

KRAJINY ZA OBZOREM II: SARINDARSKÉ VÝSOSTNÉ VODY

DOBRODRUŽSTVÍ DRAČÍ GAMBIT

Aplikace pravidel Dračího doupěte 1.6

Verze 1.2

Autor: Miloslav „Milosh“ Zaoral

B. ČÁST I. KRVAVÝ PŘÍLIV

B.2 Dobrodružství začíná

B.2.3 Zadání úkolu

Při náboru družiny použije Ikytar schopnost získání důvěry v kombinaci s obecnou dovedností Etiketa.

B.2.4 Přípravy na cestu

Pro zjišťování informací platí pravidla popsaná v PPP na str. 84 a 127. Z hlediska náročnosti pátrání považuj informace týkající se Trpaslíkova hvozdu, Manžár Nu a Gildy Diery jako obecné. Informace týkající se Vala a Ikytara jako speciální.

B.2.5 Náhodné příhody během příprav

K záchraně topícího se kupce bude potřeba dovednosti Plavání (viz PPP str. 88), samotné vytažení zachráněného na molo pak bude pastí: Sil ~8~ vytažení / nevytažení.

B.2.5.1 Lstivý karbaník

Hráč provede hod na porovnání Obr + Int proti karbaníkovi (jeho Obr 13/+1, Int 11/0). Postava, která ovládá obecnou dovednost Akrobacie-specializace hazard (např. VP Aart Koen), má bonus +1 k hodům.

B.2.5.2 Rvačka v hospodě / taverně

Parametry opilého námořníka nalezneš v kapitole Bestiář. Pro účely rvačky pak použij pravidla z PPP, str. 95.

B.3 Plavba do Manžár Nu

Požehnání lodi viz stejnojmenný zázrak, AP VTB.

B.3.1 Mrtvý kraken

Parametry lodě: 10100 životů, ovladatelnost 5, manévrovací schopnost 7.

B.3.4 Plavba

Mořská nemoc: Odl~8(4-7) ~ nic se nestane / žaludeční potíže, zvracení (snížení síly o 1 na dobu 24 hodin). Nebezpečnost 8 platí pro postavy, které se plaví na lodi poprvé. Pro ty, co

mají zkušenosti s plavbou, je nebezpečnost nižší (dle uvážení PJ).

Počasí: Zacházení s počasím během plavby viz PPP, str. 125-126.

Způsobů, jak lodi pomoci a překonat tak bezvětrí je několik, například theurgova sylfa, božský zázrak Siaronových kněží (Poryv větru).

B.3.4.1 Muž přes palubu

Pád do moře: Obr~6~pád/udržení se na palubě. Při záchranné akci mohou postavy uplatnit obecné dovednosti veslování, případně plavání (viz PPP).

B.3.3 Příhody na moři

B.3.3.1 Opilá posádka

Pokud bude VP Saše nabídnut alkohol, nechť si hodí proti pasti Odl ~ 5 ~ napije se / nenapije se.

B.3.3.4 Magická bouře

Ranní příliv: Noveren (galéra), rozměry: 40 x 5 m, vesla: 20, námořníci: 50, nosnost: 150, ponor: 1,2, výzbroj: 2 x balista

Parametry lodi: 4000 životů, ovladatelnost 3, manévrovací schopnost 8, odolnost 3. Rychlost lodi je díky magii 1,5 x vyšší než obvykle (tj. 45 – slabý vítr, 75 – silný vítr, 60 – bouře, 90 – hurikán). Pro účely boje pro posádku použij parametry bojovníků a lučištníků z lodě duchů, viz Bestiář.

B.4 Změna plánu

B.4.1 Na vlnách pomsty

Využití obecných dovedností rybaření a vaření (pomoc v kuchyni), ovládání plachet, konstrukce lodí (vhodné při opravách), lodní navigace (asistence kapitánovi).

B.4.1.1 Ohnivá střela

Brigantina (dvojstěžňová)

Rozměry: 30 x 5 m, vesla: ne, námořníci: 28, nosnost 350, ponor 1,2 m, výzbroj: 2 x balista, 2 x palintomon, 10 x monagkon.

Parametry lodi: (dle aplikací modulu Z hlubin zelené a modré nikoliv dle PPP): 2300 životů,

odolnost 2, ovladatelnost 3, manévrovací schopnost 12.

B.4.1.1 Boris na scéně

Zmizení papouška: nápadnost 10 %. Pokud by na to někdo z družiny upozornil, bude se Boris pomocí zlodějovy schopnosti Získání důvěry všemožně vymlouvat například na to, že se papoušek letěl provětrat a brzy se vrátí.

Rozluštění šifry v deníku: past Roz+Int ~10~úspěch/neúspěch.

B.4.2 Kirbegovcům pod nosem

B.4.2.1 Dračí spár

Rozměry: 25 x 5 m, vesla: ne, námořníci: 45, nosnost 85, ponor 2 m, výzbroj: 3 x balista.

Parametry lodi: 2500 životů, odolnost 6, ovladatelnost 5, manévrovací schopnost 8.

„Pohovory“ (výslechy): past dle použití zlodějovy schopnosti Odhad lidí (agent šupiny je sicco na 10. úrovni).

Tip: Pokud je na Dračí spár odveden někdo z družiny, doporučujeme jeho výslech odehrát odděleně, například v jiné místnosti.

B.4.3 Plavba Bludnými ostrovy

Počasi: pro ověřování síly větru se Bludné ostrovy považují za mírné podnebí. Pravděpodobnost bloudění je 45 %.

Když padne mlha, mají postavy kvůli snížené viditelnosti postih v boji -2 až -4 a na všechny dovednosti spojené s ovládáním lodi dle hustoty mlhy.

Kotel: plavba skrz něj se považuje jako plavba po řece (viz PPP, str. 84), síla proudu je 1-4.

Velrybí žebra: hod proti pasti-manévrovací schopnost lodi~12~propluje/náraz a poškození trupu lodi (ztráta 50-100 životů lodi).

B.4.6 Vylodění

B.4.6.1 Cesta přes moře

Pro pohyb pod vodou použij pravidla v aplikacích modulu Z hlubin zelené a modré. Podél pobřeží je maximální hloubka 20 metrů.

B.4.6.2 Cesta přes poušť Kyrkij

Bloudění: použij PPP, str. 126. Pravděpodobnost je ale 30 %.

Tekuté písky: Sil ~ 5 ~ vyproštění / zapadnutí. Při zapadnutí použij pravidla podobná postupům při topení (PPP). Když je naprosto jisté, že postavu písek zasype, hodí si hráč na past Obr ~ 3 ~ úspěch / neúspěch, Úspěch: - 1 život v 1. kole, -2 životy v 2. kole, -3 ve 3. kole atd. Neúspěch: ubývání životů jako při fatálním neúspěchu v hodů na plavání. Jedná se o stínové životy a přibývá únava.

Oběť zasypání se může pokusit prohrabat vlastními silami k povrchu: Sil ~ 6 ~ prohrabání / zapadnutí. Prohrabání: postava se za kolo prohrabe o tolik centimetrů, kolik činí polovina stupně síly postavy, a přibude jí jeden bod únavy (k tomu je třeba připočítat i bod únavy za nedostatek kyslíku). Mohou ji pomáhat kolegové z povrchu, kteří budou postupovat v závislosti na použitých nástrojích. Kopání jam v syčkém písku je velice náročné (pomůže jeho zvlhčení).

Slézání útesu: Obr ~ 6 ~ pád / leze dál (hází se každých 10 m). Použitím lana snižuje past o 3. V případě, že je postava významně naložena, past se naopak zvyšuje o 3. Zloděj může standardně použít svoji schopnost šplhání po zdech a hází si podle vlastních pravidel. V případě, že je zloděj významně naložen, tak je pravděpodobnost úspěchu při slézání snížena o 20 %.

Další možnosti: S úspěchem lze použít kouzlo hyperprostor, levitace-na slezení stačí 1 směna, na zpětný výstup 2 směny. Dobré jsou též lektvary antigravitační cloumák, mlhoviny či pavoučí lektvar.

B.4.7. Ruiny

Náhodné objevení havrana (PPZ, str. 86): hod k%, pravděpodobnost je 5 %. Hraničář si může od hodu odečíst 2x bonus za inteligenci.

B.4.7.1 Spojenci a nepřátelé

Pasivní nekromancie: viz AP SŽ.

B.4.7.8 Nekromantovo obydlí

Truhla: uzamčená kouzlem Orxanův zámek (15 mg při vyvolání kouzla, zvyšuje past při otevření o +13), otevření je past: sil~17~ nic/otevření.

Temné Slzy Rianniny vyléčí 2k6 + 4 životů místo obvyklých 1k6 + 2.

B.4.7.9 Skryš orčího alchymisty

Plynová past-puchčoud (nápadnost 15 %, spuštění při otevření dveří), Odl⁸1-6/3-18, uvolní hustý žlutavý dusivý dým páchnoucí po zkažených vejcích, během jednoho kola vytvoří oblak v poloměru 3 metry.

Alarm: zvuková past (nápadnost 10 %, spuštění při otevření dveří), Obr⁶nic/cinknutí zvonečku.

B.4.7.10 Dům Mistra Žeta

Nalezení domu: obecná dovednost kartografie zvyšuje pravděpodobnost jeho nalezení o 10 %.

Mozaika: Nalezení tlačítka na mozaice (oko sarindarce) - mechanismus, nápadnost -15 %.

B.4.10 Torgilovy chodby

B.4.10.2 Severní Torgilovy chodby

Svatyně Sandol Kah

Podplavání chodbou: past na plavání a zadržování dechu (obecné dovednosti z PPP). Je nutné uspět alespoň v jednom hodě.

Bič se zpětnými háčky, SZ 3/+3/-1.

Tajná schránka: nápadnost 0 %, harpuna ze žraločích zubů (magický předmět: SZ 6/+3/-2, proti zástupcům humanoidních vodních ras 9/+3/-2, váha 50 mn., dostřel 5/7/9, majitel tohoto předmětu se může změnit v berserka za stejných podmínek a se stejnými účinky, jako je uvedeno v PPP).

Laboratoř nekromanta

Nálezy: nápadnost 25 %.

Ad 2) Recept na temný lektvar Slzy Rianniny – podle něj se může alchymista při přestupu na další úroveň naučit vyrábět léčivý lektvar jenž vyléčí 2k6 + 2 životů. Při užívání tohoto lektvaru hrozí riziko projevů Stínu smrti (viz AP SŽ).

Ad 3) Otrávený šíp – kouzlo, které je popsáno na svitku se může naučit kouzelník při přestupu na další úroveň. Jedná se však o kouzlo černé magie, jeho popis viz AP NaS.

