

## A.1 Slabé myšlenkové příšery

### A.1.1 Rarach Dagomilův

*„...ničeho jiného neumí než člověka slovy hrubými urážeti a trápiti jej všemožně. I vzteklý je, až uvěřiti zatěžko, an lidi toliko z rozmaru napadá, chabé výmluvy pro skutky své zlomyslné vymýšlejí. Však životu člověka nebezpečný není, proto skřeta tohoto zabíjeti netřeba, pár ran pěstí dobře mířených hnedle umírniti jej svede...“*

Opravdu zajímavá bytost, kterou je možno potkat v různých koutech našeho světa, je rarach Dagomilův. Existuje jich několik druhů a ty se od sebe liší jak silou, tak i schopnostmi. Problém je, že vypadají všichni naprosto stejně. Proto nikdy nemůžete vědět, s čím na vás tento malý uličník vyrukuje. Jisté je jen jedno, nebude to nic příjemného. Raraši jsou totiž velmi zlomyslní, tvrdohlaví a vzteklí. Svým vzhledem asi nejvíce připomínají zakrslého člověka. Na výšku měří kolem jednoho metru, jejich krátké nohy i ruce jsou svalnaté a nečekaně silné. Hlava se od lidské liší nápadně vysokým čelem, rozplácnutým nosem a zakrslýma ušima. Také je trochu větší, než by měla být u člověka jejich velikosti. Ze zamračeného obličejce na svět zhlížejí jedovatě žluté oči, ústa jsou buď vztekle sevřená, nebo se šklebí na všechny okolo. Vlasy mají kraťouchké, připomínají spíše štětiny a jsou také stejně tuhé. Mají černou barvu, zatímco kůže rarachova těla je červenohnědá.

Není žádné omezení, kvůli němuž by se tyto bytosti nemohly vyskytovat v některém podnebném pásu. Nevadí jim extrémní vedra ani kruté mrazy. Osobně rarachové Dagomilovi tíhnou spíše k teplejšímu počasí, což ale neznamená, že je nelze potkat v horách uprostřed zimy. Pokud si tento umíněnc usmyslí, že se mu líbí sedět na vrcholu hory, klidně tam bude sedět i několik let a nikomu se jej nepodaří přemluvit, aby z ní slezl. Raraši žijí vždy samostatně, protože kvůli své výbušné povaze by se s nikým jiným nesnesli. A už vůbec ne s někým ze svého rodu. Pokud se náhodou dva z nich střetnou, lítají vzduchem rány, magické kuličky a šťavnaté nadávky takovou rychlostí, že by tomu jeden ani nevěřil. V takovém případě je lepší vůbec se mezi vzteklouny neplést a počkat, až se vybouří.

Celý problém s rarachy Dagomilovými je v jejich povaze. Jsou až nezdravě paličatí a vždy si vymyslí nějakou hloupost, na které trvají a budou ji bránit zuby nehty. Často si oblíbí nějaký předmět a pak napadají každého, kdo se na něj jen podívá. Někdy jen slovně, jindy i silou. S oblibou vyhledávají úzké průchody ve skalách, cestičky v lese, mosty přes řeky nebo i dlážděné cesty a nikomu nedovolí tudy projet. Pocestným pak nezbyvá nic jiného než se prodírat hustým lesním porostem, hledat v řece brod, v nejhorším případě pak obcházet celé místo zdoluhavou oklikou. A pustit se s rarachem do boje není nijak snadné. Uličník je nejen silný, ale i velmi mrštný. A také tvrdohlavý, doslova a do písmene. Rozdává rány nejen velkými pěstmi, ale občas i vyskočí a zasáhne útočníka do obličejce svým širokým čelem. Jednotlivé druhy pak mají ještě další útoky. Většinou se jedná o kuličky, které házejí velmi přesně a které mají různé účinky. Nejméně magicky nadaní raraši Dagomilovi vzteklí vrhají kuličky olověné, jimiž jednou ranou do hlavy může protivníka omráčit. Raraši Dagomilovi vznětliví metají kuličky ze speciální látky, která po nárazu vybuchuje. Skleněné kuličky rarachů Dagomilových otravných jsou duté a po dopadu uvolní oblak zeleného plynu, který způsobí nezadržitelný záchvat kašle. Raraši Dagomilovi šílení pak mají munici naplněnou fialovým plynem, jenž způsobuje halucinace. Všem těmto šotkům se kuličky objevují v rukou zdánlivě odnikud a mají jich neomezené množství. Jediným druhem raracha, který kuličky nehází, jsou raraši Dagomilovi plivníci. Namísto toho plivají zelené chuchvalce látky, která leptá kůži i kov. Obecně se však dá říci, že ať jsou rarachové jakkoli nepříjemní, nikdy svou oběť nezabijí. Pouze ji vyženou ze svého místa nebo jí ukradnou předmět, který se jim zalíbil. Poznámka: Kromě rarachů Dagomilových, kteří jsou výše popsáni, existuje ještě několik skupin příšer ze Stínového světa podobného vzhledu a povahy.

