

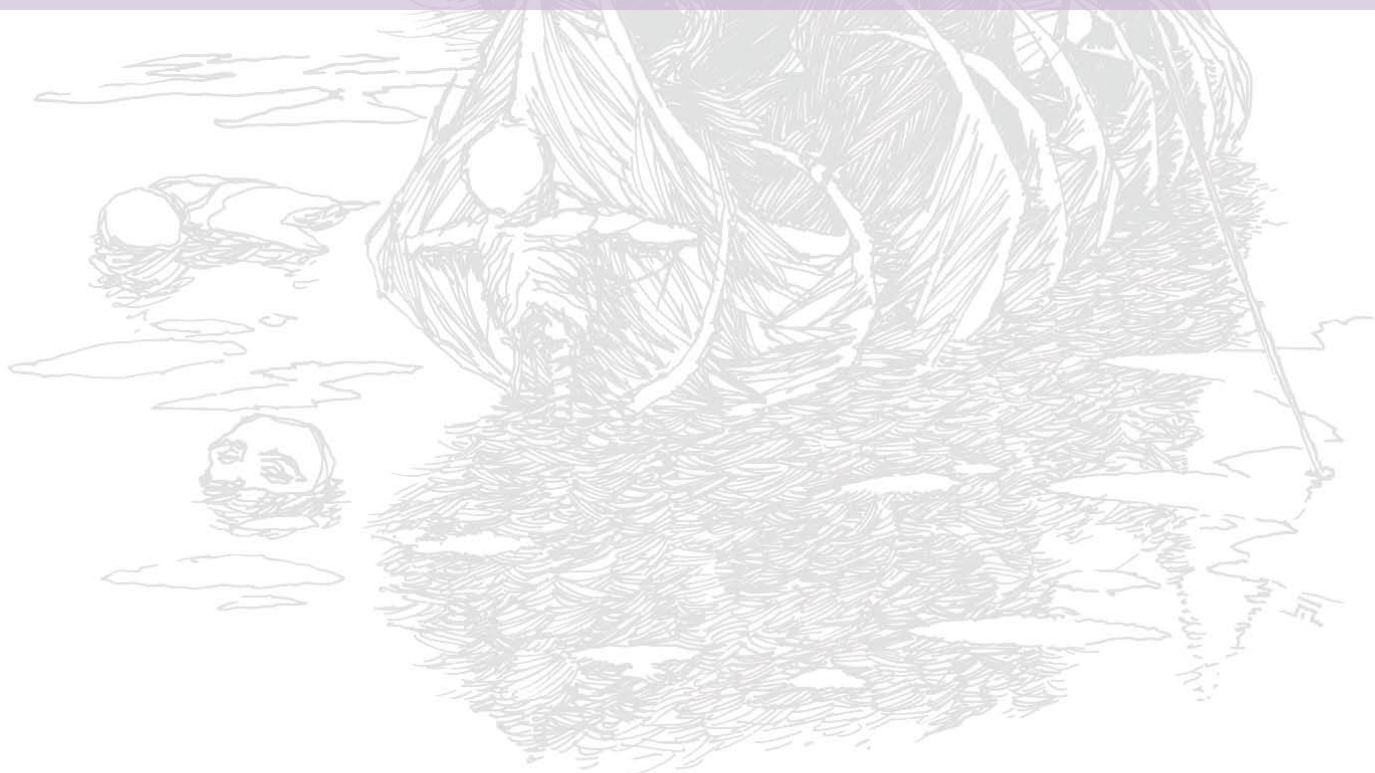


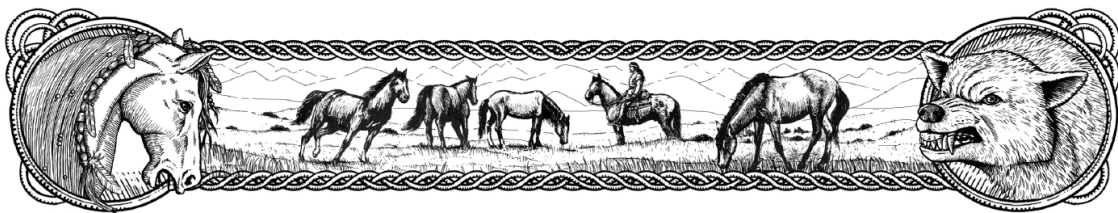
Asterion

Sedmý živel

Aplikace pravidel Dračí doupě II

verze 1.0c

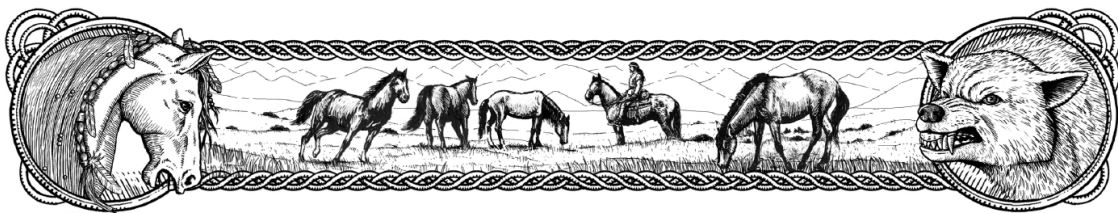




ASTERION – Sedmý živel – Dodatky
MODUL VYDALO NAKLADATELSTVÍ MYTAGO
SAZBA RADEK RICHTR
[HTTP://ASTERIONRPG.CZ/](http://asterionrpg.cz/)

AUTOŘI: Radek Richtr., Vojtěch Růžička, David Rozsival, Michal Vraštil
Praha 2015





Následující dokument obsahuje aplikace pravidel DrD II na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Tyto aplikace by měly sloužit především jako inspirace, jak lze použít pravidla DrD II ke hře na Asterionu. V aplikacích jsme se snažili držet v maximální možné míře pravidel, které stanovuje DrD II a operovat pouze se změnami a doplňky, které jsme považovali za nezbytné. I vám jako hráčům a Průvodcům doporučujeme komplikovat si hru pokud možno co nejmenším počtem nových pravidel, aby zůstala zachována přehlednost a tempo hraní. Důsledně doporučujeme také si uvědomit rozdíly mezi názvoslovím DrD II a Asterionu. Například druid je v řeči pravidel postava s dovednostmi v oblasti magie rostlin, vody a kamene, zatímco na Asterionu ovládá zejména magii rostlin a zvířat. Jinými slovy – ten, koho na Asterionu nazýváme druidem, bude v řeči pravidel spíše postavou s kombinací povolání druida a šamana. Je proto potřeba dokázat tuto dvojici terminologií rozlišit.

V této aplikaci budeme používat následující zkratky: AP = aplikace pravidel, NS = Nemrtví a světloňoši, PP = Písky proroctví, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listí a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa, ZZS = Za závojem stínů, RD = Rukověť dobrodruha, KZO = Krajiny za obzorem, SŽ Sedmý živel, DD = Dech draka, DrDII = pravidla Dračího doupěte II, HM = Hry mocných.



I	Tvorba postavy	
1	Rasy	15
1.1	Čakenkerové	15
1.1.1	Dítě velehor	15
1.1.2	Cukr a bič	15
1.1.3	Enkereho chladná vůle	15
1.1.4	Domov, chladný domov	15
1.2	Orkové	15
1.3	Divousové	15
1.3.1	Zbroj z kostí	15
1.3.2	Hlas zvířete	16
1.3.3	Na horských štítech jako doma	16
1.3.4	Zuřivost medvěda	16
1.3.5	Cena života	16
1.3.6	Jeskynní život	16
1.4	Samarové	16
1.4.1	Život v temnotě	16
1.4.2	Hlasy předků	16
1.4.3	Přežij svoji smrt	16
1.4.4	Život ve smrti	17
1.4.5	Doma v podzemí	17
1.4.6	Věčný odpočinek	17
1.5	Ledoví elfové	17
1.5.1	Urim a thurim	17
1.5.2	Účel	17
1.6	Peševarové	18
1.6.1	Osm zlatých jste říkal?	18
1.6.2	Odhad	18
1.6.3	Za obchodem cesta dlouhá	18
1.6.4	Pacifista	18
1.6.5	Doma v podzemí	18
1.7	Gohrové	18
1.7.1	Kodex cti	18
1.7.2	Šampion podzemní říše	18
1.7.3	Monstrozní zbroj	18
1.7.4	Nepřátelé na život a na smrt	19
1.7.5	Smrt v každé ruce	19
1.7.6	Doma v podzemí	19

1.8	Goblini	19
1.8.1	Žiji pro kmen!	19
1.8.2	Prohnaná mysl	19
1.8.3	V kmeni je síla!	19
1.8.4	Temné kulty	19
1.8.5	Pán kmene	20
1.8.6	Podzemní houby	20
1.8.7	Divoký šaman	20
1.8.8	Doma v podzemí	20
1.9	Kadaři	20
1.9.1	Zarputilost	20
1.9.2	Takový primitiv!	20
1.9.3	Nečekaná síla	20
1.9.4	Postrach vousatého lidu	20
1.9.5	Přítel jeskynních běsů	21
1.9.6	Doma v podzemí	21
2	Výcvik	22
2.1	Braghina	22
2.2	Dračíme	22
2.3	Drjámen	22
2.4	Sikrin-Rakla	22
2.5	Ledové katakomby	23
2.6	Uzel rudých řek	23
2.7	Pařáty	24
2.8	Nekromantická univerzita na Hoře dvou zkoušek	24
II	Postupy při hře	
3	Nemoci	27
3.1	Šapat pustník	27
4	Ožívování nemrtvých bez pomoci nekromanta	28
4.1	Pasivní nekromancie	28
4.2	Les dávno mrtvých	28
4.3	Pláně děsu	29
5	Látky a předměty	30
5.1	Kovy a drahokamy	30
5.1.1	Stříbro	30
5.1.2	Agjaron	30

5.2	Rostliny	30
5.2.1	Byliny proti myšlenkovým bytostem	33
5.3	Chemikálie	33
5.3.1	Temné lektvary	33
5.3.2	Mastičkářovy lektvary	33
5.4	Předměty	35
5.4.1	Unikátní předměty	36
5.5	Implantáty	40
5.5.1	Tetování	43
5.6	Zvláštní místa	45
5.6.1	Šakatán	45
5.6.2	Feringa	45
5.6.3	Otary	45
5.6.4	Urisyko – kaktusy Sfarogu	45
5.6.5	Skai - pyramida	45
5.6.6	Purpurová geoda	46
5.6.7	Pyramida naruby	46
5.6.8	Pyramidy na Šakatánu	46
5.6.9	Altán duší	46
5.6.10	Gaeranský ledovec	46
5.6.11	Žluté údolí	47
5.6.12	Schodiště šesti kruhů	47
5.6.13	Solné jezero Tenkera	47
5.6.14	Uzly podzemní říše	47
5.6.15	Chrám Mysli	47
5.6.16	Eteron	47
5.6.17	Hruaa'ma'nga	47
5.6.18	Nuj-Waj-Tien	48
5.6.19	Kruhy spiritistů	48
5.6.20	Spiritistické chrámy	48
5.6.21	Mandaly vládců mysli	48
5.6.22	Nekropole	48
5.7	Organizace	49
5.7.1	Aurelové	49
5.7.2	Komando druhé smrti	50
5.7.3	Vládci smrti	50
5.7.4	Dusnari	50
5.7.5	Věčná smrt	52
5.7.6	Svěcení	52
5.7.7	Klid Mauril	53
5.7.8	Dotyk svatého	53
5.7.9	Hněv Paní země	53

6	Nekromant	57
6.1	Společné nekromantské ZS	57
6.1.1	Základní animace	57
6.1.2	Úprava těl nemrtvých	58
6.1.3	Znalec ozvěn	58
6.1.4	Mysl nemrtvého	58
6.2	Upír*	58
6.2.1	Vieenův hlas	58
6.2.2	Starobylost	59
6.2.3	Hněv bestie	60
6.2.4	Smečka	60
6.3	Animatik	60
6.3.1	Pokročilá animace	60
6.3.2	Vytváření giabů	61
6.3.3	Mistr Animatik	61
6.3.4	Pán kostlivců / zombií / ghúlů / mumií / giabů	61
6.4	Esencialista	61
6.4.1	Esence smrti	61
6.4.2	Odolnost půlmlrtvého	62
6.4.3	Živé suroviny	62
6.5	Smrtonoš	63
6.5.1	Vytváření implantátů	63
6.5.2	Tělo půlmlrtvého	63
6.5.3	Mé tělo je jen nástroj	63
6.5.4	Magie v mých žilách	64
6.6	Zloděj Emocí	64
6.6.1	Zvrácená mysl	64
6.6.2	Mučitelovo šílenství	64
6.6.3	Síla šílenství	65
6.7	Vládce mysli	65
6.7.1	Dokonalá mysl	65
6.7.2	Chladná logika	66
6.7.3	Řád	66
6.8	Spiritisté	66
6.8.1	Místa moci	66
6.8.2	Když mrtví mluví	67
6.8.3	Prastará mystéria	67

6.9	Speciální ZS	68
6.9.1	Aura řádu	68
6.9.2	Zlatý služebník	68
6.9.3	Kostra z kovu	68
6.9.4	Zdrojonoš	69
6.9.5	Plížící	69
6.9.6	Vtělení	69
6.9.7	Povstaň armádo!	69
6.9.8	Odpadkář	70

IV

Nekromancie

7	Nekromancie	73
7.1	Nemrtví pomocníci	73
8	Tvorba animovaných nemrtvých	78
8.1	Příprava tělesné schránky	79
8.1.1	Druhy animovaných nemrtvých	79
8.2	Vylepšení tělesné schránky (nepovinné)	81
8.3	Veškávání ozvěn prvků	82
8.3.1	Kombinace Ozvěn	84
8.3.2	Přehled nových ZS	84
8.4	Vazebný předmět	88
8.4.1	Nouzový vazebný předmět	88
8.4.2	Běžný vazebný předmět	88
8.4.3	Kvalitní Vazebný předmět	89
8.4.4	Agjaron	89
8.5	Dovednosti nemrtvého (charakteristika)	90
8.6	Vazebný krystal	94
8.7	Oživovací rituál	95
8.8	Giabové	97
8.8.1	Připoutání duše	97
8.8.2	Ovládnutí duše	98

V

Rychlé vytvoření nekromanta a nemrtvých

9	Průvodce vytvořením	101
9.1	Vytvoření nekromanta	101
9.2	Počet a druh nemrtvých pomocníků	101
9.3	Vytváření jednotlivých nemrtvých (hrstek)	102
9.4	Animační bestiář	103
9.4.1	Kostlivec	103

