

A dramatic black and white illustration of a dragon breathing fire over a city. The dragon is the central focus, with its head in the upper left, breathing a powerful stream of fire. Its wings are spread wide, and its body is covered in scales. The city below is partially obscured by smoke and fire, with several tall buildings and a large archway visible. The sky is dark and filled with flying creatures, possibly birds or smaller dragons. The overall atmosphere is one of chaos and destruction.

Krajiny za Obzorem 2

Hranice šílenství:

Sarindarské výsostné vody

Aplikace pravidel DrDII

v 0.8

Část I

**Krajiny za obzorem II
aplikace DrDII**

Obsah

I Krajiny za obzorem II aplikace DrDII

1	Sarindarské výsostné vody	9
1.1	Modul	10
1.1.1	Magie krve	10
1.1.2	Mořská nemoc	10
1.1.3	Výcvik	10
1.1.4	Nové předměty	13
1.1.5	Ceny a vybavení	14
1.1.6	Zvláštní místa	15
1.2	Bestiář	17
1.2.1	Černý konstlivec	17
1.2.2	Sírné mračno	17
1.2.3	Bloudící	17
1.2.4	Marvaluvor	17
1.2.5	Bloudící	18
1.2.6	Bloudící Nakažený	18
1.2.7	Ohnivý děs	18
1.2.8	Vas`te`vasan	18
1.2.9	Lávový mokřan	19
1.2.10	Opu`ga`chan (Lávový mokřan)	19
1.2.11	Uk`sembare`dahwa	19
1.2.12	Salamandr vodní	20
2	Krvavý příliv	21
2.1	Postavy	22
2.1.1	Vlastní postavy	22
2.1.2	Magie krve (Rasová ZS)	23
2.1.3	Mořská nemoc (Rasová ZS)	23
2.1.4	Aart Koen, pirát z Erinu	25
2.1.5	Si-li-nui, skřítko, theurgé ze Zlatého lesa	25
2.1.6	Far`wal, pouštní elf z Rychlých dun	26
2.1.7	Saša Krakorecká	26



2.2	Úvod - Erin	27
2.2.1	Zadání úkolu	27
2.2.2	Přípravy na cestu	27
2.2.3	Náhodné příhody během příprav	27
2.2.4	Ztráta majetku	27
2.2.5	Lstivý karbaník	27
2.2.6	Rvačka v hospodě / taverně	27
2.3	Kraken vyplouvá	28
2.3.1	Plavba do Manžár Nu	28
2.3.2	Mrtvý kraken	28
2.3.3	Džunka Mrtvý kraken	28
2.3.4	Vojenská posádka	28
2.3.5	Mořští vlci	28
2.3.6	Plavba	28
2.3.7	Muž přes palubu	28
2.3.8	Opilá posádka	28
2.3.9	Ranní příliv	28
2.3.10	Vojenská posádka	28
2.3.11	Na vlnách pomsty	28
2.3.12	Ohnivá střela	29
2.3.13	Vojenská posádka	29
2.3.14	Boris na scéně	29
2.3.15	Kirbegovcům pod nosem	29
2.3.16	Dračí spár	29
2.3.17	Námořníci	29
2.3.18	Lučištníci	29
2.3.19	Pohraničníci stráž	29
2.3.20	Plavba Bludnými ostrovy	30
2.4	Vylodění	31
2.4.1	Cesta přes moře	31
2.4.2	Cesta přes poušť Kyrkij	31
2.4.3	Ruiny	31
2.4.4	Nekromantovo obydlí	31
2.4.5	Skrýš orčího alchymisty	31
2.4.6	Dům Mistra Žeta (skica)	31
2.4.7	Torgilovy chodby	31
2.4.8	Svatyně Sandol Kah	31
2.4.9	Laboratoř nekromanta	31
2.4.10	Cela	31





2.4.11	Úniková chodba	31
2.4.12	Spojovací chodba	31
2.4.13	Pryč ze Sarindaru	32
2.4.14	Souboj lodí	32
2.4.15	Osamoceni na vlnách	32
2.5	Organizace a Cizí postavy	33
2.5.1	Vojenská posádka	33
2.5.2	Vojenská posádka, lučušníci	33
2.5.3	Boris Sliwinski	33
2.5.4	Vojáci Ostrovního království	34
2.5.5	Trosečník z Ostrova albatrosů	34
2.5.6	Posádka lodi Dračí spár	34
2.5.7	Posádka v ruinách Sarindaru	34
2.5.8	Žoldáci	34
2.5.9	Dobrodruzi	34
2.6	Bestiář	36
2.6.1	Nemrtví	36
2.6.2	Ostatní	36
2.6.3	Doplňky	37
2.6.4	B.8.2 Ostatní předměty	38
2.6.5	Náhodné tabulky	39
2.6.6	Labyrint myslí	40
2.6.7	Náhodní vojáci	40
2.6.8	Náhodní žoldáci	40
2.7	Intermezzo v Maleně	41
2.7.1	Základna únosců	42
2.7.2	Podzemí	43
2.7.3	Postavy	43
2.7.4	Pjotr Jagavoj Vjakovič, člověk	43
2.7.5	Maroš, člověk	43
2.7.6	Adja, člověk	43
2.7.7	Tivjich Bleskavec, člověk	44
2.7.8	Mija, člověk	44
2.7.9	Vadjin, člověk	44
2.7.10	Náhodní dobrodruzi	44
2.7.11	Mirosław Blanič, člověk	44
2.7.12	Matyas Ježek, člověk	44
2.7.13	Muwenta, elf (lesní)	44
2.7.14	Janusz Sokolski, člověk	44





2.7.15	Pjotr Ljudenij , člověk	45
2.7.16	Ulberto er Gwendor, člověk	45
2.7.17	Hou Ning, skřítek	45
2.7.18	M'wuna, Elfka (poštní)	45



Sarindarské výsostné vody



Modul

Obecný text popisuje jevy, bytosti a věci které se objevují v hlavní modulu. Aplikace jsou založeny na pravidlech DrDII, Hře mocných a Bestářů. Základní informace naleznete v aplikacích Času temna. Aplikace nekromantů, nemrtvých a temný magie se pak věnuje modul Sedmý Živel.

Rasy

V dobrodružství se vyskytují běžné rasy, které jsou aplikované v ČT. Podmořské rasy budou aplikované v dalším svazku, obdobně jako korullové. Neb se však v dobrodružství vi nachází korull jakožto hratelná postava (a navíc se objevují i v celé oblasti) uvádíme aelspoň základní rasové ZS:

Korull

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. Více budou rozvedeni v příslušném modulu, zde uvádíme ZS pro tyto typické:

Magie krve

V mých žilách koluje magie. A nikdy neuhasne.

Korull může zaplatit tělem (sečné zranění) jako by platil duševním zdrojem. Korull taktéž může použít svoji krev jako nouzovou surovinu s cenou 5g za 1 zdroj těla.

Mořská nemoc

Voda byla zhoubou našeho národa. Srazila nás na kolena. Jsou to tisícovky let. Ale on si to pamatuje!

Korullové nesnáší vodu ve velkém množství. Plavbu přetrpí, jen pokud není jiná možnost. Všechny činnosti, jež provádí korullové na plavidlech jsou pro ně náročné. *Tuto ZS mají korullové povinně jako první rasovou ZS, je pozůstatkem toho, co se s jejich rasou událo v dávných dobách, rasovým traumatem a zároveň prokletím.*

Výcvik

V kapitole najdete úpravy specifických výcviků (viz. ČT). Úpravy se obvykle projevují vyšší cenou, či obtížným vstupní možností. Na druhou stranu poskytnou hráči obvykle nějaké výhody (ZS zdarma nad limit, znalosti, etc.).

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 všeobecným kurzům. Po absolvování dvou výcviků získá bonus za daný studijní program.

Jednotlivé kurzy:

- **Pobyt v hlubinách** – po absolvování tohoto programu je postava znalá naprosté většiny prostředí pro pobyt pod vodou a způsobu jejího užívání (počítá si počet výcviků, např. po 2 semestrech si postava pro rozpoznání magických předmětů pro pobyt pod vodou, nebo použití lektvaru vodní dech 2 urovně alchymisty apod.)
- **Boj v hlubinách a na moři I** – postava získá komplexní znalosti o problémech boje pod vodou – které předměty použít, které ne.
- **Boj v hlubinách a na moři II** – Pro vstup do tohoto programu je nutné nejprve absolvovat Boj v hlubinách a na moři I. Postavě se sníží vybraný postih pro boj s vybraným typem zbraně (např. útoky mečem nebudou velmi slabé, ale jen slabé).
- **Základy námořnictví** – Postava získá ZS Námořník, poskytující zdarma manévry přesně na činnosti související s pobytem a prací na lodi (např. astrologie, jízda na vodních nestvůrách (funguje stejně jako jízda na leteckých nestvůrách), konstrukce lodí, lodní navigace, ovládání plachet, plavání, veslování, zadržování dechu apod.) Po pěti výcvicích získá ZS Mořský vlk (zdarma lživě, postava získá 2 zdroje navíc při udílení jizvy lodím, plachtám, apod.)
- **Kapitánské zkoušky** (dvojnásobná cena), podmínka je absolvování Základů námořnictví a výcvik boje. Postava po tomto intenzivním bude mít možnost přidat si od

rážku “skupinové vedení v boji” k jinému nemagickému povolání (bude-li dostupný vhodný učitel). Učí se jen na námořní univerzitě.

- **Obojživelný výcvik** (dvojnásobná cena), postava si přidá odrážku “boj pod vodou” k povolání Válečník, Hraničář, nebo Zvěd
- **Čaroděj** se zde po jednom výcviku naučí čerpat energii z příslušného živlu (vyšší síla okamžiku)
- **Jakékoli magické povolání** se po třech výcvicích naučí techniku čerpání energie ze sebe NEBO z ostatních živých tvorů (z jizvy +3 zdroje navíc)

Bojové kluby Pěstní ligy

- Cena +20 % až +70 %
- Po dvou výcvicích (a vhodném počtu odehraných zápasů) získá postava Bojovníka nebo Kejklíře navíc ZS Zápasník.