Ad 4) Svitek s kouzlem Ochrana před nemrtvými z PPZ.

Ad 5) Svitek s kouzlem Žabí muž (viz AP ZHM). Kouzelník se jej může naučit při přestupu na další úroveň.

Truhla v cele: uzamčená kouzlem Orxanův zámek (15 mg při vyvolání kouzla, zvyšuje past

při otevření o +13), otevření je past: sil¹⁷nic/otevření.

B.4.10.3 Jižní Torgilovy chodby

Úniková chodba

Past na nalezení směrových šipek = náhodný postřeh, nenápadnost 15 %.

Spojovací chodba

Paralyzující plyn: Odl⁵nic/ochromení na 3-8 směn, nápadnost 0 %.

Ocelové (zrezivělé) bodce: Obr⁵nic/zranění 1K6 živ.+ infekce rzí Odl⁴nic/otrava krve – zranění za 2K6 životů, nápadnost 0 %.

Pobřeží

Útes jako překážka (viz kapitola Vylodění).

B.4.11 Pryč ze Sarindaru

Vzkaz poslaný Ruxorem do Mlžné pevnosti je chráněný kouzlem zašifruj (PPP), past na rozluštění je Roz + Int ~ 5 ~.

B.4.11.1 Souboj lodí

Použij údaje Ohnivé střely. Žraločí ploutev má stejné parametry jako loď Dračí spár (viz kapitola Na vlnách pomsty).

B.4.11.3 Osamoceni na vlnách

Pád do moře: past Obr⁸pád do moře/udržení se na palubě. Při záchranné akci uplatní postavy obecné dovednosti veslování, případně plavání (viz PPP).

Při plavbě ve člunu používej pravidla pro obecnou dovednost Veslování a Vytrvalost a únavu (viz. PPP), případně pravidla pro nedostatek vody a jídla (viz. PPJ).

B.6 Vzorové postavy ke hraní

B.6.1 Hazharr z Černého údolí

Rasa:	barbar (27 let)
Povolání:	válečník (lovec přízraků)
Úroveň:	6
Počet životů:	52
Síla:	19 / +4
Obratnost:	10 / 0
Odolnost:	17 / +3
Intelligence:	9 / -1
Charisma:	8 / -1
Pohyblivost:	18 / +3
Postřeh:	14 % (obj.), 4 % (mech.)
Výhody:	orientační smysl (+2)
Nevýhody:	bručoun (-1), neomalený buran (-1)

Schopnosti:

zastřežení, poznávání artefaktů, přesnost (+1)
ÚČ Černé kopí, léčba vlastních zranění (10 žvt / den), odhad zbraně, odhad soupeře, vícenásobné útoky (3x během dvou kol), symbionti (viz AP ZZS)

Magenergie:	7
Kouzla (1):	odhození
Pravděpodobnost úspěchu:	60 %

Dovednosti:

Plavání (-2), Veslování (-2), Zadržování dechu (-1), Běh na krátké tratě (-2), Tesařina (4), Rybaření (-1), Vaření (5), Nosič (-1), Koželužnictví (-1), Čtení a psaní (6), Kartografie (4), Handlování (3)

Zbraně

Sart¹: SZ 5/+1/0, viz ČT.

Medvědí tlapy: sečná zbraň, váha 5 mn., SZ 2/+1/-2, délka 0.

Černé kopí: obouruční střední zbraň, váha 60 mn., 5/0/+1 (proti zvířatům velikosti C a větší má SZ 6), délka 1-2, magický předmět.

Zbroj: kožená (KZ 3)

Medvědí běhy: po provedení rituálu zvyšují majiteli pohyblivost o 1 na 30 dní, magický předmět.

¹ Není-li uvedeno jinak, jsou ostatní parametry (typ zbraně, váha a délka stejné jako v PPZ či aplikaci jednotlivých modulů.

B.6.2 Si-li-nui, skřítko ze Zlatého lesa

Rasa:	lesní skřítek
Povolání:	alchymistka / theurg
Úroveň:	8
Počet životů:	45
Síla:	8/-1
Obratnost:	17/+3
Odolnost:	16/+2
Intelligence:	15/+2
Charisma:	14/+1
Pohyblivost:	11
Postřeh:	15 % (objekty), 13 % (mech.)
Výhody:	čahoun +1 citlivost na vnější svět + 4
Nevýhody:	krátkozrakost - 1, amnézie – 2 (viz níže), fobie (oheň) - 2

Dovednosti:

Plavání (2), Vaření (2), Astrologie (8), Čtení a psaní (-1), Obecná řeč (-1), Etiketa (-4), Vypravěčství (-1), Handlování (5), Učitelství (8).

Zbraně

Hůl rudého mistra (elementární): SZ 5/-1/1, kapacita 200 magů.

Krátký meč z athorského stříbra: 5/-1/-1

Dýka z athorského stříbra 3/+1/-2

Kombinace krátkého meče a dýky 7/0/+3

Zbroj: Kožená (KZ 3)

Lektvary: Mlhovina, Metamorfóza, Rychlost, Nunmejcův přítel, Lektvar vnímání salů, Uspávač, 3 x Slzy Rianiny, 1 x Krev královny Mae.

Svitky: Ochrana před myšlenkovými bytostmi.

Amnézie

Amnézie Sili má hlubší význam, přímo ovlivňuje její schopnosti, přičemž některé z nich zapomněla:

1) *Salové:* Sili není schopna vnímat tyto bytosti tak, jak je popsáno v AP OLD.

2) *Axarské lektvary (viz PPP Welfovy lektvary):* Sili zapomněla výrobu těchto lektvarů.

3) *Krev královny Mae (viz PPP Lektvar bílého kříže):* Výrobu tohoto lektvaru Sili zapomněla.

4) *Astrál (viz PPP):* Sili má pravděpodobnost úspěchu s navázáním kontaktu se sférami jako by byla na 6. úrovni, nikoliv na 8.

Tato nevýhoda je vykompenzována tím, že je Sili na vyšší úrovni než ostatní postavy. Nicméně v průběhu tažení bude mít možnost si vzpomenout a zapomenuté schopnosti se jí

postupně navrátí, například v tomto dobrodružství se může naučit vyrábět lektvary.

B.6.3 Far'wal'ngo, elfí chodec z Rychlých Dun

Rasa: pouštní elf
Povolání: hraničář / chodec
Úroveň: 7
Počet životů: 49
Síla: 13 / +1
Obratnost: 15 / +2
Odolnost: 10 / 0
Intelligence: 16 / +2
Charisma: 9 / -1
Pohyblivost: 16 / +2
Postřeh: 16 % (objekty), 13 % (mech.)
Výhody: orlí zrak + 2, chladnokrevnost + 1

Nevýhody: barvoslepost - 2, bručoun - 1

Mimosmysl.

schopnost: telekineze

Magenergie: 22

Dovednosti:

Běh na krátké vzdálenosti (2), Plavání (5), Řezbářství (5), Jízda na koni (- 1), Asketismus (2), Čtení a psaní (-1), Obecná řeč (5), Arvedanština (5), Kartografie (5).

Zbraně

Lintirový chodcův meč: SZ 8/+1/0.

Rodinný dlouhý luk: SZ 6/+1.

Zbroj: Kroužková z athorského stříbra (KZ 6).

Píšťala mámení: Umožňuje seslat kouzlo Zmam osobu, přidává +10 % k úspěchu. 12 magů na den.

Maska (bez sklíček): Při nasazení dokonale přilne k obličeji a nelze ji proti vůli nositele sejmout.

Oční sklíčka: Zbystřují nositeli všechny smysly – přidávají +1 k ÚČ i OČ. Umožňují vidění za šera, ve tmě a vycítění myšlenkové bytosti v okruhu dvaceti metrů.

Dýchací filtr: Umožňuje dýchání pod vodou a zvyšuje odolnost proti plynům.

B.6.4 Aart Koen, pirát z Erinu

Rasa: člověk (24 let)
Povolání: zloděj / lupič
Úroveň: 6
Počet životů: 24
Síla: 13 / +1
Obratnost: 17 / +3
Odolnost: 10 / 0
Intelligence: 12 / 0
Charisma: 16 / +2
Pohyblivost: 16 / +2
Postřeh: 12 (objekty), 6 (mechanismy)
Výhody: čipera (+1), veselá kopa (+1)
Nevýhody: závislost na saviaku (-2), účinky viz kapitola Doplnky, pro léčení návyku použij PPZ (PPJ).

Schopnosti (%):

Převleky (34), získání důvěry (31), objevení mechanismu (41), objevení objektu (49), zneškodnění mechanismu (46), otevření objektu (59), šplhání po zdech (83), skok z výšky (83), tichý pohyb (32), schování se ve stínu (55), vybírání kapes (31), probodnutí ze zálohy, vrh (+1 ÚČ), střelba ze zálohy, nenápadnost (24), určení hodnoty pokladů, boj beze zbraní (3x za 2 kola)

Dovednosti:

Akrobacie-hazard, triky s kartami (-4), Plavání (-2), Veslování (7), Ovládání plachet (7), Jízda na koni (8), Dělostřelectví (2), Nosič (2), Skauting (2), Lodní navigace (5), Čtení a psaní (5), Etiketa (3), Handlování (0), Svádění (0)

Zbraně

Dýka: SZ 2/0/-2

Dvě dýky: SZ 3/+1/2

Zbroj: Kožená (KZ 3)

Boj beze zbraně

Úder pěstí 3/+7/-2

Úder dlaní 2/+10/-2

Kop 5/+15/-2

Výskok -1/+2

Otočka o 180° -2/+3

Otočka o 360° -3/+5

Tetování žraloka (na krku): umožňuje Aartovi 1 hodinu denně dýchat pod vodou.

Vrhací dýky (5x): fungují stejně jako alchymistou vyráběné hvězdice bumerang, viz PPZ.

Oko vidění: skleněný implantát umožňující normální vidění a vidění ve tmě (viz AP SŽ).

Označené karty: použije-li je hráč při jakékoliv karetní hře, má bonus +1. Ovládá-li obecnou dovednost Akrobacie, má dokonce bonus +2.