9.4.2	Zombie	104
9.4.3	Čarující zombie	104
9.4.4	Ghúl	105
9.4.5	Čarující ghúl	105
9.4.6	Mumie	106

VI

Klíč bytostí astrálních

10	Bestiář	109
10.1	Nemrtví (běsi)	109
10.1.1	Smrtka	109
10.1.2	Kvílice (bánší dle NaS)	109
10.1.3	Bažina	109
10.1.4	Bruxa	110
10.1.5	Widmoj (falešný duch dle NaS)	110
10.1.6	Graveir	110
10.1.7	Ithran	110
10.1.8	Lod' duchů	111
10.1.9	Sor'rna	111
10.1.10	Suuba'un'vasaa	112
10.1.11	Narak	112
10.1.12	Nuur	113
10.1.13	Zmora (Nočnů mura dle NaS)	113
10.1.14	Orghis	113
10.1.15	Požírač duší	113
10.1.16	Přizračný drak	114
10.1.17	Uhr's'jiindaar	114
10.1.18	Rytíř zkázy	115
10.1.19	Sekáč	115
10.1.20	Temný vlk	115
10.1.21	Trhan	116
10.1.22	Zloděj duší	116
10.2	Světloňši (běsi – myšlenkové bytosti)	116
10.2.1	Anathan	116
10.2.2	Arak	116
10.2.3	Calté	117
10.2.4	Crein	117
10.2.5	Dirkin	117
10.2.6	Earen	117
10.2.7	Ereian	118
10.2.8	Eribor	118
10.2.9	Glarbin	118
10.2.10	Irvein	119
10.2.11	Neira	119
10.2.12	Nirken	119
10.2.13	Paladin	120

10.2.14 Cedrik	120
10.2.15 Pargah	120
10.2.16 Talanté	120
10.2.17 Tyrea	121
10.2.18 Valkýra	121
10.2.19 Yralah	121
10.3 Přírodní bytosti	122
10.3.1 Artaosa – obří šfír	122
10.3.2 Ginuri – obří roháč	122
10.4 Nové myšlenkové bytosti	123
10.4.1 Záhubnice	123
10.4.2 Siu (rackové smrti)	123
10.4.3 Staarn (mrtvoproud)	125
10.4.4 Tirinis Kon Loth	125

VII

Seznam cizích postav

11 Seznam cizích postav	129
--------------------------------------	------------



Tvorba postavy

1	Rasy	15
1.1	Čakenkerové	
1.2	Orkové	
1.3	Divousové	
1.4	Samarové	
1.5	Ledoví elfové	
1.6	Peševarové	
1.7	Gohrové	
1.8	Goblini	
1.9	Kadaři	
2	Výcvik	22
2.1	Braghina	
2.2	Dračíme	
2.3	Drjámen	
2.4	Sikrin-Rakla	
2.5	Ledové katakomby	
2.6	Uzel rudých řek	
2.7	Pařáty	
2.8	Nekromantická univerzita na Hoře dvou zkoušek	

1. Rasy

Na Asterionu žijí všechny rasy popsané v pravidlech - lidé, elfové, trpaslíci, hobiti a krollové. Některé kultury se však na Asterionu nevyskytují - zejména hobití Horda. Kromě základních ras mohou hráči použít při tvorbě postavy i následující: hevreni, skřítkci a orkové (jejich popis najdete v hlavním textu). Lidé K lidským kulturám uvedeným v pravidlech přidáváme na Asterionu další, s rychlou volbou zvláštní schopnosti. Další kultury (Obyvatelé Držav, Korullští otroci) naleznete u aplikací příslušných modulů. V Času Temna přidáváme kulturu Divoši, reprezentovanou především obyvateli Džungle padlých stromů.

Čakenkerové

Dítě velehor

V řídkém vzduchu vysoko v horách přežijí jenom ti nejsilnější.

Čakenkerové netrpí žádným postihem při pobytu ve velkých výškách a v řídkém vzduchu. Mají nadání na odolávání počasí, otužilost a vydrž. (bez aktivace, Tělo)

Cukr a bič

Enkere dává, a Enkere bere. A moc jím propůjčená má i své stinné stránky.

Temný bůh Enkere dokáže svým uctívačům propůjčit velkou moc. Každý, kdo Enkeremu obětuje živého tvora, může do příštího slunovratu/rovnodennosti použít jednou zdarma libovolný krutý manévr. Pokud je obětovaný tvor inteligentní, může Čakenker použít tolik krutých manévrů, jaká je jeho hranice vlivu. (bez aktivace, vliv)

Enkereho chladná vůle

Hory mají jen dva vládce – mráz a sníh. A oba mi naslouchají.

Za cenu duševní jizvy může Čakenker na jedno kolo použít vyhrazenou schopnost “magie vody” jako druid na úrovni 3 (nebo o 3 výše než má, maximálně však 6). Forma magie však musí být ve formě ledu, sněhu, nebo chladu. Čakenker tak třeba může použít “pohled přes hladinu” na celý Gaeranský ledovec. (aktivace: 1 Duše)

Domov, chladný domov

Každé zákoutí, každý tunel, každá strž Šakatánu je už věky jejich domovem.

Čakenkerové mají nadání na orientaci, rychlý přesun a přepady kdekoli na Šakatánu, nebo v chodbách pod ním. bez aktivace, Duše

Orkové

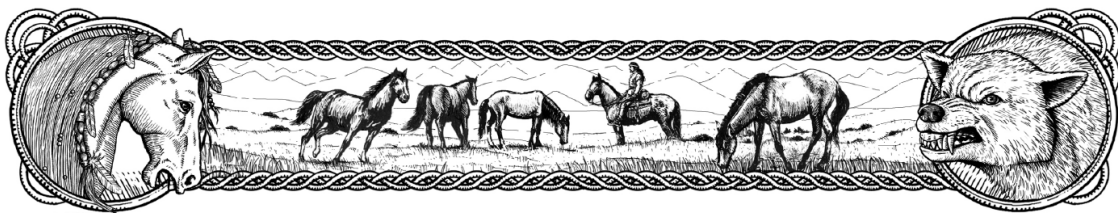
Naleznete v ČT.

Divousové

Zbroj z kostí

Vypadali spíš jako smečka zvířat, než jako tlupa rozumných bytostí. Jejich zbroje ale hovořily o opaku.

Divousové dokážou z nouzových surovin (kosti, dřevo, kožešiny) vytvořit improvizovanou zbroj, která poskytuje slevu na vyčerpání 1 podobně jako lehká zbroj. Po pěti vyčerpáních se ale rozpadne. (aktivace: 1 Duše)



Hlas zvířete

Řvou jako medvědi, vyjí jako vlci, chodí však jako lidé. Medvědí řev, nebo vlčení vlků tak přesvědčivé že málokdo pozná rozdíl. I to je řeč divousů.

Divousové jsou schopni se dorozumívat zvířecími skřeky. Jsou tak přesvědčiví, že snad jen druidi poznají rozdíl. Divousi mají nadání na komunikaci mezi sebou pomocí zvířecích skřeků stejně jako na vydávání se za ně (a například zastrašování vlčím vytím). (bez aktivace, Vliv)

Na horských šítech jako doma

Lovící divousi se ženou po horách jako vítr a jako kamzíci skáčou ze skály na skálu.

Divousi mají nadání na pohyb po nebezpečném horském terénu, vyhýbání se lavinám a dalším přírodním nástrahám, stejně tak jako na boj a přepadávání v tomto terénu. (bez aktivace, Tělo)

Zuřivost medvěda

Tak jako pán šelem, ani divous nepotřebuje zbraň. Stačí mu síla vlastních paží a vytrvalost, s níž se nelze měřit.

Divousi mají nadání na boj beze zbraně, používání hrubé síly, vzdorování únavě a mrazu. Dokážou z primitivních zbraní (z kostí, pazourků a podobně) získat jizvením o zdroj navíc. (bez aktivace, Tělo)

Cena života

Zemědělci, chráněnci a vězní divousů jsou pro ně životně důležití. Jejich ochrana naučila divousi cenu jejich života.

Při ochraně života jiných divousů, nebo zemědělských komunit mají divousi zběhlou

a nadání na všechny činnosti s tím spojené. (bez aktivace, duše)

Jeskynní život

Divous je jako šváb. Přežije všechno a ještě si v tom libuje.

Divousové si při nekvalitním odpočinku mohou obnovit až čtyři zdroje. (bez aktivace, Tělo)

Samarové

Život v temnotě

Temnota není pro Samary jen domovem. Je jejich nejlepším přítelem.

Samarové mají nadání na pohyb v Podzemní říši a ve tmě. Na povrchu a za jasného světla jsou pak všechny jejich akce nepřesné. (bez aktivace, Tělo)

Hlasy předků

Živí nebo mrtví, slovo mají všichni.

Samarové mají nadání a slevu 3 na ha-dačství chtějí-li mluvit s duší jiných mrtvých Samarů. (bez aktivace, Vliv)

Přežij svoji smrt

Život a smrt jsou pro ně jen kabáty, které si převlečou podle chuti.

Samarům nehrozí šílenství, pokud jsou (dobrovolně) přeměněni v giaby. Samarové mají nadání na ožívování svých druhů jako giabů. (bez aktivace, Tělo)



Život ve smrti

*Nelze jej udusit, protože nedýchá, nemůže vykrváčet, protože mu srdce nebije. Ko-
nečně je pánem svého osudu.*

Je-li samar dobrovolně oživený jako giab je jeho kapacita ozvěn prvků dvojnásobná. (bez aktivace, Tělo)

Doma v podzemí

Podzemní říše je spleť a temné místo, vědět nejen jaký směrem ale i jak hluboko, nebo výše jste je to bez čeho se zde neobejdete. Postava má nadání na nacházení cest v podzemní říši a orientaci v Uzlech.

(Duše, bez aktivace)

Věčný odpočinek

Kdo ví, jak neživot stvořit, ví též, jak jej ukončit.

Jizvy, které si samar udělí v boji s nemrtvými, dávají 1 zdroj navíc. (Duše, bez aktivace)

Ledoví elfové

Poznámka: Nejedná se o vlastní rasu, ale sub-kulturu temných elfů.

Urim a thurim

Černý a bílý. Ano a ne. Když nevíš, kam se vydat dál, je čas nechat rozhodnout náhodu.

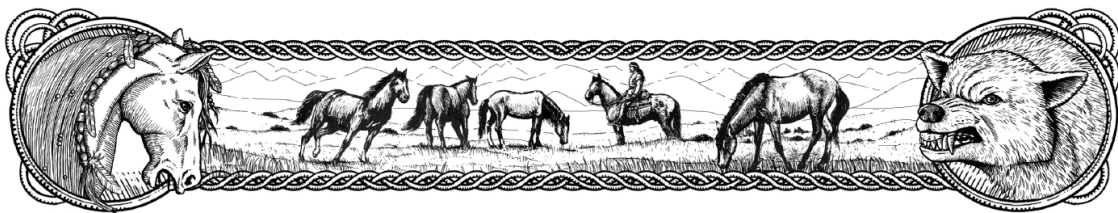
Pokud si není ledový elf jistý, jestli je na správné cestě k naplnění svého osudu, nechá za sebe rozhodnout (na otázku ano/ne) náhodu. Rozhodnutí kamenů by jej mělo posunout na správné cestě za splněním

jeho osudu. Průvodce může toto zjištění ocenit přidělením výhody. (aktivace: 1 Duše, obsahová pravomoc)

Účel

Kletba tíží srdce všech temných elfů. Jejich život je neustávajícím pátráním po způsobu, jak prokletí zlomit. A život ledových elfů je jen jedna velká pout' a hledání. Až pak, když elf v okamžiku prozření, v prazvláštním snu, vizi, vidí záblesk své budoucnosti. Toho, jak má odčinit dávnou kletbu temných elfů. Pak se jeho život změní a on s vydává splnit své předurčení

Hráč ledového elfa s touto ZS se do-mluví s PJ na tom, jak jeho postava může přispět k odčinění kletby temných elfů. Mělo by jít o proroctví, které lze vyložit více způsoby (např. Musíš svého bratra ochránit před mužem s jizvou, tak naplníš svůj osud. Ale myslí se bratrem vlastní bratr postavy, nebo nějaký pouštní elf, kteří jsou všichni „bratry“ ledových elfů? Má onen muž jizvu na tváři nebo na duši? A chce vůbec „bratrovi“ ublížit?). V situacích, kdy se postava bezprostředně snaží naplnit proroctví (bez ohledu na to, jestli jej skutečně naplňuje nebo si proroctví vykládá špatně; například bojuje s mužem s jizvou nebo „bratra“ odrazuje od toho, aby takovému muži důvěřoval) si může udělením jizvy úrovně 3 vynutit remízu, nebo úspěch ve zkoušce. Naplní-li postava proroctví, může se po dohodě s Průvodcem ukázat, že šlo jen o první krok na dlouhé cestě, plné takových proroctví. bez aktivace, Duše



Pešearové

Osm zlatých jste říkal?

Po obchod s peševarem odcházíte oškubaní, ale se zvláštním pocitem že jste udělali dobrý obchod.

Pešearové mají nadání na vyjednávání o ceně při obchodu. (Bez aktivace, vliv)

Odhad

Zná svoje zboží jako vlastní boty. Stačí letmý pohled na zákazníka a hned tuší, o co bude mít zájem.

Pešear dokáže odhadnout cizince i jeho výbavu a nabídnout mu oboustranně výhodný obchod. Obsahová pravomoc kdy pešear například pozná, že popruh sedla brzy praskne, že cizinec preferuje v boji sekery, nebo že má zálibu ve sbírání v jantarových sošek. (bez aktivace, Vliv, obsahová pravomoc)

Za obchodem cesta dlouhá

Půl života stráví obchodem, druhou pak cestou za ním.

Pešearové jako jedni z mála necestují v podzemní pěšmo. Ať už jde o ukořistěné koně, tvory z hlubin podzemí, nebo myšlenkové bytosti. Pešearové si s nimi vždy porozumí. Mají nadání na cestování (nikoli boj) a krocení, výcvik a zacházení s jízdniemi zvířaty ať už z Přírodního, nebo Stínového světa (např. Oosa (OLD), nebo jízdni stonožky Važuka apod.) (bez aktivace, Vliv)

Pacifista

Řešit problémy zbraněmi? Proč? Vždycky se přece dokážeme domluvit.

Pešearové mají slevu na vyčerpání 1, pokoušejí-li se svojí akcí vyhnout fyzickému konfliktu. (bez aktivace, Vliv)

Doma v podzemí

Podzemní říše je spletitá a temná místo, vědět nejen jaký směrem ale i jak hluboko, nebo výše jste je to bez čeho se zde neobejdete.

Postava má nadání na nacházení cest v podzemní říši a orientaci v Uzlech. (bez aktivace, Duše)

Gohrové

Kodex cti

Žijí, aby bojovali, bojují, aby žili. Kdo se ale zaprodá nespravedlnosti, žít si nezasluhuje.

Hájí-li Gohr v boji slabšího, nebo bojuje-li proti protivníkovi, který používá nečestné triky (plive do očí, bere si rukojmí apod.), získává za každou tělesnou jizvu jeden zdroj navíc. Použije-li však Gohr nějakou nečistou praktiku, o tuto výhodu přijde až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. (bez aktivace, Tělo)

Šampion podzemní říše

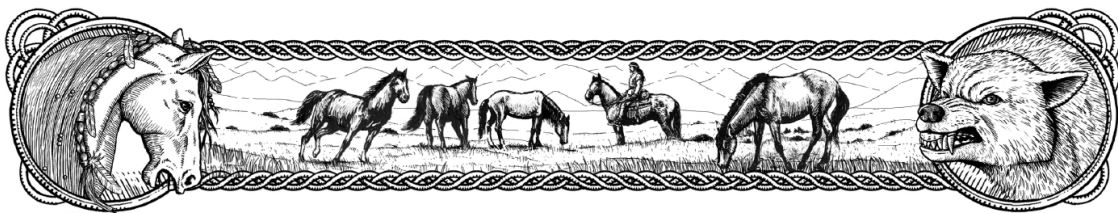
Neexistuje v podzemí Asterionu mocnějších válečníků, než jsou gohrové.