Akademie vyššího vedení (Erin)

- Cena: +60 % (verejné kurzy)
- Studium je povoleno jen po zkoušce mystických znalostí (nebo na přimluvu).
- Postava získá znalosti informace o Stínovém světě, pobytu a pohybu v něm a nebezpečích, které zde hrozí (přidá si toto mezi znalosti zariikavace).
- Postava získá ZS Odhrnování stříbrného závoje.
- Po dalším výcviku si dovednost “cesta ve stínovém světě” přidá do sady jednoho z pokročilých povolání Mág, nebo Alchymista.
- Po dalším výcviku si dovednost ovládnutí emoci přide k libovolnému magickému povolání.





- Po dalším výcviku si schopnost “rozpoznávat emoce” přidá do pokročileho povolání Mag nebo Alchymista
- Po dalším výcviku získává postava ZS Poutník (zbehllost na vstup NEBO pobyt ve stínovém světě)
- A Finalně, po šestém výcviku se postava může naučit ZS Oddělení duše od těla a vstupovat tak do Stínového světa čisté duševně. Postava si a schopnost může připočítat buď úroveň maga, alchymisty, divotvářce, nebo černokněžníka (ale nikoli šamana).

Po každém druhém výcviku si postava může vybrat: ZS Zambi nebo Haghar (černokněžník), techniku čerpání magie z živých bytostí (černokněžník, divotvářce), ZS Stříbrný portal (livovolně magické povolání, duševní jízva, teleport do ostrova vybrané emoce).

Gilda Diery

- Cena: +30 %
- Alchymista se zde naučí rozpoznávat a zpracovávat většinu známých drog, to však jen ze předpokladu uzavření dlouhodobé obchodní spolupráce s gildou (např. preprodej drog).

Palác smrti v Sarindaru

- Cena: +10 %
- Problematické je spíše se k výcviku dostat, než jej zaplatit

Výcvik Vlny v Rilundu

- Cena: +10 %
- Pouze pro členy Falešných mincí
- Postava Kejklíře nebo Mastičkáře získá přehled o kvalitě základních cenin (prsteny a jednoduché šperky), polodrahokamů, ale i komplexnějších cenin (náhrdelník s umeleckou hodnotou), uměleckých děl (obrazy, vázy, ...) a především je pak zbehlá v odhalování padělků vybraných skupin předmětů (při každém výcviku si vybere jednu skupinu).

Výcvik Vlny v Albireu/Koru

- Cena: +10 %
- Pouze pro členy Černé ruky
- Postava Mastičkáře získá po dvou výcvicích ZS Vyjednávač. Krom toho získá přehled o rozložení politické situace v Dálavách, významných osobnostech a organizacích.

Výcvik Vlny v Erinu

- Cena: +10 %
- Pouze pro členy Přílivu
- Postava po třech výcvicích získává rasovou ZS Psychonaut. Je zbehlá v rozpoznání, manipulaci, shánění a požívání návykových látek. Získává komplexní přehled o jejich účincích (včetně nebezpečí a účinku návyků).





Nové předměty

Známé

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

Leptající roztok

Druh: dotykový jed, tekutý

Suroviny: 1 groš na stupeň síly

Základ: ocet a rybí tuk

Silné působení: Snížení kvality zbroje o stupeň.

Tento roztok se rozlévá do vody a působí v polo-měru 3 metry. Jeho přičiněním začnou měknout všechny přírodní zbroje, kůže, šupiny

Podvodní bomba

Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 2 suroviny na stupeň síly

Silné působení: Postava je ohlušena a zmatena.

Jedná se o podmořskou variant bomby, uzamčené v důmyslné kulaté schráně. Odjišťuje se nesnadnou manipulací se

schránou. Vyrábí s v Časované variant, nebo dražší variant (+5 surovin) citlivé na dotyk.

Zatmívací ingoust

Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 2 suroviny na stupeň síly

Silné působení: Postava uvnitř působení se nachází v naprosté temnotě

Jedná se o podmořskou variantu dýmovnice využívající extract z inkoustu chobotnice.

Bílý náramek

Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 2 suroviny na stupeň síly

Silné působení: náramek z bílého zlata v ceně 25 zl.

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 Perleť ový kolíček (viz AP HZM).

Méně známé

Ohnivá zbroj z Roháče Ginuri

Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 50 surovin a dva mrví roháči na stupeň síly

Silné působení: Nositel má výhodu velikosti 1 (nebo dva), je-li cílem ohnivě magie.

Zroj sama o sobě je zbrojí s kvalitou 1 nebo 2 se všemi svými důsledky. K výrobě je třeba zkušený kovář a především návod, který není snadné získat.

Jedná se o pokusy o replikaci legendárního artefaktu, zned ztraceného. Variantu s výhodou/kvalitou 2 zná jen pár experimentátorů.

Sluneční mast

Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 4 suroviny na stupeň síly

Základ: sádlo z inteligentního tvora

Silné působení: Postava (obvykle upír) je odolná proti slunečnímu světlu

Alchymisté z NUK toto mast vytvořili pro upíry. Ti se tak sice nemohou vydávat za lidi – vrstva tuku na pokožce nevypadá zrovna hezky – ale před zhoubným vlivem slunce ochránit dokáže.



Mast funguje po dobu osmi hodin.

Neznámé

Krystaly ze Sarindarského opevnění

Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 100 suroviny na stupeň síly

Základ: agiaron / diamant, nebo safír

Jedná se o krystaly, jimiž byly vybaveny věže Sarindarského opevnění a strážné věže podél Skalní trasy v Bludných ostrovech. Krystaly jsou upraveny tak, aby pojmuly, udržovaly a zásobily strážné obrazce (ohně, větru, vzácně iluze a mysl). Krystaly poskytují sedm, osm, nebo deset zdrojů duše pro příslušné magie. Stráže v krystalech byly věčné (krystal sam se však opotřebobával) a chytré a schopné poslušat příkazy znalých magiků. Dle volby mága mají krystaly 1/2/4 kombinace ZS umožňující: smrtící zranění, zdarma rozáhle, trvání do usvitou/soumraku, mistrovství. Zdroje krystalu se doplňují o příslušné magické okamžiky, ale kumulují se. Krystal se tak opotřebobává (trvání 26, 35 a 44 let)

Artefakty

Obrazy 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 kruhovém diagramu vyrytém do podlahy, kde každému z nich je určeno přesně vymezené místo, na místě čtvrtého 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

Obrazy se aktivují vstupem do diagramu a vyslovením hesla. 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). Současně spolu mohou mluvit minimálně dvě osoby, avšak v omezeném rozsahu. Jedenkrát za 24 hodin mohou vyslovit sdělení o délce 24 slov (počítá se počet slov vyslovených jednou osobou v celé konverzaci).

Amalova zbroj

Jedná se o původní artefakt, který vlastnil Amal kabal. Druh: alchymistický výrobek

Suroviny: 50 surovin a dva mrví roháči na stupeň síly

Silné působení: Nositel má výhodu velikosti 1 (nebo dva), je-li cílem ohnivě magie.

Zbroj sama o sobě je zbrojí s kvalitou 1 nebo 2 se všemi svými důsledky. K výrobě je třeba zkušený kovář a především návod, který není snadné získat.

Jedná se o pokusy o replikaci legendárního artefaktu, z něhož ztraceného. Variantu s výhodou/kvalitou 2 zná jen pár experimentátorů.

Ceny a vybavení

Zdanění sarindarců na území Tarských států
Tarské království: 20 % z provozování hazardních služeb. Ostatní podnikání 55 %.

Rilonské 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.

Orмова velkobanka

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

Kromě vkladu cenností banka poskytuje úvěry při úrokové sazbě 10 %, minimální výše úvěru činí 50 zl. (dlužník však musí ručit majetkem v téže hodnotě), splatnost se pohybuje od 1–10 let (dle výše úvěru).

Banka rovněž směňuje všechna běžně používaná platidla, tj. almeldorské groše, storabské šulpy, danérské tolary, keledorské denáry, plavenské guldenu, gan-denhiry, přičemž poměr jednotlivých měn je stejný jako v AP ZP: 1 zl = 1 almeldorský groš = 10/9 storabské zlaté šulpy = 1 danérský zlatý tolar = 1 keledorský zlatý denár = 1/6 plavenského velkého guldenu = 6/5 plavenského malého guldenu = 1/10 plavenských

„drobných“ = $3/2$ gan-denhiru = $1/17$ atonu = $1/100$ hexatonu. Kromě mincí je v bance možné směnit i drahokamy či slitky drahých kovů za mince, dle ceníku uvedeného v modulu Zlatá pavučina. Poplatek za směnu je 1 % ze směňované částky

Další službou banky je odhad ceny nemovitostí, drahokamů, šperků, uměleckých předmětů a ověření jejich pravosti. Cena takové služby se pohybuje mezi 2–5 % z hodnoty oceňovaného předmětu. Odhadce nebude schopen určit skutečnou hodnotu drahokamů, šperků a uměleckých předmětů, ale přibližnou. V takovém případě považuj pravděpodobnost odhadce jako by to byl lupič na 20. úrovni, dle PPP (př. u opracovaných drahých kamenů 90 %, u šperků 80 %, u obrazů 32 %).

Cena dopravy lodí:

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

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 přiotrávit. Účinky budou velmi záležet na konkrétní směsi, obvykle jde o kašel, motání hlavy, u slabších jedinců pak pocit na zvracení. Látky postupně vyprchávají, někdy i celý den. Odolání je tělesná zkouška s ohrožením jedna až dva.

Lékařské vojenské centrum

Přístupné i pro veřejnost, možnost léčení druhů z běžných zranění. Především zde jsou





vhodné podmínky na léčbu jizev velikosti 3 a více. Péče (a tedy suroviny) je zdarma.

Velechrám Sarapise

V chrámu je možné se pomodlit, případně se účastnit obřadu. Sarapis je poměrná mladý bůh a snaží se rozšířit své působení – jeho požehnání jsou proto poměrně častá. Při úspěšné zkoušce (při obřadu zkoušku provádí za postavu kněz) se postavě dostane “požehnání.” Požehnání má formu jizvy na vlivu “Sarapisova mince.” Nositel jizvy má právo si libovolný hod kostkou hodit znovu. Pak toto právo přechází na Vypravěče. Pokud si přsto hráč chce přehodit další kostku může, ale jizva se zvýší (stejně jako počet kostek, které může přehodit Vypravěč).