B.6.5 Q'ellu Yuraq, dezertér, čaroděj z Říše slepých bohů

Rasa: kroll (42 let)
Povolání: kouzelník (čaroděj-živlový mág: vzduch a oheň)
Úroveň: 7
Počet životů: 38
Síla: 13 / +1
Obratnost: 10 / 0
Odolnost: 15 / +2
Inteligence: 17 / +3
Charisma: 15 / +2
Pohyblivost: 13 / +1
Postřeh: 18 % (obj.), 6 % (mech.)
Magenergie: 29
Kouzla (17): zelené blesky, magický štít, levitace, ticho, hyperprostor, neviditelnost, zlom kouzlo, tma, světlo, PPP: dvířka, dveře, brána, beranidlo, ochrom bleskem, bílá střela, přelož, ohnivá koule
Pravděpodobnost úspěchu: 85 %
Zaostřovací hranice: 15 (+5 základ, +10 nové způsoby čerpání magenergie – vzduch a oheň)
Způsob čerpání magenergie: ze vzduchu, z ohně a ze sebe (za životy)
Způsob sesílání kouzel: vizuální forma
Výhody: citlivost na magii (+2)
Nevýhody: snadno zapamatovatelný (-1), jazyková bariéra (-1) – obecná dovednost Jazyky má těžkou náročnost
Dovednosti: Tesařina (2), Veslování (2), Dělostřelectví (-5), Nosič (2), Zadržování dechu (2), Skauting (5), Čtení a psaní (5), Lodní navigace (2), Učitelství (-1)

Zbraně

Rituální dýka: magická zbraň, SZ 2/0/-2, obsahuje 4 mg. /den, je skrze ní možno sesílat kouzlo *dým*.

Zlatý meč Yaku Uyay: artefakt, SZ 5/0/0. Je-li majitel meče zraněn, může toto zranění přenést na meč (až do dvojnásobku maxima SZ meče, tedy 10 životů během 24 hodin). Pokud je však již kapacita meče naplněna a jeho majitel je zraněn, meč sám od sebe zaútočí na protivníka. Je-li poškozen meč, může toto poškození jeho majitel přenést na sebe. Každý slunovrat se musí nakrmit lidskou krví o ceně tolika životů, před kolika uchránil majitele,

nejméně však 1, jinak majitele odmítne. Je-li meč zničen, majiteli se sníží tolik životů, kolik získal při přestupu na poslední úroveň (pro účely dobrodružství považuj meč jako nakrmený, tj. děj se odehrává nedávno po slunovratu).

Tlumící amulet: únava při kouzlení je o 1 vyšší než obvykle (viz PPP). Tlumí vrozenou schopnost korullů Rodovou paměť.

B.6.6 Saša Krakorecká, kněžka Paní vod z Erinu

Rasa: člověk (žena)
Povolání: kněz (Dunril)
Úroveň: 6
Počet životů: 39
Síla: 9 / -1
Obratnost: 13 / +1
Odolnost: 15 / +2
Intelligence: 13 / +1
Charisma: 19 / +4
Pohyblivost: 10 / 0
Postřeh: 13 (objekty), 6 (mechanismy)
Výhody z RD: hezoun (+1), +1 char.
Nevýhody z RD: nemoci-alkoholismus (-1)
Schopnosti: dýchání pod vodou, hloubková podvodní kategorie c, svěcení vody
Zázraky:
KM-vodní stěna, úder vody, požehnání do obrany
KO-požehnání lodi, kapalina
DM-vyvolej elementála I (undinu), vyvolej déšť / utiš déšť
DO-krupobití, zasvěceno vodě
Pravděpodobnost úspěchu: 89 %
Dovednosti:
Plavání (2), Rybaření (-4), Vaření (5), Zadržování dechu (-1), Lodní navigace (5), Čtení/psaní (5), Etiketa (-4), Tanec (5), Svádění (2)

Zbraně

Dýka: SZ 2// 4
Lintirový kord: magická zbraň, SZ 5/+2
Zbroj: kožená ze siwrise, KZ 4.

Společník: Dražik (myšlenková bytost, viz VTB)

Vlastnosti: magie vody, psychické útoky, změna tvaru

Rezistence: paralýza 80 %, prokletí 50 %, psychické útoky 50 %

Imunity: jedy, magie vody, zkamenění, zmatení
Životaschop.: 1

Útočné číslo: $(-1 + 3/0) = 2/0$ (při každém zásahu navíc 1–6 životů za zranění kyselinou nebo mrazem)

Obranné číslo: $(+3 + 3) = 6$

Odolnost: 11

Velikost: A

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 12 / humanoid (na zemi), 16 / vodní tvor (ve vodě)

Intelligence: 12

Charisma: 12

ZSM: 21, nemůže vyvolat mentální souboj

Magenergie: 10 magů

B.7 Bestiář

B.7.1 Gilda Diery

B.7.1.1 Val Dymaar

Člověk, zloděj (lupič), 9. úroveň.

B.7.1.2 Ikytar Bulen

Člověk, zloděj (sicco), 12. úroveň.

B.7.2 Trojice

B.7.2.1 Bolen

Člověk, hraničář (chodec), 8. úroveň.

B.7.2.2 Umbanlum

Lesní elf, zloděj (lupič), 6. úroveň.

B.7.2.3 Sergij

Barbar (seveřan), válečník (bojovník), 6. úroveň.

B.7.3 Žlutá zhouba

B.7.3.1 Vojtan „pan Žlutý“ Orebič

Člověk, zloděj (sicco), 21. úroveň.

B.7.3.2 Ivan „pantáta“ Miratič

Člověk, schopnosti lupiče a sicca na 16. úrovni.

B.7.3.3 Námořníci z Ohnivě střely

Životaschop.: 2 (zloděj), 10 životů

Rasa: člověk

Útočné číslo: + 1 + SZ
+ 2 + 4 = 6 (krátký luk)

Obranné číslo: + 2 + 1 + OZ
+ 2 + 1 - 2 = 1 (krátký luk)

Odolnost: 13

Velikost: B

Pohyblivost: 15

Intelligence: 10

Charisma: 14

Zkušenost: 30

Vybavení: krátký luk (4/0) a jednoruční zbraň (k6): 1 – Dýka (2/0-2), 2 – Tesák (3/-1/-2), 3 – Krátký meč (4/-1/-1), 4 – Šavle (4/+2/+1), 5 – Rapír (4/0/0), 6 – Kord (3/+1/0). Bojují beze zbroje.

Životaschop.: 2 (válečník), 25 životů

Rasa: člověk

Útočné číslo: + 3 + SZ

+ 0 + 4 = 6 (krátký luk)

Obranné číslo: + 0 + 1 + OZ

+ 0 - 2 = - 2 (krátký luk)

Odolnost: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 17

Intelligence: 12

Charisma: 10

Zkušenost: 40

Vybavení: krátký luk (4/0) a dvě jednoruční zbraně: dvě šavle (8/-2/+3), široký meč a dýka (5/-1/+2), široký meč a tesák (6/-2/+2). Bojují beze zbroje.

B.7.4 Šupina

B.7.4.1 Boris Sliwinski

Životaschop.: schopnosti lupiče a chodce na 12. úrovni, 44 životů

Rasa: člověk

Útočné číslo: + 1 + 5 + 1 = 7 (široký meč)
+ 1 + 3/+2 = 4/+2 (dvě dýky)
+ 2/+2 + 3 + 1 (vrh) = 5/+2 (vrh dýkou)

+ 1 + (boj beze zbraně, viz PPP)

Obranné číslo: + 3 + 3 + 0 = 6 (široký meč)

+ 3 + 3 + 2 = 8 (dvě dýky)

+ 3 + 3 - 3 = 3 (boj beze zbraně)

Odolnost: 10

Velikost: B

Pohyblivost: 16

Intelligence: 13

Charisma: 17

Zkušenost: 1300

Vybavení: široký meč (SZ 5/0/0, rodová zbraň+1 ÚČ), dýka s pilovitým ostřím a dutou rukojetí (SZ 2/+2/-2, obsahuje ampuli s paralyzujícím jedem, parametry viz Doplnky), stříbrná dýka s dutou rukojetí (SZ 2/+2/-2, ukrývá ruličku papíru a uhel), škrtecí lanko (omotané kolem koženého provázku ve vlasech, parametry viz Doplnky), kožená zbroj. Opasek se skrytou kapičkou na vnitřní straně, kde Boris ukrývá paklíče. Měch na vodu, křesadlo, provaz, louče, batoh, deka a deník.

Borisův deník: **Knížka velikosti A5 vázaná v kůži siwrise, listy s kvalitního papíru.** Boris do ní zapisuje zpětně svůj životní příběh od pádu Sarindaru doposud, s kým, jak a proč spolupracoval (místa, jména, názvy organizací, důležité předměty jsou zašifrovány). Text doplňují kresby. Deník bude pro postavy

důležitý až v další části tažení, kdy se jim dostane do rukou, proto podrobnější informace neuvádíme.

Tetování: poskytuje bonus +2 proti všem psychickým kouzlům (hraničářským a kouzelnickým) a zázrakům, nepovolené telepatii, psionickým schopnostem.

B.7.5 Vojáci Ostrovního království

B.7.5.1 Trosečník z Ostrova albatrosů

Životaschop.: 2

Útočné číslo: $+1 + 3 = 4$ (pěst)
 $+1 + 5 / +3 = 6 / +3$ (kop)

Obranné číslo: $0 + 1 - 3 = -2$ (boj beze zbraně)

Odolnost: 12

Velikost: B

Pohyblivost: 14

Intelligence: 10

Charisma: 10

Poklady: nic

Zkušenost: 40

B.7.5.2 Posádka lodi Dračí spár

Jedná se o směs zástupců různých ras. Námořníci s vojenským výcvikem (vojíni), kterých je na palubě třicet. Ty doplňuje oddíl střední pěchoty o deseti mužích, čtyři bocmani a kapitán. Pro vojáky střední pěchoty a bocmany použij parametry uvedené níže (viz Posádka v ruinách Sarindaru).

Námořník

Životaschop.: **1 (válečník), 12 životů**

Rasa: člověk

Útočné číslo: $+2 + 4/+2 = 6/+2$ (šavle)
 $0 + 4/+1 = 4/+1$ (lehká kuše)

Obranné číslo: $0 + 1 + 3 = 4$ (šavle)
 $0 - 2 + 3 = 1$ (lehká kuše)

Odolnost: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 15

Intelligence: 10

Charisma: 9

Zkušenost: 20

Vybavení: šavle (SZ $4/+2/+1$), lehká kuše ($4/+1/-2$), kožená zbroj (KZ 3).