Postava má nadání na boj v podzemní říši a jeskyních. (Tělo, bez aktivace)

Monstrozní zbroj

Palec tlusté pláty z černého železa nosí, jako kdyby to byla vlněná košile.

Gohrové unesou i extrémně těžké zbroje, v



nichž by se nikdo jiný nedokázal ani pohnout. Taková zbroj dává slevu na vyčerpání tří, gohry přitom omezuje stejně jako těžká zbroj. (Tělo, bez aktivace)

Nepřátelé na život a na smrt

Je jen jeden nepřítel, kterého gohři zabijí i zadarmo, pro vlastní potěchu. Goblíni.

Gohři nesnášejí goblíny a jejich barbarický způsob života prostý cti. Gohr má nadání pro boj s goblíny. (Tělo, bez aktivace)

Smrt v každé ruce

Vaše zbraň je váš život. Ztratíte zbraň ztratíte život. Hlídejte si svoji zbraň! Nebo si raději vemte dvě...

Postava dokáže bez omezení vládnout dvěma zbraněmi najednou, a to i pokud se jedná o zbraně obouruční (nikoli ale tyčové zbraně – kopí, halapartna apod.), které by běžně byly pro takový styl boje nepoužitelné. Nepřátelé nevědí, jak takovým zbraním čelit – namísto manévru, který dává zdarma zbraň může gohr použít manévru *lstivě*. (Tělo, bez aktivace)

Doma v podzemí

Podzemní říše je spleť a temné místo, vědět nejen jaký směrem ale i jak hluboko, nebo výše jste je to bez čeho se zde neobejdete.

Postava má nadání na nacházení cest v podzemní říši a orientaci v Uzlech. (bez aktivace, Duše)

Goblíni

Žiji pro kmen!

Kmen je můj život, vše pro můj kmen, kmen musí přežít!

Postava se může obětovat (vyřazení ze středu, nebo smrtící akce) pro svůj kmen. Pokud se Postava obětuje a nechá se protivníkem v průběhu střetu vyřadit, má tato postava až do konce kola o 1 dražší manévru obrana. Je potřeba popsat, jak se goblin obětoval (například nabodl se na zbraň a tak ji blokuje, zavalil ji, atp.). (Tělo, bez aktivace)

Prohnaná mysl

Jediná věc, která je víc křivá, než goblíni žádá, je jeho charakter.

Lže-li goblin, skrývá něco, vyslýchá nebo je vyslýchán, či se snaží někoho přelstít, získá za každou jízvu na vlivu o jeden zdroj více. (Vliv, bez aktivace)

V kmeni je síla!

S tuctem soukmenovců za zády se ve zbroji zakutý Gohr jeví jako nic.

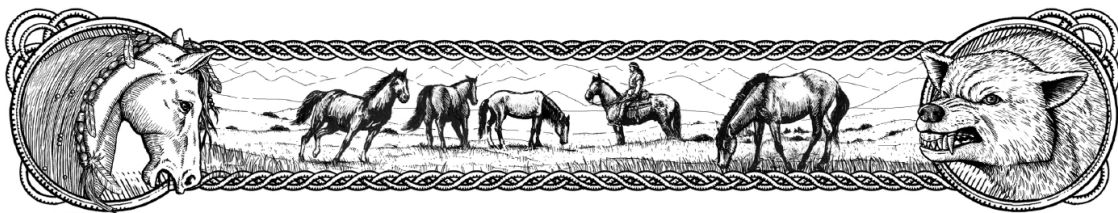
Pokud je na začátku střetu goblínů početně více než nepřítel, získají výhodu a velikosti 2. bez aktivace, Vliv

Temné kulty

Málokde mají temní bohové tak ochotné uctíváče, jako mezi goblíny.

Způsobí-li goblin protivníkovi tělesnou jízvu, může si obnovit jeden zdroj Vlivu. (Tělo, bez aktivace)





Pán kmene

Ty obětovat, kmen žít! Hned!

Goblin s takovou autoritou že se stal vládcem svého kmene, dokáže používat zdarma manévr rozsáhle, nebo posílený manévr *lstivě* při snižování ohrožení členů svého kmene, za cenu obětování jednotlivce. (bez aktivace, Vliv)

Podzemní houby

Zkus tohle!

Goblin je zběhlý ve výrobě omamných látek z podzemních hub. (bez aktivace, Duše)

Divoký šaman

Vidět blýskavý muž přijít shora, mít mocná meč, kopí a hodně zlato! My muset připravit past!

Vidění věcí budoucích je u goblinů nejuctívanější schopnost. Při krvavém rituálu obětování někoho z kmene a intoxikace šamana jedovatým bylinami může šaman spatřit budoucnost kmene. To se projeví jako obsahová pravomoc, kdy šaman například stanoví nějakou slabinu, nevýhodu, nebo přesné místo kde se bude nacházet nepřítel, případně osobou která je zapotřebí aby s s budoucím nebezpečím vypořádala. Kmen má v následujícím střetu výhodou 1. 3 pokud byla obětována hrstka goblinů. (Aktivace: obět, Duše)

Doma v podzemí

Podzemní říše je spleť a temné místo, vědět nejen jaký směrem ale i jak hluboko, nebo výše jste je to bez čeho se zde neobejdete.

Postava má nadání na nacházení cest v podzemní říši a orientaci v Uzlech. (bez aktivace, Duše)

Kadaři

Zarputilost

Kadaři žijí život tak nuzný, že bolest je už příliš netrápí.

Postava má nadání na vyčerpání při odolávání bolesti. (Duše, bez aktivace)

Takový primitiv!

Kdo by jej mohl brát vážně jako soupeře, když se tu jen tak ohání nějakým klackem?

Kadar získá ZS Cit pro zbraň (kyje). (Tělo, bez aktivace)

Nečekaná síla

Měří sice přes šest stop, ale vyhublý je jako lunt. Přesto zvládne to, s čím si deset chlapů neporadí.

Kadar je zběhlý v přenášení těžkých břemen, páce a přetlačování. (Tělo, bez aktivace)

Postrach vousatého lidu

Trpaslíci a hevreni se nesnáší, to každý ví. Je to ale ještě pořád vřelý cit oproti tomu, jak o nich smýšlí kadaři.

Bojuje-li kadar proti trpaslíkovi, smí zdarma použít manévr *mocně* na všechny tělesné akce, nemůže však použít manévr *lstivě*, ani jeho posílenou podobu. (Tělo, bez aktivace)





Přítel jeskynních běsů

*Málokoho mají salové země v takové oblibě,
jako prosté a důvěřivé kadary.*

Kadar smí používat vyhrazenou dovednost Magie kamene, i když nemá příslušnou úroveň druida. (aktivace: 1 Duše)

Doma v podzemí

*Podzemní říše je spleť a temné místo,
vědět nejen jaký směrem ale i jak hluboko,
nebo výše jste je to bez čeho se zde neobejdete.*

Postava má nadání na nacházení cest v podzemní říši a orientaci v Uzlech. (bez aktivace, Duše)



2. Výcvik

Podrobnější informace o výcviku najdete v AP ČT.

Braghina

Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 1 na jednu z následujících dovedností: Boj s nemrtvými na blízko, Boj s nemrtvými na dálku, Odolání strachu. Výcvik je možno opakovat a získat tak slevu na další dovednost.

Dračime

Postava získá zběhlost při boji zblízka proti animovaným nemrtvým nebo proti nemrtvým myšlenkovým bytostem. Podmínkou ovšem je, aby postava s danou bytostí již někdy bojovala.

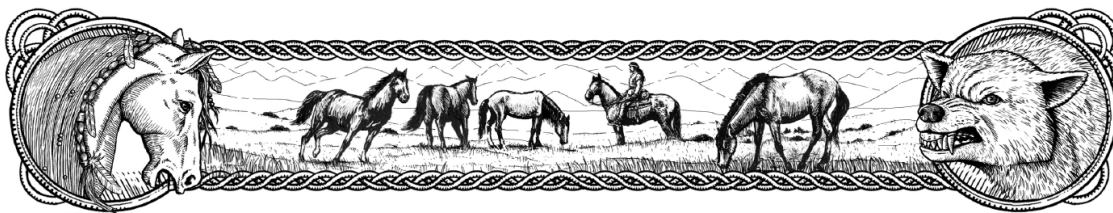
Drjámen

Krom toho že ve skřetíu táboře vojáci ovládnou slabiny nemrtvých (vezebný předmět, krystal), mohou se zde naučit i (teoreticky) základní nekromantské ZS Základní animace, Úprava těl nemrtvých, Pokročilá animace. Samozřejmě ne za účelem ožívování, ale za účelem výuky boje proti nim.

Sikrin-Rakla

Především je kromě samostudia z Vieenových děl studium na zdejší univerzitě prakticky jedinou možností, jak získat znalosti nutné k provozování nekromancie. Student získá přístup k základním nekromantským ZS (Základní animace, Úprava těl nemrtvých, Vetkávání ozvěn). Další ZS jsou dostupné po zasvěcení do frakce (odpovídá zkoušce pro mistrovské povolání z DrDII:Hry mocných).

Po prvním výcviku na univerzitě dokáže nekromant snížit náklady surovin na oživení animovaného nemrtvého o 5, po třetím o 10 a po pátém výcviku se zvedá hranice jeho vlivu automaticky o 1.



Krom Nekromanta lze na univerzitě studovat povolání Mág a Alchymista.

Ledové katakomby

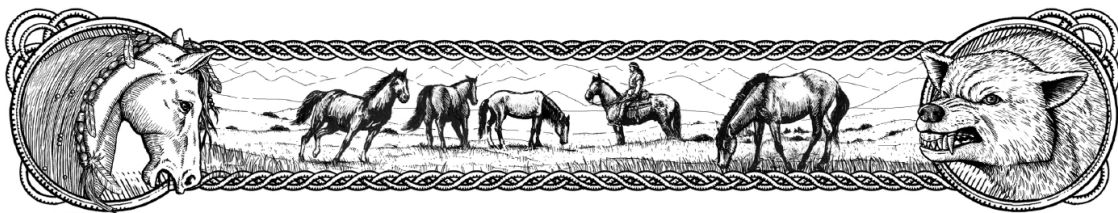
Krom toho že v podstatě jen praxí zde lze získat ZS Specializace na zombie a ZS Specializace na ghúly, získá výcvikem v Ledových katakombách postava po roce praxe nadání na přípravu těl zombií a ghúlů a boj s nimi. Kostnice

Krom toho že v podstatě jen praxí zde lze získat ZS Specializace na kostlivce, získá postava po roce praxe v Kostnici nadání na přípravu těl kostlivců a boj s nimi.

Uzel rudých řek

Smrtonoš v Uzlu rudých řek může získat dovednost zacházení s ilkamity (přidává se mu do charakteristiky). Hráč může tuto dovednost přiřadit libovolnému z povolání Nekromant, Vědmák, Válečník, Ničitel.





Pařáty

Po výcviku v Pařátech obdrží nekromant slevu na vyčerpání 2 při vyvolávání a slevu 1 při ovládnutí vodních nemrtvých MB. Pyramidy na Šakatánu

Krom toho že v podstatě jen praxí v pyramidách lze získat ZS Specializace na mumie, získá postava po třech praxe výcviku nadání na přípravu těl mumií a boj s nimi.

Nekromantická univerzita na Hoře dvou zkoušek

Po zániku království na Yrakanu představuje Hora dvou zkoušek, s výjimkou samostudia z Vieenových děl, prakticky jedinou možnost, jak získat znalosti nutné k provozování nekromancie. Student získá přístup k základním nekromantským ZS (Základní animace, Úprava těl nemrtvých, Vetrávání Ozvěn). Další ZS jsou dostupné po zasvěcení do frakce (odpovídá zkoušce pro mistrovské povolání z DrDII:Hry mocných).

Po prvním semestru (výcviku) se zvedá limit počtu nemrtvých o 1, po třetím semestru má nekromant při ovládnutí nemrtvých ze Stínového světa výhodu velikosti 2, po pátém semestru se zvedá hranice jeho Duše automaticky o 1, ovšem postava získává charakterovou ZS Vůle Moarty (uplatní se, pokud postava koná přímo na příkaz Rady mocných nad smrtí. Pokud o odolání takového příkazu je automaticky nepřesný).

Krom Nekromanta lze na univerzitě studovat povolání Mág a Alchymista.





Postupy při hře

3	Nemoci	27
3.1	Šapat pustník	
4	Oživování nemrtvých bez pomoci nekromanta	28
4.1	Pasivní nekromancie	
4.2	Les dávno mrtvých	
4.3	Pláně děsu	
5	Látky a předměty	30
5.1	Kovy a drahokamy	
5.2	Rostliny	
5.3	Chemikálie	
5.4	Předměty	
5.5	Implantáty	
5.6	Zvláštní místa	
5.7	Organizace	

3. Nemoci

Šapat pustnik

Choroboplné zárodky, které pocházejí z rozkládajících se těl, přetvořené působením magického pole, jsou příčinou vzniku záludné nemoci. K nákaze může dojít při manipulaci s mrtvolami, při fatálním neúspěchu v rámci ožívání nemrtvého, šíří ji ovšem také animovaní nemrtví obdaření patřičnou kombinací ozvěn prvků. Šapat pustnik je choroba bolestivá, odporná a smrtící. V době 4–6 dnů po nakažení se objeví první příznaky: na těle se objeví několik, na dotyk citlivých, tmavých skvrn. Těchto míst bude přibývat a po dalších 4–6 dnech se z nich stanou vředy, plné hnisu. Tou dobou se už obdobné vředy mohou objevovat i v trávícím a dýchacím traktu zasaženého tvora. Největší bolest ovšem nemocný zažívá v okamžiku, kdy vřed praskne a potom ještě po několik dalších dnů. Zhruba v polovině případů se na tomtéž místě objeví vřed nový, jinak tam zůstane navždy jizva. Nakažená postava umírá nejčastěji tak, že se jí vytvoří vřed v hrtanu či v trávící trubici, takže nemůže dýchat, resp. přijímat potravu, nebo na další nemoci, které do těla proniknou skrze otevřené rány.

Při dlouhodobém styku s mrtvými nebo se použije nástraha první stádium (Tělo, síla 5 (6 jde-li o nákazu skrze implantát), první stádium / nic). V prvním stádiu, které propuká 4-6 dní po nakažení, obdrží postava každý den tělesnou jizvu o velikosti 1 – bolestivé vředy. Pokud se postavě podaří vyléčit všechny takto způsobené jizvy před vypuknutím dalšího stádia, je postava vyléčena.

Další stádium vypukne za dalších 4-6 dní (Tělo, síla 7, druhé stádium/vyléčení). Postava obdrží každý den tělesnou jizvu o velikosti 1 – bolestivé vředy; duševní jizvu o velikosti 1 – chronická bolest a vlivovou jizvu o velikosti 1 – odporné vředy. Pokud se postavě podaří vyléčit všechny takto způsobené jizvy + jizvy z prvního stádia před propuknutím stádia posledního, je postava vyléčena.

