

Asterion

Sedmý živel

Aplikace pro DrD

Verze 1.6

ASTERION – Sedmý živel – Dodatky
MODUL VYDALO NAKLADATELSTVÍ MYTAGO
SAZBA Vojtěch „Kelghor“ Růžička

[HTTP://ASTERIONRPG.CZ/](http://asterionrpg.cz/)

AUTOŘI : Vojtěch „Kelghor“ Růžička, Radek Richtr, David Rozsival
Praha 2015

OBSAH

OBSAH	3
ÚVOD	4
POVOLÁNÍ	4
FRAKCE.....	4
SMRTONOŠSKÉ IMPLANTÁTY A MODIFIKACE TĚL	4
MODIFIKACE TĚLA.....	4
IMPLANTÁTY.....	6
PROJEV STÍNU SMRTI	8
TEMNÉ LEKTVARY	8
NOVÉ TEMNÉ LEKTVARY	8
DALŠÍ TEMNÉ LEKTVARY	9
TEMNÉ JEDY	9
ILKAMITY	10
MÍSTA	10
OKOLÍ NUKALAKU	10
NEKROPOLE.....	12
ORGANIZACE	13
VĚČNÁ SMRT	13
NEKROMANCIE	14
ANIMACE	14
ŽELEZNÍ	14
BYTOSTI ODPADKÁŘŮ	14
VÝCVIKY	14
DRJÁMEN	14
NOVÉ MAGICKÉ PŘEDMĚTY	15
RŮZNÉ.....	15
ROSTLINY	16
ARTEFAKTY.....	16
NESTVŮRY	17
MYŠLENKOVÉ BYTOSTI	17
NOVÉ RASY	19
NOVÉ RASY	19
CIZÍ POSTAVY	19

ÚVOD

Buď pozdraven, Pane jeskyně. Právě čteš aplikace pravidel Sedmého živlu. Pokusili jsme se tentokrát pojmout aplikace pravidel s menší přísností, než na jakou můžeš být zvyklý z minula. Naším cílem bylo popsat základní principy, a nabídnout příklady, spíše než poskytovat kompletní výčty. Ani těmito ukázkami se nemusíš pevně řídit, neváhej upravit si je k vlastní potřebě v závislosti na tom, jakým stylem s hráči hraje. Pro hrdinské typy her mohou být například smrtonošské implantáty slabými, pro hry držící se při zemi naopak moc silné. Proto apelujeme především na tvou úvahu, protože jen Ty můžeš vědět, kam vaše hra na ose epičnosti směřuje.

Aplikace popisují jevy s nimi se můžete nově střetnout v modulu Sedmý živel, a revidují některá původní pravidla z Nemrtvých a světloňoši, na něž Tě odkazujeme a které najdeš také na našich stránkách <http://asterionrpg.cz>.

POVOLÁNÍ

FRAKCE

Dvě nové frakce (esencialisté a smrtonoši) **nevychází** z povolání nekromant.

Esencialista (temný alchymista)

Může se jím stát alchymista na 6. úrovni. Řečí pravidel se jedná o pyrofora s několika změnami. Namísto pyroforových rachejtlí se esencialisté naučí vytvářet **temné lektvary**, a **modifikovat** těla, na místo torpéd a bomb vytvářet **implantáty**. Výuka esencialistů probíhá v Umrličím království nebo tajně v dálavách.

Smrtonoš

Smrtonoš není vlastní povolání, spíš označení člena frakce, a proto se jím může stát kdokoliv a sám o sobě do pravidel nepřináší žádné změny. Vztahují se na něj však veškerá pravidla o využívání implantátů.

SMRTONOŠSKÉ IMPLANTÁTY A MODIFIKACE TĚL

Následující odstavce se pokusí nastínit základní principy fungování implantátů v systému DrD 1.6, zdaleka ovšem nepřináší kompletní výčet. CP se těmito pravidlům mohou klidně vymykat. Na tomto místě naleznete především pravidla určená hráčským postavám. Avšak pozor, hraní s implantáty je velice nebezpečné, jak pro samotné postavy, tak pro průběh hry. PJ by si měl uvědomit, že se za pomoci implantátů mohou postavy stát nadměrně silnými, a hráčům proto nedat žádný implantát zadarmo.

Kvůli jejich magické podstatě nelze také kombinovat implantáty s vdaji. Pokud si nechá nějaká postava implantovat jakoukoliv část těla (neplatí pro modifikace těla), všechny vdaje, které daná postava vlastní, automaticky vypovědí funkci.

Implantáty a modifikace těl se dělí do dvou základních kategorií. Na pouhé modifikace, například tetování, skarifikace (řezání do těla za účelem vytvořit jizvy s požadovaným tvarem a podobně), probodávání a vsazování ozdobných předmětů do těla a na implantáty, kterými se nahrazují celé části těla. Ty pak mají dvě kategorie závažnosti (malé a velké) a dva druhy původu (z inteligentních tvorů a z myšlenkových bytostí).

MODIFIKACE TĚLA

Každý může postoupit modifikací těla tolik, kolik chce. Ovšem využít těchto modifikací může jen omezené množství. Každá postava je schopna mít aktivovaných pouze tolik modifikací těla, kolik je její úroveň (životaschopnost) dělená dvěma. Pokud má

postava víc modifikací, než je její úroveň, musí si vybrat, které budou aktivní, a které ne. Nově získaná modifikace, která je nad limit postavy, se stává automaticky neaktivní.

K ovládní modifikací je potřeba provést aktivační rituál. Ten ovládá každý nekromant od 12. úrovně nebo esencialista od 7. úrovně. Rituál trvá dva dny, je k němu zapotřebí vynaložit 25 magů a 50 surovin.

Modifikace ovlivňují stín smrti. Každý měsíc provede hráč ověřovací hod, zdali se **stín smrti** projeví či ne (viz níže). Za každou modifikaci těla, kterou postava má (nezáleží, jestli je aktivovaná, či nikoliv) se zvyšuje nebezpečnost projevu stínu smrti o 3%.

Samotné modifikace mohou vypadat jakkoliv a mohou přinášet různé vlastnosti, závislé na úvaze PJ (viz ukázky dále v textu). Každou modifikaci charakterizuje několik základních údajů. **Magenergie a suroviny** – jedná se o magenergii využívanou alchymisty. **Forma** – jakým způsobem (tetování/skarifikace/ vpich předmětů) má být modifikace provedena. **Výroba** – jak dlouho trvá příprava materiálu k dané modifikaci. **Rituál** – jak dlouho trvá samotný rituál modifikace. **Trvání** – neboli životnost modifikace, než se musí obnovit a zároveň jak dlouho modifikace nelze zrušit.

Pravděpodobnost úspěchu esencialisty na vytvoření funkční modifikace je 30% + 3 x úroveň esencialisty.

Příklady modifikací:

Kouzlo navíc

Magenergie: 10
Surovin: 50
Forma: tetování kdekoli na těle
Výroba: 5 hodin
Rituál: 3 hodiny
Trvání: stálé

Na výrobu tetování je potřeba magií syceného inkoustu z chobotnice, kapkou krve živého tvora a dalších ingrediencí. Esencialista vytetuje na jakoukoliv část těla magickou runu odpovídající kouzlu, které se chce postava

naučit nad limit již ovládaných kouzel dle pravidel daného povolání. Esencialista musí danou runu znát. Není těžké si takové runy vyhledat v magických grimoárech na kterékoliv univerzitě magie nebo se ji naučit od některého ze zkušenějších magiků.