Ruiny Sarindaru

Ruiny jsou magicky nestálé, každé mrtvé tělo zde má šanci vstát a začít svůj neživot. K oživení může (a často dochází) bezprostředně po smrti postavy, ale i mnoho let potom. Postupujte stejně jako u pasivní nekromancie. Jediná možnost jak se tomuto bránit je kompletní zničení těla, nebo příslušné bylinky, svěcení kněží atp.





Bestiář

Černý konstlivec

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: nemrtvy (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2-4 (pěší boj na blízko proti lidem a zvířatům, ohnivá magie, zastrašování lidí a zvířat, magie země)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: Nezranitelnost (bodné, střelné a vrhací zbraně, magie ohně a země), Přírozené zbraně (spáry, krátká sečná), Hrůza a děs (zběhlý v zastrašování), Cestovatel země (může se skrýt v zemi a snížit si tím ohrožení, neo se přemístit na jiné místo v dohledu), Zubří kůže (zbroj 1) Jedná se o kostlivce animované mokřany, kteří se naučili nekromancii.

Sirné mračno

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: nemrtvy (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2-4 (tichá pohyb a skrývání se, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, odsávání života, zmatení, magie iluzí, jedy)

Sudba: 11

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 7

Bloudící

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: nemrtvy (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1-2 (boj proti lidem, zastrašování, jedy)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 1, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Přírozené zbraně, Záludné jedy (Istivě na otravu), 2-4 hrstky

Zvláštní schopnosti: Nekromancie (pasivní) Nezranitelnost (všechny tělesné akce s výjimkou útoku svěcenými zbraněmi nebo stříbrem), Proměny, Odsávání života (dotek, rychlý duševní jed, síla 4, zestárnutí) Talenty nemrtvého běsa (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost v iluzích), Zranitelnost (stříbrné zbrane, svěcené zbraně), Neschopnost (rozprašená svěcená voda (nebo stříbro), nebo na přímém slunečním světle), ⊕ Plášť soumraku (najdete u elfů), ⊕ Pán iluzí (vytvoří magické obrazy, útok je automaticky velmi rozsáhlý (v celém těle mlhy), postavy které neodolají iluzi jsou zároveň otráveny) ⊕ Tisíce očí (zdarma rozsáhle na vysávání života pokud jsou postavy uvnitř mlhy)

Jedná se o pokřivenou variantu bytosti Mlha z NaS.

Marvaluvor

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: nemrtvy (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 6 (tichý pohyb a skrývání se, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, odsávání života, zmatení, magie iluzí, jedy)



Sudba: 36

Hranice: Tělo 10, Duše 15, Vliv 13

Bloudící

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: nemrtvy (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1-3 (boj proti lidem, zastrašování, jedy)

Sudba: -

Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Přírozené zbraně, Záludné jedy (Istivě na otravu), 2-4 hrstky

Bloudící Nakazený

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: nemrtvy (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 3-4 (boj proti lidem, zastrašování, jedy, skrývání se)

Sudba: -

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Přírozené zbraně, Záludné jedy (Istivě na otravu), Rozsévač (rozseknutí), 1 hrstka, Děs a hrůza Pokud má někdo tu smůlu, že umře uvnitř mlhy otravou (například tím, že jej mlha zmámí a necha v něm pomalu umřít), zrodí se mocnější služebník

Zvláštní schopnosti: Nekromancie (pasivní) Nezranitelnost (všechny tělesné akce s výjimkou útoku svěcenými zbraněmi nebo stříbrem), Proměny, Odsávání života (dotek, rychlý duševní jed, síla 4, zestárnutí) Talenty nemrtvého běsa (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost v iluzích), Zranitelnost (stříbrné zbrane, svěcené zbraně), Neschopnost (rozprašená svěcená voda (nebo stříbro), nebo na přímém slunečním světle), ⊕ Plášt' soumraku (najdete u elfů), ⊕ Pán iluzí (vytvoří magické

obrazy, útok je automaticky velmi rozsáhlý (v celém těle mlhy), postavy které neodolají iluzi jsou zároveň otráveny) ⊕ Tisíce očí (zdarma rozsáhle na vysávání života pokud jsou postavy uvnitř mlhy)

Jedná se o velmi staré sirné mračno z Podzemní říše, nyní v Lethových službách.

..

Ohnivý děs

Vyvolávací emoce: strach

Druh: běs (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2-3 (Magie ohně, boj proti nablízko proti lidem a zvířatům, pohyb v nesnadném terénu, zastrašování lidí a zvířat)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Nezranitelnost (ohně), Přírozené zbraně (parohy, střední bodná; kopyta, kraka tupa), Žár (rozsáhlý plynný jed, síla 4, popáleniny – tělesná jizva úrovně 1/ lehké popáleniny), Slepota (pohled na hořící parohy, rychlý duševní jed, síla 3, dočasné oslepnutí/ oslnění), ⊕ Clona, Zranitelnost (voda, vodní magie, stříbro), Ztělesněná rychlost (zdarma manévr velmi rychle) Jedná se o pokřivenou variantu bytosti Epyra z CT.

..

Vas'te'vasan

Vyvolávací emoce: strach

Druh: běs (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 6 (Magie ohně, boj proti nablízko proti lidem a zvířatům, pohyb v nesnadném terénu, zastrašování lidí a zvířat, vedení, chrlení a zapalování ohně)





Sudba: 16

Hranice: Tělo 7, Duše 5, Vliv 11

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Vůdce skupiny, Ztělesněná zkáza (plameny, zdarma rozsáhle), Dračí dech, Zubří kůže (zbroj 1), Nezranitelnost (oheň, strach), Bratr démonů (oheň), Splynutí (ohněn) Pán Nebes (oheň), Řetězení, Přirozené zbraně (parohy, střední bodná; kopyta, kraka tupa), Žár (rozsáhlý plynný jed, síla 4, popáleniny – tělesná jizva úrovně 1/ lehké popáleniny), Slepota (pohled na hořící parohy, rychlý duševní jed, síla 3, dočasné oslepnutí/ oslnění), Zranitelnost (voda, vodní magie), Talenty vyvolence ohně (Nadání pokud se v okolí projevuje zivel ohně, velmi rozsáhle na magi ohně, všechny protiakce na na ohnivou magi jsou naročné (aktivace 2 zdroje)), Nekromancie, Ztělesněná rychlost (zdarma manévr velmi rychle) Jedná se starého Ohnivého děsa (Epyru) z CT, který se za dlouhé roky svého života naučil nekromancii a používá ji k šíření strachu.

Lávový mokřan

Vyvolávací emoce: sobectví

Druh: běs (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1-3 (Pohyb v bažině (v na lávových polích), skrývání se, boj beze zbraně, hrubá síla, magie ohně)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Maskování, Přirozené zbraně (krátka, drtivá), Regenerace, Silák, Talenty lávového běsa (zběhlost v lávě, nebo la lavových polích), Zranitelnost (magie země), ⊕ Záludné finty, ⊕ Pasivní nekromancie Jedná se o pokřivenou variantu bytosti Mokřan

z CT, který se za dlouhé roky svého života naučil nekromancii.

Opu'ga'chan (Lávový mokřan)

Vyvolávací emoce: sobectví

Druh: běs (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 6 (Magie ohně, nekromancie, boj proti nablízko proti lidem a zvířatům, pohyb v nesnadném terénu, zastrašování lidí a zvířat, vedení)

Sudba: 26

Hranice: Tělo 14, Duše 9, Vliv 12

Zvláštní schopnosti: Prastarý, Maskování, Přirozené zbraně (krátka, drtivá), Regenerace, Silák, Talenty lávového běsa (zběhlost v lávě, nebo la lavových polích), Zranitelnost (magie země), Talenty mistra nekromanta (nadání pokud oživuje upálené postavy, mistr ve využívání nemrtvých služebníků), Žár (rozpálení okolní země, síla 4, popáleniny), Vůdce skupiny (platí pro nemrtvé), Nekrolog, Zástup loutek, Znesvecení, lámání kouzel, Poklekni, lúzo! Záludné finty Jedná se o pokřivenou variantu bytosti Mokřan z CT, který se za dlouhé roky svého života naučil nekromancii.

Uk'sembare'dahwa

Vyvolávací emoce: nenávisť

Druh: běs (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1-3 (Ovládání teploty a tavení, pohyb v nesnadném terénu, zastrašování lidí a zvířat)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 2, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Ztělesněná zkáza (horko, zdarma rozsáhle), Dračí dech, kamenná kůže (zbroj 2), Rozsévač (tupé





ubraně, výbuc Jedná se tvůrce žvlů (PP), známého i jako krystalický salamandr

Salamandr vodní

Vyvolávací emoce: sobectví

Druh: běs (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 3-4 (Pohyb ve vodě, boj proti nablízko proti lidem a zvířatům, plivání jedu)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Přirozené zbraně (té-sáhy a drápy, krátke sečné a bodné), Zubří kůže (zbroj 1), ⊕ Kamenná kůže (zbroj 2), Nezranitelnost (oheň), Jed (rychlý jed, síla 3, tělesná slabost (útoky jsou pomalé)) Jedná se o pokřivenou variantu bytosti Mokřan z CT, který se za dlouhé roky svého života naučil nekromancii.



Krvavý příliv



Postavy

Zde naleznete aplikace předpřipravených postav pro dobrodružství Krvavý příliv. V rámci pravidel DrDII se jedná o družinu postav na cca 9. úrovni (příčemž ukázkové postavy mají několik výjimek). Obdobné (krácené) info najdete i v bonusových materiálech.

Pokud se na tom společně domluvíte, můžete si postavy upravit podle svého, mějte ale na paměti, že u některých to nemusí být vhodné (Saša by stále měla mít vodní magii, má-li zůstat kněžkou Dunril), nebo se v dobrodružství objeví situace připravená na míru vlastností, které nemáte (např. vyvolání přítelíčka, bedna plná saviaku pro Aarta, apod.)

Vlastní postavy

Hazharr z Černého údolí

Smrtonosný bojovník ze Štítových hor, učedník kmenového šamana na dlouhé cestě za božím posláním.