### A.1.1.1 Rarach

**Vyvolávací emoce** : sobectví

**Vlastnosti**: zvláštní útoky

**Rezistence**: psychické útoky 15%, strach 50%, zmatení 15%

**Imunity**: žádné

Životaschop.: 2+1

Útočné číslo:  $(+2+4/-1) = 6/-1$  (pěsti) nebo  $(+2+3/+2) = 5/+2$  (hlavička) nebo zvl.

Obranné číslo:  $(+5+2) = 7$

Odolnost: 19

Síla mysli: 16 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Velikost: A

Pohyblivost: 18 / humanoid

Intelligence: 10

Zkušenost: 200

#### A.1.1.1.1 Zvláštní útoky jednotlivých variant

I:  $(+4+3/-2) = 7/-2$ ; dostřel: 4/6/10; při zásahu hod na past Odl ~ 3 ~ nic / vyřazení na 1-6 kol

II: dostřel: 4/6/10; rozptyl: 1/1; síla: 8/2

III: dostřel: 4/6/10; rozptyl: 1/1; síla: 8/2 (zásah neubírá životy, ale háže se na past Odl ~ 8 ~ nic / -3 k ÚČ a OČ)

IV: obdobně jako III, byť s patřičnými efekty

V: max. 2 sáhy;  $(+4+2/+4) = 6/+4$ , do OČ se nepočítá zbroj; při zásahu hod k10, při hodu 1-5 normálně zraní (kyselinou), 6-0 sníží KZ nemagické zbroje o 1

### A.1.2 Mizející dravci

*„...nelehkým úkolem jest zasáhnouti bestii, jež ve světě našem pouze na okamžik kratičký objeví se, by zaútočiti stihla i hned zas jak pára nad hrncem vypaří se. Zde ničehož platná není rekovi síla jeho, toliko ten, kdo rychle zbraní svou vládne, netvoru postaviti se může. Jest známo, že i ranou jedinou potvoru tuto zabíti lze, však ránu tuto zasaditi obtížným úkolem jest...“*

V tomto případě se nejedná o jeden druh myšlenkové bytosti, ale o celou skupinu nestvůr, které se vzhledem mohou značně lišit. Podstatné však je, že mají společnou schopnost, podle níž byla skupina pojmenována. Pro popis bude lepší, když se zaměříme pouze na jednu z těchto bytostí a chování mizejících dravců vysvětlíme na ní. Asi nejčastěji se vyskytujícím druhem je tvor, který svým vzhledem připomíná většího loveckého psa. Jeho hrudník je však mohutnější, než je obvyklé, také tlama je poněkud delší a zuby v ní nezvykle ostré. Velké uši, jež může tento pes natáčet do všech stran, jsou velmi citlivé a zachytí i tak tichý zvuk, jako je tlukot srdce kořisti. Jemný čenich ucítí živou bytost na velkou vzdálenost. Pes má malé, žlutě svítící oči, jimiž vidí dokonale i v neproniknutelné tmě nebo v mlze. Tento tvor nemá žádnou srst, jeho hladká kůže žhne zelenožlutým svitem a je poseta mnoha zářícími žlutými skvrnami. Bytost, jež měří v kohoutku okolo jednoho metru, působí hlavně v noci impozantním dojmem.