Pokud je tetování aktivní, mohou skrz něj smrtonoši sesílat dané kouzlo za stejných podmínek, jako by jej normálně ovládali. V konečném důsledku představuje tetování navýšení kapacity, kouzel, které se může postava naučit (lze ale kombinovat s implantáty, které fungují jako rezervoáry magenergie).

Zostřený čich

Magenergie: 5
Suroviny: 25
Forma: tři jehlice/kolíčky píchnuté v nosu
Výroba: 1 den
Rituál: 2 hodiny
Trvání: viz níže.

Jedná se o tři jehlice z kostí, které propichují skrz na skrz kořen nosu. Tato modifikace dává 5% bonus na všechny hody spojené s čichem.

Modifikaci lze i zrušit a zbavit se tak nežádoucích. Bonus si postava přestane přičítat ve chvíli, kdy si smrtonoš vyndá jehlice z nosu. Do limitu aktivovaných modifikací se však počítá nadále, a to tak dlouho, jak dlouho ji smrtonoš nosil.

Tetování hada

Magenergie: 12
Suroviny: 30
Forma: tetování na paži
Výroba: 5 hodin
Rituál: 4 hodiny
Trvání: stálé

Tetování hada umožní na postavu jednou denně na dvě kola seslat kouzlo *rychlost*. Platba za aktivaci tetování činí 1 život.

Znamení zášti

Magenergie: 15
Suroviny: 75

Forma: Skarifikace na rameni

Výroba: 1 hodinu

Rituál: 1 den

Trvání: stálé

Pomocí této poměrně silné skarifikace je možné útočit proti myšlenkovým bytostem pocházejících z dobré strany astrálu. Smrtonoš se vznítí záští, která ho začne spalovat a způsobí, že jeho útoky tělem i zbraní získají schopnost zraňovat myšlenkové bytosti, které jsou nezranitelné obyčejnými zbraněmi. Aktivace schopnosti jej však za každou směnu stojí 3 životy.

Proklatý jazyk

Magenergie: 5

Suroviny: 175

Forma: Rozřízlý jazyk na dvě části

Výroba: 1 hodinu

Rituál: 5 hodin

Trvání: stálé

Tato modifikace těla zvyšuje schopnost kouzelníků čarování pomocí slov. Přidává 4% k hodů na úspěch při sesílání kouzla. Dále přináší bonus k hodů proti všem řečnickým pastem. Snižuje však trvale charisma o 1.

IMPLANTÁTY

Implantáty může využívat smrtonoš až od 6. úrovně. Stejně jako modifikací, je i implantátů velké množství druhů, které propůjčují nejrůznější schopnosti. Proto opět vyjmenujeme jen několik příkladů a zbytek necháme na úvaze PJ. Pro tvorbu implantátů však platí několik základních pravidel, která dále rozvedeme. Malé implantáty zahrnují jen částečné nahrazení tkáně jako je prst, kost, žábry, oko a podobně. Mezi velké implantáty pak patří celá paže, část hlavy, ocas a podobně.

Implantáty z myšlenkových bytostí jsou velmi vzácné a jedná se takřka výhradně o malé implantáty. Zatím není ve schopnostech nekromantů nahrazovat větší části těl implantáty z myšlenkových bytostí. Naopak implantátů animatických je mnoho a jejich hlavní výhodou je, že do nich lze vetkávat ozvěny prvků.

Stín smrti je implantáty velice přitahován a tak si hráč musí každý alden házet na působení stínu smrti (viz níže). Každý malý implantát zvyšuje pravděpodobnost jeho výskytu o 7 %, každý velký pak o 12 %.

Smrtonoš je omezen tím, kolik implantátů dokáže jeho tělo přijmout. **Kapacita** těla pro implantáty je rovna jeho úrovni. Malé implantáty zabírají 3 body kapacity, velké implantáty 5 bodů kapacity. Součet kapacit implantátů nikdy nesmí přesáhnout kapacitu těla, jinak přestanou všechny implantáty fungovat. (př. postava na 6. úrovni tak může mít jeden velký nebo dva malé implantáty.) Údaj **část** pak popisuje, za kterou část těla lze implantát nahradit. **Magenergie a suroviny** odpovídají alchymistickým, **základ** je uveden, pokud je potřeba získat speciální část těla k výrobě implantátu. **Výroba** určuje, jak dlouhou dobu je třeba strávit rituálem, jelikož implantáty je potřeba vyrábět na míru. Zahrnuje i čas, potřebný na přípravu implantátu. **Typ** pak určuje, jedná-li se o velký nebo malý implantát. **Ozvěny** udávají, kolik a jaké typy ozvěn lze do implantátu ještě vetkat, jedná se tedy o volné ozvěny, které jsou libovolné. Zatím se nepodařilo do implantátu vetkat více jak tři ozvěny. Výjimkou jsou jen implantáty mistra Niamora, zvaného Mrtvá tvář.

Pravděpodobnost úspěchu zhotovení implantátu je 20% + 2 x úroveň esencialisty, který zákrok provádí.

Na postavu, která používá implantáty, nepůsobí obyčejné léčivé lektvary. Smrtonoši proto musí pít jejich temné varianty (viz níže).

Implantáty také zvyšují riziko nákazy magickou nemocí. Pro příslušná pravidla vás odkážeme na aplikace k modulu Falešná apokalypsa.

Ozvěny prvků

Ozvěny prvků smrtonošských implantátů jsou slabší, než ty které se vetkávají nemrtvým. Je tomu tak proto, že jednotlivé údy nedokážou pojmout zdaleka tolik magie, jako celá těla

nemrtvých. Každá aktivní kombinace je proto tolikrát slabší, kolik ozvěn je použito. Například ozvěna *ohně* bude poskytovat $2/1=2$ k síle, ohnivý dech bude mít ÚČ $14/3 = 5$ (stále se ale nepočítá zbroj). Pro pravidla pro vetkávání ozvěn odkážeme k aplikacím původního modulu Nemrtví a světloňoši.

Opět uvedeme několik ukázkových implantátů:

Oko vidění

Magenergie: 150 (450)
Suroviny: 525 (720) zl.
Část: záměna za vlastní oko
Výroba: 4 dny doma
Základ: trpasličí oko
Ozvěny: žádné
Typ: malý (velký)

Oko bude umožňovat vidění za šera nebo vidění za tmy (pravé) podle toho, jaká hodnota se použije. Nižší hodnota je pro vidění za šera, hodnota v závorce pro vidění za tmy (pravé).

Čelisti běsu

Magenergie: 105
Suroviny: 320 zl.
Část: výměna čelistí
Výroba: 7 dní doma
Typ: Malý animatický
Ozvěny: 1

Čelisti běsu vyžadují velice nepříjemnou operaci, kdy je potřeba vyměnit všechny zuby za zvířecí. Je to operace časově i technicky náročná. Výsledkem je huba plná ostrých zubů. Tou lze nebezpečně kousat na blízkého nepřítele s útokem 3/+3. Navíc do ní lze vetkat kteroukoliv ze čtyř základních ozvěn prvků. Válečníkům také přidává 5% na zastrašení.