Úroveň 9

Tělo 6 **Duše** 4 **Vliv** 5

Rasa Barbar (Zarputilost)

Bojovník 5 (Gladiátor, Rameno na rameno, Cit pro zbraň (kopí), Silák, Letící zbraň)

Zaříkávač 1 (Divoký talent)

Mastičkář 1 (Čtení v duši)

Vědmák 2 (Zrnko pravdy, Stříbrná zbraň)

Charakter (Poutník)

Úprava Vůle (Zaříkávač) => vázána na Bojovníka

Výhody Orientační smysl (+2)

Nevýhody Bručoun (-1), Neomalený buran (-1)

Sart od Visítára

„Možná mezi nás nepatříš, ale máš našeho ducha.“

Sart darovaná na rozloučenou při opuštění Daine. Jedná se k velmi kvalitní zbraň se stříbrným tepáním.

Medvědí tlapy

„Jako medvěd žiješ. Jako medvěd bojuješ.“

Rukavice ze skutečných medvědích vypreparované a vyztužených tlap. Krom toho, že rukavice nepřekáží běžné činnosti, že jimi lze v případě nouze bojovat (krátká sečná zbraň). Během pobytu v Daine si navíc Hazharr nechal vyměnit drápy za stříbrné. Kvalitní předmět.

Medvědí běhy

„Jako medvěd žiješ. Jako medvěd běháš.“

Nohavice z medvědí srsti volně visící přes lýtka nejsou jen kosmetický doplněk. Rituálně vyráběný předmět je kouzelný a vypomáhá medvědí lidem v rychlých přesunech po štítových horách. Předmět obsahuje jeden zdroj využitelný na akce související s pohybem či výdrží. Běhy navíc dávají nositeli nadání na akce související s výdrží, držitel však musí provést rituál obětování medvědu, což je možné pouze ve svatyních medvědího lidu ve Štítových horách.

Černé kopí

„I ten nejsilnější a nejvznešenější medvěd musí být jednou uctěn ulovením, aby nesešel stářím“

Jedná se o lovecké očarované kopí uzpůsobené pro lov velkých zvířat. Držitel kopí získává automaticky výhodu o velikosti 1 na začátku boje s velkým zvířetem (ne myšlenkovou bytostí, nebo nemrtvým).

Karro

„Čím hloupější sedlák, tím větší Karro!“



Sušené hlízy Karra si bere medvědí lid na dlouhé cesty. Hlízy jsou sice tuhá a hořké, ale výživné – staří pár plátků zcela zasytí a co víc i hydratují. Hazzhar má poslední pytlík, jež vystačí jako jídlo na alden. Bude-li nejhůř.

Q'ellu Yuraq Dezertér, magik z Říše slepých bohů

Korull z jihu, čaroděj krve, nejnižší z nejvyšších, vyhnanec a dezertér. Cizinec v cizím světě za Bílými horami, který se snaží získat zpět to, o co přišel.

Úroveň 10

Tělo 6 Duše 6 Vliv 4

Rasa Korull (Kořeny Magie, Magie Krve)

Bojovník 3 (Silák, Gladiátor, Osobní strážce)

Zaříkávač 3 (Moc amuletu, Knihomol, Čarovná stráž)

Mastičkář 1 (Ranhojič)

Čaroděj 2 (Síla vichřice, Znak sylfy)

Charakter (Arogantní)

Úprava Otužilost (Lovec) => vázána na Bojovníka

Výhody Citlivost na magii

Nevýhody Snadno zapamatovatelný, Jazyková bariéra, Rodová paměť (povinné pro korully)

Magie krve (Rasová ZS)

V mých žilách koluje magie. A nikdy neuhasne.

Korull může zaplatit tělem (sečné zranění) jako by platil duševním zdrojem. Q'ellu taktéž může použít svoji krev jako nouzovou surovinu s cenou 5g za 1 zdroj těla.

Mořská nemoc (Rasová ZS)

Voda byla zhoubou našeho národa. Srazila nás na kolena. Jsou to tisícovky let. Ale on si to pamatuje!



Korullové nesnáší vodu ve velkém množství. Plavbu přetrpí, jen pokud není jiná možnost. Všechny činnosti, jež provádí korullové na plavidlech jsou pro ně náročné.

Rituální dýka

Challwa allqu ruruq. Naqu sech! Dýka, kterou používá Q'uella na svojí rituální magii. Na dýce je vyryt rituální obrazec: Sylfa (Čaroděj, magie větru) se 3 zdroji který seslal sám Q'uellu (Čaroděj, ZS Čarovné sráže). Kvalitní dýka.

Zlatý meč Yaku Uyay

„Krev je život. Život je síla.“ Nehezky vypadající, hrubý a masivní meč vysávající sílu svého majitele. Poslední součást jeho dědictví a toho, co jej spojuje s jeho rodnou zemí. Kvalitní zbraň. Při vyčerpání 1 těla udělí velmi mocně. Rituální předmět s kapacitou 2. *Spojení: Je-li předmětu udělena jizva, je jizva udělena i majiteli. Je-li majiteli udělena jizva, může majitel udělit místo toho jizvu meči. Každý slunovrat se meč musí nakrmit tělesnou jizvou o ceně tolika zdrojů těla, před kolika uchránil majitele, nejméně však 1, jinak majitele odmítne. Je-li meč zničen, majiteli se sníží hranice těla o dva (trvale).*

Tlumící amulet

„Voda! Příliš vody! Nevidím dno, jak hluboko je pode mnou?!“ Amulet, jež koupil v Sarindaru na svoji fóbii. Amulet tlumí rodovou schopnost korullů, na druhou stranu ztěžuje kouzlení a způsobuje drobné otupění. Je to však jediná možnost, jak se vyhnout záchvatům a nemohoucnosti. Pokud si amulet vezme někdo jiný než korull, nebude trpět jakoukoli formou mozkové nemoci a odolání strachu pro něj bude přesnou činností. Negativní efekty přetrvávají a nositel krom toho

bude mít pocit (jen pocit) obrovské síly a euforie. Po aldenu nošení majitel uslyší hlasy v cizí řeči a bude odmítat si amulet sundat. (Neguje ZS „Rodová paměť“. Kouzlení a všechny akce Ducha jsou nepřesné. Účinek trvá i hodinu po sejmutí.)

Poznámka: Q'uella má oproti většině postav jednu úroveň navíc, ta vyvažuje jeho nevýhodu na moři a zároveň je drobným zdůrazněním jeho větší zcestovalosti (a aroganci vci ostatním postavám).



Aart Koen, pirát z Erinu

Bývalý pirát, komediant, bohém a abstinující narkoman přechající před stíny z minulosti

Úroveň 9

Tělo 6 Duše 5 Vliv 5

Člověk (Styky)

Mastičkář 1 (Lazabník)

Lupič 2 (Mistr klíčník, Líčidla a masky, Pavouk)

Kejklíř 5 (Vrhač, Děsivá přesnost (nože), Komediant, Provazochodec, Akrobat)

Charakter (Závislost (saviak))

Úprava Pěší boj beze zbraně proti lidem (Bojovník) => vázána na Kejklíře

Si-li-nui, skřítka, theurgé ze Zlatého lesa

Zapomnění osvobozuje.

2

Tetování žaroka na krku

- umožňuje dýchat pod vodou po dobu 3 hodin

Vrhací dýky:

- po neúspěšném hodu se vrací do ruky (telesná zkouška)

Oko vidění

- umožňuje vidět ve tmě

Cinknuté karty

- Istivě při hře zdarma

Magický paklíč

- funguje jako magický předmět s kapacitou dva umožňující manévr velmi přesně (za 1 zdroj).





Far'wal, pouštní elf z Rychlých dun

„Naleznu ho, dříve nebo opožději, ale naleznu.“

Úroveň 9

Tělo 5 Duše 5 Vliv 5

Rasa Pouštní elf (Tesknota)

Bojovník 3 (Přečtení soupeře, Cit pro zbraň (meč), Gladiátor)

Lovec 3 (jendo oko otevřené, Dobrá muška (luk), K neutahání)

Hraničář 3 (Čarostřelec, Poutník, Stvůrobijce)

Výhody Orlí zrak

Nevýhody Barvoslepost

Luk

- ZS Zdvojená střela

Maska

- ZS Dravčí instinkty (MB),
- ZS Vidění ve tmě

Píšťala mámení

- Rituální předmět s kapacitou dva umožňující sesílání magie iluzí,
- ZS Mámení smyslů.

Saša Krakorecká

Překrásná Sašenka - opravít **Úroveň 9**

Tělo 4 Duše 5 Vliv 6

Rasa Člověk Styky, Idol, Jménem krále (cirkev), Rodová zbran (kord)

Zaříkávač 5 Modlidby a uřknutí, Divoký talent, Spojení mysli

Mastičkář 2 Ostry jazyk, Vyjednavac

Lovec 1 Krotitel (mořská zvirata)

Druid 1 Mlha a led

Charakter Alkoholik

Lintirovy kord

- kvalitní sečná zbraň, při souboji s lidmi umožňuje jednou použít velmi lstivě zdarma

Dve stříbrné dyky

- Krátka bodná zbraň

Kožená zbroj ze Siwrise

- Kvalitní
- Ochrana 1
- Poskytuje dovednost „odolnost před tlakem“ (preziti v libovolně hloubce)

Kvalitní víno

- Taryšské medové
- Funguje jako symbol moci (vliv, jednání)



Úvod - Erin

Zadání úkolu

Jednání s Ikytarem je Střet - Vliv. Pravidla

Přípravy na cestu

Pro celou scénu je vhodné použít nízkou sudbu (4). V úvodu lze využít především každou postavu mající úroveň mastičkáře. Získávání informací lze odehrát ústně jako střet, nebo jako zkoušky (mastičkář si připočte svoji úroveň), směle se o ně mohou ale pokusit všechny postavy. V případě zjištění informací o Ikytarovi je o střet s ním. V tomto případě nečerpej jeho sudbu. Případné sociální jizvy budou mít podobu zmíněných zvěstí, pomluv a upozornění na sebe. Sudbu použij i pro vyjednávání s obchodníky o ceně. Pravidla

Náhodné příhody během příprav

záchrana topícího kupce je tělesnou zkouškou. Akce je nemožná pro postavy v kovové zbroji a náročná po postavy v jakékoli zbroji. Pravidla