Obecně lze o všech mizejících dravcích říci, že jsou to samotáři. Nikdy nežijí ve skupinách, dokonce ani v párech. Jsou to lovci a svá teritoria o rozloze mnoha kilometrů čtverečních si bedlivě střeží. Vyskytují se v různých oblastech, na souši, ve vodě i ve vzduchu. Co se týče mizejícího psa, ten je z nich nejpřizpůsobivější. Snáší dobře i značně vysoké teploty, lze jej proto potkat například uprostřed pouště, pokud tam bude mít co lovit. Častěji na něj však narazíte na travnatých pláních, v lesích nebo pralesích. Ani vlhkost pro něj není problémem, pes je častým obyvatelem nejrůznějších mokřin a bažinatých oblastí. Nízké teploty mu už tak nevyhovují, v krajích věčného sněhu a ledu ho nejspíš nepotkáte, v horách se vyskytuje jen výjimečně.

Jak už napovídá název této skupiny bytostí, jedná se o predátory. Všechny tyto nestvůry loví živé tvory a jsou na to dostatečně uzpůsobeny. Na lov vyrážejí jak ve dne, tak i v noci, za jakéhokoli počasí. Mohlo by se zdát, že je pro ně problém připlížit se ke kořisti nepozorovaně. Bytost podobná psu je díky své svítící kůži viditelná už z dálky, hlavně v noci. A zde se ukazuje síla mizejících dravců. Není známo, jak to dělají, ale oni dokáží (jakmile jsou přivoláni na náš svět) přeskakovat ze Stínového světa do přírodní úrovně Asterionu a naopak. V praxi to znamená, že lovící pes najednou zmizí, objeví se těsně u kořisti, napadne ji a opět zmizí. Navíc je téměř nemožné mu utéci nebo i ujet na koni. Pes prostě zmizí a objeví se u kořisti vzdálené stovky metrů v neuvěřitelně krátké době. V boji je velmi těžké psa vůbec zasáhnout. Nikdy nevíte, kde se zrovna objeví, ze které strany vás napadne. Po útoku je okamžitě pryč a objeví se po chvíli někde jinde. Nejedná se o neviditelnost, tvor se po zmizení vůbec nevyskytuje v tomto světě a nelze ho tedy zasáhnout. Po svém úmrtí a návratu do Stínového světa schopnost přeskakovat mezi ním a přírodní úrovní ztrácejí. Pro zkušeného bojovníka by však mizející dravec neměl být těžkým soupeřem. Je třeba používat lehké zbraně, praktikovat krátké, rychlé údery v okamžiku, kdy se pes objeví a za chvíli je po boji. Jednoznačně je nutné spoléhat na rychlost, hrubá síla je k ničemu, když ji nestihnete použít.

**Poznámka:** Kromě mizejícího psa se vyskytují ještě například mizející kočkovité šelmy různých velikostí a barev, mizející orlí pokrytí jasně červeným peřím, modře opalizující medvědi a jiné obdoby asterionských dravců. Od jejich zvířecích protějšků je poznáte na první pohled podle neobvyklých, jasných barev, které jsou v ostrém kontrastu s okolním prostředím.