B.7.5.3 Posádka v ruinách Sarindaru

Čergavec, poručík

Životaschop.: **8 (chodec), 50 životů**

Rasa: člověk (skřet)

Magenergie: 25

Útočné číslo: $+3 + 7/0 = 10/0$ (chodcův meč)
 $+3 + 3/+1 = 7/+1$ (palcát)
 $+1 + 5/+1 = 6/+1$ (dlouhý luk)

Obranné číslo: $+1 + 5 + 1 + 0 = 7/0$ (chodcův meč)

$+1 + 5 + 1 - 1 = 6$ (palcát)

$+1 + 5 - 2 = 4$ (dl. luk)

Odolnost: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 19

Intelligence: 17

Charisma: 12

Zkušenost: 800

Mimosmyslová schopnost: telepatie

Vybavení: **chodcův meč** (SZ 7/0/0, 12 magů), štít (KZ 1, kulatý), palcát (SZ 3/+1/-1, stříbrná hlavice), kroužková zbroj (KZ 5), dlouhý luk (SZ 5/+1, šípy se stříbrnými hroty). Stříbrný prsten (kroužek bez ozdob, funguje jako *stínové čidlo*, viz doplňky), dubový list.

Ruxor, starší bocman

Životaschop.: **7 (čaroděj), 27 životů**

Rasa: člověk

Magenergie: 38

Útočné číslo: $-1 + 5/-1 = 4/-1$ (okovaná hůl)

Obranné číslo: $0 + 1 = 1$ (okovaná hůl)

Odolnost: 10

Velikost: B

Pohyblivost: 9

Intelligence: 18

Charisma: 16

Zkušenost: 150

Pomocník: havran

Kouzla (počet 17, 85 % pravděpodobnost na seslání): hyperprostor, magický štít, najdi astrální bytosti (viz AP ČT), neviditelnost, oheň, ochrana před šípy, zlom kouzlo, zaklep, ohnivá koule, bílá střela, najdi kouzla, přelož, svaž postavu, rozptyl kouzla, zašifruj, ticho, tma.

Vybavení: okovaná hůl (SZ $5/-1/+1$), pergameny, papíry, lahvičky s inkousty, brky, pečatní vosk, pečetidlo.

Havran: parametry dle PPP, kouzla (neviditelnost, magický štít, oheň, zaklep).

Vanko Krysíč, bocman

Životaschop.: **6 (lupič), 26 životů**

Rasa: člověk

Útočné číslo: $+1 + 5/0 + 1 = 7/0$ (široký meč – rodová zbraň)
 $+1 + 3/+3 = 4/+3$ (dvě dýky s pilovitým ostřím)
 $+3 + 2 + 1$ (vrh) = 6 (vrhací dýka)
 $+1 +$ (boj beze zbraně, viz PPP)

Obranné číslo: $+3 + 3 - 0 = 6$ (široký meč)
 $+3 + 3 + 2 = 8$ (dvě dýky s pilovitým ostřím)
 $+3 + 3 - 2 = 6$ (vrhací dýka)
 $+3 + 3 - 3 = 3$ (boj beze zbraně)

Odolnost: 12
Velikost: B
Pohyblivost: 16
Intelligence: 13
Charisma: 16
Zkušenost: 350

Vybavení: široký meč (SZ 5/0/0, postříbřený), dvě dýky s pilovitým ostřím (SZ 2/+2/-2, potřené jedem *nabawi*), dvě vrhací dýky (SZ 2/0/-2), kožená zbroj (KZ 3).

Lupičův klíč, zlodějské boty (+5% šplhání po zdech a k tichému pohybu), noční maska, dýmovnice, ježek (10 ks.), škrťací lanko.

Pavoučí lektvar (viz PPZ), stříbrný prsten (kroužek bez ozdob, funguje jako *stínové čidlo*, viz doplňky).

Blomgren Bruun, bocman

Životaschop.: 6 (theurg), 44 životů

Rasa: trpaslík
Útočné číslo: $-1 + 3 / -1 = 2/-1$ (tesák)
 $+2 + 6/-2 = 8/-2$ (arbalet)

Obranné číslo: $+2 + 3 - 2 = 3$ (tesák)
 $+2 + 3 - 2 = 3$ (arbalet)

Odolnost: 19
Velikost: A
Pohyblivost: 8
Intelligence: 13
Charisma: 9
Zkušenost: 100

Vybavení: tesák (SZ 3/-1-2, stříbrný), kožená zbroj (KZ 3), *arbalet* (SZ 6/-2/-2).

Byliny proti nemrtvým a MB, lektvary (1k6 *Slzy Rianniny*, 1k6 *Krev královny Mae*), svitky (1k6 svitků Ochrana před nemrtvými, 1k6 Ochrana před kouzly), **astron**.

Voják střední pěchoty

V armádě Ostrovního království působí nejčastěji lidé, ale najdou se mezi nimi i

přistěhovalci z řad trpaslíků, seveřanů, nebo hevrenů (jako příklad jsou konkrétní jedinci uvedeni v kapitole B.10 Náhodné tabulky).

Životaschop.: 3 (válečník), 26 životů

Rasa: člověk / hevren / seveřan
Útočné číslo: $+2 + 7/-1 = 9/-1$ (dlouhý meč)
 $+1 + 6/+2 = 7/+2$ (těžká kuše)
 $+1 + 4/+1 = 5/+1$ (lehká kuše)

Obranné číslo: $+1 + 1 + 1 + 4 = 7$ (dlouhý meč)
 $+1 - 2 + 4 = 3$ (kuše)

Odolnost: 16
Velikost: B
Pohyblivost: 15
Intelligence: 9
Charisma: 8
Zkušenost: 70
Poklady: 1k6 stříbrných

Vybavení: standartní výbava tvořená dlouhým mečem, *zbrojí z tvrzené kůže* (KZ 4, některé části těla-krk, ramena, paže a břicho jsou překryty fragmenty kroužkové zbroje) a štítem. Navíc každý člen nosí individuální jednoruční zbraň, povětšinou stříbrnou, případně kuši.

B.7.5.4 Hraničáři z Kyrkij

Životaschop.: 3 (hraničář), 16 životů

Rasa: člověk
Útočné číslo: $+1 + 5/0 + 1 = 7/0$ (široký meč)
 $+1 + 2/0 = 3/0$ (dýka)
 $+1 + 4/0 = 5/0$ (krátký luk)
 $+1 + 3/+1 = 4/+1$ (bolaso)

Obranné číslo: $+1 + 3 + 1 + 0 = 5$ (široký meč)
 $+1 + 3 + 1 - 2 = 3$ (dýka)
 $+1 + 3 + 1 - 2 = 3$ (krátký luk)

Odolnost: 12
Velikost: B
Pohyblivost: 15
Intelligence: 15
Charisma: 11
Zkušenost: 70
Poklady: 1K6 stříbrných

Vybavení: široký meč (SZ 5/0/0, postříbřený), dýka (SZ 2/0/0), krátký luk (SZ 4/0/-2, šípy se stříbrnými hroty), bolaso (3/+1/-2, vrhací zbraň, dostřel: 5, 10, 15 m, váha 25 mn., zasažený se musí 1. kolo z bolasa vymotávat, 2. kolo vstávat), kožená zbroj (KZ 3), žlutohnědý plášť (KZ 1).

Pochodně (1k6 ks.), křesadlo, konopný provaz (10 m), měch s vodou, příkrývka.

Jed štíra artaosa: Odl ~ 7 ~ nic/4-9, trvání ihned / 2 kola, 5 kol, 10 kol (účinkuje ve 2., 5. a 10.

kole po zásahu, postava si ale na nebezpečnost hází pouze jednou)

Pozn.: bolaso mají pouze dva členové oddílu.

Jituša Střechovičová, starší bocman

Životaschop.: 7 (pouštní druid), 38 životů

Rasa: člověk

Magenergie: 25

Útočné číslo: $+1 + 3/+2 = 4/+2$ (kyj)
 $+1 + 5/+1 = 6/+1$ (dlouhý luk)

Obranné číslo: $+1 + 3-1 = 3$ (kyj)
 $+1 + 3-2 = 2$ (dlouhý luk)

Odolnost: 12

Velikost: B

Pohyblivost: 15

Intelligence: 15

Charisma: 11

Zkušenost: 250

Mimosmyslová schopnost: pyrokineze

Vybavení: dlouhý luk (SZ 5/+1/-2, šípy se stříbrnými hroty), kyj (SZ 3/+2/-1), kožená zbroj (KZ 3). *Plášť poledního jasu* (viz *Doplňky*).

Pochodně (1k6 ks.), křesadlo, konopný provaz (10 m), měch s vodou, příkrývka.

B.7.6 Žoldáci

Žoldáci jsou postavy všech možných ras a povolání, jejich úroveň je 2+1k6. Pro jejich parametry použij hodnoty bocmanů, případně vojáků střední pěchoty (viz výše). Jako příklad jsou konkrétní jedinci uvedeni v kapitole B.10 Náhodné tabulky.

B.7.6.1 Špeh

Životaschop.: 5 (zloděj), 23 životů

Rasa: člověk

Útočné číslo: $0 + 5/0 = 5/0$ (krátký meč a dýka)
 $+ 3 + 2/+2 = 5/+2$ (dýka s pilovitým ostřím) - vrh

Obranné číslo: $+ 3 + 3 + 3 = 9$ (krátký meč a dýka)
 $-2 + 3 + 3 = 4$ (dýka) - vrh

Odolnost: 10

Velikost: B

Pohyblivost: 15

Intelligence: 12

Charisma: 16

Zkušenost: 150

Vybavení: stříbrná dýka (SZ 2/0/-2), dýka s pilovitým ostřím (SZ 2/+2/-2), krátký meč (SZ 4/-1/-1), kožená zbroj (KZ 3), Rosůlka bahenní

(viz *Doplňky*), lektvar Slzy Rianniny, svitek ochrany před myšlenkovými bytostmi, tiché boty (+5 % k tichému pohybu), maskovací plášť barvy písku (+15 % na schování se).

Při sledování využívá kombinaci schopností tichý pohyb (34 %) a schování se (71 %). Při dopadení se vymlouvá pomocí schopnosti získání důvěry (29 %).

B.7.7 Dobrodruzi

B.7.7.1 Radvan „Morek“ Vorel

Léčba nemoci Šapat pustník (viz NS, SŽ). Morek je v prvním stadiu nemoci.

Životaschop.: 12 (nekromant), 65 životů

Rasa: člověk

Magenergie: 62

Útočné číslo: $0 + 6/-1 = 6/-1$ (kostěná hůl)

Obranné číslo: $0 + 1 + 1 = 2$ (kostěná hůl)

Odolnost: 13

Velikost: B

Pohyblivost: 11

Intelligence: 18

Charisma: 17

Zkušenost: 450

Poklady: viz kapitola Ruiny, Nekromantovo obydlí

Kouzla: 34

Pomocník: krysa

Vybavení: magická kostěná hůl (6/-1/+1)

Krysa: parametry dle AP Fa, kouzla (4 – neviditelnost, 3 – ticho, 2 – tma, 1- hyperprostor).