Cizí paže

Magenergie: 205
Suroviny: 720 zl.
Část: náhrada paže
Výroba: 7 dní doma

Základ: ruka humanoida v jakémkoli stádiu

Typ: velký animatický

Ozvěny: 3

Cizí paže může nahradit tu stávající nebo useknutou. Lze použít paže v různém stádiu rozkladu. Pokud je mrtvola na úrovni rozkladu ghůla, bude paže budoucího majitele vypadat poměrně dobře, bude mít cit a nebude vzbuzovat pozornost. Na úrovni zombie s ní bude možno útočit jako s pařátem se statistikami 1/+2 (+ možnost otravy Odl ~ 6 ~ nic/1-6 životů), na úrovni kostlivce získá paže imunitu proti mrazu a avšak necitlivá a bude přitahovat mnoho pozornosti.

Válečný pařát

Magenergie: 380
Suroviny: 320
Část: výměna zápěstí
Výroba: 4 dny doma
Základ: pařát zvířete
Ozvěny: žádné
Typ: velký animatický

V takovém pařátu nelze držet štít ani zbraň, lze jím však útočit se silou + 4/+3, dále zvyšuje KZ a celkovou sílu o +1. Postava s pařátem může, krom normálních útoků, navíc jednou za dvě kola zaútočit tímto pařátem, což znamená +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému.

Roenuv prst

Magenergie: 55
Suroviny: 120 zl.
Část: náhradní ukazovák
Výroba: 1 den doma
Základ: kosti ukazováku
Typ: malý animatický
Ozvěny: žádné

Při soustředění prst vždy bezpochyby ukáže směrem k severu. Dále také má schopnost ukazovat se stejnou jistotou, kterým směrem je Nukalak.

Zdrojonoš jednorozce

Magenergie: 150

Suroviny: 200 zl.

Část: vsazen do hrudi

Výroba: 3 dny doma

Základ: roh jednorozce

Ozvěna: žádná

Typ: malý myšlenkový

Jedná se o vybroušený kus rohu jednorozce, který je vsazen do hrudi, tak aby nevyčníval. Alchymista do něj může vkládat surovou magenergií, což trvá 1 mag za kolo, nebo pokud má postava magické nadání, může do ní vkládat vlastní magenergií, která v implantátu vydrží, dokud se nevypotřebuje. Rezervoár má kapacitu 6 magů a lze jej využívat při sesílání kouzel.

PROJEV STÍNU SMRTI

Působení stínu smrti do značné míry variuje, lze však vyzorovat určité jednotící prvky. V centru naší pozornosti jsou zejména smrtonoši, jejichž způsob života stín smrti významně přitahuje.

Postavám hrozí působení stínu smrti ve třech případech:

- při použití temného lektvaru
- při použití implantátů
- při použití modifikací

Při použití **temného lektvaru** provádí postava ihned hod na projev stínu smrti. Při požití prvního temného lektvaru je pravděpodobnost 2 %, při použití každého dalšího se pravděpodobnost o 2 % zvyšuje. Pokud postava déle jak alden nepila žádný temný lektvar, sníží se pravděpodobnost působení stínu smrti o 2%. Pakliže však nesetrvá postava s pitím dalšího lektvaru celý alden, pravděpodobnost se nesníží, ale naopak zvýší dle výše zmíněného pravidla, a pro snížení pravděpodobnosti nesmí užít temný lektvar po dalších deset dní (alden). Pro neutralizaci rizika stínu smrti lze požit speciální **lektvar nového zrození** (viz níže).

Vlastní-li postava **implantát**, provádí každý alden hod na působení stínu smrti. Do nebezpečnosti se započítává 7% za každý malý a 12% za každý velký implantát. Je vidět že při vyšším počtu implantátů by byl stín smrti rychlým vrahem smrtonošů. Proto Esencialisté vynalezli i lektvary - **šedé pláště**, které toto riziko snižují. Vypitím takového lektvaru, se sníží nebezpečnost následujícího hodu proti stínu smrti z implantátů nebo modifikací o 30%. Jelikož šedý plášť je též **temným lektvarem**, platí pro něj pravidla uvedená o odstavci výše.

Vlastní-li postava modifikaci těla, provádí každý měsíc poslední na nebezpečí stínu smrti. Takový hod lze taktéž ovlivnit lektvarem **šedého pláště**. Nebezpečnost tohoto projevu jsou 3% za každou modifikaci (včetně neaktivních).

Pokud se stane, že hráč proti hodu neuspěje, stín smrti se na něm viditelně projeví. Mezi symptomy patří sinalost kůže, vypadávání vlasů, nehtů, zubů, až po nepsavost a noční můry. Pokud se stín smrti projeví, sníží se některá vlastnost uživatele o 1, pokud se jakákoli vlastnost dostane na 0, postava umírá. Která vlastnost se sníží, se určí hodem: 1-30% síla, 31-60% odolnost, 61-90% obratnost, pokud padne 91-100% sníží se charisma a navíc si PJ hází znovu.

TEMNÉ LEKTVARY

NOVÉ TEMNÉ LEKTVARY

Od 6. úrovně se alchymista-esencialista naučí tyto nové temné lektvary:

Lektvar nového zrození

Magenergie: 12 magů

Suroviny: 17 zl

Základ: krev humanoidea

Trvání: ihned

Výroba: 1 směna

Barva/chuť/zápach: 90/90/10

Lektvar temně rudé barvy a odporně bahnitě chuti. Lektvar nového zrození snižuje pravděpodobnost projevu stínu smrti po vypití temných lektvarů o 20%. Má ovšem velice nepříjemný efekt, pomalu zabíjí jeho uživatele, jelikož každé požití lektvaru trvale snižuje maximální počet životů postavy o 1-2.

Lektvar šedého pláště

Magenergie: 5 magů

Suroviny: 12 zl

Základ: mozkomíšni mok

Trvání: do následujícího hodu proti stínu smrti

Výroba: 1 směna

Barva/chuť/zápach: 10/90/20

Tento nechutný světle namodralý lektvar téměř pravidelně používají uživatelé implantátů, neb snižuje pravděpodobnost, že se jejich tělo začne nepříjemně rozpadat.

Následující hod se jim bude počítat nebezpečí projevu stínu smrti o 30% nižší. Efekty těchto lektvarů se dají i kumulovat. Například Niamor si jednou za měsíc rád vypije dva lektvary najednou.

DALŠÍ TEMNÉ LEKTVARY

Esencialisté umějí vyrábět další temné lektvary, mezi nimi i léčivé lektvary, které používají smrtonoši. V rámci pravidel se jedná o shodné lektvary jako je schopen vyrobit pyrofor na dané úrovni, jen pro ně platí pravidla stínu smrti. Jejich výhodou je však jisté posílení. Léčivé lektvary vyléčí vždy o 1k6 životů více, než obvykle a kromě toho umožňují i léčení mrtvé tkáně. U ostatních lektvarů se jedná o různé modifikace prodloužení trvání působnosti, zvýšení nabytých hodnot a podobně. To necháváme na uvážení PJ. Nezapomeň však, že se jedná o temné lektvary, na jejichž přípravu se používají i ingredience z částí mrtvých těl.

Temný lektvar obří síly

(viz Lektvar obří síly v PPZ), na výrobu je potřeba o 15 magů a 25 zl surovin více, ale stupeň síly postavy se zvedne o 8 (ale

nejvýše na 25). Místo magenergie a surovin lze také použít srdce zlobra nebo obra.

Temný lektvar rychlosti

(viz Rychlost PPZ 47), na výrobu je potřeba o 9 magenergie více, ale postava se pod vlivem lektvaru pohybuje, útočí a podobně s trojnásobnou rychlostí. Každé kolo ovšem postavě přibudou 2 stínové body únavy. Namísto 9 magenergie lze též použít šlachy z huamy.

