

PEVNOST STÍNŮ – MYŠLENKOVÉ BYTOSTI

Glith

„...ve světě našem malí a bezmocní, jako krysy, jichž podobu přijímají, zdají se. Avšak množství sejde-li se jich, těžko pro sebesilnějšího reka brániti se. Ve Stínů světě pak oni opravdovými démony zkázy jsou, a moudrý je ten, kdo se boji s nim vyhne...“

Glith nepatří mezi nejznámější myšlenkové bytosti. Není to proto, že by byl tak vzácný, právě naopak, nejedna stoka je glithy téměř naplněna. Ale jejich podoba v Přírodní úrovni natolik připomíná krysu, že jen málokdo si uvědomí, že se právě střetl s myšlenkovou bytostí. Fyzicky jej od krysy odlišuje jen srst temná jako noc, rudě zářící oči, a jedový trn na konci ocasu. Starší glithové jsou k poznání poměrně snadno, neboť dosahují i rozměrů selete. Takový glith už dokáže být nepříjemným protivníkem.

I místa výskytu glithů připomínají krysy, oblíbili si tmavé a vlhké prostory. Jsou to převážně mrchožrouti, alespoň v Přírodní úrovni, kde se žíví těly bytostí. Ve Stínovém světě naopak aktivně loví jejich duše, a nejeden temný duch, ve snaze vyhnout se sarífagům, padl za obět dušežízlivé smečce glithů.

Boj s jednotlivými glithy je poměrně jednoduchý, ale je pravdou, že glith z takového boje většinou prchá, a brání se, jen když nemá na vybranou. Pokud jich je větší skupina, troufnou si i zaútočit na člověka, v takovém případě je proti nim nejužitečnější oheň, který glithové snáší obzvláště těžce.

Pokud se ale s glithem střetnete ve Stínovém světě, zapomeňte na všechny poučky, které až dosud platily. Zde nosí glith podobu až čtyřmetrového červa, černého jako noc s tisíci malých drápkatých nožiček, stovkami rudých očí po celé hlavě a kruhovitými čelistmi s tisíci zubů tenkých a ostrých jako jehly. Útočí nejčastěji ze zálohy a dokážou se bleskově vymrštit, přičemž takovým skokem překonají až dvacetimetrovou vzdálenost.

Ve Stínovém světě na ně přirozeně platí nejvíce pozitivní emoce, zejména radost a naděje, účinné je ovšem také, za předpokladu, že je vás více, glitha obklíčit, a zatímco jeden z vás zaujme glithovu pozornost, zbytek se vrhne na, v podstatě nechráněné, netvorovo tělo. Pozor ovšem na jeho černou krev, je to silná kyselina.

Glith (DrD+) – Přírodní úroveň

Vyvolávací pocit: strach či deprese

Schopnosti: Jed (Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Úroveň + 3, Velikost = Úroveň/2, Živlová příslušnost = -O, Účinek = Velikost + 2, Zrč: – Vel, Doba propuknutí = ihned), Vidění ve tmě I

Rezistence: žádné

Imunity: žádné

Zranitelnost: +O (6)

Nové schopnost: Vidění ve tmě II – 3. úroveň, Rezistence proti zbraním bez démona (3) – 6. úroveň, Vidění ve tmě III – 10. úroveň

Vlastnosti: +0/+2/-10/+2/-5/-15

Odolnost: +0

Výdrž: +0

Rychlost: +3

Smysly: +8/+8/+8/+8/+0

BČ: +4
ÚČ: +1
OČ: +3
Zranění: 0 B
Ochrana: 0
Velikost: -3
Rozměry: 0,4 m / 0,1 m
Náročnost: +55

Každou druhou úroveň se mu zvedne Velikost o +1.