Léčba amnézie: Morek může, za patřičný obnos, prodat Sili recept na výrobu lektvaru *Krev královny Mae*.

B.7.7.2 Ori-Yk-Tar

Životaschop.: 9 (lupič / pyrofor), 65 životů

Rasa: ork

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

$+ 3 + 6/-2 = 9/-2$ (arbalet)

Obranné číslo: $+ 3 + 4-2 = 5$ (tesák)

$+ 3 + 4-2 = 5$ (arbalet)

Odolnost: 15

Velikost: A

Pohyblivost: 10

Intelligence: 14

Charisma: 14

Zkušenost: 190

Poklady: 500 zl. (ve formě malých drahokamů různých druhů a 2k10 atonů)

Vybavení: arbalet (6/-2/-2), kožená zbroj (KZ 4, obranný démon +1), stříbrný tesák (3/-1/-2).

Předměty na prodej (viz výše), paklíče, pomůcky na padělání, zlodějské boty, prsten neviditelnosti, povolenka do ruin (falešná).

B.7.8 Živočichové

Had mořský (viz PPP)

Krab obří (viz PPP)

Žralok (viz PPP)

Chřestýš obří (viz PPZ)

Zmije rohatá (viz PPZ)

Netopýr obecný (viz PPZ)

Netopýr obří (viz PPZ)

Ďábelská chobotnice (PPP)

B.7.8.1 Sup mrchožravý

Statný pták s holou neopeřenou tváří se silným, na konci zahnutým a zašpičatělým zobákem. Dospělý jedinec je bílý nebo šedý s černými letkami. Délka těla je 60-70 centimetrů, rozpětí křídel 150 centimetrů.

Životaschop.: 2

Útočné číslo: $(+1 + 3/+2) = 4/+2$ (spáry)
 $(+1 + 3/+2) = 4/+2$ (zobák)

Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 8

Velikost: B

Bojovnost: 6

Zranitelnost: zvíře

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

Vytrvalost: 13/okřídlenec

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 200 (?)

B.7.8.2 Krkavec

Životaschop.: 1

Útočné číslo: $+1 + 2/+1 = 3/+1$ (zobák)

Obranné číslo: $+5 + 1 = 6$

Odolnost: 14

Velikost: A

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 1 na zemi
18 ve vzduchu / okřídlenec

Vytrvalost: 14 / okřídlenec

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 50

B.7.9 Myšlenkové bytosti

B.7.9.1 Iskar (HZM)

Vyvolávací emoce: deprese

Vlastnosti: žádné

Rezistence: žádné

Imunity: žádné

Životaschop.: 22

Útočné číslo: $(+9 + 10/+3) = 19/+3$ (zuby)
 $(+9 + 7/0, 7/0) = 16/0, 16/0$
(ploutve)

Obranné číslo: $(+1 + 10) = 11$

Odolnost: 25

Velikost: D

Manév. schop.: 13

Pohyblivost: 19/vodní tvor

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 8 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 2800

B.7.9.2 Kraken (ČT)

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: magie vody

Rezistence: magie vody 50 %

Imunity: strach

Životaschop.: 15

Útočné číslo: $(+9 + 7/+5) = 16/+5$ (zuby);
 $(+9 + 6/+3) = 15/+3$ (ruce)

Obranné číslo: $(+3 + 5) = 8$

Odolnost: 23

Velikost: D

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 22/vodní tvor

Intelligence: 6

Charisma: 8

ZSM: 12 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 1 300

Magenergie: 50 magů

B.7.9.3 Zery – létající piraně (HZM)

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: rychlost (trojnásobná)

Rezistence: žádné

Imunity: žádné

Životaschop.: 1

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

B.7.9.4 Siu (SŽ)

Vyvolávací emoce: lhostejnost + strach

Vlastnosti: iluze, vidění ve tmě (pravé), létání,
psychické útoky, černá magie

Rezistence: neviditelnost 25 %

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

Životaschop.: 3 (vyšší forma)

Útočné číslo: $+ 2 + 2/+1 = 4/+1$ (zobák)
 $+ 1 + 1/+2 = 2/+1$ (pařáty)

Obranné číslo: $+2 + 1 = 3$

Odolnost: 7

Velikost: A

Manév. schop.: 7/pták (na zemi)

18/pták (ve vzduchu)

Pohyblivost:

Intelligence: 7

Charisma: 4

ZSM: 16

Magenergie: 7 magů (v hejnu se magenergie
na sesílání kouzel sčítá)

Zkušenost: 100

B.7.9.5 Lod' duchů (NaS, SŽ)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: žádné

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

Bojovníci

Životaschop.: 4

Útočné číslo: $(+3 + 3) = 6$ (nehmotný meč,
palcát nebo sekera)

Obranné číslo: $(+2 + 3) = 5$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 7

Charisma: 9

ZSM: 13

Lučičtníci

Životaschop.: 2

Útočné číslo: $(+4 + 4) = 8$ (nehmotný luk).

Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 13

Velikost: B

Pohyblivost: 16/magický tvor

Intelligence: 9

Charisma: 6

ZSM: 15

Zkušenost: 3000

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

B.7.9.6 Mlha (NaS, SŽ)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: jed (Odl $\sim 4 \sim$ nic/2–4, trvání ihned
/ 2 kola), nekromancie (pasivní), vidění ve tmě
(pravé), zmatení, změna tvaru

Rezistence: neviditelnost 75 %

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

Životaschop.: 6

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

Obranné číslo: $(-4 + 0) = 0$

Odolnost: 14

Velikost: D

Pohyblivost: 6/magický tvor

Intelligence: 2

Charisma: 2

ZSM: 15

Zkušenost: 350

Magenergie: 24 magů

B.7.9.7 Bruxa vyšší (NaS, SŽ)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: křik (Odl $\sim 12 \sim 3-8/12-27$),
psychické útoky, rychlost (trojnásobná), strach,
vidění ve tmě (pravé), zmatení, změna tvaru

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

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

Životaschop.: 6 + 8

Útočné číslo: $(+1 + 5/+3) = 6/+3$ (drápy);
 $(+1 + 3/+4) = 4/+4$ (zuby);

křik – lidská podoba,
 (+1 + 6) = 7 (zuby);
 (+1 + 4/+2) = 5/+2 (křídla);
 křik – netopýří podoba
 Obranné číslo: (+7 + 2) = 9 – lidská podoba,
 (+7 + 2) = 9 – netopýří podoba
 Odolnost: 14
 Velikost: B
 Manév. schop.: 20
 Pohyblivost: 23/humanoid – lidská podoba,
 20/okřídlenec (ve vzduchu),
 4/okřídlenec (na zemi) –
 netopýří podoba
 Inteligence: 16
 Charisma: 16
 ZSM: 22
 Zkušenost: 1800
 Magenergie: 50 magů

B.7.9.8 Prokletí vojáci

Viz nižší Přízrak (ČT).

B.7.9.9 Přízrační jezdci

Viz vyšší Přízrak (ČT).

B.7.10 Nemrtví

B.7.10.1 Krotaur

Giab (ghúl), zanimovaný kříženec krolla a býka.
Svalnatý, chlupatý a mohutný humanoid vysoký dva a půl metru s býčí hlavou. Tělo hyzdí několik různě velkých jizev (pozůstatky mučení temnými druidy a nekromanty).
V nozdrách mu visí lintirový kroužek (vazebný předmět).

Životaschop.: 8 + 5
 Útočné číslo: (+5 + 4) = 9 (ruce)
 (+5 + 4/+2) = 9/+2 (roh) + zvl.
 + 5 + síla zbraně
 Obranné číslo: (+0 +1) = 1
 Odolnost: 21
 Velikost: C
 Zranitelnost: nemrtvý
 Pohyblivost: 15/ humanoid
 Inteligence: 2
 Charisma: 1
 Poklady: viz nekromantova laboratoř
 Zkušenost: 800
 Vylepšení: posílená konstituce, vyztužená kůže
 Ozvěny prvků: *oheň+voda+spojení protikladů*
 – pohybuje **se jedenapůlkrát**

rychleji a má za dvě kola o jeden útok více (bonus +3 k hodů na iniciativu v rozšířeném soubojovém systému)

oheň+země+voda+spojení protikladů – **může vyvolat ve vybraných postavách strach**; účinky viz kouzlo zastrašení (PPE), také závisí na rozdílu hodů a nebezpečnosti pasti, která má parametry Int ~ 9 ~ nic / strach
oheň+voda+země+vzduch+spojení protikladů – **přibude mu každé kolo 4–9 životů**, až do maximálního počtu životů

Vyvol. mag.: 225 magů

Udrž. mag.: 12 magů

Zvláštní útok, schopnosti: *trknutí s rozběhem*, při zásahu si terč hodí proti pasti: *sil ~8~ nic/povalení na zem, ultrasluch*

B.7.10.3 Samovolně oživlý kostlivec

Životaschop.: 1
 Útočné číslo: (-1 + 3/+2) = 2/+2 (pařáty)
 Obranné číslo: (0–3) = - 3
 Velikost: B
 Pohyblivost: 11/humanoid
 Zkušenost: 10
 Zaklínadla: zrak, čich, boj
 Vyvol. mag.: 0 magů
 Udrž. mag.: 0 magů
 Vazeb. předmět: žádný

B.7.10.4 Smečka (1k6+2) kostlivých psů

Životaschop.: 2
 Útočné číslo: - 1 + 3 = 2 (tlama)
 Obranné číslo: + 1 + 2 = 3
 Velikost: A
 Pohyblivost: 16/šelma
 Zkušenost: 20
 Zaklínadla: zrak, čich, boj
 Vyvol. mag.: 0 magů
 Udrž. mag.: 0 magů
 Vazeb. předmět: žádný

B.7.10.5 Kostlivec Sarindarské městské stráže

Životaschop.: 1
 Útočné číslo: (+ 1 + 4/+2) = 5/+2 (šavle)
 Obranné číslo: (0 + 1 + 5) = 6 (kroužková zbroj)

Velikost: B
Pohyblivost: 11/humanoid
Zkušenost: 30
Zaklínadla: zrak, čich, stráž, boj s šavlí
Vyvol. mag.: 33 magů
Udrž. mag.: 1 mag
Vazeb. předmět: stříbrný prsten navlečený na palec pravé ruky

B.7.10.6 Zombie samovolně oživlého žoldáka

Životaschop.: 2
Útočné číslo: $(0 + 3/+1) = 3/+1$ (sekera)
Obranné číslo: $(0 + 5 + 1 - 1) = 5$ (kroužková zbroj a štít)

