kostlivec obvykle bojuje beze zbraní jenom svými ohořelými žhavými pařáty, ve kterých mohou prokápávat kousky vroucího magmatu. Kouzla která kostlivce spředla nejsou nikterak dokonalá a tak se chovají jako by měli inteligenci 7.

Černý kostlivec se schopností

Budeme-li se držet předchozího příkladu s kostlivci, jediným rozdílem budou získané zkušenosti za zabití a to, že kostlivci budou disponovat některou ze schopností (viz hlavní text). Žhavý dotek bude zraňovat navíc za 2-7 životů, ohnivý dech/plivání ohnivých koulí, stejně jako kouzlo *ohnivá koule*, *paralýza* se silou Odl ~7~ nic/paralýza na 1-6 kol atd.

Zkušenost: 20 / 90 / 210 / 430

Černý kapitán

Vlastnosti: pasivní nekromancie

Životaschopnost.: 10 / 12

Útočné číslo: 7/+5 / 8/+7

Obranné číslo: (5+2) = 10 / (5+3) = 11

Odolnost: 10

Velikost: A-C

Zranitelnost.: animovaný nemrtvý (+ případně ozvěny prvků)

Pohyblivost: 15/humanoid (ale neunavuje se)

Intelligence: jako sesílající *lavarva/magmanrava*

Poklady: drahokam v ceně 500 zl

Zkušenost: 1750 / 2700

Černý kapitán má vždy jednu až tři speciální schopnosti (buď využij schopnosti z ozvěn prvků, můžeš ale využít i různých vlastností které využívají myšlenkové bytosti) a dokáže ovládat 1k6 černých kostlivců, které mu předpřipraví jeho pán Gulg'vag'han.

Zhoubie - Zhoubné zombie

Životaschopnost.: 2

/ 4 / 7

Útočné číslo: 5/+2

/ 6/+3 / 8/+2 pařáty

Obranné číslo: 4 / 5

/ 6 + zvl (všichni)

Velikost: A-C

Zranitelnost.: animovaný nemrtvý (+ případně ozvěny prvků)

Pohyblivost: 12/humanoid (ale neunavuje se)

Intelligence: jako sesílající *siračno*

Zkušenost: 80 / 200 / 450

Zhoubné zombie, byl původní výraz, kterého napadlo většinu těch jenž se s nimi poprvé setkali. Po výpravě Hooklina Háka, která se s nimi dala do křížku při jedné výpravě za pokladem, je přejmenovali na Zhumbie nebo Zhoubie, jenž byl kratší a praktičtější výraz, který je zároveň odlišoval od ostatních zombií a popisoval jejich zákeřné vlastnosti.

Zvláštní útok: O "zhoubných" zombiích se bavíme kvůli jejich specifické vlastnosti. Tyto zombie jsou prosáklé mrtvolnou hnilobou, kyselinami, toxickým hnisem atd. Všechny tyto látky se pak kumulují v puchýřích, kterými mají pokryté tělo. Při jakémkoliv zásahu do zombie nějaké prasknou, není možné se jim při úderu vyhnout. Hnis se rozstříkne a potřísni útočníka v dosahu jednoho metru. Při zásahu na větší vzdálenost nezraní útočníka, ale rozcákne se na jeden z 6 (hex) nebo 8 (čtverečky) směrů, kde zasáhne případného nešťastníka. Hnis leptá a dráždí všechnu živou tkáň a pomalu ji usmrcuje, má sílu Odl ~ 7 ~ nic / 1k6 životů. Alchymista na hod proti hnisu nemůže využít svůj bonus. Zranění se projeví ihned, pokud někdo odolá proti pasti a do jedné směny si hnis nijak neumeje nebo důkladně nesetře, bude přesto zraněn za 1k6 životů.

Myšlenkové bytosti

Nové vlastnosti

U MB z tohoto modulu se objevuje nová vlastnost, kterou může bestie disponovat.:

- *Ignorace brnění* –útok, který se snaží nějak zasáhnout nepřítele přičemž brnění, které nepřítel nese mu moc v útoku nepřekáží. Například, je útok veden tak, aby se dotkl holé pokožky, ale v normální boji by nemohl udělit moc velké škody (například dotyk chapadlem). U vlastnosti je vždy v závorce udané číslo, které říká, o kolik se snižuje kvalita zbroje obránce. Například číslo 4 znamená, že všechny zbroje do kvality 4 jsou proti útočníkovi naprosto k ničemu stejnou měrou. Kroužkové brnění by chránilo s kvalitou 1, plátové s kvalitou 2 (6-4=2). **Pozor!** Tato schopnost nesnižuje celkovou obranu, ale pouze kvalitu zbroje a ta nemůže nikdy klesnout pod 0. To znamená, že pokud je číslo v závorce vyšší než kvalita zbroje, počítá se kvalita zbroje vždy jako 0.