Ztráta majetku

Tělesná výzva (kejkliř). Pravidla

Lstivý karbaník

Duševní střet (mastičkář). Pravidla

Rvačka v hospodě / taverně

Tělesný střet. Použij charakteristiky Strážného ve variante venkovský rváč ze základních pravidel. Pravidla





Kraken vyplouvá

Plavba do Manžár Nu

Použijte Zaříkavačovo požehnání. Pravidla

Mrtvý kraken

Džunka Mrtvý kraken

Charakteristika: 3 (plavba, vzdorování bezvětrí, odolání poškození)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2

Vojenská posádka

Charakteristika: 1 (pěší boj proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 1, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: ZS: Houf, Boj ve skupině

Mořští vlci

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem, zastrašování, námořnické práce)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 1, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: Hrstka, Cit pro zbraň (příslušní zbraně), Zranitelnost (ohnutí magie větru), Dříči (z jizvy získají o dva zdroje víc)

Zvláštní schopnosti: Zkušený kapitán (přesně na zvýšení morálky a potlačení vzpoury), Mořský vlk (Istivě na manévrování ve zrádných vodách), Já Muzikant (přesně na maskování a přesvědčování)

Pravidla

Plavba

Tělesná Výzva o síle 3 (1) Pravidla

Postavy mohou požit požehnání, magii větru, či mnohé jiné kreativní způsoby. Pravidla

Muž přes palubu

Tělesná zkouška, ohrožení 2. Pravidla

Opilá posádka

Vlivová zkouška, ohrožení 2. Pravidla

Ranní přiliv

Charakteristika: 2 (plavba, vzdorování bezvětrí, námořní boj)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 3

Vojenská posádka

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 1

Zvláštní schopnosti: ZS: Houf

Zvláštní schopnosti: Zkušený kapitán (přesně na zvýšení morálky a potlačení vzpoury), Starý mořský vlk (Istivě na manévrování ve zrádných vodách a při námořním souboji)

Pravidla

Na vlnách pomsty

Ohnivá střela

Brigantina (dvojtěžňová), 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.



Ohnivá střela

Charakteristika: 2 (rychlá plavba, vzdorování bezvětrí, manévrování)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 2, Duše 3, Vliv 3

Vojenská posádka

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 2, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Hrstka, Cit pro zbraň (příslušné zbraně)

Zvláštní schopnosti: Zkušený kapitán (přesně na zvýšení morálky a potlačení vzpoury), Mořský vlk (Istivě na manévrování ve zrádných vodách).

Pravidla

Boris na scéně

Rozluštění šifry je bez dodatečných informací nemožnou akcí. Pravidla

Kirbegovcům pod nosem

Dračí spár

Dračí spár

Charakteristika: 3 (rychlé plavba, vzdorování bouří, námořní boj, magie ohně)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 3, Duše 3, Vliv 4

Námořníci

Charakteristika: 3 (námořní práce)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 3, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Hrstka

Lučičníci

Charakteristika: 2 (boj na dálku proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 1, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Hrstka, Přirozené zbraně (luky)

Pohraničníci stráž

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Hrstka, Cit pro zbraň (různé zbraně), Zastrahování

Zvláštní schopnosti: Skřetí hlas (mocně na posílení autority a zastrašování), Mořský vlk (Istivě na manévrování ve zrádných vodách). Háky (Tělo, manévrování protivníka je hloupé), Kirbegovy stroje (Tělo, zdarma Istivě na poškození nepřátelská lodi magií ohně).

Použij celkové statistiky lodě. Kapitán bludné střely nevyčerpá více než 2 body sudby. Naopak kapitán dráčete vyčerpá sudbu maximálně. Postavy se mohou účastnit případného boje jako samostatná jednotka s charakteristikou 2-3 a ZS dl jejich kreativity (nezapomeň, že musí vždy jít o rozsáhlé akce). Pravidla

Vlivový střet. Pravidla

Tip: Pokud je na Dračí spár odveden někdo





z družiny, doporučujeme jeho výslech odehrát odděleně, například v jiné místnosti.

Plavba Bludnými ostrovy

Pro činnosti lodi použij její charakteristiku (po případném boji a vyčerpání sudby). Postavy zde mohou ovlivňovat chování jednoduchým způsobem, a to sice reprezentováním sudby. Pokud například je potřeba velmi rychle skasat plachty, zrychlit plavbu, že se bránit houfu nepřítel, vyvolej jako loď tuto akci s vlastnostmi lodě. Následně může družina pomocí svých akcí a ZS toto podpořit (magie větru, námořní znalosti, boj...). Pokud se jejich akce povede ber to jako Výhodu (a tedy sudbu) pro loď. Tímto postavy a následky jejich činností sice budou mít poněkud silnější vliv, ale postavy se tak (krom například rad a přesvědčování kapitána co má dělat) budou moci přímo se zúčastnit a pomoci. Pravidla





Vylodění

Cesta přes moře

většina atypické činností (kouzlení, boj, ...) pod vodou bude pro postavy nenevyklá na pobyt tam nepřesná, slabá a hloupá Pravidla

Cesta přes poušť Kyrkij

Pro pohyb v poušti, bloudění a nástrahy použil ohrožení 3, stejně tak pro slézání útesu (4 ve dne). Nech postavy se na průchod připravit a snížit si (vhodným oblečením, volbou času apod.) se připravit. Pravidla

Ruiny

Odehraj situaci například jako střet havrana (hledání) a družiny (skrývání), nebo jako prostou zkoušku. Pravidla

Nekromantovo obydlí

Truhla je hlídána obrazcem s 3 zdroji. Temné slzy Rianiny vrací 2 tělesné zdroje. Pravidla

Skrýš orčího alchymisty

Použij štiplavý dým z pravidel a nástrahu se silou 2 a vlastnosti Tělo, pro zvukovou past použij sílu 4 Tip: Obchod sehraje jako RP scénu, kdy ork bude vášnivě smlouvat, vyzdvižovat vlastnosti daného předmětu, názorně ukazovat jeho použití a při tom poskakovat kolem postavy. Je zvědavý, a tak se taky bude zajímat o vybavení postav a co z toho by směnily. Ork je velice dobrý obchodník, ale jelikož je jeho obecná řeč mizerná, bude celá scéna působit komicky. Pravidla

Dům Mistra Žeta (skica)

duševní zkouška, orientace ve městě. Pravidla

Torgilovy chodby

Svatyně Sandol Kah

Podplavání je tělesná zkouška, ohrožení 3 Pravidla

Tělesná nástraha, ohrožení 3, Harpuna je bodnou a vrhací zbraní, kvalitní, zdarma mocně proti zástupcům vodních ras. Při jizvení zbraně není poškozená zbraň, ale majiteli je udělena duševní (kumulovatelná) jizva „nekontrolovatelný vztek.“ Pravidla

Laboratoř nekromanta

Svitky:

Ad 2) jedná se o Recept na temný lektvar Slzy Rianniny – jedná se o recept na lektvar viz výše.

Ad 3) jedná se o Otrávený šíp – jednorázový svitek umožňující použít Istimě při magii vody.

Ad 4) jedná se o svitek Ochrana před nemrtvými - jednorázový svitek, po použití jsou utoky nemrtvých na postavu hloupé, slabé a nepřesné. Trvá 5 minut.

Ad 5) jedná se o svitek Žabí muž - Dunrilin znak udělující zdarma přesně při požehnání za účelem pobytu a boje pod vodou. Pravidla

Cela

Lze otevřít buď pomocí mystiky (ohrožení 2) nebo síly (ohrožení 4). Pravidla

Úniková chodba

Duševní zkouška, ohrožení 1 Pravidla

Spojovací chodba

Ocelové (zrezivělé): Nástraha, Tělo, síla 3, pobodání, viditelný mechanismus Pravidla



Pryč ze Sarindaru

duševní zkouška, ohrožení 2 Pravidla

Souboj lodí

souboj dle charakteristik lodí. Pravidla

Osamoceni na vlnách

Tělesná zkouška, ohrožení 3-4 Pravidla





Organizace a Cizí postavy

Val Dymaar

Kejklíř 4, Bojovník 2, Mastičkář 2, Válečník 4, Lupič 1 Pravidla

B.6.1.2 Ikytar Bulen

Kejklíř 5, Bojovník 4, Mastičkář 2, Válečník 4, Lupič 2, Zvěd 2 Pravidla

B.6.2 Trojice

B.6.2.1 Bolen

Bojovník 4, mastičkář 1, lovec 5, zaříkávač 0, hraničář 3 Pravidla

B.6.2.2 Umbanlum

Bojovník 2, Kejklíř 4, mastičkář 3, lupič 2 Pravidla

B.6.2.3

Bojovník 4, Kejklíř 2, lovec 2, Válečník 3 Pravidla

B.6.4.1 Vojtan „pan Žlutý“ Orebič

Bojovník 2, Kejklíř 5, mastičkář 5, lovec 0, zaříkávač 1, lupič 4, zvěd 5, vědmák 0, alchymista 1, inkvizitor 3, mstitel 2, stín 1, vůdce 2, Pravidla

B.6.4.2 Ivan „pantáta“ Miratič

Bojovník 4, Kejklíř 4, mastičkář 5, Válečník 3, lupič 4, zvěd 5, alchymista 1, vůdce 2 Pravidla

B.6.4.3 Námořníci z Ohnivé střely

Vojenská posádka

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 2, Vliv 1

Zvláštní schopnosti: Hrstka, Cit pro zbraň (příslušné zbraně)

Pravidla

Vojenská posádka, lučušníci

Charakteristika: 2 (pěší boj na dálku proti lidem)

Sudba: -

Hranice: Tělo 2, Duše 1, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: Hrstka, Cit pro zbraň (příslušné zbraně)

Pravidla

Boris Sliwinski

Sudba: 15

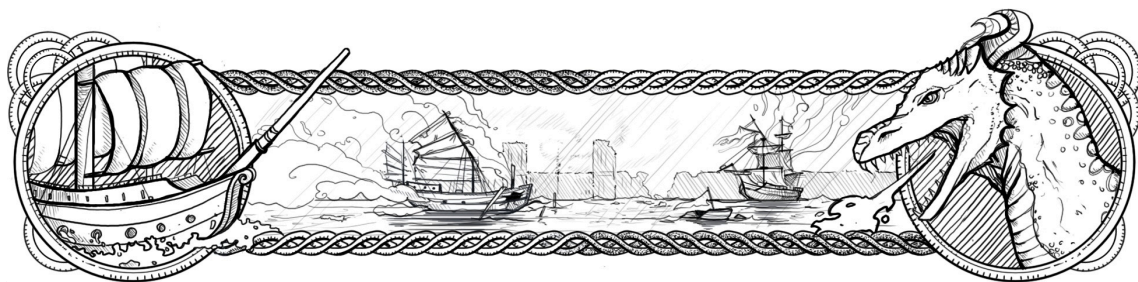
Tělo 6 Duše 5 Vliv 7

Bojovník 4, Kejklíř 4, mastičkář 5, lovec 3, Válečník 1, hraničář 1, lupič 1, zvěd 2, alchymista 1
Předměty: široký meč, dýka s pilovitým ostřím a dutou rukojetí (obsahuje ampuli s plynem), škrtkací lanko, kožená zbroj. Opasek se skrytou kapičkou na vnitřní straně, kde Boris ukrývá paklíče. Měch na vodu, křesadlo, provaz, louče, batoh, deka a deník.