Velikost: B
Pohyblivost: 11/humanoid
Zkušenost: 45
Zaklínadla: zrak, čich, boj se sekerou
Vyvol. mag.: 0 magů
Udrž. mag.: 0 magů
Vazeb. předmět: sekera

B.7.10.7 Zombie samovolně oživlé holčičky

Životaschop.: 2
Útočné číslo: $0 + 3/+1 = 3/+1$ (pařáty)
Obranné číslo: $+1 + 1 = 2$

Velikost: A
Pohyblivost: 12/humanoid
Zkušenost: 30
Zaklínadla: zrak, čich, boj
Vyvol. mag.: 0 magů
Udrž. mag.: 0 magů
Vazeb. předmět: žádný

B.7.10.8 Zombie samovolně oživlého Kirbegovce

Životaschop.: 3
Útočné číslo: $+ 2 + 5/0 = 7/0$ (široký meč)
Obranné číslo: $0 + 3 = 3$ (poškozená kroužková zbroj)

Velikost: B
Pohyblivost: 16/humanoid
Zkušenost: 100
Zaklínadla: zrak, čich, boj s mečem
Vyvol. mag.: 0 magů
Udrž. mag.: 0 magů
Vazeb. předmět: meč

B.7.11 Ostatní

B.7.11.1 Opilý námořník

Životaschop.: 1
Útočné číslo: $0 + 3/0 = 3/0$ (pěst)
 $0 + 5/+3 = 5/+3$ (kop)
Obranné číslo: $0 + 1 - 3 = 0$ (boj beze zbraně)

Odolnost: 12
Velikost: B
Pohyblivost: 12
Intelligence: 10
Charisma: 9
Poklady: 1k6 měděných
Zkušenost: 20

Pozn.: námořník bude mít postih -1 až -2 k hodů na útok i na obranu, dle stavu své opilosti. Dále může v boji využít předměty, které bude mít po ruce (např. korbek od piva SZ 1/0, židli SZ 2/+1 apod.).

B.7.11.2 Dravé chaluhy

Životaschop.: 6 + 3 životy za každý šlahoun
Útočné číslo: 4 (šlahoun) + zvl.
Obranné číslo: 6 (šlahoun v pohybu)
2 (šlahoun omotaný kolem oběti)

Odolnost: 8
Velikost: C
Bojovnost: 12
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 1/plaz
Vytrvalost: 21/plaz
Intelligence: 0
Zkušenost: 180

Zvláštní útok: Na každou postavu zaútočí 2-7 šlahounů. Do obranného čísla se nezapočítává zbroj, pokud je zasažena, omotají se šlahouny kolem jejího těla. Takto způsobené zranění je pouze stínové. Pokud postavu zasáhly alespoň dva šlahouny, je lapena.

Vysvobození se ze šlahounů: Sil + Obr ~6~vysvobození / znehybnění.

Pokud postavu zasáhly čtyři šlahouny, svrhnou jí do vody a začnou dopravovat do tlamy. To trvá čtyři kola.

Vysvobození se ze šlahounů pod vodou: Sil + Obr ~8~vysvobození / znehybnění. Při znehybnění se navíc postava začne topit (viz. PPP).

Lapené osobě mohou pomoci ze sevření ostatní postavy, přičemž každý šlahoun má 3 životy. Pokud je oběť dopravena do tlamy,

ztrácí 3-18 životů každé kolo. Pokud někdo zaútočí přímo na tlamu, vrhnou se na něj všechny šlahouny.

B.8 Intermezzo v Maleně

B.8.1 ÚKOL: Eskort, část první – lapka

Malý Pippo má schopnosti zloděje na 1. úrovni. Při jeho pronásledování použij příslušná pravidla dle PPZ, str. 84. Náskok dle tabulky na str. 109 je 3. Pippova pohyblivost je 11.

B.8.2 ÚKOL: Eskort, část druhá – rvačka

Poblíž rvačky je nebezpečí zásahu letícím předmětem (např. židlí, sklenicí, korbelem). Past na uhnutí: Obr ~ 5 ~ nic / zásah předmětem a zranění za 1k6 živ.

Při omráčení Vala jej musí Vadjin nejprve zasáhnout svým obuškem (postupuj jako při útoku zezadu, viz PPZ). Poté proved' hod na porovnání Sil (Vadjin) X Odl (Val) ~ zranění / zranění + omráčení.

Během odvěčení Vala má Vadjin 66 % na nenápadnost v davu.

B.8.3 ÚKOL: Eskort, část třetí – únos

Od opuštění lodi je Val sledován Adjou a dětmi. Postavy si jich mohou všimnout. Adja při sledování používá tichý pohyb (24 %) a schování se (46 %). Děti mají na tichý pohyb 17 % a na schování 34 %.

B.8.3.1 Plán B: Hromady dětí

Při vláčení Vala má Vadjin 66 % na nenápadnost v davu.

B.8.3.2 Plán C: Vy máte ale hezkou šavli!

Děti mají při pokusu okradení postav 14 % na vybírání kapes.

Při omráčení Vala jej musí Vadjin nejprve zasáhnout svým obuškem (postupuj jako při útoku zezadu, viz PPZ). Poté proved' hod na porovnání Sil (Vadjin) X Odl (Val) ~ zranění / zranění + omráčení.

Během odvěčení Vala má Vadjin 66 % na nenápadnost v davu.

B.8.3.3 Plán D: Sudy

Sudů bude 10 + 1k10, vyhnutí se jim je past: Obr ~ 8 ~ vyhnutí / zásah sudem + zranění 1k6 živ. Navíc je možné, že sud zasaženého srazí na zem, je to past: Odl ~ 6 ~ nic / pád.

Akce CP (Vadjin): pokusí se Vala omráčit obuškem (postupuj jako při útoku zezadu, viz PPZ). Po zásahu proved' hod na porovnání Sil (Vadjin) X Odl (Val) ~ zranění / zranění + omráčení. Během odvěčení Vala má Vadjin 66 % na nenápadnost v davu.

Akce CP (Adja): předstírá zranění a odvádí pozornost pohlednější z mužských postav od Vala, past: Cha ~7~ povedlo / nepovedlo. Následně použije dovednost svádění.

Akce CP (Maroš): útočí na sraženou postavu *dotykem bolesti* (viz níže).

Akce CP (Mija): bude se snažit sudy uklidit a tím se bude postavám plést pod nohy a překážet. Křivé svědectví je past: Cha ~7~ povedlo / nepovedlo, následně se bude snažit získat důvěru některé postavy pomocí příslušné schopnosti (21 %).

B.8.3.4 Plán E: Splašený vůz

Tivjich se snaží vytáhnout Vala na vůz: Sil ~ 7 ~ nevytáhl / vytáhl.

B.8.3.5 Plán F: Hrubá síla

Rváči z hospody: 8 životů

ÚČ: Pěst 3/0/-3

Boxer 3/+1/-3

Kop 5/+3/-3

Obušek 3/-2/-2

OČ: 1 (žádná zbroj)

Dýmovnice – použij parametry Dýmovky (viz PPP), Slzný plyn (viz PPP)

Bleskovice – parametry jako Rychlehořící zápalná šňůra (viz AP FA). Tato šňůra hoří rychlostí 20 sáhů za kolo, lze pomocí ní zapálit např. dýmovnice.

B.8.4 Stopy

B.8.4.1 Okamžité stopy na místě činu

Místo činu (A)

Hraničář má při stopování 60 % pravděpodobnost na nalezení stop.

Místo činu (B, C)

Hraničář má při stopování 40 % pravděpodobnost na nalezení stop.

Místo činu (D)

Hraničář má při stopování 40 % pravděpodobnost na nalezení stop. Po zahlazování Mijou a námořníky pravděpodobnost klesne na 10 %.

Odhalení prázdných sudů je hod na postřeh (nápadnost 50 %, celkem je 2/3 sudů prázdných).

Místo činu (E)

Hraničář má při stopování 60 % pravděpodobnost na nalezení stop. Na Malém náměstí klesá na 20 %.

Místo činu (F)

Při stopování Vadjina má hraničář 60 % pravděpodobnost.

Nápadnost zbytků dýmovnic je 50 %.

Navádění (Mijou) špatným směrem je past: Cha ~7~ povedlo / nepovedlo (má-li důvěru některé z postav, na past nehází, ale má automaticky úspěch).

B.8.4.2 Roh Křivé a Příkré (E)

Čerstvé koňské stopy (nápadnost 60 %).

B.8.4.3 Uličky za Krpálem (E)

Převrácená a rozbitá bryčka, při prohledání (nápadnost 50 %) nález Valovy šavle.

Od bryčky vedou stopy kol (nápadnost 60 %) po ul. Kroucená k místu, kde jsou stopy dvojice a vláčeného těla (nápadnost 69 %), ty vedou mezi domy přímo z kopce k domu na ulici Kořeněné.

Před domem stopy dvou lidí (nápadnost 66 %) a pohozený bílý šátek (nápadnost 99 %). Dům má zamknuté bytelné dřevěné dveře (nebezpečnost 10). Při vloupání se do domu je 50 % pravděpodobnost, že si toho všimne hlídka městské stráže (obchází ulici každou sudou hodinu, strážníci jsou dva, jejich parametry viz níže).

B.8.4.4 Splašený kůň (E)

Stopy koně od ul. Kroucená na západ za město (nápadnost 80 %).

B.8.4.5 Zbytky dýmovnic (F)

Dýmovnice prodává alchymista Vovšík Udlužmuška, získávání informací od něj: Cha ~10~ úspěch – dýmovnice koupil Tůs

(pomocník v Teřichově obchodě) / nic neprozradí. Úplatek v podobě alchymistických surovin snižuje past o 1 za každých 100 zl. surovin. Hráč si hází proti pasti při každé položené otázce.

B.8.4.6 Těřich a Tůs (vždy)

Otázka: kdo si vyzvedl dýmovnice, komu jste je předali?

Tůs (samotný): vyzvídání je past: Cha ~6~úspěch – dýmovnice dali Mijovi / neúspěch (úplatkem mohou postavy snížit past, za každých 5 zl. o 1).

Těřich: zastrašování, vyhrožování je past: Cha ~6~neprozradí nic / dýmovnice dali Mijovi.

Otázka: kdo koupil dýmovnice, komu jste je prodali? (Marošovi)

Těřich: vyslýchání pouze pomocí kouzel, např. telepatie (čtení myslí), zlam osobu, hypnóza, čtení myšlenek atd.