#### **A.1.1.2 Mizející dravec (pes)**

**Vyvolávací emoce:** různé

**Vlastnosti:** vlastní teleportace (do Stínového světa a zpět), vidění za šera

**Rezistence:** neviditelnost 30%

**Imunity:** žádné

**Životaschop.:** 2

**Útočné číslo:**  $(+2+5) = 7$  (tlama)

**Obranné číslo:**  $(+3+2) = 5$

**Odolnost:** 12

**Síla mysli:** 14 (nemůže vyvolat mentální souboj)

**Velikost:** A

**Pohyblivost:** 15 / šelma

**Intelligence:** 1

**Zkušenost:** 150

Aby postava mohla zaútočit na mizejícího dravce, musí si hodit na iniciativu alespoň tolik jako nestvůra, přičemž ta si k hodu přičte 1 (přičemž několik prvních útoků proběhne patrně s překvapením). V rozšířeném souboji je bonus k iniciativě dravce +3. Mizející dravec okamžitě po provedení první akce, ať už se jedná o útok či obranu v rozšířeném systému, zmizí do Stínového světa a objeví se za jak dlouho bude chtít (nejdříve v následujícím kole) v okruhu 200 sáhů od původního místa. Dravec bude vždy vědět, jak vypadá situace v okolí místa, kam se chce teleportovat.

Pro jiné nestvůry tohoto typu necht' PJ změnit příslušné charakteristiky.

#### **A.1.3 Měňavec**

*„...není známo, jak netvora tohoto strašného vůbec zasáhnouti lze. An na každý útok pádnou odpověď najde, ba i zbraně kouzelné, jež kvádr žulový rozseknouti dovedou, od něj odrazí se. I mágové mocní těžko brání se bestii této, ježto kouzla jakkoli mocná toliko neškodně pohlcena jsou, žádné újmy nezpůsobí...“*

Bytosti obývající Stínový svět mají různé schopnosti. To, co některé z nich dokážou, je pro většinu lidí naprosto neuvěřitelné. I mezi nimi však vyniká nestvůra, již lovci přízraků pojmenovali měňavec. Nejde o to, že by byl nějak silný nebo disponoval magií nejvyššího stupně. Ba právě naopak, jde o bytost nepříteli silnou, která magii vůbec neovládá, pokud nepočítáme útoky jednotlivými živly. Slabou tělesnou stavbu však vyvažuje svou hlavní schopností. Schopností přeměny, a ne ledajaké. Tvar měňavcovy těla je nestálý, zhruba jej však lze popsat jako humanoidní. Bytost je vysoká jeden a půl až jeden a tři čtvrtě metru. Má dvě ruce, dvě nohy a jednu hlavu, je však složena z jakési husté, na první pohled kapalné látky, která se v těle měňavce neustále přelévá. Nestvůra nemá žádné viditelné oči, uši, nos ani ústa, ale při zabití kořisti se jí na hlavě otevře otvor, kterým svůj úlovek pozře. Lze se tedy domnívat, že hlavní smyslové orgány jsou umístěny na hlavě, pouze nejsou viditelné. Měňavci nesnášejí teplotní extrém, obzvláště silný mráz je pro ně velmi nepříjemný. Přílišné vedro jim sice vadí, ale snášejí ho daleko lépe. Proto obývají oblasti s mírným podnebím, kde zimy nejsou příliš studené. Často žijí v jeskyních, v opuštěných doupatech po větších zvířatech nebo v opuštěných lidských obydlích. Z těchto míst vycházejí jednou za čas na lov, přestože potřeba jídla pro ně není životně důležitá. Žijí vždy samostatně, jen zřídka je možné narazit na více jedinců v jedné oblasti.