Glith (DrD+) – Stínový svět

Schopnosti: Vidění ve tmě III, Regenerace (Úroveň - 9)

Rezistence: Neviditelnost (3)

Imunity: žádný

Nové schopnosti: Odsávání života (pasivní) – 4.úroveň, Maskování (2) – 6. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 8. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 10.úroveň

Vlastnosti: +3/+4/-12/+4/-4/-6
Odolnost: +3
Výdrž: +5
Rychlost: +6
Smysly: +10/+10/+10/+10/+10
BČ: +5
ÚČ: +2
OČ: +2
Zranění: +2 B
Ochrana: 0
Velikost: +2
Rozměry: 2 m /0,2 m

Jeho krev zraňuje – pokud postavy zraní glitha, obdrží 3 body zranění (-O)

Glith (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vyvolávací emoce: strach či deprese

Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ 1 - 6 / 3 - 18), vidění ve tmě (za šera)

Rezistence: obyčejné zbraně 33%

Imunity: žádné

Životaschop.: 6
Útočné číslo: (+2 + 5) = 7
Obranné číslo: (+3 + 1) = 4
Odolnost: 11
Velikost: A0
Pohyblivost: 14/zvíře
Intelligence: 6
Charisma: 3
Zkušenost: 500

Glith (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: odsávání života (pasivní - 1), regenerace (3), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: neviditelnost 40%

Imunity: žádné

Životaschop.: 6

Útočné číslo: (+4 + 6/+1) = 10/+1
Obranné číslo: (+4 + 2) = 6
Odolnost: 12
Velikost: B
Pohyblivost: 16/zvíře
Intelligence: 7
Charisma: 4
Zkušenost: 700

Krev glitha zraňuje – pokud jej postavy zraní, jsou zraněny za 1 - 6 životů.

Lahir

„...i může se stát, že z temnoty noční se poutníku, ničehož zlého nečekajícimu, na hlavu několik bytostí odporných těchto snese. Pak noc prořízne řev bolesti, jak lahirové zažíva poutníka nebohého krve zbavovati se j mou. Nekonečná žízeň jejich po krvi jest, oni v hejnech vražedných útočí, a zkáza po jejich řádění upířím obrovská zvostává...“

Lahirové se vyskytují prakticky výhradně v hejnech, pouze ty největší kusy si mohou dovolit vydat se na lov osamoceně. Na první pohled je totiž lahir velice křehká bytost. Nejvíce připomíná poletuchu staženou zkůže. Mezi předními i zadními končetinami, každou zakončenou dvěma silnými slonovinově zbarvenými drápy, je napnutá kožnatá blána, takže celé lahirovo tělo v podstatě tvoří jakési křídlo. Ti nejmenší nejsou o mnoho větší než netopýr, ti největší oproti tomu dosahují i velikosti orla. Celé tělo je mrtvolně bledé, hlava připomíná holou opičí lebku s hluboko vpadlýma rudě zářícíma očima, silnými čelistmi a dvěma dlouhými tesáky, sloužícími k sání krve.

Lahirové nedokážou létat, ale jejich umění plachtění je nepřekonatelné. Zdržují se u stropů nebo v korunách stromů, odkud se pak nehlučně snášejí na hlavy nic netušících obětí. Pomocí svých osmi drápů se poté k vyhlédnuté nečekaně pevně přimkne a začne jí sát krev. A přisátého lahira je neuvěřitelně obtížné od vyhlédnuté kořisti odtrhnout, dokud není nasátý jak klíště. Lahirové sají i krev mrtvých tvorů, ale výrazně upřednostňují teplou krev živých.

Lahirovy sliny navíc zpomalují reflexy obětí, a tak se snadno stane, že se dobrodruh, omámený přisátým lahirem, stane obětí jiného predátora.

Ve Stínovém světě se lahirové přesunují aktivním letem, jsou mnohem obratnější a rychlejší, což značí, že i nebezpečnější. Na druhou stranu, jsou stále poměrně snadno zranitelní obyčejnými zbraněmi, a bojovník, jehož výsadou je bleskurychlý postřeh a hbité tělo, s takovým létavcem nemývá větších problémů.

Poznámka: Potíž je, že i pokud přisátý lahir zemře, jeho tělo se stále zuby-drápy drží těla oběti. V takovém případě nezbyvá nic jiného než netvorovo tělo vypálit, neboť jeho drápy mohou být zaseknuty až několik centimetrů hluboko a oběti způsobují značnou bolest. Jizvy po útoku lahira patří k těm obzvláště nejděsivějším.