B.8.4.7 Stopy v Krpálu (vždy)

Nápadnost stop Vadjina táhnoucího Vala je 66 %. Je-li s nimi i Maroš, je nápadnost 69 %.

B.8.4.8 Vadjin (vždy)

Zjišťování informací (jméno, výskyt) o Vadjinovi je past: Cha ~6~ zjistil / nezjistil.

B.8.4.9 Mija (vždy)

Zjišťování informací o Mijovi je past: Cha ~6~ zjistil (od prostitutky polohu domku, kam spolu chodí – viz Hnízdečko lásky) / nezjistil.

B.8.4.10 Hnízdečko lásky (vždy)

Nápadnost stop je 60+3 % za každou osobu, která zde pobývala za posledních 24 h.

B.8.5 Základna únosců

1)

Jsou zde stopy 3 osob (Vadjina, Miji a Tivjicha). Hraničář má při stopování 69 % pravděpodobnost na jejich nalezení.

Nápadnost poklopu ústícího do místnosti 9 je 10 %.

2)

Nápadnost dveří za postelí je 25 %.

3)

Nápadnost poklopu v SV rohu místnosti je 5 %. Nápadnost suku ve stěně kousek pod stropem je – 5 %.

Mizející inkoust: lahvička 50 ml., obsahuje kromě, různých ingrediencí, 10 mg.

4)

Nápadnost lahví s vínem je 25 %.

5)

Pokud je zde Mija, je při naslouchání 25 % pravděpodobnost na zaslechnutí házení nožů do zdi.

Nápadnost truhličky pod dekou je 25 %, saviak (viz AP ZP), zubatá dýka (SZ 2/+2/-2, délka 1, váha 5, cena 25 zl.), škrťací lanko (viz AP ZP).

Nápadnost poklopu v SV rohu je 5 %.

6)

Pokud je zde Mija (nebo Maroš) je při naslouchání 30 % pravděpodobnost zaslechnutí chůze po ochozu.

Nápadnost skryté přihrádky v SZ rohu je – 10 %. Rianniny slzy (lektvar Rudého kříže, viz PPZ), Axarský lektvar obratnosti (Welfův lektvar, viz PPP), vrhací dýky (SZ 2/0/-2, váha 5 mn., cena 1 zl.), dýmovnice (viz dýmovka z PPP).

B.8.5.1 Podzemí

Pravděpodobnost stop v celém podzemí 69 % (Vadjina, Maroše a Vala).

7)

Nápadnost rozhovoru Vadjina a Maroše je 75 %.

8)

Nápadnost obrysu plošiny je 25 %.

Nápadnost „dveří“ ve stropě 10 %.

9)

Slézání po žebříku, ve kterém chybí dvě příčky, je pastí: Obr ~ 6 ~ úspěch / pád a zranění 1 život.

10)

Nápadnost pastí (oštěpy) 25 %

Nápadnost pouštěcího lanka 5 %.

Nápadnost nášlapné dlaždice 0 %.

Oštěp SZ 5/+1/-2 (váha 12 mn, cena 4 st.), jeho vyjmutí je pastí: Sil ~ 7 ~ úspěch / neúspěch.

11)

Přeskočení propadliny (2 metry) je pastí: Obr ~ 9 ~ přeskočení / pád a zranění 1 život.

12)

Nápadnost krystalů (citrínů) 25 % (celkem jich je 10).

Nápadnost severního tajného východu 5 %.

Nápadnost východního tajného východu 10 %.

Nápadnost dlaždice otevírající východní východ 0 %.

B.8.6 Hlavní postavy

B.8.6.1 Pjotr Jagavoj Vjakovič

Životaschop.: 6 (psionik), 25 životů

Rasa: člověk

Magenergie: 22

Útočné číslo: -1 + SZ

Obranné číslo: 0 + OZ

Odolnost: 13 / +1

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 9 / -1

Intelligence: 15 / +2

Charisma: 19 / +4

Poklady: Černá pečeť císařovny

Zkušenost: 150

Pasivní schopnosti: neodhalitelnost II, čtení emocí II, vycítění lži II, vycítění nepřátelství II, odhad úmyslů protivníka I

Aktivní schopnosti: čtení myšlenek, clona myšlenek, hypnóza, posláni, sugesce, davová hypnóza, psychický úder

B.8.6.2 Maroš

Životaschop.: 5 (psionik), 25 životů

Rasa: člověk

Magenergie: 14

Útočné číslo: +1 + SZ

Obranné číslo: 0 + OZ

Odolnost: 13/+1

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 13/+1

Intelligence: 13/+1

Charisma: 18/+3

Poklady: 10 + 1k10 velkých zlatých guldenů

Zkušenost: 150

Pasivní schopnosti: odolnost vůči bolesti III, odolnost vůči poškození smyslů III, vycítění nebezpečí, zostřené smysly (hmat).

Aktivní schopnosti: psychická vlna, zpomalení, rychlost, odzbrojení, clona myšlenek, dotek bolesti.

Dotek bolesti:

Magenergie: minimálně 3 magy

Vyvolání: 1 kolo

Fyzický dotek zasáhne nervový systém a odebere oběti 6–11 (1k6+5) životů. Za každé další 3 magy se zranění zvyšuje o 1k6 životů.

B.8.6.3 Adja

Životaschop.: schopnosti psionika a zloděje na 4. úrovni, 20 životů

Rasa: člověk

Útočné číslo: $0+3/+2 = 3/+2$ (dvě dýky s úzkou čepelí)

$0+2/+1 = 2/+1$ (dýka s úzkou čepelí)

$+3+2/+1 = 5/+1$ (vrh dýkou)

Obranné číslo: $+3+2+3 = 8$ (dvě dýky, kožená zbroj)

$+3-2+3 = 4$ (dýka, kožená zbroj)

Odolnost: 11/0

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 14/+1

Intelligence: 13/+1

Charisma: 21/+5

Poklady: bižuterie v ceně 1k6 zl.

Zkušenost: 100

Pasivní schopnosti: vycítění vztahů I, čtení emocí II, čich I

Aktivní schopnosti: sugesce, hypnóza

Dovednosti²: svádění (dokonale)

Vybavení: kožená zbroj (KZ 3), 2 x dýka s úzkou čepelí (SZ 2/+1/-2, délka 1, váha 5 mn., cena 5 zl. každá),

B.8.6.4 Tivjich Bleskavec

Životaschop.: 2 (válečník), 18 životů

Rasa: člověk

Útočné číslo: $+2 + 3 = 5$ (pěst)

$+2 + 3/+1 = 5 /+1$ (boxer)

Obranné číslo: $+1-3 + 2 = 0$ (pěst, vycpávaná zbroj)

$+1-3 + 2 = 0$ (boxer, vycpávaná zbroj)

Odolnost: 18/+3

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 16/+2

Intelligence: 10/0

Charisma: 9/-1

Poklady: boxer

Zkušenost: 50

Vybavení: boxer (SZ 3/+1/-3, délka 0, váha 10 mn., cena 5 zl.), vycpávaná zbroj (KZ 2)

B.8.6.5 Mija

Životaschop.: 3 (zloděj), 12 životů

Rasa: člověk

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

Obranné číslo: $+ 2 + 1 = 3$ (kord)

Odolnost: 10

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 14 / +1

Intelligence: 11/0

Charisma: 15 / +2

Poklady: zdobený kord

Zkušenost: 50

Vybavení: zdobený kord (SZ 3/+1/0, délka 1, váha 12 mn., cena 24 zl.)

Pozn.: Mija je závislý na *saviaku*. Jedna dávka zvyšuje na tři hodiny sílu i obratnost postavy o jeden stupeň. Poté dochází k asi hodinovému zhoršení zraku (-2 k ÚČ a OČ). Návyk je 2/7 ~ intelligence -2 (původně 13/+1, nyní 11/0), obratnost -2 (původně 18/+3, nyní 16/+2), dezorientace (automatická ztráta iniciativy, postih -6 k hodů na ni v rozšířeném soubojovém systému).

B.8.6.6 Vadjin

Životaschop.: 3 (válečník), 26 životů

Rasa: člověk

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

Obranné číslo: $0-2 = -2$

Odolnost: 18/+3

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 15/+2

Intelligence: 10/0

Charisma: 9/-1

Poklady: obušek

Zkušenost: 50

Vybavení: obušek (SZ 3/-2/-2, délka 1, váha 8 mn., cena 2 st.)

B.8.6.7 Člen městské stráže

Životaschop.: 2 (válečník), 16 životů

Rasa: člověk

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

$+2 + 5 / +1 = 7 / +1$ (sudlice)

Obranné číslo: $+1 + 1 + 4 = 6$ (šavle, šupinová zbroj)

² Dovednosti nejsou uvedeny u každé hlavní postavy, ale jen u těch, které je potřebují v dobrodružství.

+1 + 1 + 4 = 6 (šavle, sudlice)
 Odolnost: 14 / +1
 Velikost: B
 Zranitelnost: humanoid
 Pohyblivost: 16 / +2
 Inteligence: 10 / 0
 Charisma: 9 / -1
 Poklady: šavle, sudlice a šupinová zbroj
 Zkušenost: 50
Vybavení: šavle (SZ 5/+1/+1), sudlice (5/+1/+1), šupinová zbroj (KZ 4)

B.9 Doplnky

Soupis vybraných zvláštních předmětů z již vydaných modulů, se kterými mohou postavy přijít během dobrodružství do styku. Některé z nich může vyrobit alchymista, údaje k tomu potřebné jsou uvedeny v aplikacích (viz zkratka příslušného modulu v závorce u každého předmětu):

HZM – Z hlubin zelené a modré, PP – Písky prorocství, ZP – Zlatá pavučina, NaS – Nemrtví a světloňoši, ČT – Čas temna, ZZS – Za závojem stínů. Aplikace těchto modulů jsou dostupné na internetových stránkách Asterionu: www.asterionrpg.cz, sekce Ke stažení.

B.9.1 Předměty, které je možné zakoupit v Erinu

U předmětů záměrně neuvádíme jejich cenu, jelikož se u různých prodejců liší (viz např. www.asterionrpg.cz, sekce Ke stažení – Ceníky či kap. Krámky, která je součástí dobrodružství Krvavý příliv).

Zbroje ze siwrise

Viz HZM

Lektvar vodního dechu

Viz HZM

Vodní pochodeň

Viz HZM

Perleťový količek

Viz HZM

Potápěčský náramek

Viz HZM

Dobré sklo

Viz PP

Roenova jehla

Viz PP

B.9.2 Ostatní předměty

Saviak

Viz ZP

Krokva

Viz ZP

Škrťací lanko

Viz ZP

Paralyzující plyn

Viz ČT

Lingur

Viz ZP

Agiaron

Viz NaS

Lintir

Viz ČT

Tranatál dlaňový

Viz HZM. Tranatál od vodního druida Karuta-Pataka prodlužuje účinek o jednu hodinu, stupeň odolnosti klesne o 2, nikoliv o 3.