Třetí stádium nastává po dalších 4-6 dnech (Tělo, síla 7, třetí stádium / vyléčení). Všechny jizvy, které postava získala v předchozích stádiích, se již nadále nedají léčit. Navíc stále přibude postavě každý den 1 tělesná, duševní a vlivová jizva (taktéž neléčitelné). Pokud si již postava nemůže další jizvu připsat, umírá/zešílí z bolesti/je vyhnána mimo civilizaci – jinými slovy je vyřazena ze hry. Pokud postava přežije ve třetím stádiu tři dny, podařilo se jí nad nemocí zvítězit a symptomy ustoupí. Jizvy lze následně léčit dle obvyklých pravidel, kromě jizev na vlivu – postava je nadosmrti znetvořena.

4. Ožívování nemrtvých bez pomoci nekromanta

Pasivní nekromancie

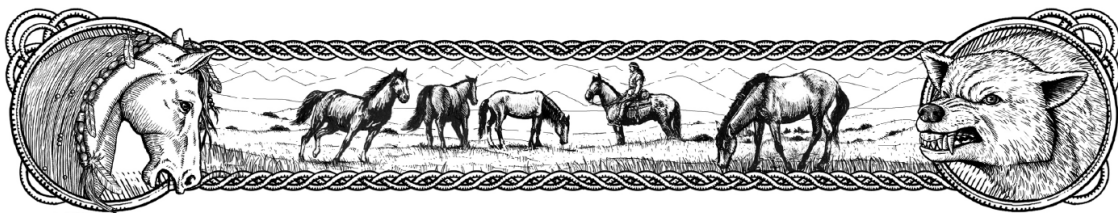
V mnoha případech dochází k tomu, že nemrtvý není oživen záměrně, ale například díky přítomnosti vlivu mocných nemrtvých myšlenkových bytostí (mlha, smrtka a pod) nebo vlivem koncentrace enormního množství negativních emocí (bitva o Marellion).

Takoví nemrtví jsou obvykle slabší. Neobsahují ozvěny prvků (pokud se zaživa nejednalo o magiky – pak přiřad' kombinaci ozvěn podle druhu magie, kterému se postava zaživa věnovala), jejich těla neprodělala žádné úpravy a mají jen ty nejzákladnější schopnosti, nebo dokonce nemají schopnosti vůbec. Často se tedy jen bezcílně potulují kolem a reagují jen na akce mířené přímo proti nim. Vazebné předměty mají obvykle jen nouzové (zbraně, prostý prsten). Pokud je vazebným předmětem zbraň, nemrtvý s ní automaticky umí bojovat. Pokud z nějakého důvodu má oživený u sebe vhodný šperk, je – podle charakteristiky (pasivně) oživující bytosti – šance, že nemrtvý bude mít počet ozvěn až do výše charakteristiky oživujícího.

Pasivně oživení nemrtví mají sice vazbu pouta (velikosti 2) k bytosti, jejíž vliv je oživil, neumí ji však použít a nemohou se vyčerpávat jinak než ze své sudby. Některé bytosti se schopností pasivní nekromancie, však dokážou toto pasivní pouto přeměnit na pouto aktivní (smrtka se například může pokusit zmocnit vůle nemrtvých, kteří kolem ní samovolně povstávají) – dále se ovšem uplatňují základní pravidla pro pomocníky (platba, oslabování pouta apod.).

Les dávno mrtvých

Nemrtví v Lese dávno mrtvých se od běžných nemrtvých v mnohém odlišují. Zásadní rozdíl je v tom, že kletba věžní v mrtvých tělech i duše jejich majitelů. Můžeme tedy hovořit o jakési přírodní formě giabů (byť omezené stavem tělesné schránky, která je mnohdy extrémně poničena). Nemrtví se mohou pohybovat pouze



v rámci hvozdu, už při jeho okraji se pro ně veškeré činnosti stávají náročnými. Obvykle obsahují značný počet ozvěn, jejich těla však z logických důvodů nejsou upravena (ve většině případů – viz modul).

O lesních mužích uvažujte jako o mumiích-giabech s dušemi marellionských velitelů, opět s volitelným množstvím náhodných kombinací ozvěn prvků. Pro účely získávání pomocníků uvažujte marellionské nemrtvé jako pomocníky, jejichž Pouto využívá sám hvozď – proto je třeba takové pouto nejdříve zlomit.

Všichni nemrtví v Lese dávno mrtvých mají oproti běžným formám, které může například vytvořit nekromant všechny hranice vyšší o 2.

Pláně děsu

Zde nejde o animované nemrtvé, ale o nemrtvé myšlenkové bytosti (z nichž některé ale ovládají pasivní nebo i aktivní nekromancii). Řád světa byl na Pláních děsu porušen natolik, že zde stále dochází k jevům, popsaným v hlavním textu modulu.



5. Látky a předměty

Kovy a drahokamy

Stříbro

Vyčerpání proti akci vedené zbraní (ale i předmětem, např. řetězem) je pro nemrtvé o 1 vyšší, je-li ze stříbrné slitiny, je-li z čistého stříbra, pak dokonce o 2. Po dobu dotyku s čistým stříbrem jsou nemrtví Neschopní (při zásahu jsou pak neschopní v daném kole).

Agiaron

Tyto drahokamy jsou zhruba stejně vzácné jako diamanty, vzhledem ke svým schopnostem je ale na trhu, obzvláště pak černém, jejich cena podstatně vyšší. Již lze vytvořit jen, pokud je jako vazebný předmět použit agiaron. Agiaron v roli vazebného předmětu navíc poskytuje nemrtvému i další výhody (viz texty o nekromancii) a funguje jako arcikam.

Rostliny

Lima

Sklizeň: po celý rok

Použitelná část: výtrusy

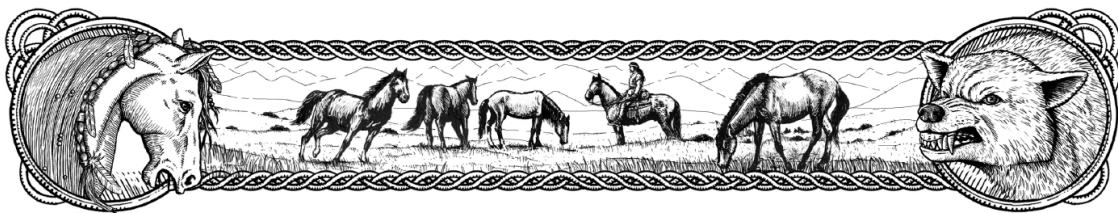
Výskyt: Podzemní říše

Cena: 5 grošů jeden košík.

Výroba: 3 suroviny

Ze sušených hub Lima lze vyrobit kadidlo použitelné pro hlubokou meditaci. Pod vlivem kadidla (jedna dávka vystačí na hodinu) je snazší provozovat autosugesci a magické léčení ilkamity. Postava dýchající celou hodinu výpary kadidla má postava následující hodinu slevu na vyčerpání 1 při překonávání bolesti, odolávání magickým nemoce a léčení ilkamity.

V přírodní formě jsou výpary hub Lima silné halucinogenní a paralyzující nástraha: Výpary (Tělo, síla 4, paralýza / malátnost nástraha Halucinace Lima). Halucinace (Duše, síla 6, Silné halucinace / snížené periferní vidění (*nepřesně* na všechny fyzické akce)).



Baswa vílí

Sklizeň: rozkvet až ploden

Použitelná část: listy, stonek

Výskyt: pláně a stepi

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 5 surovin

Postava, která vypila odvar z baswy, získá slevu na vyčerpání ve výši 1 při boji s nemrtvými myšlenkovými bytostmi a při odolávání účinkům prokletí. Je také jediným známým prostředkem, který spolehlivě léčí symptomy nemoci šapat pustnik. Pokud léčitel použije na jizvy způsobené šapat pustnikem obklad z baswy, stačí, když při úspěšné zkoušce léčený utratí tři zdroje namísto obvyklých pěti. Baswa je návyková (síla 4, tělesná jizva úrovně 2 / slabost).

Bleštivec zlatý

Sklizeň: větrnec až deštěn

Použitelná část: kořen, stonek

Výskyt: husté subtropické lesy

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 5 surovin

Na postavu, která vypila odvar z bleštivce, nepůsobí zvláštní schopnosti animovaných nemrtvých získaných pomocí zvláštní schopnosti Ozvěny prvků.

Bolehlav storabský

Sklizeň: žluten až traven

Použitelná část: květy

Výskyt: horské louky

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 1 surovina

Žvýkáním rozemnutých květů bolehlavu lze léčit jizvy způsobené zvláštní schopností Odsávání života.

Česnek

Sklizeň: chlazen až novorost

Použitelná část: cibule

Výskyt: suché kopcovité oblasti

Dovednost: -

Výroba: -

Jeden sněžený stroužek česneku celkem spolehlivě odvrátí slabší upíry od jakéhokoli kontaktu

s danou osobou (rychlý vlivový jed, síla 7, Neschopnost / malátnost).

Děvanka jediná

Sklizeň: chlazen až rozkvět

Použitelná část: květy, kořen

Výskyt: Dragavei

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 3 suroviny

Šaman získá po sněžení drti z kořene slevu 1 na vyčerpání při vstupu do snového světa. Kořen děvanky je ale mírně návykový (síla 2, celková slabost, mžitky před očima / únava).

Chemickým zpracováním květů v laboratoři lze vyrobit jed žluté barvy, bez chuti, mírně páchnoucí zkaženinou, který působí v krvi. Takto lze za cenu 3 surovin připravit kontaktní jed i bez příslušné vyhrazené dovednosti.

Exis drobný

Sklizeň: novorost

Použitelná část: listy

Výskyt: mokřady, podmáčené louky, Dragavei

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 3 suroviny

Z extraktu této byliny se vyrábí smrtící temně modrý jed bez chuti a bez zápachu, který se musí požit. Takto lze vyrobit jed se silou maximálně o 2 vyšší než je hranice Duše postavy. Za každý stupeň síly nad hranici Duše musí ovšem postava zaplatit 3 suroviny navíc.

Jasmínek požehnaný

Sklizeň: ovocen až chlazen

Použitelná část: celé rostliny

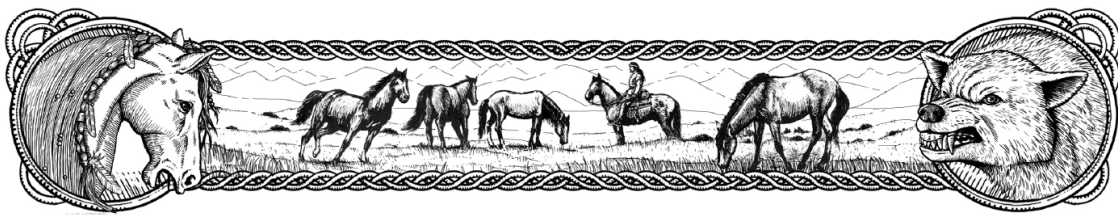
Výskyt: louky

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: -

Pokud byl po smrti nebo krátce před ní na kůži zesnulého rozetřen svazek jasmínku, není možné jeho tělo ani kostru oživit pomocí animačního rituálu.





Salíca jeskynní

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: stonek

Výskyt: jeskyně Podzemní říše s vysokou vlhkostí vzduchu, Dragavei

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 1 surovina

Výtažek ze stonků salíci je bezbarvý, silně aromatický a po rozmíchání v alkoholu působí jako anestetikum (rychlý tělesný jed, 1 surovina na 1 stupeň síly, narkóza / otupělost). Zejména ale zpomaluje rozklad těl – rakve napuštěné výtažkem dokážou zpomalit přirozené tempo rozkladu až pětinasobně, balzamovací roztok, vyrobený ze salíci a několika druhů solí, dokonce až desetinásobně.

Sluněčka jarní

Sklizeň: větrnec až chlazen

Použitelná část: lodyha, květy

Výskyt: úbočí kopců, vrchoviny

Dovednost: -

Výroba: -

Nemrtví v okruhu deseti metrů od postavy, která má na svém oblečení pověšen usušený svazek sluněčky, musí čelit výzvě (rychlý vlivový jed, síla 5, postih chabě na jakékoli akce / malátnost).

Spánek černý

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: nižší patra Podzemní říše (přibližně od hloubky tří set metrů)

Dovednost: vědmácká zběhlost

Výroba: -

Postavu, která sní nakrájený svazek čerstvého spánku (nemá prakticky žádnou chuť), nejsou animovaní nemrtví schopni jakýmkoli způsobem zachytit a registrovat. Je pro ně zkratka neviditelná. Pokud na nějakého nemrtvého postavu zaútočí, jsou všechny akce tohoto nemrtvého nepřesné, jakmile se ale postava stáhne, nemrtvý o ni znovu zcela přestane jevit zájem. Tento efekt trvá asi hodinu.

Ščágle zelená

Sklizeň: ploden až novorožost

Použitelná část: listy

Výskyt: stojaté vody v mírném pásmu

Dovednost: vědmácká zběhlost

Výroba: 5 surovin

Postava, která se na prsou potřela masť ze svazku ščágle, získá Nezranitelnost (částečná, všechny prokletí, ale i požehnání směřované na postavu jsou automaticky nepřesné). Tento efekt trvá do nejbližšího soumraku nebo úsvitu.

Thalionova koruna

Sklizeň: chlazen

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: tropické lesy

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 7 surovin

Má zcela shodné účinky a použití jako baswa vílí, návyk u ní ale není tak silný ani nebezpečný (síla 3, tělesná jizva úrovně 1 / mírná slabost). Nefunguje na léčení nemoci šapat pustnik.

Umbrja dusna

Sklizeň: kliden až rozkvět

Použitelná část: květy

Výskyt: horské stráně

Dovednost: omamné látky

Výroba: 2 suroviny

Bude-li šaman vdechovat vůni z umbrje, získá zběhlost na vstup do snového světa. (aktivace: 1 Tělo) Tento efekt je okamžitý (tj. musí se nadechnout při samotné akci nebo těsně před ní).

Yrra trnitá

Sklizeň: větrnec až chlazen

Použitelná část: květy, listy, nat'

Výskyt: vlhká vřesoviště, jehličnaté lesy, Dragavei

Dovednost: lektvary a jedy

Výroba: 2 suroviny

Ze svazku yrry se dá vyrobit jedna dávka bezbarvého jedu bez chuti a zápachu, který se musí požit. Na 1 stupeň síly jsou potřeba 2 suroviny. Oproti normálním jedům nemá slabinu.





Byliny proti myšlenkovým bytostem

Kalymora nižší

Sklizeň: první polovina zelence

Použitelná část: květy

Výskyt: palouky listnatých stromů

Tato drobná bylina s bílými květy účinkuje proti všem animovaným nemrtvým.

Rdasť Démonův

Sklizeň: zelenec až traven

Použitelná část: stonek

Výskyt: pláně v mírném a subtropickém pásmu
Rdasť je vyšší, asi čtyřiceticentimetrová bylina s velmi malým, hnědočerným květem. Účinkuje proti přízrakům, widmojům kvílícím, lodím duchů, přízračnému drakovi, spektrám, zlodějům duší, zmorám a stínům.