Lektvar sovích očí

Magenergie: 10 magů

Suroviny: 15 zl

Základ: Oči sovy, kočky, nebo trpaslíka

Trvání: 3 směny

Výroba: 1 směna

Použití: požití

Barva/chuť/zápach: 40/20/30

Lektvar nepříjemně viskózní, s lehkým zápachem vajec a nažloutlou barvou. Po použití lektvaru první kolo postava oslepne, pálí ji oči tolik, že je musí zavřít. Další kolo ovšem získá schopnost vidění ve tmě (pravé) na dobu celých tří směn.

TEMNÉ JEDY

Platí pro ně obdobná pravidla jako pro temné lektvary, zvyšuje se jejich účinnost, ovšem za cenu většího množství surovin ve formě mrtvých částí těl myslících bytostí.

Hnilobné nabawi

Jedná se o klasický jed nabawi, ale namísto základu ze šťávy plodů stromu nabawi se používá směs moučky z drcených obratlů trpaslíka, elfa, člověka a krve baziliška. Nebezpečnost jedu vzroste o 2.

Bratrova pomsta

Jedná se o zesílenou verzi *Lektvaru mstitele*. Do lektvaru je potřeba vložit kromě klasických ingrediencí i náprstek krve oběti. Jed pak oběť způsobí dvojnásobné zranění, než je obvyklé.

ILKAMITY

Léčení ilkamitů chrání smrtonoše před rozpadem jejich vlastního těla. Tou snad největší výhodou je, že se za ně neplatí žádná daň. Pomocí ilkamitů lze léčit neblahé a jinak nezvratné následky stínu smrti (snižování vlastností). Pravidla pro léčení ilkamity jsou popsána v aplikacích modulu FA. Při každém léčení lze najednou vyléčit jeden stupeň ztracené vlastnosti.

MÍSTA

OKOLÍ NUKALAKU

Pyramida naruby

Jeskynní prostora ve tvaru pyramidy má obdobné účinky jako pyramida na Skai s tím rozdílem, že pokud je tělo poblíž těžiště déle než alden v kuse, je mu automaticky vetknuta některá z jednoprvkových kombinací ozvěn prvků (aniž by na ni nekromant použil magenergii, počítají se však do maximálního počtu ozvěn).

Pyramidy na Šakatánu

Drobné pyramidy postavené na Šakatánu nemají ani zdaleka takový vliv, jako měla pyramida na Skai nebo jako podzemní prostora Pyramidy naruby. Přesto však umožňují mumifikaci a zpomalení rozkladu těl. Kromě pyramid nekromanti experimentují i s jinými stavbami postavených podle vzorů z Nekropole, zatím se však nepodařilo okopírovat jejich účinky (automatické vetkávání ozvěn).

Solné jezero Tenkera

Jezero Tenkera je rangou. Každý kouzelník zde dokáže načerpat až 10% magenergie navíc, rangari dokonce 30% navíc.

Vždy během rovnodennosti a slunovratu se v něm vytvoří několik desítek solných kostek.

Gaeranský ledovec

Gaeranský ledovec je nepřírozeně chladná krusta, která připomíná suchý led. Dotyk kůže s ledovcem je velice nebezpečný. Každý, kdo tak učiní, si hází na past Odl ~7~ 1-3/4-9 životů.

Těla uchovaná v kobkách vykutaných v ledovci nepodléhají rozkladu, prostředí ledovce také snižuje šanci na nakažení se chorobou šapat pustník.

Masa ledovce kolem Gaeranu a v podzemních jeskyních Šakatánu je schopna se dle potřeby přeskupovat a to zhruba rychlostí jeden metr krychlový za dvanáct hodin. Ledovec je tedy schopen poměrně rychle zatarasit například tunel vykutaný k Gaeranu.

V extrémně vzácných příležitostech (například při bezprostřední ochraně gaeranského tajemství) je ledovec schopen samovolně sesunout lavinu, nebo vyvolat obrovskou ledovou vánici.

Obrovská masa ledu, dříve pokrývající mnohem menší oblast získala své současné vlastnosti až po té, co Enkere ledem uzavřel Gearan. Obrovskou hmotou by však nedokázal jen tak hnout. Enkere přivolal spoustu uk'patnak'utů (zlý duch vody, viz PP), kteří se stali součástí ledovce, kteří mu umožnili ledovec opanovat. Když však byl Enkere ve Stínovém světě zajat a uvězněn vládci myslí, jeho moc nad Gaeranským ledovcem pominula. Duchové vody jsou v ledovci rozptýleni a tvoří jen jakési polospící, intuitivně reagující vědomí. Avšak každá bytost zabitá ledovcem jej posiluje, a ojedinele přivolává další a další duchy vody, následkem čehož se „vědomí ledovce“ pomalu probouzí.

Žluté údolí

Prapodivné místo skryté v Nedostupných horách má pro tuto oblast nečekaně příjemné podnebí. Pokud v údolí kdokoli zemře, je jeho duše uvězněna lesem a jeho tělo je oživeno jako giab. Giab je spjat s lesem a z jeho okolí se nevzdaluje. Pokud by se vzdálil, do jednoho dne zemře. V boji spolu s ostatními giaby lesa má +2 do ÚČ a +1 do OČ jako při schopnosti Sehranost. Skrze vědomí hvozdu oživený navíc získá přístup ke znalostem všech předchozích takto oživených giabů.

Schodiště šesti kruhů

Do schodiště je vetkáno mocné psychické kouzlo. Každému kdo po schodišti vystoupí, je do podvědomí uloženo několik specifických příkazů, které znají pouze členové Moarty, některé dokonce jen samotný Čche-ming. Jedná se jak o příkazy poslušnosti po pronesení určitých formulí:

past Roz ~8~ neuposlechl/ uposlechl
dále brání nekromantovi útočit na členy Moarty: Int ~9~ může/ nemůže zaútočit
A brání pokusům o neuposlechnutí příkazu výše postaveného nekromanta: Roz ~6~ neuposlechl/uposlechl.

Khalumwatt (purpurová geoda)

Předměty umístěné do purpurové geody se začínají spontánně pokrývat vrstvičkou načervenalého krystalu. Předmět o velikosti lebky, stehenní kosti, nebo meče se pokryje do dvanácti hodin, je-li ponechán trojnásobnou dobu, bude pokrytí kvalitnější. Vzniklý krystal lze použít jako vazebný předmět pro kostlivce s několika změnami:

- Při přímém zásahu krystalu je tento poničen a nemrtvý je zraněn za 1k6 životů.
- Nemrtvý s takovým vazebným krystalem spotřebuje za údržbu pouze polovinu magenergie.
- Jeho bojové vlastnosti jsou však také poloviční než obvykle. Je-li krystalem

pokryt celý nemrtvý, vzrůstá navíc jeho životaschopnost o 2.

Uzly Podzemní říše

Nové Umrličí království se nachází hned nad několika uzly Podzemní říše. Jedná se o husté propletence dómu, jeskyň a chodeb. Naprostá většina návštěvníků z povrchu (kromě trpaslíků) se v tomto spletníci neorientuje. Je 60% šance, že se návštěvníci ztratí. Aby se postavy neztratily (nebo snížily pravděpodobnost), mohou využít pomůcek (mapy, Roenovu jehlu, Roenův prst a další). Delší pobyt v Podzemní říši tento postih ruší. Naopak podzemní tvorové, pro něž je toto prostředí domovem, mají bonus +1 popřípadě +10% na hody při používání schopností týkající se prostředí (stopování, prohledávání etc.).