Symbiotická rybka

Viz HZM. Životnost rybky od vodního druida Karuta-Pataka je dvojnásobná.

Blešivec zlatý

Viz NaS

Bolehlav storabský

Viz NaS

Slunéčka jarní

Viz NaS

Spánek černý

Viz NaS

Kalymora nižší

Viz NaS

Rdast' démonův

Viz NaS

Rosůlka bahenní

Viz ZZS

Čidlo na odhalování neviditelných bytostí

Viz ČT

Stínové čidlo

Viz ZZS

Plášť poledního jasu

Viz NaS

Široki

Viz NaS

B.10 Náhodné tabulky

B.10.1 Náhodná setkání v ruinách

B.10.1.1 Nalezli jste mrtvé tělo

Rozeznání zabitého nemrtvého od prosté mrtvolky je past Int~7~poznal(a)/nepoznal(a).

2) *Rezavá šavle*: SZ 3/+1/+1, váha 25 mn.

3) *Šavle*: SZ 4/+2/+1, váha 25 mn.

4) *Halapartna*: SZ 4/+6 /+2, váha 85 mn.

B.10.1.2 Propadlá zem

Pád je past: Obr ~ 6 ~ nic / pád a zranění za 1 život.

B.10.1.3 Vchod do kanalizace

1) *Prsten přízraků*: nositel má bonus +2 k pasti proti jedům a 25 % rezistenci na zranění ohněm, fyzická slabost po 1 h nošení (-1 Obr, Odl a Sil). *Kostěná hůl*: SZ 5/-1/+1, váha 20 mn. *Zlatý přívěsek*: ochrana proti Renorské padoucnici.

3) *Šavle*: SZ 4/+2/+1, váha 25 mn., *kulatý štít*: OZ +1, váha 50 mn, *destičková zbroj*: KZ 4, váha 125 mn., vel. B.

5) *Stříbrná dýka*: SZ 2/0/-2 (proti nemrtvým – myšlenkovým i oživeným má útočnost +2), váha 5 mn, hodnota 10 zl. Holčička je *Přízrak* (viz PPP).

6) *Nemoc Šapat pustník*: k nakažení dojde při doteku holou pokožkou s mrtvolou. Po 4–6 dnech od nakažení ztrácí nemocný každý den 1–3 životy a spánkem žádné životy nezískává;

má –2 ke všem vlastnostem (není možné snížit pod 1).

Po 7–12 dnech od nakažení ztrácí nemocný každý den 1–6 životů a spánkem žádné životy nezískává; krom toho je každý den 4% pravděpodobnost, že bude ztrácet 1–6 životů každou směnu (toto rychlé ztrácení životů lze zastavit kouzlem uzdrav nemocného a lektvary Černá sedma či Studeného ohně); –4 ke všem vlastnostem.

Po 17–22 dnech od nakažení ztrácí nemocný každý den 2–12 životů a spánkem žádné životy nezískává; pravděpodobnost ztráty 1–6 životů každou směnu vzroste na 6 %; –8 ke všem vlastnostem.

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

B.10.1.5 Zvuky boje

Orghisové (jejich parametry viz kap. Bestiář). Kirbegovec je *Voják střední pěchoty* (viz kap. Bestiář).

B.10.2 Ruiny Sarindaru – sklepení

B.10.2.1 Meditační komnata

Zlepšené čerpání magické energie: při meditaci zde získá kouzelník o 10 % více magenergie.

Při pokusu o provedení rituálu Krev bohů se objeví 3 *Orghisové* (viz Bestiář).

B.10.2.2 Rituální místnost

Tajná schránka: nápadnost 15 %, rozluštění manuálu na korullský rituál *Krev bohů* je past: Int~11~ úspěch / neúspěch.

B.10.2.5 Lázně

Afrodiziakum je *Lektvar lásky*: červené víno, do kterého je zaklet démon lásky (viz PPP). Elixír je v tuto chvíli nefunkční. Je nutné jej dokončit (tuto vědomost má každý theurg), a to přidáním ingredience (například vlas, chlup nebo nehet) z osoby, do které se má postava zamilovat.

B.10.3 Knihy

B.10.3.1 Dech zombie

Dle těchto papyrů má sesílatel u kouzel z kategorie magie vzduchu (viz AP FA) bonus +1

proti pasti, pokud se stane jejich cílem, a naopak pokud je sesílá sám, je past o 1 vyšší.

B.10.3.4 Pels Tvarúpán: Masky magické

Filtr do masky umožňuje nositeli *dýchání pod vodou* podobně jako *perleťový kolíček* (viz Doplnky) a poskytuje bonus +2 k Odl proti plynům. Nositele však unavuje: 1 hodina nošení = 2 body únavy.

B.10.3.5 Kompendium zvířeny severní Tary

Alchymista (theurg) se dozví, že lze destilovat magenergie z těchto surovin:

Předmět	magů
Sloní játra	55–100
Sloní kel	30–60
Nadledvinky gorily	16–25

B.10.3.6 Labyrint mysli

Kniha čtenáři propůjčuje tato kouzla: *Čtení myšlenek*, *Cizí oči* a *Cizí uši* (viz PPP) s tím rozdílem, že je možné používat jich více současně (vybere čtenář) a kapacitou 20 mg na den. Pokud čtenář daná kouzla umí, spotřebují z knihy pouze 50 % magenergie. Příliš časté čtení v knize má neblahé následky:

Migréna: spustí se, pokud během aldenu používá jedna osoba knihu dvakrát a vícekrát.

2. čtení: postih -1 na hody vyžadující Int, - 10 % na sesílání kouzel.

3. čtení: postih -2 na hody vyžadující Int, - 20 % na sesílání kouzel a nemožnost meditace.

Schizofrenie: postihne čtenáře při 4. čtení během aldenu, ten má -3 na hody vyžadující Int, - 30 % na sesílání kouzel, nemožnost meditace.

Léčba: při prvních příznacích „migrény“ (2.čtení) je potřeba přestat, na měsíc, číst v knize. V dalších fázích je navíc potřeba na čtenáře selat kouzlo *Uzdrav nemocného*.

B.10.4 Náhodní vojáci

B.10.4.1 Jabkoslav Vaňous

Životaschop.: 3 (válečník), 24 životů

Rasa: hobit

Útočné číslo: +1 + 4/+2 = 5/+2 (kord a dýka)
+2 +4/+1 = 6/+1 (lehká kuše)

Obranné číslo: +2 + 2 + 4 = 8 (kord a dýka)
+2-2 + 4 = 4 (lehká kuše)

Odolnost: 15

Velikost: A

Pohyblivost: 14

Intelligence: 10

Charisma: 10

Zkušenost: 70

Poklady: 1k6 stříbrných

Vybavení: stříbrný kord (3/+1/0), *zbroj z tvrzené kůže* (KZ 4, některé části těla-krk, ramena, paže a břicho jsou překryty fragmenty kroužkové zbroje), dýka a lehká kuše.

B.10.5 Náhodní žoldáci (úr. 2+1k6)

B.10.5.1 Marcela Chudá

Zloděj (lupič, 6.úr.) – parametry viz *Bocman Vanko Krysič*.

B.10.5.2 Pawel Janosz

Životaschop.: 6 (theurg), 24 životů

Rasa: člověk (síla 10, obr 18)

Útočné číslo: 0 + 4/0 = 4/0 (rapír)

Obranné číslo: +3 +2 +3 = 8 (rapír)

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 14

Intelligence: 13

Charisma: 14

Zkušenost: 100

Poklady: 10 + (1k10 * 10) zlatých

Vybavení: rapír (4/0/0), kožená zbroj (KZ 3), *Temný lektvar obří síly* (viz AP SŽ), *Temný lektvar rychlosti* (viz AP SŽ) a *Lektvar sovích očí* (viz AP SŽ), byliny proti nemrtvým a MB (viz Doplnky), svitky (1k6 svitků *Ochrana před nemrtvými*, 1k6 *Ochrana před kouzly*).

Pozn.: Dále je schopný postavám za patřičný obnos vyrobit různé lektvary dle PPZ a AP.

Léčba amnézie: Pawel může, za patřičný obnos, naučit Sili výrobu lektvaru *Krev královny Mae* případně *Axarských lektvarů* (nikoliv však obojí).

B.10.5.3 Bronislaw Zynda

Válečník (šermíř, 5.úr.), člověk – parametry viz *Voják střední pěchoty*.

B.10.5.4 Yulian Jagavoj

Psonik (5.úr), člověk – parametry viz *Pjotr Jagavoj Vjakovič*.

B.10.5.5 Dubaren Tughodeb

Životaschop.: 6 (bojovník), 60 životů

Rasa: trpaslík

Útočné číslo: +4 + 6/+3= 11/+3 (obouruční válečné kladivo)

Obranné číslo: 0-1 + 5 = 4 (obouruční válečné kladivo)

Odolnost: 20

Velikost: A

Pohyblivost: 16

Intelligence: 12

Charisma: 8

Zkušenost: 150

Poklady: 10 + (1k6 * 10) zlatých

Schopnosti: Přesnost + 1 ÚČ, Drtivost +1 Útoč (na vel. A0, A, B), Průraznost + 1 ÚČ (na vel. C, D a E), 3 útoky za 2 kola, Výpad a kryt +1 / -2 k hodů na útok či obranu.

Vybavení: *Obouruční válečné kladivo* (SZ 6/+3/-1, váha 100 mn, délka 2). *Kroužková zbroj* (KZ 5).

B.10.5.6 Glebov Marašov

Člověk, hraničář (chodec, 7.úr.) – parametry viz *Hraničář z Kyrkij*.

B.10.6 Náhodní dobrodruzi

Mirowslaw Blanič: člověk, muž, kněz (Mauril), 6. úroveň

Matyas Ježek: člověk, muž, Subotamský mnich, 10. úroveň

Muwenta: elf (lesní), žena, čaroděj (Dusnari), 7. úroveň

Janusz Sokolski: člověk, muž, lovec přízraků, 6. úroveň

Pjotr Ljudenij: člověk, muž, lupič, 10. úroveň

Ulberto er Gwendor: člověk, muž, šermíř, 9. úroveň

Hou Ning: skřítek, muž, druid (lesní), 6. úroveň

M'wuna: elf (pouštní), žena, druid (pouštní), 8. úroveň