Lavarva

Vyvolávací emoce: zášť

Vlastnosti: Nekromancie (aktivní oživovací rituál, pasivní udržování a ovládání nemrtvých), útok ohněm, pohyb pod zemí, útok na brnění (1)

Rezistence: Obyčejné zbraně 20 %, magické zbraně 20 %, voda a vodní magie -100 % (dvojnásobné zranění),

Imunity: Oheň, ohnivá magie, odsávání života, paralýza, jedy, slepota, strach

Životaschopnost: 9

Útočné číslo: $(4+3) = 7$ /+1k6 ohněm nebo **zvl**

Obranné číslo: $(0+5) = 5$

Odolnost: 18

Velikost: C

Pohyblivost: 12

Intelligence: 5

Charisma: 1

ZSM: 12

Zkušenost: 620

Magmanrava

Vyvolávací emoce: zášť

Vlastnosti: Nekromancie (aktivní), útok ohněm, mentální souboj, útok na brnění (2)

Rezistence: Obyčejné zbraně 20 %, magické zbraně 20 %, voda a vodní magie -50 % (50% šance že útok zraní za dvojnásob),

Imunity: Oheň, ohnivá magie, odsávání života, paralýza, jedy, slepota, strach

Životaschopnost: 12

Útočné číslo: $(4+3) = 9$ /+2k6 ohněm nebo **zvl**

Obranné číslo: $(2+5) = 7$

Odolnost: 18

Velikost: D

Pohyblivost: 12

Intelligence: 9

Charisma: 1

ZSM: 18 (neumí vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 1400

Gulg'van'han (magmanrava)

Vyvolávací emoce: zášť vůči zázraku zrození

Vlastnosti: Nekromancie (aktivní), útok ohněm, mentální souboj, ohnivá magie, vidění ve tmě (pravé), útok na brnění (3)

Rezistence: Obyčejné zbraně 40 %, magické zbraně 40 %, voda a vodní magie -50 % (50% šance že útok zraní za dvojnásob),

Imunity: Oheň, ohnivá magie, odsávání života, paralýza, jedy, iluze, neviditelnost, slepota, strach

Životaschopnost: 22

Útočné číslo: $(4+3) = 13$ / +3k6 ohněm

Obranné číslo: $(2+5) = 13$

Odolnost: 25

Velikost: E

Pohyblivost: 10

Intelligence: 13

Charisma: 1

ZSM: 34

Zkušenost: 13 300

Magenergie: 60

Každá **lavarva** je obvykle obklopena 0-9 (1k10-1) svými černými kostlivci, **magmanrav** mají 5-23 (3+2k10) z toho asi jeden z pěti kostlivců má speciální schopnost. **Gulg'vag'han** ovládá několik magmanrav a 2k10 černých kapitánů, kteří pod sebou každý má 1k6 černých kostlivců, jež vždy čítají jednoho až dva kostlivce se speciální schopností.

Zvláštní útok: První útok je obvykle veden ze země, což téměř nikdo nečeká a má tak -3 postih na iniciativu (ztrácí iniciativu). Pod nohama oběti se vykope na povrch červ a vyvalí horké magma na oběť. Je to past **Obr** ~ (4/8) ~ uhnul/zraněn za 1k6*(úroveň/2), zaokrouhluj dolů. Kde nižší číslo platí pro lavarvu a vyšší pro magmanravu. *Gulg'van'han* je až příliš líný, než aby se uchýloval k takovému útoku proti komukoliv bezvýznamnému jako jsou jakýkoliv pro něj malí tvorové (například hrdinové). Využil by jej maximálně proti nepřátelům jako jsou draci.