Chrám Mysli

Kdokoli s úmysly, které se neprotiví se Čche Mingovi a Moartě se v budově nikdy neztratí, naopak postavy s úmysly, které jsou v rozporu se zájmy Moarty, případně přímo Čche Minga bude mít problém se zorientovat. Je to past Int ~5~ nezabloudil/zabloudil. V centrální věži je pak efekt ještě zesílen a past se zvyšuje na 7.

Eteron

Planiny Eteronu byly vytvářeny jako kopie ostrovu Feringa. Theurgové a nekromanti mají na planinách Eteronu možnost spojit se s astrálem snáze, pravděpodobnost úspěchu je o 5 % vyšší. Navíc duše bytostí zabitých v blízkosti menhirů nemohou (v závislosti na svých schopnostech zaživa) opustit Přírodní úroveň a zůstávají tu jako duchové.

Hruaa'ma'nga

Prastaré obětní místo extrémně zesiluje všechny negativní emoce. Nekromant

zde má bonus +1 na hod proti pasti na přivolání žádané bytosti a spotřeba magenergie na vyvolání myšlenkové bytosti je o 10% nižší. Pokud dojde k lidské oběti, snížení spotřeby magenergie může být až o 30%.

Nuj-Waj-Tien (Černá pagoda)

Celá budova je stavěna ve tvaru několika nad sebou umístěných pater půdorysu mandaly s mnoha zdánlivě nesmyslnými a podivně se kroutícími chodbami a místnostmi. Každý, kdo by se pokoušel do budovy vniknout pomocí magie, má o 75 % nižší pravděpodobnost při sesílání kouzla (teleportace, investigativní magie atp.). Pokud je kouzlo směřováno na samotnou pagodu (třeba ohnivá koule) pak má budova o 50% vyšší pravděpodobnost na odolání proti jakékoli takové magii.

Orientace v pagodě je pro každého, kdo není člen Moarty, náročnou činností. Body únavy za pochod nebo boj či kouzlení se dvojnásobí.

Soustředěná moc v síni Moarty působí jako skvělé místo pro odpočinek umožňující meditaci během osmi směn. Taková meditace nevyžaduje předchozí osmihodinový odpočinek, lze však načerpat magenergií jen do poloviny maximální kapacity magika (tato činnost je známá jen členům Moarty).

Kruhy spiritistů

Kamenné stavby na vrcholcích hor východně od Šakatánu jsou především fyzickou manifestací organizace jejich frakce a umožňují spiritistům používat některé jejich schopnosti. Na všechny hody na úspěch při spojování s astrálem v těchto kruzích mají spiritisté +2 % za každou úroveň v hierarchii kruhu.

Spiritistické chrámy

Zvláštní zvonové kabiny spiritistů slouží ke zkouškám. Obvykle jsou nepřístupné a je třeba do nich proniknout skrze Stínový svět. Každá kabina má pak zvláštní negativní efekt, který se aktivuje zhruba po minutě pobytu. Jedná se o postihy na různé akce (například nemožnost odpočinku či zaostření vůle).

Mandaly vládců mysli

Většina budov a podzemních prostor Vládců mysli je stavěna dle Čche mingem vytvořeného konceptu mandal. Chodby v takových budovách jsou pokroucené, symetrické podle středu budovy a přísně geometrické. Podle tvaru mandal dávají bonus nebo postih na hod proti pastem nebo na hod na úspěch na některou z vybraných činností a mohou se zesilovat směrem ke středu mandaly. Síla je odlišná i dle velikosti mandaly.

Jedna z těchto mandal je například použita k uvěznění temného ducha Enkereho (-50 % na hod na úspěch na vstup do Stínového světa a sesílání magie mysli). Při zaostření vůle ve vesnici Nuk Vak, jež je postavená ve tvaru mandaly, obdrží magik 5 % magenergie navíc.

NEKROPOLE

Uchování těl v Nekropoli je v závislosti na stavbě, ve které je tělo pochováno a blízkosti povrchu mnohem jednodušší než kdekoli jinde. Nekropole zpomaluje, až zastavuje proces rozpadu těla. V budovách na povrchu je pak proces ještě zesílen, nejedná se však o regeneraci. Tělo se dostává do optimálního stavu vzhledem ke aktuálnímu stupni rozkladu. Tedy kosti kostlivce se spojí a drobné prasklinky zataví, ale neobjeví se maso. Rozkládající se mrtvola použitelná na zombie se nezregeneruje do stavu vhodného pro oživení ghúla, ale její tkáň se zatvrdí, často se v

otevřených ranách sám začne vytvářet jed (ten je stejný jako u úpravy *Ostré pařáty s jedovými váčky*). Životnost takto uchovaných těl se spontánně zvyšují. To se projeví již po měsíci od pochování.

Konkrétně u kostlivců o jedna, u zombií o dva, u ghúlů o tři a mumií o čtyři a zároveň se může samovolně vetkat (opět náhodná) kombinace ozvěn prvků - prosté jedno ozvěnové kombinace u pohozených těl, dvou ozvěnové v podzemí uchovaných, tří a čtyř ozvěnové pro těla uchované ve stavbách. Další ozvěna i posun hranice následuje po roce, deseti a sto letech uchování. Tyto ozvěny se **nezapočítávají** do maximálního limitu ozvěn, které jsou schopni nemrtví pojmout. Daná kombinace ozvěn je vždy náhodná (a nemusí být tedy známá, ale stejně tak ani nemusí být skutečně funkční), přesto lze vysledovat jistou pravděpodobnost výskytu konkrétních ozvěn.

Zvláštní způsob uchování těl a snaha „lapit“ zde navždy jejich nesmrtelnou duší má navíc další nečekaný efekt. Mnohá těla lze oživit jen, pokud je jako vazebný předmět použit agiaron.

Vzhledem k obrovskému množství pohřebních staveb vyskytujících se na Nekropoli uvedeme příklady toho, které budovy mají jaký nejčastější vliv (tento efekt lze očekávat zhruba ve třetině až polovině případů):

Zikkuraty

Zikkuraty gohrů nejčastěji zvyšují životaschopnost, odolnost, obranu a vetkávají ozvěny spojené s fyzickými vlastnostmi jako je zvýšení síly, rychlosti, odolnosti proti magii a podobně. Těla v nich uchovaná získávají *posílenou konstituci* a lze je oživit i jako giaby s agiaronem.

Obelisky

Obelisky nejčastěji zvyšují schopnost pojmout více ozvěn. Nemrtví uchovaní pod obeliskem mohou téměř vždy kouzlit a přibývají jim ozvěny především umožňující čarovat, tedy například ohnivý dech a podobné.

Kobky

Kostlivci a zombie, umístění v podzemích kobkách, nejčastěji získávají vetkané kombinace s ozvěnou země a vody, nikoli ale vzduchu.

Sférické chrámy

Umístění mrtvol do sférických prostor chrámu s kupolí vetkává ozvěny s kombinacemi prvku ohně, ta v současnosti nejmohutnější dokonce vetkává kombinaci umožňující vyvolávat různá kouzla magie ohně, má-li nemrtvý k dispozici magenergii. Funguje však pouze u kompletních koster a těl peševarů.

Komolé pětiboké jehlany

Komolé pětiboké jehlany kdarů zvyšují nemrtvým fyzické vlastnosti a přidávají kombinace odolnosti proti elementární magii.