Třešť an hadí

Sklizeň: novorost až rozkvet

Použitelná část: kořen

Výskyt: savany, louky subtropického pásu

Třešť an hadí je divoce rostoucí bylina, vysoká asi dvaceti centimetrů. Její květy jsou jasně žluté s rudým okrajem. Působí na bruxy, ithrany, naraky, orghise, požirače duší, graveiry, trhany a temné vlky.

Twamba nalima

Sklizeň: úmor

Použitelná část: listy bez ostnů

Výskyt: pouště, suché kamenité oblasti

Twamba nalima je vzácně se vyskytující kaktus s drobnými, asi půlcentimetrovými ostny. Kvete nádhernými bleděmodrými květy. Zraňuje sekače, rytíře zkázy, fexty a smrtky.

Chemikálie

Temné lektvary

Ve vytváření temných lektvarů jsou mistry esencialisté. Základem pro ně jsou běžné lektvary, které dokáže vyrábět mastičkář, lupič, šaman, nebo alchymista, jejich efekt je však značně posílen použitím přísad z myslících tvorů. To s

sebou však také nese značné riziko při jejich požívání. Pro jednotlivé příklady posílení, viz níže.

S požitím každého lektvaru je spjata následující nástraha:

Stín smrti

Efekt: požití temného lektvaru, rychlý tělesný jed, síla 1, efekt stínu smrti/nic

Rozsah: jedinec

Cílová vlastnost: Tělo

Síla: síla implantátů + počet temných lektvarů, požitých od posledního slunovratu/rovnodennosti - hranice Těla

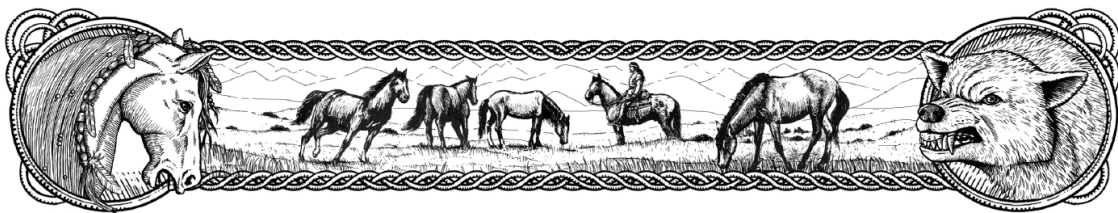
Účinek: Efekt Stínu smrti / nic

Mastičkářovy lektvary

Síla mastičkářových lektvaru je v temné variantě dvojnásobná. Použití dodatečná ingredience tedy zdvojnásobí počet zdrojů, které lektvar doplňuje. Mastičkářovy temné lektvary ve formě masti navíc umožňují léčit, byť s omezením i nemrtvé - kostlivci získají 1 zdroj za každé 4 zdroje z masti, zombie, ghúlové a mumie pak 1 zdroj za každé 2 z masti, giabové a upíří plný počet. Alchymistovy elixíry Alchymista smí vyrábět temné elixíry jen, pokud ovládá ZS Esence smrti. Takové elixíry umožňují používat kruté manévry (za 15 surovin), udílí však s každým použitím tělesnou jizvu o velikosti 1. Temný elixír může mít i dlouhodobý účinek (ovládá-li alchymista současně ZS Posílení elixíru), pak ale udílí při požití další jizvu, ta je přímo spjata s fungováním lektvaru a a její vyléčení nejen že stojí dvojnásobek zdrojů, ale především jejím vyléčením přestane elixír fungovat.

Temné elixíry mají jedno velké omezení, krom toho že síla nástrahy Stínu smrti je u nich 2, tak k jejich aktivaci musí být požitá negativní emoce, kterou se elixír živí. Použití takových schopností tak musí mít přímé negativní následky (nikoli tedy léčení, nebo pomáhání, ochrana před živlem, šípem atp), jako je zranění někoho, projevení hněvu, agrese, zastrašení.





Závan hor

Druh: mastičkářův lektvar

Suroviny: 1

Účinek: negace efektu vysokohorského pobytu pro jeden den

Efekt: Tento masově vyráběný lektvar umožňuje vyhnout se vysokohorské nemoci z řídkého vzduchu (nezískávají žádný postih), která na Šakatánu hrozí. Esencialisté jej míchají skutečně ve velkém, existuje v několika chuťových variantách, nebo jej koncentrovaný (2 suroviny) přidávají do jakéhokoli jídla. Ke každé dávce stačí skutečně malé množství, jen několik kapek.

Dech hor

Druh: mastičkářův lektvar (temný) Esence: plíce myslící bytosti Suroviny: 3 Síla stínu smrti: 1 Efekt: negace efektu vysokohorského pobytu pro deset dní Jedná se o temnou variantu Závanu hor. Doba působení lektvaru je desetinásobně prohloužena. Dech čakanera Druh: Alchymistický elixír (temný) Esence: plíce a krev čakanera, nebo bytosti navyklé na vysokohorské prostředí Suroviny: 5 Síla stínu smrti: 3 Efekt: negace efektu vysokohorského pobytu do další rovnodennosti/slunovratu. Nejsilnější verze lektvaru pro pobyt na Šakatánu.

Lektvar nového zrození

Druh: alchymistický elixír (temný) Esence: krev jedné myslící bytosti Suroviny: 15 Síla stínu smrti: 1 Efekt: Lektvar sníží nakumulovanou sílu stínu smrti o 7. Udílí však jizvu velikosti 1. Lektvar nového zrození je zatím jediný známý, skutečně účinný způsob jak se bránit vedlejším účinkům implantátů, tetování a temných lektvarů. Za cenu udělení neléčitelné jizvy velikosti 1 na libovolném (určuje esencialista) zdroji se sníží nakumulovaná síla Stínu smrti o 7. Jizva je neléčitelná až do dalšího slunovratu /rovnodennosti.

Lektvar šedého pláště

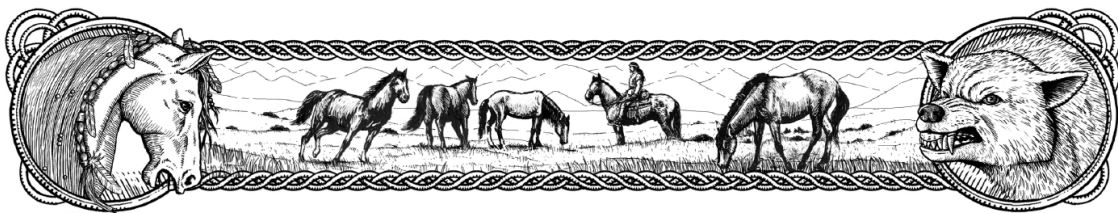
Druh: alchymistický lektvar (temný) Esence: mozkomíšní mok jedné myslící bytosti Suroviny: 5 Síla stínu smrti: 1 Efekt: Snižuje nebezpečí projevení stínu smrti u implantátů/tetování. Lektvar šedého pláště slouží k utlumení odmítavé reakce těla na implantáty. Síla implantátu, pro účely efektů stínu smrti (lektvar má obvykle podobu masti a nanáší se na místo kde je implantát připevněn) je do dalšího slunovratu/rovnodennosti rovna 1. Lektvar má vliv i na tetování, nepočítá se však na každé z tetování zvlášť ale (dle úvahy vypravěče a rozsahu tetování) celkově.

Lektvar zpětné přeměny

Druh: Alchymistický elixír Základ: žabí krev Suroviny: 5 Efekt: Jedná se o světle červenou kapalinu, chutnající téměř nezatelně nakysle, která je cítit slabě spáleninou. Po vypití lektvaru se na následující 2 aldeny (alden = 10 dní) zastaví proces přeměny osoby na skřeta, a je v jakékoliv fázi. Vzácně se však postavě muže snížit hranice těla o 1. Způsob výroby je znám pouze nekromantům v (Novém) Umrlčím království.

Metamorfující jedy

Základ: Zvířecí krev Druh: Alchymistický elixír Cena: 5 surovin Efekt: Jedná se o zvláštní druh elixírů, které se do těla dostávají krví. Ta část těla, již jed zasáhl, změní svůj vzhled podle toho, jaká krev je základem elixíru. Následky působení elixíru se obvykle projeví jako postihy (velmi často *nepřesně* a hloupě), vzácně manévry zdarma k některým činnostem (*mocně* na úder rukou proměněnou v medvědí tlapu), může jít dokonce i o neschopnost, nebo nemožné činnosti (např. rukou zasaženou jedem z krve orla nelze bojovat mečem). Přitom efekt může být zároveň, jak negativní, tak pozitivní - hlava proměněná v tygří mordu není použitelná pro vyslovování



zaklínadel, ale naopak vhodná pro zastrašení nepřítele. Tajemství výroby metamorfujících jedů se díky Nekromantické hanze dostalo i do civilizovaných končin a umí je tak vyrábět i několik alchymistů ve větších městech dálav či Lendoru. Jedná se o tmavě červenou kapalinu s nasládlou chutí, bez zápachu.

Upravená strava v Novém Sarindaru

Strava podávaná “zdarma” v Novém Sarindaru postupně připravuje tělo na budoucí animaci. Předcházel-li bezprostředně smrti alespoň rok pravidelné konzumace, bude se tělo rozkládat desetkrát pomaleji než by mělo, jeho kapacita ozvěn se zvýší o 1 a automaticky získá jednu z tělesných úprav posílená konstituce, magická tkáň, nebo vyztužená kůže. Je zde velmi malá šance, že oživený nemrtvý (ale pouze ghúl) bude ovládat některou ze schopností, kterou měl zaživa (danou charakteristikou bytosti). Negativní jevy stravy zatím nejsou známy, což ale neznamená, že neexistují.

Půda z Garsumu

Zem z místa zasvěceno Mauril, paní věčného spánku a zapřísáhlé nepřítelkyně nemrtvých má na ně zhoubný vliv. Místo poprášené hlínou je pro nemrtvé svaté, pokusy vstoupit na ně jsou pro ně nemožné, pokud jsou jí poprášení (alespoň hrstí, případně více u silnějších bytostí) ztrácejí schopnost používat manévry. Jedná-li se o animované nemrtvé hrozí u nich přetržení Pouta k nekromantovi: Odříznutí (duše, síla 6, přerušení Pouta / nic). Půda z Gasrunu je téměř nedostupná pro kohokoliv jiného, než členy Mauriliny církve, využívá ji zejména frakce Věčná smrt.

Předměty

Čidlo na odhalení neviditelných bytostí

Čidlo je velice komplikovaným a zatím stále magickým předmětem, který vyžaduje pečlivé opatrování a údržbu. Je poměrně těžký a mimořádně citlivý na otřesy – při jakémkoliv převozu je vysoká šance, že se trvale poškodí (hod na tělesnou výzvu Převoz provádějte každý den s ohrožením podle kvality cesty). Navíc neviditelného přímo neodhalí, pouze oznámí jeho přítomnost v okruhu hradiště (či lze okruh uměle snížit) kolem přístroje houkáním a blikáním. Takováto čidla jsou nainstalována např. na ostrově Urka, u bran větších měst nebo ve velkých pokladnicích.

Stafien

Základ: lintirová hůlka Hůlka používaná k sesílání nekrorcismů (viz kapitola Dusnari v hlavním textu). Nekrox Základ: malachit Malachitový jehlan používaný k sesílání nekrorcismů (viz kapitola Dusnari v hlavním textu).

Pláště svítání, poledního jasu, soumraku a půlnoční temnoty

Základ: kvalitní barvené plátno Tyto pláště se v dnešních dobách vyrábějí prakticky jen na Aeri raikenu v Oblačném městě, odkud se čas od času dostanou na Taru či Lendor. Jedinou výjimku tvoří Sarindar, kam tajemství jejich výroby proniklo. Každý typ pláště má čtyři vlastnosti.

- Nezranitelnost jedy, slepotou, prokletím a zesilováním strachu.
- Sleva na vyčerpání 1 při odolávání následkům (magickým i magickým) působení živlů vzduchu, ohně, země, vody.
- Sleva na vyčerpání 1 při odolávání následkům vedra, chladu, vichru a zemětřesení.





- Poslední, aktivní vlastnost, se liší plášť od pláště:
 - i. Zklidnění mysli (sleva na vyčerpání 2 při snaze se soustředit).
 - ii. Vylepšený zrak (poskytuje vyhrazenou dovednost Vidění za šera).
 - iii. Vnímavost k přírodě (poskytuje ZS Zálesák, při použití dovednosti Přežití v přírodě: hledání jídla se bere jako Lovce na úrovni 3 (nebo o 3 výše, je-li Lovcem))
 - iv. Unikání pozornosti (Poskytuje ZS Průzkumík, při použití dovednosti Přežití v přírodě: Skrývání v divočině se bere jako Lovce na úrovni 3 (nebo o 3 výše, je-li Lovcem)).

Prsteny přízraků

Základ: zlato a stříbro Prsteny přízraků poskytují svému majiteli nezranitelnost nemagickými zbraněmi, chrání tak nekromanty v bitvách před zbloudilými šípy, nebo dost šílenými válečnickými, aby prorazili kordony nemrtvých až k nim. Každý typ prstenu dále poskytuje nezranitelnost vůči jednomu z těchto činitelů – jedy, paralýza, slepota, prokletí nebo zesilování strachu. Každý typ má ale i nevýhodu - pokles jedné z hranic o 3. V tomto výčtu platí stejné pořadí jako u imunit: Duše, Tělo, Tělo, Tělo, Vliv. Výhody i nevýhody začnou účinkovat až po jedné hodině soustavného nošení prstenu a rovněž tak až jednu hodinu po sundání účinkovat přestanou. Způsob výroby je znám pouze nekromantům v (Novém) Umrlčím království. I mezi nekromanty jde o ceněné relikvie, byť jich postupně přibývá.

Třináctipá hvězda

Základ: zlato a diamant Ten, kdo nosí na těle tento magický předmět, je chráněn proti všem účinkům renorské padoucnice, především pak proti teleportaci do místa rituálu v Kharově

sídle. Způsob výroby je znám pouze nekromantům v (Novém) Umrlčím království. Široki Základ: zbraň, viz hlavní text Tyto zbraně dávají majiteli možnost použít zdarma manévr velmi *mocně*. Zároveň se však jejich majitel bude chovat tak, že bude přednostně útočit na ty účastníky boje (přátele i nepřátele), kteří budou viditelně krváčet. Způsob výroby je znám pouze nekromantům v (Novém) Umrlčím království.

Braghinské talismany

Tyto talismany umožňují svým majitelům létat. Jedná se o kouzlo magie vzduchu schopné unést svého majitele (jako se ZS Síla vichřice a ZS Síla meluzíny), použitelné ovšem jen jako prostředek na létání.