Lanko, jež by jej mohlo odhalit ukrývá pomocí ZS Skrytá kapsa. Borisův deník: Knižka velikosti A5 vázaná v kůži siwriše, 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: Akce směřované majitele (kouzla mysli, nepovolená telepatie, psionické schopnosti apod.) s cílem zjistit o něj informace jsou Naročné. Majitel navíc vždy pozná, že je na něj kouzelné.

Pravidla



Vojáci Ostrovního království

Trosečník z Ostrova albatrosů

charakteristika 2 (námořník, pěší boj proti lidem),
Tělo 3, Duše 2, Vliv 2, Sudba 3 (vyčerpaná)
Pravidla

Posádka lodi Dračí spár

viz. popis lodi Pravidla

Posádka v ruinách Sarindaru

Čergavec, poručík

Hranice: Tělo 6, Duše 5, Vliv 4 (Skřet)
Sudba 6

Povolání: Bojovník 3, Kejklíř 1, mastičkář 1,
lovec 4, zaříkávač 0, Válečník 0, hraničář 3,
šaman 2, druid 0, lupič 0, zvěd 0, vědmák 0,
alchymista 0, čaroděj 0, mág 0 Pravidla

Ruxor, starší bocman

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 5
Sudba 5

Bojovník 3, Kejklíř 2, mastičkář 0, lovec 0, zaříkávač 3, Válečník 0, hraničář 0, šaman 0, druid 0, lupič 0, zvěd 0, vědmák 0, alchymista 0, čaroděj 2, mág 1

Pravidla

Vanko Krysič, bocman

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 5
Sudba 5

Povolání: Bojovník 3, Kejklíř 3, mastičkář 3,
lupič 2 Pravidla

Blomgren Bruun, bocman

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 6
Sudba 5

Kejklíř 2, Zaříkávač 5, Mág 3 Pravidla

Voják střední pěchoty

charakteristika 2 (boj na blízko proti lidem, boj ve skupině a organizace)

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5

Sudba 3

ZS Rodová zbraň, boj ve skupině, zubří kůže (1)
Pravidla

Hraničáři z Kyrkij

charakteristika 2 (boj na blízko a na dálku proti lidem, pohyb v přírodě, skrývání se)

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5

Sudba 3

ZS Rodová zbraň (luk), boj ve skupině Pravidla

Jituša Sřechovičová, starší bocman

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 6

Sudba 5

lovec 4, zaříkávač 3, druid 3, mág 3 Pravidla

Žoldáci

Špeh

charakteristika 2 (boj na blízko (+vrh) proti lidem, tichý pohyb, zákeřný boj)

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5

Sudba 3

ZS Rodová zbraň (dýka) Pravidla

žoldáci jsou postavy všech možných povolání, půjde o postavy s charakteristikou 1 až dva a jednou až dvěma odrážkami v charakteristice a jednou ZS. Pravidla

Dobrodruzi

Radvan „Morek“ Vorel

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 6

Sudba 7

Kejklíř 1, mastičkář 3, zaříkávač 4, Alchymista 2, mág 2, nekromant (animatik) 3 Pravidla



Ori-Yk-Tar

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 6

Sudba 5

lovec 4, zařkávač 3, druid 3, mág 3

Pravidla





Bestiář

Iskar (HZM)

Typ: běs (myšlenková bytost) Vyvolávací emoce: deprese Charakteristika 4 (plavání, boj na blízko, stopování) Hranice: Tělo 8, Duše 2, Vliv 4 Sudba 16 ZS Kamenná kuze (2), Talenty hlubinného netvora (mistr pod vodou), Ztělesněná zkáza, Oživlá hora, ⊕ Katastrofa Pravidla

Kraken (ČT)

ČT Pravidla

Zery – létající piraně (HZM)

viz CT Pravidla

Siu (SŽ)

viz SŽ Pravidla

Lod' duchů (NaS, SŽ)

viz SŽ Pravidla

Miha (NaS, SŽ)

Viz NaS Pravidla

Bruxa vyšší (NaS, SŽ)

viz SŽ Pravidla

Nemrtví

Krotaur

Proklelí vojáci

Charakteristika 2 (boj na blízko, stopování) Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 4 Sudba 6 ZS Ročlová zbran, Gladiátor, Zubří kuze (1), Hrstka Pravidla

Samovolně oživlý kostlivec

Charakteristika 1 (boj na blízko, zastrašování) Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2 Sudba 3 ZS Přirozené zbraně (pařáty, krátká tupá) Zranitelnost (svěcena voda, stříbro). Pravidla

Smečka (1k6+2) kostlivých psů

Charakteristika 2 (boj na blízko, lov, srážení k zemi, smysly) Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 2 Sudba 5 ZS Přirozená zbraň (krátká bodná, morda), Boj ve skupině, Hrstka, Zranitelnost (svěcena voda, stříbro) Pravidla

Kostlivec Sarindarské městské stráže

Charakteristika 2 (boj na blízko) Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2 Sudba 3 ZS Přirozené zbraně (šavle, střední sečná) Zranitelnost (svěcena voda, stříbro), Zubří kůže. Pravidla

Zombie samovolně oživlého žoldáka

Charakteristika 1 (boj na blízko, obrana) Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2 Sudba 3 ZS Přirozené zbraně (sekera, krátká sečná) Zranitelnost (svěcena voda, stříbro), Zubří kůže Pravidla

Zombie samovolně oživlé holčičky

Charakteristika 1 (boj na blízko, zastrašování) Hranice: Tělo 1, Duše 1, Vliv 3 Sudba 3 ZS Přirozené zbraně (pařáty, krátká sečná) Zranitelnost (svěcena voda, stříbro). Pravidla

Zombie samovolně oživlého Kirbegovce

Charakteristika 1 (boj na blízko, zastrašování) Hranice: Tělo 3, Duše 1, Vliv 2 Sudba 4 ZS Přirozené zbraně (pařáty, krátká tupá) Zranitelnost (svěcena voda, stříbro). Pravidla

Ostatní

Opilý námořník

Charakteristika 1 (práce na lodi, pijanství) Hranice: Tělo 2, Duše 1, Vliv 2 Sudba 3 ZS Přirozené zbraně (korbel, krátká tupá) Zranitelnost (kocovina), Gladiátor, Hlava nehlava Pravidla



Dravé chalupy

Charakteristika 3 (lapání, nenápadnost) Hranice: Tělo 4, Duše 1, Vliv 2 Sudba 6 ZS Přirozené zbraně (šlahouny, krátká tupá), Keř svině (útoky na nevědomé postavy jsou vždy lživé), Zranitelnost (oheň), Talenty záludné květiny (mistrovství na postavy omotané alespoň jedním šlahounem) Pravidla

Přizrační jezdcí

Charakteristika 2 (boj na blízko, zastrašování, smysly) Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 3 Sudba 6 ZS Přirozené zbraně (...) Zranitelnost (svěcená voda, stříbro). Pravidla

Doplňky

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 světloňosi, ČT – Čas temna, ZZS – Za závojem stínů. Aplikace těchto modulů jsou dostupné na internetových stránkách Asterionu: www.asterionrpg.cz, sekce Ke stažení. " B.8.1 Předměty, které je možné zakoupit v Erinu

U předmětů záměrně neuvádíme jejich cenu, jelikož se u různých prodejců liší (viz kapitola Krámky).

Zbroje ze siwrise (HZM)

Jedná se o zbroje kvality 1 a 2, její klíčová schopnost je však odolnost tlak v hlubinách. Pravidla

Lektvar vodního dechu (HZM)

Tento lektvar umožní postavě dýchat pod vodou (po dobu 8 hodin) stejně dobře jako ve vzduchu. Pravidla

Vodní pochodeň (HZM)

Vydává i pod vodou stejné (ale studené) světlo jako normální pochodeň ve vzduchu, má i stejnou hmotnost. Zažihá se klepnutím o rukojeť, vydrží svítit hodinu. Pravidla

Perleťový kolíček (HZM)

Suchozemec, který si tento kolíček (vypadá jako kolíček na prádlo) připevňuje na nos, může pod vodou dýchat stejně jako ve vzduchu. Jeho používání je neomezené (trvání stálé). Pravidla

Potápěčský náramek (HZM)

Osobě s tímto stříbrným náramkem se o jedna zvýší hloubková kategorie. Může tedy bez následků sestoupit do větší hloubky než obvykle, např. normální člověk bez jiné ochrany až do 200 metrů pod hladinu. Pravidla

Dobré sklo (PP)

Jedná se o dalekohled (kovová trubice se třemi sklíčky) pomocí kterého lze vidět vzdálené předměty (v dohledu), jako by byly osmkrát blíže. Pravidla

Roenova jehla (PP)

Pověsí-li se jehla na nit' nebo nechá-li se jí dostatečně vůle, bude její ostrý konec ukazovat k příslušnému pólu, tj. na Lendoru k severnímu, na Taře k jižnímu. Její použití v rovníkových mořích vyžaduje jisté zkušenosti. Poměrně snadno se také nechá zmást magií ovlivněnými místy, námořníci například vědí, že je prakticky nemožné ji používat v okolí Barbarských ostrovů. Pravidla