Kromlechy a dolmeny

Mohutné kromlechy a dolmeny korullů jako jedny z mála způsobují vytváření neomezeně složitých kombinací ozvěn prvků, což se ovšem vztahuje pouze na korullská těla, která prošla prastarým rituálem Tlnkr rwmn. Těla z těchto staveb lze oživit jedině s agiaronem a především - i přes vůli nekromanta se z nich spontánně vytváří, stejně jako z gohrů, giabové.

Kmenové hrobky

Poměrně nově stavěné pohřebiště goblinů, **komolé pětiboké jehlany** obložené kostmi přemožených bytostí a zvířat zvedají bojové vlastnosti. Pevné kmenové pouto usnadňuje hromadné oživování goblinů ze stejného kmene, ti pak mohou získat Sehranost, vůdce může používat na ostatní bojovníky kmene bojovníkovu schopnost Velení.

Poznámka: Připomeňme jen, že Pohřbivači těla neanimují a za základní funkci staveb Nekropole považují co nejlepší udržování daných těl.

ORGANIZACE

VĚČNÁ SMRT

Kromě zvláštního bojového umění, které dle pravidel bereme jako formu kouzel magie země

nebo požehnání, je hlavní zbraní členů Věčné smrti jejich krev. Tu lze použít samu o sobě i k vytváření alchymistických předmětů. Pokud je použita k výrobě, pak lze tento výrobek cílit i na nemrtvé bytosti s tím, že jakékoliv zranění, které takový předmět způsobuje, lze též považovat za zranění svčenou vodou. Například, ohnivá hlína s krví člena Věčné smrti, zraňuje nepřátele zranitelné ohněm (**G**) ale i svčenou vodou (**E**). Samotná krev má stejné vlastnosti v boji proti nemrtvým jako svčená voda.

Potřísnění mrtvého těla krví znemožní jeho oživení. Jednalo-li se o tělo upíra, je pro takového upíra půl roku nemožné se vrátit do Přírodní úrovně.

Obecně lze říci, že běžní členové Věčné smrti mají získávají bonus +1 až +5 k boji (útočnost a obrana) proti animovaným nemrtvým i nemrtvým myšlenkovým bytostem, stejně jako výcvik na Dračime nebo v Braghině. Tento bonus nelze kombinovat s výcviky na výše zmiňovaném místě.

NEKROMANCIE

ANIMACE

Níže uvádíme příklady, jak se na nemrtvých může projevit příslušnost animatika k některé z úzce vymezených zájmových skupin.

ŽELEZNÍ

Posilovat těmito vylepšeními lze pouze kostlivce. V důsledku množství výměny kostí za kov se u takto zanimovaných nemrtvých může objevit i odolnost proti svčené vodě, nebo jiným zbraním zaměřeným výhradně proti nemrtvým.

Železný kostlivec

Cena: kov (viz níže) + 18 magů

Úspěch: -33 %

Vyztužením kostí, je možné tímto způsobem zvýšit životaschopnost budoucího nemrtvého v závislosti na použitém kovu.

Bronz (50 zl) zvyšuje životaschopnost o 1, železo (200 zl) o 2 a lintir (500 zl) o 3.

Chrániče kloubů

Cena: kov (viz níže) + 13 magů

Úspěch: -27 %

Přidáním chráničů kloubů, je možné tímto způsobem zvýšit obranu nemrtvého v závislosti na použitém kovu. Bronz (75 zl) zvyšuje OČ o 1, železo (250 zl) o 2 a lintir (625 zl) o 3. Chrániče kryjí zejména citlivá místa, kde je nejsnazší tělo nemrtvého poškodit.

Trní

Cena: kov (viz níže) + 10 magů

Úspěch: -15 %

Přidáním ostnů, je možné zvýšit útok nemrtvého v závislosti na použitém kovu. Bronz (40 zl) zvyšuje oč o 1, železo (130 zl) o 2 a lintir (275 zl) o 3.

BYTOSTI ODPADKÁŘŮ

Pro svou jedinečnost mohou bytosti Odpadkářů protivníka nepěkně překvapit. Mají proto prvních 5 kol +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému.

Animační rituál je však náročnější a provádí se spíše metodou pokus a omyl. Proto se pravděpodobnost vyvolání během animačního rituálu pro Odpadkáře snižuje o 10% a pro ostatní nekromanty až o 40%.

VÝCVIKY

DRJÁMEN

Povolání: válečník, zloděj (jen pro skřety a Kharovy přísluhovače)

Cena: +30 %

Kromě toho, že se ve skřetím táboře získají vojáci znalosti slabin nemrtvých (vazebný předmět, krystal), mohou se zde naučit i způsoby boje proti nim (podobně jako v Braghině nebo na Dračime).

V Drjámenu lze prodělat i přeměnu na člena Komanda druhé smrti. Toto však nedoporučujeme hráčským postavám.

Ledové katakomby

Povolání: nekromant

Cena: +0 %

Postava se v nich může naučit některé kombinace ozvěn prvků a metody úpravy těl zombií a ghulů.

Kostnice

Povolání: nekromant

Cena: +0 %

Praxí v Kostnici lze získat znalosti o některých úpravách a kombinacích ozvěn prvků kostlivců.

Uzel rudých řek

Povolání: jakékoli (smrtonoš)

Cena: +20 %

Kromě výcviku, se v Uzlu rudých řek může smrtonoš naučit zacházení s ilkamity, které přidává bonus +1 na hod proti pasti při zacházení s nimi. Bonus nelze kumulovat.

Pařáty

Povolání: nekromant

Cena: +15%

Po výcviku v Pařátech obdrží nekromant bonus +1 na ovládání vodních myšlenkových bytostí. Maximální takto získaný bonus je +2.

Pyramidy na Šakatánu

Povolání: nekromant

Cena: +0 %

Praxí zde lze získat znalosti některých úprav a kombinací ozvěn prvků mumií.

Nekromantická univerzita na Hoře dvou zkoušek

Povolání: kouzelník

Cena: + 100 %

Především po zániku království na Yrakanu jde, kromě samostudia z Vieenových děl, prakticky o jedinou možnost, jak získat znalosti nutné k provozování nekromancie.

Krom kouzelníka může na univerzitě studovat Alchymista.

NOVÉ MAGICKÉ PŘEDMĚTY

RŮZNÉ

Upravená strava v Novém Sarindaru

Strava podávaná „zdarma“ v Novém Sarindaru postupně předpřipravuje tělo k animaci. Po roce pravidelné stravy se bude v případě úmrtí tělo rozkládat desetkrát pomaleji, než by mělo, jeho kapacita ozvěn se zvýší o jedna a automaticky získá jednu z tělesných úprav *posílená konstituce* nebo *vyztužená kůže*. Je zde velmi malá šance, že oživený nemrtvý (ale pouze ghúl) bude ovládat některou ze schopností, kterou měl zaživa,

Postava, stravující se tímto způsobem, si pravidelně každý měsíc hází na působení Stínu smrti s pravděpodobností 4%.

Půda z Garsumu

Zemina z místa zasvěcené bohyni Mauril, paní věčného spánku a zapřísáhlé nepřítelkyni nemrtvých, má na ně zhoubný vliv. Místo poprášené hlinou je pro nemrtvé svaté, a pobyt na takovém místě každé kolo zraňuje za 1-3 životy. Půda s Garsumu je v podstatě nedostupná pro kohokoliv jiného, než členy Mauriliny církve (zejména členy Věčné smrti).