Lahirové (DrD+) - Přírodní úroveň

Vyvolávací pocit: strach

Schopnosti: Maskování (1), Vidění ve tmě I

Rezistence: -

Imunity: Jedy, Prokletí

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II - 3.úroveň, Zbraně bez démona (1) - 6. úroveň, Vidění ve tmě III - 9. úroveň, Regenerace (Úroveň/4) - 12. úroveň

Vlastnosti: -8/-1/-10/+3/-8/+5

Odolnost: -14

Výdrž: -8

Rychlost:	-6 (na zemi) +0 (plachtění)
Smysly:	+5/+3/+10/+1/-10
BČ:	-
	-2
ÚČ:	-
	-1
OČ:	-4
Ochrana:	0
Zranění hejna:	+3 S drápy
Zranění:	-3 S drápy
Mez zranění hejna:	+10 a více
Velikost:	-20
Rozměry:	jeden lahir 0,1 m
Náročnost:	+47

Lahirové (DrD+) - Stínový svět

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: -

Imunity: Jedy, Prokletí

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II - 3.úroveň, Vidění ve tmě III - 9. úroveň, Regenerace (Úroveň/4) - 12. úroveň

Vlastnosti: -8/+12/-15/+2/-8/+5

Odolnost: -14

Výdrž: -8

Rychlost: +9 (let)

Smysly: +3/+8/+12/+2/-10

BČ: -

+7

ÚČ: -

+4

OČ: +0

Ochrana: 0

Zranění hejna: +6 S drápy

Zranění: -1 S drápy

Mez zranění hejna: +10 a více

Velikost: -14

Rozměry: jeden lahir 0,2 m

Náročnost: +47

Lahirové útočí do páté úrovně včetně zásadně v hejnech, teprve od šesté úrovně dosáhnou takové velikosti, že mohou lovit samostatně. První údaj platí pro hejno, druhý údaj pro jedince.

Lahir útočí tak, že se přisaje. Po úspěšném útoku zůstává přisátý a vysává každé kolo počet životů odpovídající jeho Úrovni. Přisátého lahira lze zabít (Hod na OČ = 0), ale i tak zůstane přisátý. Pokud se postavy snaží lahira odtrhnout je to hod na porovnání: *Sil postavy* + 2k6+ proti *Sil lahira* +6 + 2k6+.

Lahir může sát nejvýše tolik kol, kolik je čtyřnásobek jeho úrovně, pak, jako nasáté klíště odpadá.

Lahir (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vyvolávací pocit: strach

Vlastnosti: maskování (20), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: obyčejné zbraně 50 %

Imunity: jedy, prokletí

Životaschop.: 1 život

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

Obranné číslo: zvl.
 $(+1 + 1) = 2$

Odolnost: 6

Velikost: A0

Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi)
12/okřídlenec (plachtění)

Intelligence: 1

Charisma: 2

Zkušenost: 700

Lahir (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: žádné

Imunity: jedy, prokletí

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: zvl.
 $(+1 + 3/+2) = 4/+2$

Obranné číslo: zvl.
 $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 7

Velikost: A0

Pohyblivost: 17/okřídlenec (let)

Intelligence: 1

Charisma: 2

Zkušenost: 8 500

Lahirové útočí zpravidla jako hejno o 10 - 50 jedincích. Toto hejno se bere jako tvor s útočným číslem 13/-2 a obranou 1. Při jednom útoku lze vyřadit i více lahirů, je-li hod na útok alespoň o 4 větší než je potřeba.

Větší jedinci jsou schopni útočit i samostatně.

Po úspěšném útoku se lahir přisaje a každé kolo vysává 2 - 12 životů. Maximálně je schopen sát 3k6 kol.

Pojídač magie

„...ten jež se postrachem čarodějníků všech stává, ten, jehož žádný kouzelník i ve snu nejtemnějším potkati se strěží. Neboť pro osobu magií nadanou, není z sevření jeho úniku, anžto on magii všecku vysává a do těla svého nenasytně vstřebává...“

Pojídač magie. Myšlenková bytost všemi osobami s magií manipulující nejvíce obávaná. Jeho hlad je nekonečný, stejně jako jeho schopnost magii vstřebat.