Sirné mračno (Siračno), nižší

Vyvolávací emoce: závist, nechutenství ze smradu

Vlastnosti: magie země, magie vzduchu, aktivní nekromancie, strach

Rezistence: oheň a ohnivá magie (30 %), vzdušná magie (30 %)

Imunity: Paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, stříbrné zbraně, kouzelné zbraně, blesky (všechny barvy), odsávání života, slepota, magie země

Životaschopnost: 5

Útočné číslo: jen **zvl**

Obranné číslo: 1

Odolnost: 8

Velikost: C-D

Manév. schop: 8/mrak

Pohyblivost: 11/mrak a neunavuje se

Intelligence: 14

Charisma: 15

ZSM: 15 (umí vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 550

Sirné mračno (Siračno), vyšší

Vyvolávací emoce: závist, nechutenství ze smradu

Vlastnosti: magie země, magie vzduchu, aktivní nekromancie, strach

Rezistence: oheň a ohnivá magie (50 %), vzdušná magie (50 %)

Imunity: Paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, stříbrné zbraně, kouzelné zbraně, blesky (všechny barvy), odsávání života, slepota, magie země

Životaschopnost: 11

Útočné číslo: jen **zvl**

Obranné číslo: 1

Odolnost: 8

Velikost: D

Manév. schop: 8/mrak

Pohyblivost: 13/mrak a neunavuje se

Intelligence: 18

Charisma: 17

ZSM: 24 (umí vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 1200

Marvaluor

Vyvolávací emoce: závist, nechutenství ze smradu

Vlastnosti: magie země, magie vzduchu, aktivní nekromancie, strach

Rezistence: oheň a ohnivá magie (80 %), vzdušná magie (80 %)

Imunity: Paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, stříbrné zbraně, kouzelné zbraně, blesky (všechny barvy), odsávání života, slepota, magie země

Životaschopnost: 23

Útočné číslo: jen **zvl**

Obranné číslo: 1

Odolnost: 8

Velikost: D

Manév. schop: 8/mrak

Pohyblivost: 13/mrak a neunavuje se

Intelligence: 18

Charisma: 17

ZSM: 36 (umí vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 8 300

Siračna jsou nebezpečná ze tří důvodů, vysílají své nemrtvé *Zhoumbie*, kterých mají 1k10 nižší siračna a 2k10 vyšší verze siračna. *Marvaluvor okolo sebe má okolo 40ti zhoumbií a* dohromady dvě desítky vysušených mumíí a ghůlů. Dále mohou vyvolat mentální souboj a tím nepřátele zabít velmi snadno. A poslední, **zvláštní útok** – dušení smrdutým plynem (vlastním tělem). Každý, kdo se nachází uvnitř Siračna si každé kolo hází past Odl ~ 6 ~ ztráta 1 životu/ zranění za (1k6 + životaschopnost oběti) životů.

Ohnivý mrtvolný běs

Vyvolávací emoce: prvotní strach z ohně

Vlastnosti:

Rezistence:

Imunity: Paralýza, strach, jed, kyselina, obyčejné zbraně, blesky, odsávání života

Životaschopnost:

Útočné číslo:

Obranné číslo:

Odolnost:

Velikost: C

Manév. schop:

Pohyblivost:

Intelligence:

Charisma:

ZSM:

Zkušenost:

Magenergie:

Ohar – Zlopelník (zlý popelník) / Zlopec (zlý popelec)

Minioni *Ohnivých mrtvolných běsů*, kteří jsou stvořeni z popela spálených těl.

Vyvolávací emoce: prvotní strach z ohně

Vlastnosti:

Rezistence:

Imunity: Paralýza, strach, jed, obyčejné zbraně, oheň, odsávání života

Životaschopnost:

Útočné číslo:

Obranné číslo:

Odolnost:

Velikost: C

Manév. schop:

Pohyblivost:

Intelligence:

Charisma:

ZSM:
Zkušenost:
Magenergie:

Salamandr vodní

Vyvolávací emoce:
Vlastnosti:
Rezistence:
Imunity:
Životaschopnost:
Útočné číslo:
Obranné číslo:
Odolnost:
Velikost: C
Manév. schop:
Pohyblivost:
Intelligence:
Charisma:
ZSM:
Zkušenost:
Magenergie:

Krystalický salamandr

Vyvolávací emoce:
Vlastnosti:
Rezistence:
Imunity:
Životaschopnost:
Útočné číslo:
Obranné číslo:
Odolnost:
Velikost: C
Manév. schop:
Pohyblivost:
Intelligence:
Charisma:
ZSM:
Zkušenost:
Magenergie:

CP

Abal Zubar: člověk, bojovník, 12. úr.
Alfio: člověk, zloděj, 4.úr.
Amal "Ohnivý roháč" Lopat: člověk, bojovník, 12.úr.
Amala "Diery" Jenová: nekromantka (spiritistka) a čarodějka na 14.úr.
Andrej Swarovic: námět Božský gambit, kněz (Dreskan) 13 úr
Arnoszt Levitowski: člověk, šermíř, 15.úr.
Astralien: člověk, čaroděj, 14.úr.
Ašarak: člověk, nekromant – spiritista, 28. úr.
Augustin Diery V.: člověk, schopnosti theurga a mága na 26.úr.
Ausilio Diery: býv. Komodor Sarindaru, člen Žluté zhouby, člověk, šermíř, 10. úr.