B.8.2 Ostatní předměty

Saviak (ZP)

Dávka uděluje na tři hodiny slevu na vyčerpání v tělesném střetu o velikosti jedna. Pokud dojde k návyku, postava získává jizvu na duši Pomalost a je automaticky vždy Pomalá (efekt neplatí v den, kdy postava saviak použije). Pravidla

Krokva (ZP)

Postava získává schopnost vidět ve tmě, slevu na vyčerpání při odhalení iluzí o výši 2 a o velikosti 1 pokud je cílem magie. Útoky od nemrtvých jsou vždy slabé a postava je odolná na mnohé dodatečné efekty (paralýza, strach, stárnutí...). Po každé cca třetí dávce však postava získá jizvu velikosti 1 na Vlivu Magická nestabilita (při střetu kdy je postava cílem magie jsou všechny činnosti Náročné s náročností dle velikosti jizvy) Pravidla

Škrťící lanko (ZP)

Zbraň na blízko, uděluje zdarma lstivě při útoku zezadu. Pravidla

Paralyzující plyn (ČT)

Síla 4, silný účinek ochromení, plynný rychlý jed Pravidla

Lingur (ZP)

Alchymistický výrobek Základ 200 + 50 surovin na stupeň účinnosti Ligur je průhledná krychle o hraně asi půl sáhu dlouhé. Její vlastností je otevírání na heslo, nedetekovatelnost žádnými kouzly a odolnost proti magii. Za každých 50 surovin se základní odolnost 10 zvedá o dva, nebo trezor získá novou možnost (více hesel, obrana výbojem, ...) Pravidla

Agiaron (NaS)

Viz SŽ Pravidla

Lintir (ČT)

Viz ČT Pravidla

Tranatál dlaňový (HZM, bylina)

Extrakt z této byliny rozmíchaný ve vodě umožní postavě na 5–7 hodin dýchat pod vodou i na souši. S jeho používáním jsou ale spojeny nevýhody spočívající ve ztrátě čichu (včetně hobitího) a zvýšené citlivosti na bolest (manévr slabe). Tranatál od vodního druida Karuta-Pataka prodlužuje účinek o jednu hodinu. Pravidla

Symbiotická rybka (HZM)

Pokud má postav jednoho z těchto tvorů v sobě (přísátou v plicích, kde filtruje vodu a živí se planktonem, bez symbionta vydrží naživu nejdéle týden), může bez obtíží dýchat pod vodou. Pokud však hostitel dýchá normální vzduch déle než hodinu, rybka umírá a hostitel ji vydává. Životnost rybky od vodního druida Karuta-Pataka je dvojnásobná. Pravidla

Blešivec zlatý (NaS, bylina)

Po vypití odvaru z jednoho svazku blešivce nepůsobí na postavu po další 1–2 hodiny zvláštní útoky nemrtvých získané pomocí kombinací ozvěn prvků. Pravidla

Bolehlav storabský (NaS, bylina)

Žvýkání rozemnutých květů z jednoho svazku bolehlavu vrátí postavě jednu úroveň zkušeností ztracenou upitím životní energie. Zároveň ale získá jizvu „Vysílení“ u velikosti poloviny hranice těla. Pravidla

Sluněčka jarní (NaS, bylina)

Viz SŽ. Pravidla

Spánek černý (NaS, bylina)

Viz SŽ. Pravidla



Kalymora nižší (NaS, bylina)

Viz SŽ. Pravidla

Rdasť démonův (NaS, bylina)

Viz SŽ. Pravidla

Rosůlka bahenní (ZZS, bylina)

Žvýkáním plodu získává postava na 12 hodin při hledání pomocí hmatu manévr přesně zdarma. Pokud psionik používá Vycítění nepřátelství, Čtení emocí či Vycítění lži, a přitom se oběti dotýká, počítá se jako by byl o úroveň výše. Navyk udělí jizvu na vlivu velikosti 2: „Bludy a halucinace.“ Pravidla

Čidlo na odhalování neviditelných bytostí (ČT)

Viz ČT Pravidla

Stínové čidlo (ZZS)

Otevře-li se trhlinka ze Stínového světa a vystoupí-li z ní nějaká myšlenková bytost v dosahu (5 × úroveň alchymisty, který jej vyrobil) metrů, čidlo začne brnět. Pravidla

Plášť poledního jasu (NaS)

Viz SŽ. Pravidla

Široki (NaS)

Viz SŽ. Pravidla

Náhodné tabulky

Náhodná setkání v ruinách

Nalezli jste mrtvé tělo

Rozeznání zabitého nemrtvého od prosté mrtvolky je Duševní zkouška. Pravidla

Propadlá zem

Pád je Tělesná zkouška, ohrožení 1 Pravidla

Vchod do kanalizace

1) Prsten příznaků: Aplikace DrD II: Prsten: SŽ Hůl: Použitelná při zkoušce vlivu Prívěšek: Nezranitelnost padoucníci

3) Šavle: Aplikace DrD II: Jedná se o běžné vybavení

5) Stříbrná dýka: Aplikace DrD II: Dýka je stříbrná, Holčička je příznak z ČT

Pravidla

Zvuky boje

Meditační komnata

Jedná se o magickou rangu se silou 3. Při pokusu o provedení rituálu Krev bohů se objeví 3 Orghisové (viz Bestiář). Pravidla

Rituální místnost

knihy Moc šílenství dává lstivě na mentální magii. Pokud je však použito velmi lstivě, nebo krutě lstivě, způsobí u vyvolavatele duševní jizvu „Hlasy odnikud.“ Pravidla

Lázně

lektvar udělí jizvu „zamilovanost“ na duši. Obtížně léčitelná. Pravidla

Knihy

Dech zombie

Čaroděj může využít svitky při kouzelní vzdušné magii a získat zdarma manévr lstivě. Krom toho, že pak jeho kouzla trpí nepřehledným puchem, může být i on sám nakažen (při využití více než dvou zdrojů při vyvolání najednou je puch kouzla tak silný, že si čaroděj i všichni okolo sesilatele hází na otravu/mdloby) Pravidla

Pels Tvarúpán: Masky magické

Filtr do masky umožňuje nositeli dýchání pod vodou podobně jako perleťový kolíček. Navíc poskytuje slevu při vyčerpání na odolání jedum a





plynům. Pravidla

Kompendium zvířeny severní Tary

Při střetnutí s těmito zvířaty může majitel použít zdarma manévr Istitivě při lákání pastí a přesně při zpracování těl těchto zvířat. Pravidla

Labrynt mysli

Kdokoliv kdo aktivně čte z knihy může používat vyhrazenou dovednost Magie mysli jako Mág na druhé úrovni. Postava mající úroveň mága pak může čarovat jako by byla o jednu úroveň výše. Čtení v knize je velmi náročné: postava zapatí jeden zdroj Duše za každou hodinu čtení. Pokud během čtení knihy vypotřebuje všechny zdroje duše, kniha udělí čitateli duševní jízvu o velikosti 1 (Migréna). Pravidla

Lví zhouba.

Až zbytečně popisná a šroubovaně psaná kniha se věnuje specifickému druhu myšlenkových bytostí – světloňošům. Konkrétněji bytosti známé jako paladin. Znalosti z knihy umožní v boji a při vyjednávání zdarma použít manévr přesně. Pravidla

Nekromantova kniha kouzel, kompletní vydání.

Kompletní vydání Vienova díla umožňuje používat manévr zběhle při rozpoznávání anomavanch nemrtvých, přesně při jejich animaci a Istitivě při vetkávání ozvěň prvků. Vlastnění této knihy je přísně zakázáno ve všech civilizovaných zemích. Pravidla

Nekromantova kniha kouzel, stať o zombiích.

Část Vienova díla obsahuje velmi podrobný popis fungování lidského těla a lokaci ideálních umístění pro vazebné předměty. Uživatel má

zdarma Istitivě při boji se zombiemi. Pravidla

Nekromantova kniha kouzel, stať o kostlivcích.

Nejznámější část Vienova díla obsahuje velmi podrobný popis lidské kostry. Popisuje drobné změny na povrchu kostry v závislosti na vetknutých ozvěňách a vylepšeních. Při užití knihy má majitel zdarma přesně na odhad charakteristiky a ZS kostlivců. Pravidla

Náhodní vojáci

Jabkoslav Vaňous

Charakteristika 2 (boj na blízko, vrh)

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5

Sudba 5

ZS Takový prcek! Rodová zbraň (kord) Letící zbraň Pravidla

Náhodní žoldáci

Marcela Chudá

Pawel Janosz

Charakteristika 2 (magie mysli, požehnání a prokletí, alchymie)

Hranice: Tělo 5, Duše 6, Vliv 5

Sudba 4

ZS Rodová zbraň (rapír), Divoký talent, Výrobce elixírů Pravidla

Bronislaw Zynda

člověk – parametry viz Voják střední pěchoty. Pravidla

Yulian Jagavoj

Charakteristika 2 (magie mysli, požehnání a prokletí) Hranice: Tělo 4, Duše 4, Vliv 7 Sudba 4 ZS Požírač duši, Odhodlaná mysl, Davová psychóza Pravidla



Dubaren Tughodeb

Charakteristika 2 (síla, boj na blízko, omračování)
Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 4 Sudba 4 ZS
Rodová zbraň (kladivo), Hlava nehlava, Zápasník,
Veterán Pravidla

Glebov Marašov

Charakteristika 2 (etiketa, boj na blízko proti lidem, jednání s lidmi, léčení lidí) Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5 Sudba 4 ZS Cir pro zbraň (kord), Vyjednávač Pravidla

Svjažič Grewoj

Ghevrr Tregh

Charakteristika 3 (pěší boj s lidmi, historie, požehnutí a prokletí) Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 6 Sudba 4 ZS Bystrost, Divoký talent Pravidla

Hujváro Alvanéz

Charakteristika 3 (peší a jezdecký boj s lidmi, plavba, zákeřný boj) Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 4 Sudba 5 ZS Cit pro zbran (šavle), Letící zbraň, Válečný oř Pravidla

Anton Vašáhlič

Charakteristika 1 (boj s lidmi, plavba) Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5 Sudba 4 ZS Gladiátor, Zápasník Pravidla

Juraj Vazič

Charakteristika 2 (magie ohně, pěší boj s lidmi, plavba) Hranice: Tělo 6, Duše 6, Vliv 5 Sudba 5 ZS Gladiátor, Bojové reflexy, Silák, Pán ohně Pravidla

Intermezzo v Maleně

ÚKOL: Eskort, část první – lapka

Malý Pipa je kejklířem na 1. úrovni se ZS Zloděj. Pravidla

Eskort, část druhá – rvačka

Vadjin bude preferovat manévry Rychle a Mocně, pročež bude uplatňovat hlevne ZS hlava nehlava a Silák. Při útěku uplatní naopak svoji znalost města a úrovně kejklíře. Ohrožení začne na stupni 3 vzhledem k počtu a opilosti lidí kolem. Doporučujeme zde spálit část sudby aby se únos podařil, klidně třetinu. Pravidla

Eskort, část třetí – únos

Adja se bude bránit nenápadností. Zde si zvol jak moc otevřenou, nebo ozavřenou hru chceš hrát a podle toho hraj situace jako střety, kdy hráči budou vědět více než postavy, nebo naopak si můžeš házet na zkoušky Adji. Pravidla

Plán B: Hromady děří

Vzhledem k Síle a oblečení má vadjin slevu na vyčerpání 1. Pravidla

Plán C: Vy máte ale hezkou šavli!