Jeho dlouhé tělo připomíná mloka, temné a neustále se lesknoucí slizem, se čtyřmi páry nohou, avšak jeho hmota je nestálá a jako houba se může roztáhnout a prorůst do širého

okolí. Bojovník by si ale měl dát největší pozor na jeho tři jazyky. Rudě pulzující jazyk se nejvíce podobá nástroji, který využívá chameleon. Až na fakt, že chameleoní jazyk není opatřen množstvím ostrých trnů se zpětnými háčky. Jazyky pojídače magie mohou dosáhnout i dvojnásobné délky jeho mločícího těla.

Pro kouzelníka je však pojídač ještě daleko těžším protivníkem. Nejenom, že dokáže vysát energii jednou seslaného kouzla, takže ohnivé koule se v jeho blízkosti vypařují do vzduchu a blesky jsou jeho kůží neškodně pohlcovány. Vězte, že to není nic, pokud se čaroděj nějakým způsobem dostane do sevření pojídačových pařátů nebo jazyků. Pohled na vysátou vyschlou schránku, která bývala čarodějovým tělem, dokáže obrátit žaludek i otrlým válečníkům.

Pojídač má sice oči, ale vnímá celým povrchem svého těla, takže na útoky zezadu můžete zapomenout, nemluvě o tom, že i tam si dokáže případný útok pohlídat svými jazyky. Jako nejlepší taktika se jeví ostřelovat ho z dálky. Pokud si nedáte říci a pustíte se s ním do boje nablízko, nikdy nechoďte osamocen, jeho třem jazykům útočícím najednou se prostě neubráníte. Bojovníci by měli být alespoň dva, aby se mohli navzájem krýt.

Pojídač magie roste s tím, kolik magie za život již spotřeboval. Nejmenší jsou velcí asi jako lovecký pes, největší pak mohou být velcí jako drak. Nechci si ani představit, jak by vypadal pojídač, který by získal přístup k Bělozdroji.

Jeho podoba ve Stínovém světě se od té v Přírodní úrovni výrazně liší. Místo osmi nohou má nyní osm, bohatě se větvících chapadel, opatřených jedovými trny. Nebezpečí, představované jeho jazyky, přetrvává i ve Stínové úrovni, kde ovšem nejsou sálavě rudé, ale naopak temné jako noc, kdežto jeho tělo hoří jasně modrými plameny, které už tak dost silnému netvorovi poskytují další ochranu.

Poznámka: Pozor na magické zbraně! energii run dokáže pojídač beze zbytku vysát při jediném zásahu, a vaše opečovávaná zbraň bude najednou bezcenná. Doporučuji používat zbraně obyčejné, nejlepší volbou pak jsou jednoznačně zbraně stříbrné, nebo překvapivě zlaté.

Pojídač magie (DrD+) – Přírodní úroveň

Vyvolávací pocity: nenávisť+chamtivost

Schopnosti: Vycítění magie, Pohlcování magie (pasivní), Odsávání magenergie, Vidění magenergie, Sevření

Rezistence: Psychické útoky (8), Zbraně bez démona (3)

Imunity: Veškerá magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života

Zranitelnost: Stříbrné zbraně (6), Zlaté zbraně (6)

Nové schopnosti: Odsávání magie (z předmětů) – 9.úroveň, Pohlcování magie (aktivní) – 12.úroveň

Vlastnosti: +1/+2/-8/+3/-2/+0

Odolnost: +2

Výdrž: +3

Rychlost: +5

Smysly: +8/+12/+0/-6/-10 + Vidění magenergie +10

BČ: +6

ÚČ: +2 pařáty
+6 jazyky

OČ: +0

Ochrana: 1

ZZ: 4D pařáty
5B jazyky

Velikost: +2

Rozměry: 1,5m/0,3m

Náročnost: +72

Pohlcování magie: myšlenková bytost dokáže vysát beze zbytku všechnu magii z kouzel na ni seslaných. Pokud se jedná o pohlcování aktivní, doplňuje si tak vlastní životy o velikosti rovné použité magenergii. Pokud tedy kouzlo stálo 3 magy, jeho pohlcením si bytost doplní až 3 životy.

Vidění magenergie: všechny bytosti a předměty obsahující nějakou magenergii, dokáže myšlenková bytost až do vzdálenosti +12 + Úroveň vnímat.