Unikátní předměty

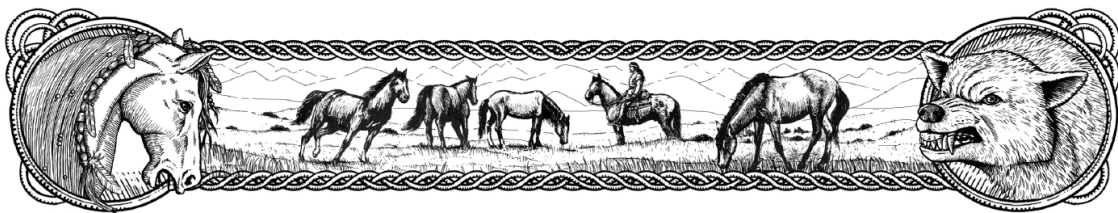
Předměty z dílny na Aeri raikenu

Ačkoliv je jejich účel a účinek velice rozmanitý, mají tyto kouzelné předměty jednu společnou vlastnost. Jejich tvůrci do nich vždy pojistku proti zneužití postavami narušujícími Řád světa. Podle dosaženého stupně záporné tvárnosti (podle úvahy Vypravěče) utrpí zlá postava (bráno podle tvárnosti), která se artefaktu dotýká (neplatí pro zásah), ztrátu jednoho zdroje Duše.

Drahokamy z katedrály na Aeri aneis

Drahokamy posvěcené bohy v katedrále v Oblačném městě mají podobnou moc jako dračí přezky Ar-Khenoru. Přestože způsob jejich vzniku je odlišný, počítáme je pro účely této aplikace mezi unikáty. Takovýchto drahokamů je mnohem méně než dračích přezek a jsou určeny především k ochraně při boji proti nemrtvým, ale i jiným ničitelům řádu světa. Například drahokam Třetí oko poskytuje uživateli vidění ve tmě (automatická činnost) a vyhrazenou dovednost Vycítění živých bytostí





(aktivace: 1 zdroj Vlivu) v rozsahu hradiště. Hvězda oblačného města zase činí majitele nezranitelným oslabováním a paralýzou, jejichž původci jsou nemrtví.

Barbarské a eldebranské zbraně proti nemrtvým

Nejčastěji budou pomáhat v boji proti animovaným (manévry zdarma) i myšlenkovým nemrtvým a poskytovat nezranitelnost nebo slevu na vyčerpání proti jejich schopnostem (jed, paralýza, zstrašování). Konkrétní charakteristiky necháme k dotvoření Průvodci.

Nekromantova kniha kouzel

V prastaré a nespočetněkrát opsané a na černém trhu šířené knize napsané samotným Veenem Nekromantem je kompletně popsán základní systém oživení animovaných nemrtvých. Geniální První nekromant zde popsal všechny kroky potřebné k oživení nemrtvého, základní úpravy těla a nejrozšířenější sadu kombinací ozvěn prvků (jedno, dvou a tříprvkové kombinace).

S pomocí Nekromantovy knihy kouzel může libovolná postava (musí být však schopna kouzlit a mít tedy úroveň Zaříkavače) oživovat nemrtvé a získává tedy vyhrazenou schopnost *Nekromancie*. Při jejím vykonání si přičítá úroveň alchymisty (i pokud nepodstoupila nekromantský výcvik), její akce jsou však vždy *nepřesné*.

Poznamenejme, že jelikož je kniha zakázaná a šíří se postupným přepisováním, je možné že konkrétní fragment knihy (nějaké úpravy, ozvěny, pokročilé části animace mumií atp.) budou ztraceny. Naopak je samozřejmě možné, že některý předchozí majitel knihy vepsal vlastnoručně objevenou kombinaci ozvěn (v Umrlčím království pravděpodobně už dlouho známou), či úpravu.

Klidná mysl

Čche Mingem sepsaný svazek, nyní povinné čtivo no Hoře dvou zkoušek, se věnuje meditačním praktikám a technikám uklidnění mysli. Pokud si postava denně přečte a vykoná několik technik, odříká množství mantr, získá ZS *Klidná mysl, bez aktivace, Duše*. Pokud z nějakého důvodu nemůže techniky vykonat, schopnost ztrácí a obnoví se až po tolika dnech vykonávání, kolik dní je nevykonávala (nejvíce však po dobu jendoho měsíce).

Schopnost umožňuje jednou za den ignorovat postihy za vyrušování, nebo ztížené podmínky při kouzlení a provádění mentálních praktik.

Prst Gorův

Stříbrný sart (zdarma *přesně*)

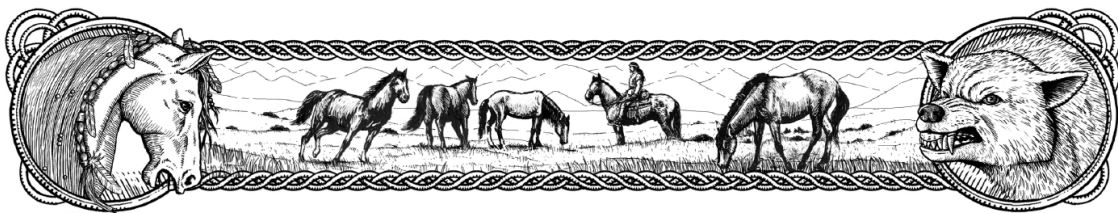
- kvalitní celostříbrná zbraň
- zdarma velmi *mocně* proti nemrtvým myšlenkovým bytostem. Postava může tento i ostatní manévry používat při boji s MB zdarma.
- Zasažená oběť čelí nástraze Paralýza (Tělo, síla 7, zvýšení náročnosti tělesných činností/ nic)
- Majitel může do jisté míry ovládat myšlenkové bytosti v rozsahu hradiště a to tak, že jim přikáže, aby všeho zanechaly a bojovaly přímo s ním. Tuto výzvu nelze neuposlechnout.
- Postava má slevu na vyčerpání proti magii mysli 1. Pokud je cíl/zdroj nemrtvá myšlenková bytost pak dokonce 2.

Střinač hlav

Lintirový obouručí meč (zdarma *přesně*)

- kvalitní zbraň
- zdarma velmi *mocně* proti animovaným nemrtvým, postava může tento i ostatní manévry používat při boji s animovanými nemrtvými zdarma.





- pokud způsobí jizvu animovanému nemrtvému, čelí ten nástraze Odříznutí (duše, síla 4, přerušení Pouta / nic)
- pokud někdo Stínačem způsobí závažné zranění jinému tvorů než nemrtvému, získá duševní jizvu Výčitky svědomí o velikosti 1
- Je-li nositelem bojovník na úrovni alespoň 3, ovládá zbraň jako by měl ZS Cit pro zbraň: Meče.
- Meč je rituální předmět s kapacitou 6 a schopností kumulovat zdroje při magických okamžicích. Tyto zdroje smí používat na tuto akci:
- útok ohněm proti nemrtvým (pouze proti nim), jako kdyby měl vyhrazenou ZS Dračí dech (2 zdroje)
- teleportace na místo v rozsahu hradiště (3 zdroje)
- stupuje nástrahu Vysílení (tělo, síla 4, ztráta tělesného zdroje / mírná únava)
- postava má slevu na vyčerpání 2 na odolávání zastrašování, paralýze a jedům.
- Kouzla magie myslí jejichž cílem je nositel jsou automaticky nepřesná a chabá.
- Kladivo je rituální předmět s kapacitou 10 a schopností kumulovat zdroje při magických okamžicích. Tyto zdroje smí používat na tyto akce:
- útok ohněm proti nemrtvým (pouze proti nim), jako kdyby měl vyhrazenou ZS Dračí dech (2 zdroje)
- vyčerpání při obraně proti magii (lze použít libovolný počet zdrojů)
- manévr *rychle* (nad limit počtu manévřů) (1 zdroj)

Blesk severu

Jednoruční vrhací sekera (zdarma *lživě*)

- kvalitní zbraň
- zdarma velmi *mocně* proti animovaným nemrtvým, postava může tento i ostatní manévry používat při boji s animovanými nemrtvými zdarma.
- po vrhnutí se vždy vrací do ruky majitele
- postavy s 8 zdroji těla, nebo kněží boha Kováře mohou vrhat sekera až do vzdálenosti hradiště
- způsobí-li jizvu animovanému nemrtvému, vyřadí všechny jeho kombinace ozvěn prvků až do dalšího magického okamžiku.
- Při zásahu zasažený čelí nástraze Poškození zbroje (tělo, síla 5, snížení kvality zbroje o 1 / nic)

Slepý lovec

Mohutné válečné kladivo (zdarma *mocně*).

- Kvalitní zbraň
- Nositel při každém útoku kladivem pod-

Solné kostky

Krom využití na vazebný předmět lze solnou kostku použít jako jednorázový rituální předmět s kapacitou 1. Pokud je kostka rozpuštěna, pokryje se do příštího magického okamžiku její okolí vrstvičkou soli. Odpočinek v takovém prostředí je vždy kvalitní.

Oko bouře

Sférický stvořený artefakt živlu je umístěn na vrcholu ústřední věže Chrámu myslí a má moc nad saly a počasím. Kde k tomuto artefaktu Čche ming přišel, zůstává záhadou

- Oko vytváří prostor o velikosti hradiště, kde nejuje nepříznivé vlivy počasí jako je vítr, déšť, sněžení, zemětřesení, nebo blesky.
- Každý vnější vliv, který Oko nepropustí do chráněné oblasti je zesílen a reflektován směrem ven.
- Za utracené zdroje Ducha Oko přivolá (dle přání povolavatele) jednu z bytostí elementů, tato bytost je podřízena sesilatel. Bytost může být kdykoli odvolána, sama ale zmizí v další magický okamžik.





Jen vzácně se může bytost pokusit vze-
přít (jako odolávání mágovu ovládnutí).
Pokud se jí to povede, nevrací se v další
magický okamžik do Stínového světa.

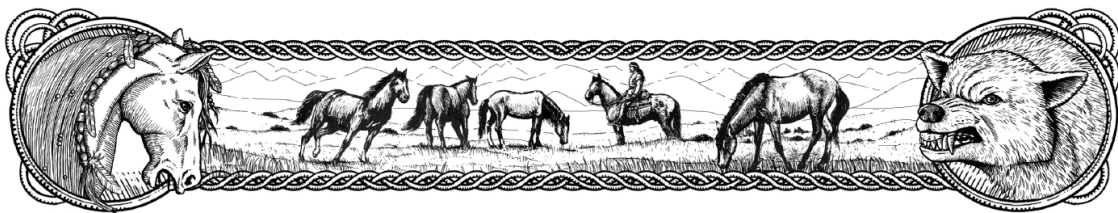
- 1 zdroj: Syn ohně, Dcera vzduchu,
Syn země, nebo Dcera vody
- 2 zdroje: Uk'dhwa, Uk'h'iuna,
Uk'patkak'uta, nebo
Uk'sak'numba
- 3 zdroje: D'hwa, H'iuna, Pat-
nak'uta, nebo Sak'numba
- Kromě těchto známých vlastností má
Oko bouře ještě několik, které jsou všem
krom Čche Minga utajeny:
 - Za cenu duševní jizvy o velikosti 3
je možné reflektované vlivy směro-
vat a zvolit tak směr větru, bouře,
či dokonce vyvolat zemětřesení.
 - Za cenu duševní jizvy o velikosti 3
je možné funkci Oka obrátit – pak
Oko přitáhne bouře a větry z okolí
do své bezprostřední blízkosti.
 - Za cenu duševní jizvy o velikosti 3
a zničení artefaktu je možné nejen
obrátit funkci artefaktu, ale několi-
kánásobně je i zesílit. V takovém
případě zasáhne okolí artefaktu ka-
taklyzmatické hurikány, vánice a
blesky. Samotný prostor o velikosti
vědmíny chýše kolem artefaktu je
však před těmito efekty chráněn.
 - Každý kdo v oblasti vlivu oka
stráví rovnodennost, nebo sluno-
vrat má, pokud tuto oblast opustí,
větší šanci že bude cílem nepřízně
živlů, náročnost všech akcí se v ta-
kovém případě zvyšuje o 1.

Torallova maska

Maska vyrobená z lebky jednoho z
nejmocnějších Torallových veleknězů 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 hranice těla, duše i vlivu. Pokud
masku sejme ve chvíli, kdy má méně než
2 zdroje jednoho typu, dostane přísluš-
nou jizvu velikosti 2. Pokud má více ji-
zev než je jeho hranice bez masky, na
místě se rozpadá v prach.
- Sejmutí masky uděluje tělesnou jizvu
velikosti 1 paralýza obličeje. Tuto jizva
lze léčit jedině pomocí opětovného na-
sazení masky, nebo kněžskou magií To-
rallových kněží.
- Majitel masky je schopen provádět zaří-
kávačská prokletí a požehnání jako zaří-
kávač s úrovní 6.
- Majitel masky je schopen lámat kouzla
na něj seslaná jako, kdyby měl úroveň
příslušných povolání 6, a to i kouzla roz-
sáhlá a velmi rozsáhlá,
- Nositel masky získává schopnost Toral-
lův hněv. Ta funguje jako smrtící magie
země, kde forma kouzla je otevírání
puklin v zemi po dupnutí majitele. Ma-
jitel platí každé vyvolání 3 zdroji Duše.
Pokud má být kouzlo rozsáhlé, platba
činí jizvu o velikosti 3. Kouzlo může být
i velmi rozsáhlé, pak je platbou jizva a
ovelikosti šest.
- Při setkání s kněžími jiných bohů (krom
Kylly) hrozí uživateli propadnutí do
stavu zuřivosti a útok na kněží bez
ohledu na situaci. Nástraha: Ztráta kont-
roly (Duše, síla 6, útok/nelibost).
- Majiteli masky klesne tělesná teplota
(bez negativního vlivu na jeho zdraví)
a trpí značnou nelibostí ke všem zdro-
jům tepla (oheň, pochodeň). Tělesná tep-
lota klesá neustále, po déle než roce sou-
vislého nošení hrozí při sejmutí silné
podchlazení.
- - Krom těchto společných vlastností
maska dle národy, povahy, rasy a
dalších vlastností majitele získá
další schopnosti, pro inspiraci ně-
kolik příkladů:





- Skřítek s hranicí vlivu alespoň 6 získá schopnost po zabití myslící bytosti přivolat do přírodní úrovně Uk'jak'atl.
- Trpaslík s hranicí těla alespoň 7 získá schopnost zregenerovat si každý magický okamžik jednu jizvu
- Divotvůrce získá schopnost vysávat magická zřídla a zvyšovat si tak vlastní libovolnou hranici do doby než si hranici sundá.
- Vojevůdci se zvýší hranice vlivu o 1 za každou úroveň tohoto povolání.
- Korull která si ji nasadí získá schopnost Torallův dotyk. Symbolické dotyky rukou takového kurulla trvají až do sejmutí masky, i pokud se její cíl od nositele vzdálí.
- atd...

Implantáty

Smrtonoši dovedli techniku vdajů (nahrazování smyslů viz modul FA) mnohem dál a dokážou nahrazovat části těl jejich mrtvými funkcemi ekvivalenty. Je zapotřebí mít na paměti, že udělení každého implantátu udělí operovanému tělesnou jizvu o velikosti 3. Implantát navíc, kromě pozitivních efektů, přináší i omezení.

S každým implantátem se snižuje kvalita odpočinku, zvyšuje nebezpečí propuknutí magické choroby, rozšíření stínu smrti a riziko odmítnutí implantátu. Efekty několika implantátů se navíc kumulují (viz text SŽ) Od dvou implantátů výše už k propuknutí magických chorob dochází několikrát za rok.

Nejčastěji využívané a nejvíce prozkoumané jsou implantáty končetin nebo vazebných krystalů do těla (v takovém případě nejde o nahrazování). S implantáty vnitřních nebo smyslových orgánů se experimentuje, jejich využívání ovšem není zdaleka tolik rozšířeno.