Výše zmiňovaná schopnost přeměny dělá z měňavce mnohem silnějšího protivníka, než by se mohlo zdát na první pohled. Je pravda, že jej lze zabít několika údery meče. Ale to by jej ten meč nejprve musel zranit. Tělo této nestvůry se totiž mění se způsobem útoku, který je na ni veden. To znamená, že ocelový meč se odrazí od ocelové kůže, dubový kyj od tvrdého dřevěného povrchu těla měňavce. Při útoku ohněm či ohnivým kouzlem tělo nestvůry zahoří plameny a útok je neškodně pohlcen. Na útok vzdušným kouzlem reaguje bytost zprůhledněním a kouzlo neškodně proletí skrz. Vodní útok pohltí voda, při útoku magií země se nestvůra promění v jakéhosi kamenného golema. Umí dokonce vykryt i útok kouzelnou zbraní, kůže netvora se v tom případě změní ve tvrdý kov zářící magickým světlem. Jeho útok pak odpovídá tomu, čím na něj protivník zaútočil. Měňavec sice neumí zasáhnout na dálku, ale rozdává rány pažemi, jejichž složení se mění podle stylu útoku. Může tedy bodat či sekat železnými ostřími, mlátit dřevěnými kyji, pálit nepřítele plamenem. Při použití jiných druhů magie živlů jsou jeho zbraněmi ledové špice, bleskové výboje zasahující na vzdálenost jednoho metru nebo těžké tlapy kamenného golema. A jak se dá měňavci ubránit? Více různými útoky v jednom okamžiku. Také nezapomeňte, že jste to vy, kdo určuje způsob, jakým bude nestvůra útočit. Jeden bojovník je schopen porazit nižší verzi této nestvůry jednoduše tak, že bude jednou rukou máchat mečem a ve druhé bude mít dřevěný kyj. Skupina ozbrojená pouze meči nemá šanci, ale stačí jedna zbraň z jiného materiálu nebo zbraň magická a je vyhráno. Nebezpečnější vyšší verze měňavců však mohou kryt i dva nebo dokonce tři druhy magických útoků a boj s nimi je pro jednotlivce téměř nemožný. Nestvůra však nepatří k nejrychlejším a utéci se jí dá bez větších problémů.

### A.1.1.3 Měňavec

**Vyvolávací emoce:** deprese nebo radost

**Vlastnosti:** zvláštní

**Rezistence:** iluze 20%, jed 60%

**Imunity:** zvláštní

**Životaschop.:** 2

**Útočné číslo:**  $(0+6/+1) = 6/+1$  (zvl.)

**Obranné číslo:**  $(-1+4) = 3$

**Odolnost:** 14

**Síla mysli:** 20 (mentální souboj může vyvolat jen za zvláštních okolností)

**Velikost:** B

Pohyblivost: 8 / humanoid  
Intelligence: 8  
Zkušenost: 250

#### **A.1.1.4 Měňavec, vyšší**

**Vyvolávací emoce**: deprese nebo radost

**Vlastnosti**: rychlost (dvojnásobná) + zvláštní

**Rezistence**: iluze 50%, jed 90%

**Imunity**: zvláštní

Životaschop.: 4

Útočné číslo:  $(+2+7/+2) = 9/+2$  (zvl.)

Obranné číslo:  $(+1+5) = 6$

Odolnost: 17

Síla mysli: 26 (mentální souboj může vyvolat jen za zvláštních okolností)

Velikost: B

Pohyblivost: 14 / humanoid

Intelligence: 11

Zkušenost: 700

Imunita i útok měňavce je dána prvním útokem (či prvními dvěma útoky u vyšší verze), který je proti němu v konkrétním kole veden. Dá-li se tento útok podřadit pod některou z následujících skupin – jednotlivými typy kovu (např. železem, stříbrem, lintirem), dřevem, magickou zbraní, magií ohně (nebo ohněm), magií vody (nebo kyselinou), magií vzduchu, magií země (nebo kamenem), bílá magie, černá magie nebo mentální – bude vůči němu měňavec v daném kole zcela imunní. Jsou-li další útoky z jiné skupiny, použije už své normální OČ. Útok měňavce je vždy totožný s prvním proti němu vedeným útokem, přičemž ovšem platí výše uvedené ÚČ. Cíl útoku ovšem může využít svých rezistencí či imunit proti daným útokům.