Odsávání magie z předmětů: bytost dokáže vysávat magii z předmětů. Pokud na ni někdo zaútočí magicky posílenou / prokletou zbraní, tento útok sníží všechny bonusy / postihy, které tato zbraň poskytuje o 1. Pokud bytost zároveň aktivně pohlcuje magii, může si tak vyléčit tolik životů, kolik parametrů snížila. Záleží hlavně na úvaze PJe, jak se vliv odsátí projeví.

Díky svým jazykům může Pojídač magie útočit až na tři cíle současně.

Pojídač magie (DrD+) – Stínový svět

Schopnosti: Vycítění magie, Pohlcování magie (pasivní), Odsávání magenergie, Vidění magenergie, Sevření (jazyky/pařáty), Jed (Doména = fyz.; Prudkost = kolo; Zdroj = pas.; Vlastnost = Odl; Nebezp. = Úroveň + 4; Velikost = Úroveň/2; Živlová příslušnost = +Z; Účinek = Velikost + 3, Sil,Obr,Zrč – Vel.; Doba propuknutí = ihned);

Rezistence: Psychické útoky (8)

Imunity: Veškerá magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života

Zranitelnost: Stříbrné zbraně (6), Zlaté zbraně (6)

Nové schopnosti: Odsávání magie z předmětů – 9.úroveň, pohlcování magie (aktivní) – 12.úroveň

Vlastnosti: +1/+2/-8/+3/-2/+0

Odolnost: +2

Výdrž: +3

Rychlost: +5

Smysly: +8/+12/+0/-6/-10 + Vidění magenergie +10

BČ: +6

ÚČ: +5 chapadla

+6 jazyky

OČ: +0

Ochrana: 1

ZZ: 2B chapadla (+ jed)

5B jazyky

Velikost: +2

Rozměry: 1,5m/0,3m

Pojídač může zranit již pouhým žářem, který z něj sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3. Pokud pojídač útočí chapadly, může zároveň napadnout až čtyři cíle, útočí li jazyky, může napadnout cíle tři.

Pojídač magie (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vyvolávací pocity: nenávisť+chamtivost

Vlastnosti: odsávání magenergie (vyšší), pohlcování magenergie, vnímání magického pole (90 %)

Rezistence: psychické útoky 70 %

Imunity: veškerá magie, neviditelnost, odsávání magenergie, odsávání života, obyčejné zbraně

Životaschop.: 25

Útočné číslo: $(+8 + 8/+6) = 16/+4$ pařáty
 $(+7 +6/+5) = 16/+5$ jazyky 3x za kolo
Obranné číslo: $(+6 + 4) = 10$
Odolnost: 21
Velikost: C
Pohyblivost: 25/humanoid
Intelligence: 18
Charisma: 12
Zkušenost: 8 500

Pohlcování magie: myšlenková bytost dokáže vysát beze zbytku všechnu magii z kouzel na ni seslaných a doplnit si tak vlastní životy o velikosti rovné použité magenergii. Pokud tedy kouzlo stálo 3 magy, jeho pohlčením si bytost doplní až 3 životy.

Odsávání magie z předmětů: bytost dokáže vysávat magii z předmětů. Pokud na ni někdo zaútočí magicky posílenou / prokletou zbraní, tento útok sníží všechny bonusy / postihy, které tato zbraň poskytuje o 1. Pokud bytost zároveň aktivně pohlcuje magii, může si tak vyléčit tolik životů, kolik parametrů snížila. Záleží hlavně na úvaze PJ, jak se vliv odsátí projeví.

Pojídač magie (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: jed (Odl ~ 13 ~ 1 - 10 / 3 - 30), odsávání magenergie (vyšší), pohlcování magenergie, vnímání magického pole (90 %)

Rezistence: psychické útoky 70 %

Imunity: veškerá magie, neviditelnost, odsávání magenergie, odsávání života

Životaschop.: 25

Útočné číslo: $(+7 + 4/+4) = 11/+4$ chapadla 4x za kolo
 $(+7 +6/+5) = 16/+5$ jazyky 3x za kolo

Obranné číslo: $(+6 + 4) = 10$

Odolnost: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 25/humanoid

Intelligence: 18

Charisma: 13

Zkušenost: 8 500