S každým implantátem se snižuje počet obno-

vených zdrojů při odpočinku o 1. Riziko propuknutí magické choroby se naopak o 1 za každý implantát zvyšuje.

Implantát sám je kvalitním nástrojem, kterému jde udělit jizva (a získat tak zdroje). Především pak implantát poskytuje možnost vetknutí ozvěn prvků (jedná se o mrtvou tkáň) a posílení činností, pro něž je implantát určen - obvykle zběhlost, vzácně mistrovství.

Cena implantátu se pohybuje od stovek do tisíců grošů. V této sumě je zahrnut jak samotný implantát, tak práce nekromanta, který implantuje a temné elixíry, které mají přijetí implantátu usnadnit. Ve skutečnosti však cena není nic, na co by se při implantaci příliš hledělo - možnost implantát získat je spíše otázkou postupu v organizaci smrtonošů, než majetku.

S každou implementací se smrtonoš vystavuje nástraze Stín smrti (stejná jako při požití temných lektvarů):

Stín smrti

Rozsah: jedinec Cílová vlastnost: tělo Síla: síla implantátů + síla temných lektvarů - hranice těla Účinek: Efekt Stínu smrti / celodenní slabost Efekt stínu smrti Projevy stínu smrti jsou různé, v mnohých případech ani nejsou pravidlového charakteru a připomínají pozvolno proměnu ve skřeta, postižený se však mění spíše v rozpadávající se zombie Mezi projevy stínu smrti patří sinalost, vypadávání vlasů a vousů, ztráta chuti a čichu, ztráta barvy oční duhovky, vypadávání chlupů, poruchy sluchu, odlupování kůže, snížená odolnost vůči nemocem, nespavost, poruchy regenerace, spontánní otevírání starých jizev, citlivost na světlo, ztráta barevného vidění, slabost, řídnutí kostí, náchylnost k magickým nemocem, necitelnost a ztráta hmatu, ztráta vidění, ztráta schopnosti regenerace, zranitelnost přímým světlem a svěcenou vodou, selhání vnitřních orgánů.

Jednotlivé symptomy se projevují v průběhu dlouhého období (několika let až něko-





lika desítek let), méně vážné symptomy odpovídají zhruba 5 bodům síly stínu smrti, vážnější symptomy 10-15. Lze je vyjádřit zejména jako běžnými prostředky neléčitelné jizvy na Těle, Duši nebo Vlivu nebo různé neschopnosti (zejména chabě a nepřesně na různé činnosti). V extrémním případě můžete přistoupit i ke snížení hranic nebo použití nástrah (např. selhání orgánů), které mohou mít za následek smrt.

Kromě stínu smrti musí smrtonoši ještě čelit nebezpečí odmítnutí implantátu:

Odmítnutí implantátu

Rozsah: jedinec

Cílová vlastnost: tělo

Síla: síla implantátu

Účinek: Efekt ozvěn se vykoná a následuje vypovězení činnosti implantátu / nic

Při implantaci také musí smrtonoš čelit zvýšenému riziku nákazy nemocí šapat pustník.

Každý implantát je unikátní dílo, proto zde (stejně jako u nekromancie) uvedeme pro představu několik typových šablon pro jejich vytvoření a následně některé konkrétní, skutečně aplikované implantáty.

Prst smrti

Síla stínu smrti implantátu: 1

Umístění: prst

Podoba: Prst kostlivce, ghúla, nebo zombie

Negativní efekt: -

Pozitivní efekt: kostlivec: Čche mingův prst (majitel pozná sever a směr k Nukalaku (přesněji k Nuj-Waj-Tien), zombie (schránka k uchování jedná dávky jedů, včetně kontaktních), ghúl (schránka k uchování choroboplodných zárodků, nebo kontaktního jedu na zámky)

Ozvěny prvků: -

Kostlivá ruka

Síla stínu smrti implantátu: 1-3

Umístění: předloktí až celá paže

Podoba: ruka kostlivce

Negativní efekt: Obvykle svalové křeče, slabosti, motorické problémy s druhou rukou. Snížení kvality spánku o 1.

Pozitivní efekt: Obvykle zběhlost při jedné konkrétní činnosti (boj, zručnost, nebo silové výkony)

Ozvěny prvků: Lze vetknout 1-3 kombinaci ozvěn prvků.

Nemrtvá ruka

Síla stínu smrti implantátu: 2-3

Umístění: předloktí až celá paže

Podoba: ruka zombie, nebo ghúla

Negativní efekt: Obvykle svalové křeče, návaly slabosti, motorické problémy s druhou rukou, možnost rozšíření choroby. Snížení kvality spánku o 1.

Pozitivní efekt: Obvykle zběhlost při jedné konkrétní činnosti (boj, zručnost, nebo silové výkony), vzácně mistrovství na specifickou činnost. Často se kombinuje s úpravou Jedovaté pařáty nebo Žhavý dotyk.

Ozvěny prvků: Lze vetknout 1-3 kombinaci ozvěn prvků.

Nohy mrtvých

Síla stínu smrti implantátu: 2-4 (za 1 nohu)

Umístění: nohy od kolene, nebo od kyčle dolů

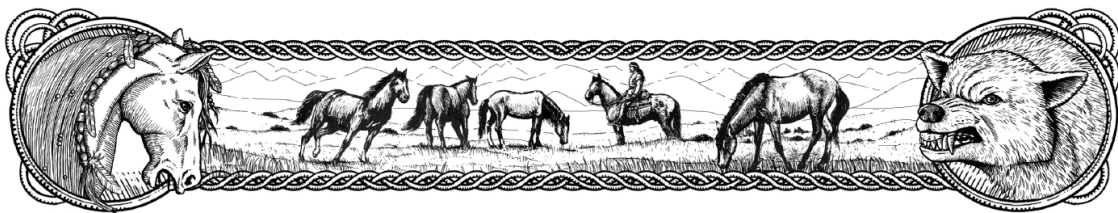
Podoba: noha ghúla

Negativní efekt: Obvykle svalové křeče, motorické problémy s (případnou) druhou nohou, možnost rozšíření choroby. Snížení kvality spánku o 1-2. Fantómová nemoc, necitlivost, impotence.

Pozitivní efekt: Obvykle zběhlost při jedné konkrétní činnosti, vzácněji mistrovství (rychlost, skoky, tichý pohyb. . .)

Ozvěny prvků: Lze vetknout 1-3 ozvěnovou kombinaci ozvěn prvků pro každou nohu.





Zdroj

Síla stínu smrti implantátu: 3+ 1-12 (1-12 za každého ovládaného nemrtvého)

Umístění: hrud' nebo lebka

Podoba: vazebný krystal

Negativní efekt: Propukání magických chorob, slepota, záchvaty kašle, epileptické záchvaty, selhání vnitřních orgánů. Snížení kvality spánku o 2-3.

Pozitivní efekt: Neustále spojení s nemrtvými s vazbou na krystal a to nad obvyklý limit. Zběhlost při ovládání nemrtvých vázaných na krystal.

Ozvěny prvků: Lze vetknout 1-4 ozvěnovou kombinaci ozvěn prvků.

PŘÍKLAD: Smrtonoš Niamor si nechal implantovat novou ruku, která mu dává zdarma manévr mocně při použití její ne skutečné síly a ZS Žhavý dotyk. Může tak používat zdarma mocně například při páce, ničení nábytku, nebo při akci „srazit ranou ruky do bezvědomí“, případně jeho oblíbeném „zardousit“. Implantát vyvolává silné migrény (duševní akce jsou náročné), svalové křeče (fyzické akce provádění druhou rukou jsou nepřesné) a snižuje počet obnovených zdrojů ve spánku/odpočinku o 1.

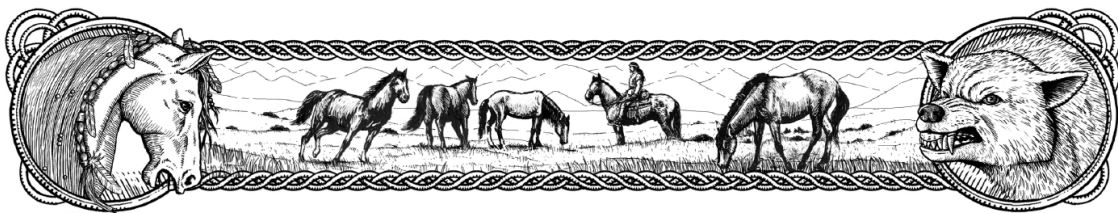
PŘÍKLAD: Kostlivý pařát Swojažina Krelmowa je určen především jako ochrana před magií podzemních národů. Poskytuje výhodu o velikosti 1 při lámání a odvracení magie, stejně jako při lámání magických obrazců. Dále umožňuje použít zdarma manévr přesně při kreslení magických obrazců. Implantát však občas vyvolá u Swojažina, nebo u kohokoli, kdo se jej dotýká silnou křeč a intenzivní bolest (nemožnost některých akcí) a snižuje počet obnovených zdrojů ve spánku/odpočinku o 1. Implantát je také snadno rozpoznatelný jak kvůli

tkáni, tak magickým výbojům znatelným i přes oblečení a muže znesnadnit některé vlivové akce.

PŘÍKLAD: Niu pchaj má implantovány obě nohy. Jejich ghúli tkáň poskytuje skřítkovi ZS Nelidské rychlost a ZS Nezranitelnost zbraněmi na dálku. Navíc mu umožňuje mu používat zdarma manévr přesně na tichý pohyb. Za implantát však platí Niu krutou daň: Každý slunovrat nebo rovnodennost u něj propukne protobytí nebo transmutoza. Pokud nejsou implantáty po dobu odpočinku zabaleny do speciálních obvazů napuštěných, magií pohlcující látkou, je šance že po probuzení budou implantáty buď nefunkční, nebo bude mít Niu vyčerpány všechny tělesné zdroje. Implantáty snižují počet obnovených zdrojů ve spánku/odpočinku o 2.

PŘÍKLAD: Varad je smrtonoš zdrojnoš. Jeho implantátem je velký černý opál vetknutý do hrudní kosti, který také slouží jako vazebný krystal pro hrstku nemrtvých. Implantát umožňuje smrtonoši (respektive jeho oddílu) používat zdarma manévr Istivě, pokud je smrtonoš jeho součástí. Každý nemrtvý ovládaný krystalem má automaticky ZS Osobní strážce a Varadovi se zvyšuje hranice těla o 1. Neustálý a intenzivní kontakt s nemrtvými však často působí Varadovi intenzivní bolesti a závratě (náročnost až nemožnost některých duševních a vlivových akcí) ztěžující mu myšlení i komunikaci. Implantát snižuje počet obnovených zdrojů ve spánku/odpočinku o 2.

PŘÍKLAD: Obličejový implantát mistra Niamora je unikátní výtvar na úrovni artefaktu. Implantát Niamorovi umožňuje používat kombinaci ozvěn ZS Forma kamene. Implantát zvyšuje smrtonošovu hranici vlivu o 2, dává mistrovství a zběh-



lost na zastrašování, ovlivňování a magii myslí. Umožňuje Niamorovi vidět v tmě, vidět živé tvory skrze zdi a vnímat magické pole. Kromě snížení kvality odpočinku o 4 implantát vyžaduje každodenní používání il-kamitů, způsobuje nepřesnost na duševní činnosti, pokud je smrtonoš na slunci nebo v chladném prostředí. Vidění mistra Niamora je černobílé (barevně vidí jen magické pole a tepelné vyzařování živých) a při nižším, než polovičním počtu tělesných zdrojů hrozí částečná slepota (tělesná nástraha o velikosti 4, slepota/poruchy zraku).

Tetování

Mnohem slabší alternativou k implantátům představují tetování, na druhou stranu se ovšem obějdou bez silných negativních efektů implantátu – stín smrti daný obskurními původy barev (krev myslících bytostí, rozemletá zpopelněné tělo, ale i vzácně byliny a nerosty atp.), je daleko slabší než u implantátu. Většinou nemají silné fyzické vedlejší účinky, byť mohou zvyšovat náchylnost k magickým nemocem. Nelze jim však, na rozdíl od implantátů udělovat jizvy.

Detektor

Síla stínu smrti tetování: 1

Umístění: kdekoli

Podoba: dvě malé runy, jedna v podobě oka

Negativní efekt: Necitlivost v okolí tetování oka.

Pozitivní efekt: V blízkosti věci nebo tvorba, definované druhou runou (živých, myšlenkových bytostí, magického pole, vody, zlaté žíly, ...) začne oko jasně zářit.

Klíč

Síla stínu smrti tetování: 1

Umístění: Kdekoli

Podoba: Malá runa klíče

Negativní efekt: Necitlivost v okolí tetování.

Pozitivní efekt: V propojení s magickou zamykací runou nebo magickým štítem odemyká při dotyku nebo dotyku na runu zámek, nebo deaktivuje štít.

Magická schrána

Síla stínu smrti tetování: 2

Umístění: Kdekoli

Podoba: Větší runa v kruhu

Negativní efekt: Při vstupu do magického zřídla spustí nástrahu Uvolnění (duše, síla 2, spontánní vyvolání kouzla / spotřeba 1 zdroje Duše (nekumulativní))

Pozitivní efekt: Toto jednorázové tetování v sobě dokáže uvěznit kouzlo, které smrtonoš sám sešle a uložit jej “na později”. Nesmí se jednat o kouzlo dlouhodobé, může však jít o vědmácké znamení. Za uložení smrtonoš platí 1 dodatečný zdroj dle povahy kouzla. Počet uložených kouzel se rovná polovině aktuální hranice Ducha. Tato kouzla lze následně uvolnit pouhou myšlenkou.

Maska

Síla stínu smrti tetování: 1-2

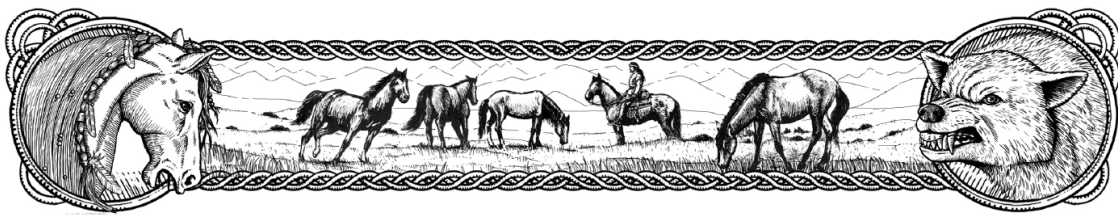
Umístění: Obličej

Podoba: Lebka s runami na čele vytetovaná přes obličej

Negativní efekt: Občasné výpadky smyslů projevující se postihy slabě, nebo hloupě.

Pozitivní efekt: Obvykle vlivové efekty: Maska děsu: Smrtonoš má slevu na vyčerpání 1-2 na vyčerpání při zastrašování, Maska stínu: Smrtonoš má slevu na vyčerpání 1-2 při schovávání se, při odolávání mentální magii nebo magii iluzí, při odolávání ovlivňování pod.





Řetěz

Síla stínu smrti tetování: 1-2

Umístění: Ruka nebo noha

Podoba: Sada malých run kolem končetiny

Negativní efekt: Občasné křeče projevující se postihy nepřesně nebo pomalu.