Basileo Hiara, člověk, kněz (Sarapis) 10. úr.
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, bojovník 1. úr
Cilia Hiarová, 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 Rú), 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.
Eberhard Dlouhý: upír, šermíř 17 úr. a čaroděj 15 úr.
Ellia Vannová, člověk, kněz (Kenwalla), 13. úr.
Ellio 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: generál schopnosti šermíře na 12. úr.
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 Rú), 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., 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.úr.
Meneo Hiara V., člověk, pyrofor 6 úr.
Michael Nowak: člověk, lupič, 7.úr.
Mineas Orm: člověk, uloděj, 5.úr.
Mirela: člověk, sicco na 7. úr., hraničář na 5.úr.
Mirko Vrbič: člověk, zloděj, 2.úr.
Miroslaw Zigler: člověk, kněz (Sarapis), 15.úr.
Nevio Vann, člověk, čaroděj, 12. úr.
Ni Xia: skřítek, mág ve službách Kirbega, skřítko, čaroděj 14. úr.
Nombiratze: numon, chodec, 14.úr.
Oleena: člověk, druidka (pouštní), 13.úr.
Olivien Loďař, člověk, vyjednávací schopnosti zloděje na 2 úr.
Olivien Loďař: člověk, bez povolání, 1.úr.
Olmen Vann: člověk, bez povolání, 1.úr.
Omar Hamuud: člověk, kněz (Dreskan), 15.úr.
Ondřej Větroplach: člověk, kněz (Siaron), 5.úr.
Ota Kaarek: člověk, chodec, 7.úr.
Pjotr Jagavoj, čaroděj, 14. úr.
Renek Slawický: člověk, šermíř, 10.úr.
Rihaad: nekromant (animatik), 15.úr.
Rupvaj: severan, bojovník, 7. úr.
Sadalin: člověk, nekromant (animatik) na 16.úr., esencalista na 7.úr.
Sinnihixan Anitil, verithián, Čaroděj (vitální magie), 16. úr.
Slavoj Hnědý: člověk, lovec přízraků, 18. úr.
Sormon Lovec: námět Božský gambit, bojovník, 8. úr.
Stará Mať: námět Mrtvý orel, člověk, alchymista, 5. úr.
Svija Jagavojovová, člověk, psionik 12. úr.
Šagrat Kulhavec: námět Mrtvý orel, člověk, válečník, 3. úr.
Šrak Urkat: ork, pyrofor, 10.úr.
Tarnid "Černá vdova": člověk, sicco, 18.úr.
Tibias Oleb: člověk, bez povolání, 1.úr.
Tor-Tor: ork, theurg i pyrofor, 12.úr.
Tříprstý Mich: námět Božský gambit, člověk, lupič, 18 úr.
Tuvela Ormová: člověk, lupič, 6.úr.
Uršak Boghar: vodní skřet, bojovník, 13.úr.
Utalak: asirijec, chodec, 9.úr.
Vaalim "Kapitán Aton" Orm: člověk, sicco a kněz (Bohatec) na 9.úr.
Vagran Žahavec: námět Mrtvý orel, člověk, nekromant (animatik), 10.úr.
Valerio Hiara, člověk, vyjednávací schopnosti zloděje na 5 úr.
Vanix er Sirwen: námět Božský gambit, člověk, kněz (Dunril), 12 úr.
Varhas plamen, člověk, kněz (Faeron), 8. úr.
Vigor Jen I.: člověk, šermíř, 13.úr.
Vigor Jen: člověk, šermíř, 16.úr.
Vojtan Orebič: člověk, sicco, 21.úr.
Zajaad Fadil: člověk, šermíř, 11. úr.
Zlatík "Zlatý" Borůvka: hobit, sicco, 25.úr., kněz (Bohatec) na 6.úr.