Solná kostka

Kromě toho, že lze kostku využít jako vazebný předmět s kapacitou 30, kritickou 50 a životností 5 let, lze ji také využít jako alchymistické suroviny o hodnotě 8-12 zl v závislosti na velikosti kostky.

ROSTLINY

Lima

Sklizeň: po celý rok
 Použitelná část: výtrusy
 Výskyt: Podzemní říše
 Výroba: 2 suroviny

Z hub Lima lze vyrobit kadidlo použitelné pro hlubokou meditaci. Pod vlivem kadidla (jedna dávka vystačí na hodinu) je snazší provozovat některé formy autosugesce a magického léčení Ilkamity. Postava dýchající celou hodinu výpary kadidla má (po dalších 10 minut) bonus +1 při hodu na past při překonání bolesti, odolnost, odolávání magickým nemocem a léčení ilkamity.

V přírodní formě jsou výpary hub Lima silně halucinogenní a paralyzující, jedná se o past Odl ~6~ motání hlavy / silné halucinace.

ARTEFAKTY

Oko bouře

Sférický artefakt umístěný na vrcholu ústřední věže chrámu myslí má moc nad počasím. Kde k mocnému artefaktu Čche ming přišel, je záhadou.

- Oko se chová stejně, jako démon ochrany před bhuty z první možné sféry.
- Veškeré přírodní jevy (vítr, déšť, kroupy, blesky, písečné bouře...) jsou automaticky odvráceny.
- Oko znemožňuje čarovat elementární magii v dosahu padesáti metrů, a to tak, že snižuje pravděpodobnost seslání o 50 %.
- Postava, která se Oka bouře dotkne, může oslepnout na jedno oko. Její oko pukne a bělmo vyteče. Je to past na past Roz ~ 5 ~ nic/ ztráta oka. Kde se jako úroveň bere úroveň démona (18. sféra). Toto neplatí na oči magického původu, například vdaje, nebo smrtonošské implantáty.

Kromě těchto obecně známých vlastností má Oko bouře ještě některé, které jsou všem kromě Čche Minga utajeny:

- Pokud se někdo artefaktu dotýká, může seslat za cenu vlastních 5 magů kouzlo na vzdálenost 100 metrů, které se projeví jako živelný jev (blesk z nebes, sesuv půdy, plamenný výron, ohnivá koule...) dle přání sesilatele a zraní terč za 1-6 životů.
- Za cenu ztráty poloviny z maxima životů a zničení artefaktu se na území v okruhu deseti kilometrů sešle běsnění živlů a bhutů - meteority, bouře, tornáda, zemětřesení...
- Každý kdo v oblasti vlivu oka stráví alespoň měsíc, se po dobu stejně dlouhou jako byl čas, strávený pod ochranou oka, stane náchylnějším na veškeré projevy živlů. Bude náchylnější na vedro, zimu, déšť, dokonce i nemocem způsobeným nepřízní počasí. Na veškeré hody na past proti těmto nepřízním bude mít postih -1.

Torallova maska

Maska vyrobená z lebky jednoho z nejmocnějších Torallových velekněží je dnes skryta zapomněním a masou ledu v jeskyni vysoko na **Qwer hrgtkwar gat** - Hoře mrazivého dechu.

- Každý kdo má masku nasazenu, má o 2 vyšší všechny základní vlastnosti. Pokud masku sejme ve chvíli, kdy má méně než polovinu maxima životů, na místě se změní v prach.
- Sejmutí masky způsobuje „paralýzu obličeje“, která se projeví postihem na charisma o velikosti -2. Tento postih lze léčit jedině pomocí opětovného nasazení masky, nebo kněžské magie Torallových kněží.
- Maska umožňuje nositeli sesílat tato kouzla: Zlom kouzlo a Rozptyl kouzlo za použití poloviny potřebného množství magenergie (lze využít pouze magenergie masky).

- Maska umožňuje nositeli sesílat tato kouzla: Protoplazma, Svaž postavu, Zmatek
- Maska má na den k dispozici 16 magů.
- Majitel má bonus +2 na hody proti kouzlům, která jsou seslána přímo na něj a využívají hod na past.
- Nositel masky získává schopnost 'Torallův hněv' (viz níže).
- Při setkání s kněžími jiných bohů (kromě Kyllly) hrozí uživateli propadnutí do stavu zuřivosti a útok na kněze bez ohledu na situaci. Jedná se o stejný hod jako hod na změnu v berserkra s nebezpečností 8.
- Majiteli masky postupně klesá tělesná teplota (bez negativního vlivu na jeho zdraví), a objeví se značná nelibosť ke všem zdrojům tepla (oheň, pochodeň). Po době souvislého nošení delší, než 1 rok hrozí při sejmutí masky silné podchlazení.

Kromě těchto společných vlastností poskytuje maska nositeli dle nůry, povahy, rasy a dalších vlastností další schopnosti, pro inspiraci několik příkladů:

- Skřítek s inteligencí alespoň 14/+1 získá schopnost po zabítí inteligentní bytosti přivolat do přírodní úrovně myšlenkovou bytost Uk'jak'atl, kterou však nebude moci automaticky ovládnout.

Trpaslík s odolností alespoň 14/+1 získá schopnost doplnit si jednou denně 2-7 životů.

Kouzelník získá schopnost vysávat magická zřídla a zvyšovat si tak vlastní hranici zaostření vůle o 10%. Při sundání masky ihned ztrácí 10% z magenergie (má-li nějakou). Zřídla a ranga se mohou při častém vysávání oslabit, nebo dokonce zmizet.

Válečník získá schopnost „*velení*“ (pouze do útoku +1), pokud již takovou schopnost ovládá, bonusy se sečtou.

Torallův hněv

Cena: 2-12 životů (namísto magenergie)

Dosah: 30 sáhů

Rozsah: kruh o poloměru 2 metry

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 3 kola

Majitel masky dupne a na jím určeném místě se začne rozpadat země, otevřou se pukliny do hlubin země. Každý, kdo se nachází na místě určení (a nemůže levitovat, nebo létat), si hází na past **obr** ~7~ nic/zranění za 3-13 životů. Hází se každé kolo zvlášť.

NESTVŮRY

MYŠLENKOVÉ BYTOSTI

Siu

Vyvolávací emoce: lhostejnost + strach

Vlastnosti: iluze, vidění ve tmě (pravě), létání

Rezistence: neviditelnost 25 %

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

Životaschop.: 1 + 3

Útočné číslo: (0 + 2) = 2 (zobák)

(0 + 1/+2) = 1/+1 (pařáty)

Obranné číslo: (+1 + 1) = 2

Odolnost: 7

Velikost: A

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 7/pták (na zemi)

18/pták (ve vzduchu)

Inteligence: 7

Charisma: 4

ZSM: 14

Magenergie: 4 magy (v hejnu se magy na sesílání kouzel sčítají)

Zkušenost: 30

Siu, vyšší

Vyvolávací emoce: lhostejnost + strach

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

Rezistence: neviditelnost 25 %

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach
 Životaschop.: 3
 Útočné číslo: $(2 + 2 / +1) = 4 / +1$ (zobák)
 $(1 + 1 / +2) = 2 / +2$ (pařáty)
 Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$
 Odolnost: 7
 Velikost: A
 Manév. schop.: 19
 Pohyblivost: 7/pták (na zemi)
 18/pták (ve vzduchu)
 Inteligence: 7
 Charisma: 4
 ZSM: 16
 Magenergie: 7 magů (v hejnu se magy na sesílání kouzel sčítají)
 Zkušenost: 100