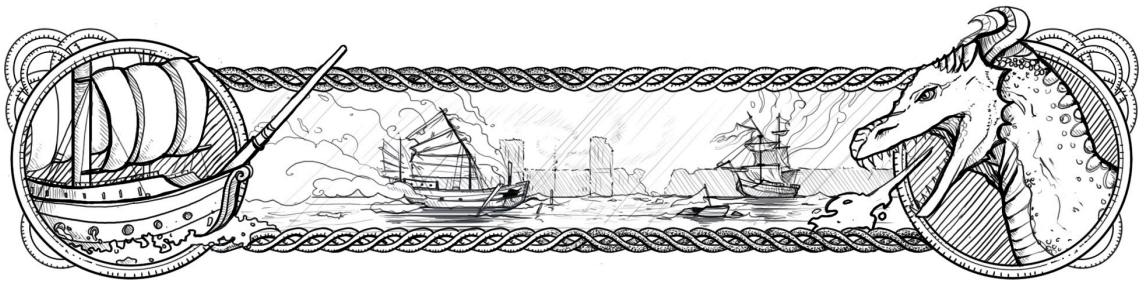
Děti mají charakteristiku 0-1, omráčení je zkouška u které se Vadjim dozajista vyčerpá. Opět - neboj se využít zde Sudbu. Pravidla

Plán D: Sudy

Vyhnutí se sudům je zkouška s ohrožením 1. Adja použije úrovně mastičkaře pro své "představení" a velmi rpavěpodobně úspěšně (rozsáhlá akce zřejmě zaujme hned několik dělníků). Maroš využije svůj psionický dar a bude případně pálit svoji sudbu. Výslech Miji bude buď vlivový střed, nebo jej odehraj ústně, případně kombinuj. Opět, Mija využije sudbu bude-li to potřeba. Pravidla

Plán E: Splašený vůz

Tato akce je pro Tivjicha akci s automatickým úspěchem. Pravidla



Plán F: Hrubá síla

Rváči budou mít charakteristiku 2 a rvačky budou dazajista v jejich seznamu dovedností. Dýmovnice je obtížné hodit, ale učiní díky zamezení výhledu spoustu akcí *nemožných*.

Pravidla

Stopy

Okamžité stopy na místě činu

Hledání stop může mít postupně se zvyšující náročnost - pro místo činu A, B, C, F půjde k normální zkoušce.

Pro místo činu D se zkouška stane náročnou pokud Mija zahladí stopy.

Kritickým místem je Malé náměstí (E) kde bude stopování dozajista náročné a bude vyžadován opakovaný hod.

Pravidla

Roh Křivé a Přikré (E)

Hledání i čerstvých stop je akcí s běžným ohrožením. Pravidla

Uličky za Krpálem (E)

Ohlednání bryčky je činností s ohrožením 3, Nalezení šátku je automatické. Odemknutí dveří do domu má ohrožení 3-4 podle toho jak moc si postavy dávají pozor na hlídky kolem. Pravidla

Splašený kůň (E)

Sledování stop koně od ul. Kroucená na západ za město je akcí se sníženým ohrožením. Pravidla

Zbytky dýmovnic (F)

Dýmovnice prodává alchymista Vovšík Udlužmuška. Získávání informací od něj je vlivový střet, nechcete-li výslech odehrát jako RP. Volvíka je snadné uplatit alchymistickými surovinami (snížení náročnosti). Pravidla

Těřich a Tůs (vždy)

Odehrajte vše jak střet vlivových akcí. Těřich se bude vytrvale vyčerpávat, postavy mu však snadno mohou zvýšit ohrožení a donutit jej vyklopit informace. Pravidla

Stopy v Krpálu (vždy)

Hledání stop je v obou varianch zkouškou s běžným ohrožením. Pravidla

Vadjin (vždy)

Zjištění ování informací o Vadjinovi odehrajte jako vlivovou zkoušku. Pravidla

Mija (vždy)

Zjištění ování informací o Mijovi odehrajte jako vlivovou zkoušku. Pravidla

Hnízdečko lásky

Stopy a jejich popis odehrajte spíše jako RP. Mechanicky je jejich odhalení triviální. Pravidla

Základna únosců

1)

Jsou zde stopy 3 osob (Vadjina, Miji a Tivjicha). Při stopování je poměrně snadné (bežná náročnost i ohrožení) je odhalit. Poklop ústíčího do místnosti 9 lze odhalit při pordobnějším zkoumání místnosti. Pravidla

2)

Dveře lze odhalit automaticky při ohledání místnosti. Pravidla

3)

Poklop je obtížné k nalezení (náročnost 2), obdobně suk ve stěně. Pravidla





4)

Víno lze najít poměrně snadno při prohledávání rakví. Pravidla

5)

Pokud je zde Mija, je malá šance zaslechnout zvuky zabadávajících se nožů (výzva). Truhlička je poměrná nápadná - postaci úspěch při běžném ohrožení. Pravidla

6)

Pokud je zde Mija (nebo Maroš) je při naslouchání šance zaslechnout chůzi po ochozu (ohrožení 3). Skrytá příhrádka je skrytá velmi dobře a jedná se o činnost se zvýšenou náročností (+2). Pravidla

Podzemí

Hledání stop v celém podzemí je akcí se zvýšeným ohrožením (3). Pravidla

7)

- Pravidla

8)

Nápadnost obou mechanismů je akcí s náročností 1. Pravidla

9)

Slézání po žebříku je akcí s automatickou šancí na úspěch. Pravidla

10)

Všimnutí si pastí má Náročnost 0 (uvedené slabiny), cílem pasti je udělit jizvu Řezná rána. Pravidla

11)

Přeskočení propadliny je akcí s běžným ohrožením, cílem pasti je zvýšení ohrožení. Pravidla

12)

Všimnutí si severního tajného vchodu je akcí s náročností 1, dlaždice otevírající východní chodbu dokonce náročnost 2. Pravidla

Postavy

Pjotr Jagavoj Vjakovič

Pjotr Jagavoj Vjakovič, člověk

Charakteristika: 5 (schopnosti mága, zaříkávače a mastičkáře)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 6, Duše 7, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: Lamač vůlí, Požírač duší, Neviditelný loutkář, Vyjednaváč, Čtení v duši, Odhodlaná mysl, Davová psychóza, Spojení myslí, Divoký talent

Pravidla

Maroš

Maroš, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti mága, kejklíře a zaklínače)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: Lamač vůlí, Požírač duší, Vyjednaváč, Čtení v duši, Dotek bolesti (magie mysli má vliv **pouze** na doménu tělo, vyžadován dotek)

Pravidla

Adja

Adja, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti Mága, Kejklíře a Mastičkáře)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 5, Duše 7, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: Lamač vůlí, Požírač





duší, Neviditelný loutkář, Vyjednaváč, Čtení v duši, Lazebník, Divoký talent

Pravidla

Tivjih Bleskavec

Tivjih Bleskavec, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti bojovníka, kejklíře a mastičkáře

Sudba: 5

Hranice: Tělo 5, Duše 6, Vliv 5 2.7

Zvláštní schopnosti: Hlava nehlava, Špeh, Šampión, Vyjednaváč

Pravidla

Mija

Mija, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti mastičkáře a kejklíře)

Sudba: 5 2.7

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: Cit pro zbraň (vrhací dýky), Zloděj, Vyjednaváč

Pravidla

Vadjin

Vadjin, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti bojovníka a kejklíře) 2.7

Sudba: 6

Hranice: Tělo 4, Duše 5, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: Silák, Hlava nehlava, Zápasník

Pravidla

Náhodní dobrodruzi

Miroslaw Blanič

Miroslaw Blanič , člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti zaříkávače a druida)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 7, Duše 6, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

Matyas Ježek

Matyas Ježek, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti vědmáka, zaříkávače a bojovníka)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 6, Duše 6, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

Muwenta

Muwenta, elf (lesní)

Charakteristika: 4 (schopnosti vědmáka a mága)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 7, Duše 6, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

Janusz Sokolski

Janusz Sokolski, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti vědmáka, mastičkáře a kejklíře)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 6, Duše 5, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

Pjotr Ljudenij





Pjotr Ljudenij , člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti lupiče, kejklíře, vůdce a inkvizitora)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 5, Duše 7, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

:

Ulberto er Gwendor

Ulberto er Gwendor, člověk

Charakteristika: 3 (schopnosti bojovníka, kejklíře a vůdce)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 6, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

:

Hou Ning

Hou Ning, skřítek

Charakteristika: 3 (schopnosti druida, lovce a hraničáře)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 6, Duše 5, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla

M'wuna

M'wuna, Elfka (poštní)

Charakteristika: 3 (schopnosti druida, lovce a hraničáře)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: -

Pravidla



Obsah