Tirinis Kon Loth

Vyvolávací emoce: již neexistující emoce
Vlastnosti: iluze, psychické útoky, vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: magie vody 40%, psychické útoky 70%
Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, iluze
 Životaschop.: 16
 Útočné číslo: $(1 + 2) = 3 + zvl$
 Obranné číslo: $(+1) = 1$
 Odolnost: 12
 Velikost: D
 Manév. schop.: 11
 Pohyblivost: 15/ vodní tvor (ve vodě)
 Inteligence: 15
 Charisma: 14
 ZSM: 18
 Magenergie: 50 magů
 Zkušenost: 1450

Tirinis Kon Loth, vyšší

Vyvolávací emoce: již neexistující emoce
Vlastnosti: iluze, psychické útoky, vidění ve tmě (pravé), vodní magie
Rezistence: magie vody 65%, psychické útoky 85%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, iluze
 Životaschop.: 21
 Útočné číslo: $(2 + 2) = 4 + zvl$
 Obranné číslo: $(+2) = 2$
 Odolnost: 12
 Velikost: E
 Manév. schop.: 12
 Pohyblivost: 18/ vodní tvor (ve vodě)
 Inteligence: 17
 Charisma: 15
 ZSM: 22
 Magenergie: 150 magů
 Zkušenost: 3100

Zvl: Tirinis Kon Loth může normálně útočit pouze na nepřátele plující ve vodě. Protože je tvořen myriádou drobných bytostí, nezapočítává se do obrany oběti obranné číslo zbraně, ani brnění nebo obratnost (pouze hod). Jediná možná ochrana je ochrana kouzly. Tirinis Kon Loth je schopno zaútočit ne více nepřátel najednou (pro velikost D – 6 postav, pro velikost E – 11 postav).

Mrtvoproud

Vyvolávací emoce: strach z neznámého
Vlastnosti: maskování (v šeru, 0), odsávání života (pasivní - 1), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru
Rezistence: neviditelnost 67 %, obyčejné zbraně (1/10 zranění), zmatení 20 %
Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění
 Životaschop.: 2
 Útočné číslo: $(2 + 2) = 5$ (neubírá životy) + odsávání života
 Obranné číslo: $(+2) = 3$
 Odolnost: 12
 Velikost: A
 Manév. schop.: 12
 Pohyblivost: 16/ vodní tvor (ve vodě)
 Inteligence: 11
 Charisma: 2
 ZSM: 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)
 Zkušenost: 210

Mrtvoproud, vyšší

Vyvolávací emoce: strach z neznámého

Vlastnosti: maskování (v šeru -5), odsávání života (aktivní - 1), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru, magie vody

Rezistence: neviditelnost 83 %, zmatení 30 %

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

Životaschop.: 12

Útočné číslo: (2 +2) = 12 (neubírá životy) + odsávání života

Obranné číslo: (+2) = 4

Odolnost: 14

Velikost: D

Manév. schop.: 13

Pohyblivost: 16/ vodní tvor (ve vodě)

Intelligence: 13

Charisma: 2

ZSM: 18

Magenergie: 62 magů

Zkušenost: 1800

NOVÉ RASY

Gohrové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	16	20	25
Obratnost	12	16	19
Odolnost	18	21	25
Charisma	5	7	12
Intelligence	6	9	11

Životy: k8

Pohyblivost rasy: 10

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (pravé)

Nejčastější specializace: válečník, kněz
Gorův

Zvláštní schopnosti specialistů: boj se dvěma těžkými zbraněmi

Nejčastější používané zbraně a zbroje:

Obouruční palčáky a bitevní perlíky

Popis: Nekropole - rámeček.

NOVÉ RASY

Peševarové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	7	9	12
Obratnost	14	16	19
Odolnost	8	10	13
Charisma	12	16	20
Intelligence	11	13	17

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 8

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (pravé)

Nejčastější specializace: obchodník, pěstitel

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastější používané zbraně a zbroje:

Praky, dýky

Popis: Nekropole - rámeček.

CIZÍ POSTAVY

Alim

Barbar, muž, lupič, 18. úroveň

Betridal

Upír, muž, schopnosti mága na 32. úrovni a šermíře na 23. úrovni

Bujant

Člověk, muž, šermíř, 12. úroveň

Burgag

Korull, muž, schopnosti válečníka na 15. úrovni a chodce na 6. úrovni

Coriven

Upír, žena, šermíř, 33. úroveň

Čche ming

Lesní skřítek, muž, nekromant (vládce mysli), 34. úroveň

Dawáin Rytéc

Trpaslík, muž, nekromant, 22. úroveň

Delcante

Člověk, žena, nekromant (spiritista), 26. úroveň

Durg

Trpaslík, muž, nekromant (animatik), 15. úroveň

Eleanor er Daerlen
Člověk, žena, nekromant (zloděj emocí), 25. úroveň

Gahard

Barbar, muž, schopnosti bojovníka na 25. úrovni a nekromanta na 9. úrovni (lovec přízraků)

Gihwein Nezabítelný

Člověk arvedan, muž, nekromant (animatik), 21. úroveň

Giran Nimuri

Člověk, muž, schopnosti esencialisty na 12. úrovni a zloděje na 2. úrovni

Gyndak

Člověk, muž, nekromant (spiritista), 26. úroveň

Halemius

Člověk, muž, nekromant (vládce mysli), 21. úroveň

Hughar

Trpaslík, muž, nekromant (animatik), 16. úroveň

Katanga

Lesní elf, žena, schopnosti nekromanta na 11. úrovni a hraničáře na 9. úrovni

Krolonis

Člověk, muž, nekromant (animatik) 18. úroveň.

Leth

Trpaslík, muž, nekromant (zloděj emocí), 33. úroveň, oranžový drak

Malút

Kadar, muž, čaroděj, 11. úroveň

Marmaraš

Upír, muž, schopnosti lupiče na 17. Úrovni a alchymisty na 5. úrovni

Muagor

Giab, muž, nekromant (vládce mysli), 19. úroveň

Niamor Mrtvá Tvář

Barbar, muž, schopnosti nekromanta na 21. úrovni, šermíře na 9. úrovni (smrtonoš)

Nihar

Elf, muž, nekromant (animatik), 15. Úroveň

Onizmír Plavý

Hobit, muž, nekromant (zloděj emocí), 9 úroveň

Sovraž

Člověk, muž, nekromant (spiritista) 14. úroveň

Stavor Zarub

Barbar, muž, kněz Mauril, 20. úroveň

Sumier z Erinu

Člověk, muž, schopnosti šermíře na 8. úrovni a čaroděje na 7. úrovni

Swojažin Kremlow

Barbar, muž, schopnosti nekromanta na 10. úrovni a válečníka na 3. úrovni (smrtonoš)

Tarxis

Člověk, muž, čaroděj (dusnari), 22. úroveň

Talizin Swaživič

Člověk, muž, nekromant (vládce mysli) 19. Úroveň

Tubaren Zlatotepec

Trpaslík, muž, nekromant (animatik) 15. úroveň

Un'namb'wo

Elf, muž, chodec, 14. úroveň

Vašarátša

Člověk, muž, nekromant (zloděj emocí) 17. úroveň

Vieen

Člověk, muž, schopnosti mága a nekromanta na 36. úrovni

Vladivoj Přebytek

Člověk, muž, nekromant (animatik), 14. úroveň