Pozitivní efekt: Obvykle fyzické efekty: zdarma manévr přesně při odolání vyrazení zbraně, zdarma manévr přesně při přesném míření, zdarma mocně při souboji holýma rukama, zdarma lstivě při kejklřově dovednosti triky a kejkle, zdarma přesně při pohybu po palubě lodi apod.

Druhá kůže

Síla stínu smrti tetování: 1-3

Umístění: Kdekoliv

Podoba: Několik malých run po celém těle

Negativní efekt: Snížení kvality spánku i jedna, necitlivost. Když je kůže smrtonoše poškozena sečnou ranou, má tetování snahu se zacelit. Pokud smrtonoš neuspěje na nástrahu Zacelení (Duše, síla 3, automatické scelení za zdroj těla / bolest) jizva se pokusit sama scelit a spotřebovat na to 1 smrtonošův zdroj těla an úroveň jizvy. Pokud smrtonoš nemá volný zdroj, vytvoří se jizva Vyčerpání (Tělo 1).

Pozitivní efekt: Sleva 1 při vyčerpání proti specifickému živlu, nebo druhu útoku.

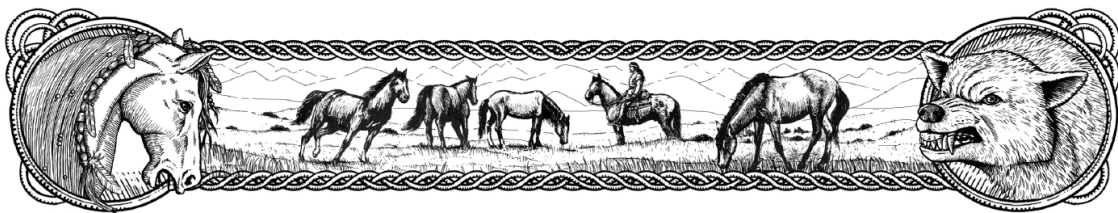
PŘÍKLAD: Drobné runové tetování na paži může dát postavě možnost zdarma použít manévr přesně pokud se ji někdo snaží vyrazit zbraň, obličejové tetování, pruh kolem očí tak stejně tak může dát postavě přesně na orientaci v šeru, či za tmy. Komplikovanější tetování dokáže dát postavě mistrovství na ovládání velké lodě, stejně jako poskytnout výhodu pokud se loď dostane do bouře. Každé tetování samo o sobě poskytuje

jen drobnou příběhovou nevýhodu (bolest v očích po ránu, svědění ruky). Dohromady však mohou snížit kvalitu spánku o 1, nebo dát postavě šanci že její drobná činnost rukou (psaní, šití, ...) bude hloupé, nebo nepřesné

PŘÍKLAD: Sada magických run pokrývající hrudník a páteř smrtonoše může fungovat jako ZS Zubří kůže (DrDII:Besitiář), stejně jako ZS Jedový dotyk, nebo ZS Nehořlavost. Mohou dát smrtonoši výhodu do velikosti 2, pokud se snaží dostat z pout, nebo při vysmeknutí ze sevření. Když už je ale pokožka smrtonoše poškozena, je citlivější na bolest a snaží se spontánně opravovat - pokud smrtonoš neuspěje ve duševní zkoušce (bolest) každá sečná rána (jizva) automaticky spotřebuje jeden tělesný zdroj.

PŘÍKLAD: Vašarátsa, sám od hlavy k patě pokrytý již několika vrstvami obrazců a magických značek si svoji holou lebku rozhodne pokrýt několika propojenými kruhovými řadami run. Ty poskytují slevu na vyčerpání 2 při odolávání magii mysli a především jej upozorní vždy, když je na něj magie tohoto druhu je použita. Jako vedlejší efekt působí tetování jako zbroj - přilba Daň za takové tetování je, krom nutnosti obstarat vzácné barvivo extrahované z těl podzemních stonožek, vypálení slzných kanálek, zamezení růstu vlasů, sinalost, ale především náročnost orientace v šeru a naopak za jasného světla, a snížení kvality spánku – veškerý spánek je pro Vašarátsu jen nekvalitní odpočinek.

PŘÍKLAD: Coriven, vládkyně frakce smrtonošů má na svém těle mnoho tetování. Nejrozsáhlejší z nich vzniklo zdokonalením jednoho z Vašarátsových tetování ještě z jeho kariéry šamana. Tetování, sestávající z více



než stovky jednotlivých linek kruhů, podél nichž jsou neskutečně drobným písmem vytetované runy, funguje jako mnohem silnější varianta Druhé kůže. Tetování působí jako zbroj s kvalitou 1 a poskytuje slevu na vyčerpání 1 proti veškeré magii. Poskytuje jednorázové vyvolání ZS Oko tornáda (efekt jako ZS Plamenné kataklyzma za použití magie větru). Především však poskytuje zběhlost při používání magie iluzí a použití z ní vycházejících ZS Rozsévač stínů, ZS Zmizení ve stínech a ZS Rozplynutí. Při jakékoli aktivitě se tetování po těle Coriven přesunuje, runy kolem kruhů rotují, září, a hypnoticky pulzují. Díky tetování nezíská Coriven žádné zdroje při nekvalitním odpočinku, pokud nezaplátí zdroj těla má postih nepřesně a chabě při použití hmatu, nemluvě o problémech při vlivových akcích s lidmi mimo okruh nekromantů. Po každém probuzení musí Coriven absolvovat tělesnou výzvu na vyvolání nástrahy Mrtvolný spánek (Tělo, síla 6, katatonie a opětovná výzva o dalším magickém okamžiku / spotřebování zdroje Těla na probuzení)

Zvláštní místa

Šakatán

Extrémní výška a řídký vzduch na celém Šakatánu si vybírá svoji daň. Každý, kdo není navyklý pobytu ve vysokohorských podmínkách, trpí postihem nepřesně a pomalu na veškeré tělesné akce. Tento postih lze odstranit lektvary esencialistů, nebo pobytem ve vysokohorských podmínkách (nepřesně je zrušen po roce pobytu ve vysokohorských podmínkách, druhý postih po dalších dvou letech). Je vhodné zmínit, že nekromanti preferují užívání esencialistických lektvarů.

Feringa

Použití praktik šamanů a spiritistů je na ostrově Feringa jednodušší. Všichni nekromanti tu mají

slevu na vyčerpání při duševních činnostech 2, spiritisté dokonce 3. Jedná se o zřídlo se silou 2.

Otary

Na vrcholu této hory získávají spiritisté (ostatní nekromanti pouze po použití umbrje dusny; v tomto případě nejsou bonusy kumulativní, zranění zůstává – viz popis níže) slevu na vyčerpání 2 při nekromantských praktikách a mágové Magii myslí. Jedná se o zřídlo se silou 3. Pustina mrtvého muže

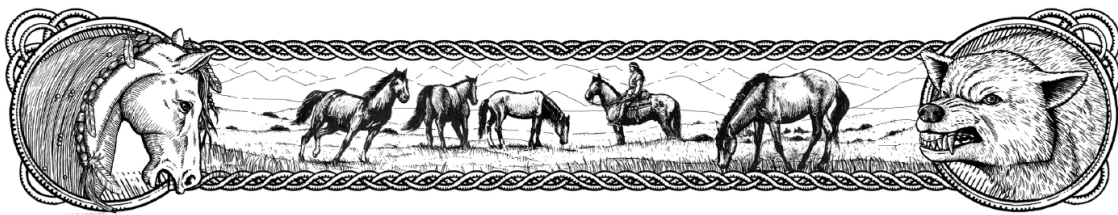
Urisyko – kaktusy Sfarogu

Každý poutník v Pustině mrtvého muže musí být připraven na tyto pravé pány kraje. To ony určují, kudy se smí chodit a kudy ne, která místa budou přístupná a která zapovězená. Trestem pro každého, kdo se nechce podříditi jejich vůli, je mnoho ostrých bodnutí a krev zkalená jedem, vysávajícím život. Kaktusy urisyko jsou velikány mezi svými druhy, dorůstají až do výšky čtyř metrů a bohatě se větví. Nerostou přímo vzhůru, ale roztahují se hodně do šířky a navzájem se proplétají. Povrch mají kožnatý a nepředstavitelně tuhý, i pečlivě broušená sekera z poctivého bergondského železa jím stěží pronikne. Nejnebezpečnější částí urisyka tvoří malé, křehké a špičaté ostny seřazené do hustých dlouhých pásků. Jejich bodnutí je bolestivé a po ulomení vytéká zevnitř smrtelný jed. Není radno bojovat proti urisykům. Všechny snahy prosekat si cestu přes pole nebo jen pruh těchto kaktusů vedou k velmi bolestivé smrti otravou, kdy z drobných ranek vytéká přeměněná nazelenalá krev. Snad jen oheň může sklátit tyto velikány, aniž by měli možnost oplátit svému nepříteli jeho útok. Při píchnutí se o trn je do těla oběti vpuštěn jed (rychlý tělesný jed, síla 2, silná bolest, tělesná jizva úrovně 1 / bolest). Při vícenásobném zásahu se síla jedu postupně zvyšuje.

Skai - pyramida

Tato obrovská pyramida slouží k tvorbě mumii a je to jedno z mála míst, kde je možné kvalitní tělo pro mumii připravit. Těla uložená v





komnatě přímo v těžišti pyramidy se dokonce částečně regenerují. Schránka vhodná pro výrobu zombie, ponechaná zde, se dá asi po měsíci použít k vytvoření ghúla či dokonce mumie. Schránky v komnatách v bezprostřední blízkosti těžiště rozkladu vůbec nepodléhají. Jinde v pyramidě se rozklad zpomaluje, v závislosti na vzdálenosti od těžiště deseti- až stonásobně.

Purpurová geoda

Předměty umístěné do purpurové geody se začínají spontánně pokrývat vrstvičkou načervenalého krystalu. Předmět o velikosti lebky, stehenní kosti, nebo meče se pokryje v době mezi dvěma magickými okamžiky, za třikrát takovou dobu vznikne kvalitní krystal. Vzniklý krystal lze použít jako vazebná předmět pro kostlivce s několika úpravami: Při přímém zásahu krystalu je krystal automaticky jizven a deflagruje. Nemrtvý s takovým vazebným krystalem se nezapočítává do maximálního počtu nemrtvých, jeho fyzické akce jsou však náročné s náročností 1. Je-li pokryto krystalem celé tělo kostlivce, je možné mu udělit jizvu až s velikostí 3, nikoli 2 jako u běžných kvalitních předmětů. Geoda je magickým zřídlem se silou 2, využití zřídla však do příštího magického okamžiku znemožní použití zvláštní schopnosti geody.

Pyramida naruby

Jeskyní prostora ve tvaru pyramidy má obdobné účinky jako pyramida na Skai s tím rozdílem, že pokud je tělo nepřetržitě umístěno v těžišti pyramidy déle než alden, je mu automaticky vetknuta některá z jednoprvkových kombinací ozvěn prvků (ty není třeba platit, ale počítají se do maxima ozvěn).

Pyramidy na Šakatánu

Drobné pyramidy, postavené na Šakatánu nemají ani zdaleka takovou moc, jako měla pyramida na Skai, nebo jako má podzemní prostora Pyramidy naruby. Přesto však umožňují mumifikaci, a zpomalení rozkladu těl. Krom pyramid

zde nekromanti experimentují i s jinými stavbami postavenými dle vzorů z Nekropole, zatím se však nepodařilo okopírovat jejich plný vliv (automatické vetkávání ozvěn).

Altán duši

Krom odstínění od okolního hluku nemá altán žádnou speciální funkci.

Gaeranský ledovec

Gaeranský ledovec je nepřirozená extrémně chladná krusta, která však spíše připomíná suchý led. Dotyk kůži s masou ledovce je nástraha Omrzliny (Tělo, síla 6, jizva: omrzliny / odtrhnutá kůže). Těla uchovaná v kobkách v ledovci vykutaných nepodléhají rozkladu, prostředí ledovce také snižuje šanci na nakažení se chorobami z mrtvých těl. Masa ledovce kolem Gaeranu a v podzemních jeskyních Šakatánu je schopna se dle potřeby přeskupovat a to zhruba rychlostí jeden metr krychlový za půl dne. Ledovec je tedy schopen poměrně rychle zatarasit například tunel prokutaný do Gaeranu. V extrémně vzácných příležitostech (masová těžba ledu, ničení jeho masy) je ledovec schopen vyvolat dlouhodobé a rozsáhlé kouzlo magie ledu jako druid na 5 úrovni.

Obrovská masa ledu dříve pokrývající mnohem menší oblast získala své aktuální 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 proltnuli s ledovcem a stali se tak jeho součástí. Díky tomu že je Enkere ovládal, mohl pohnout obrovskou masou ledovce. Když však byl Enkere ve stínovém světě uloven a uvězněn Vládci myslí, jeho moc nad gaeranským ledovcem pominula. Duchové vody se však v ledovci příliš rozptýlili a tvoří jen jakési polospící, intuitivně reagující vědomí. Avšak každá bytost zabítá ledovcem je posiluje, a pak do ledovce přicházejí další duchové vody a 'vědomí ledovce' se tak pomalu probouzí.





Žluté údolí

Prapodivné místo skryté kdesi v nedostupných horách má vlastní a pro Nedostupné hory nečekané příjemné podnebí. Pokud v údolí kdokoli zemře, je jeho duše uvězněna vědomím lesa a jeho tělo je oživeno jako giab s Poutem k lesu a ZS Smečka vztahující se na ostatní takto oživené giaby. Oživený navíc získá přes Pouto přístup ke znalostem všech předchozích takto oživených giabů. Ostatní vlivy údolí jsou dány přítomností dvou mocných myšlenkových bytostí - D'hwy, H'iuny a několika Wai'takanů (viz PP).

Schodiště šesti kruhů

Vystoupení po schodišti aktivuje mocné kouzlo magie mysli. Každému kdo po schodišti vystoupá, je do podvědomí uloženo několik specifických příkazů, které zná jen Moarta, některé jen Čche-ming sám. Jedná se jak o příkazy poslušnosti po určitých pronesených formulích, způsobuje také neschopnosti při útoku na členy Moarty, či nepřesnost při obecném pokusu o neuposlechnutí příkazu výše postaveného nekromanta. Kdo po schodišti vystoupí, získá charakterovou ZS Vůle Moarty (uplatní se, pokud postava koná přímo na příkaz rady Mocných nad smrtí. Pokud je záměrné konání v rozporu s takovým příkazem, jsou akce postavy nepřesné).

Solné jezero Tenkera

Jezero je slabým zřídlem se silou 1. Každou rovnodennost a slunovrat se v něm vždy vytvoří několik desítek solných kostek.

Uzly podzemní říše

Nové Umlří království se nachází hned na několika uzlech Podzemní říše. Jedná se o husté propletence dómu, větších či menších prostor, jeskyň a chodeb. Naprostá většina návštěvníků z povrchu (krom trpaslíků a horských skřítků) se v tomto spletníci neorientuje - pokusy najít správnou cestou jsou nepřesné a hloupé. Tohoto postihu se mohou postavy zbavit tak, že budou alespoň několik let pobývat v Podzemní říši.. Na-

opak bytosti pro které je toto prostředí typické (podzemní národy) mají v takovém prostředí zdarma posílený manévr lživě na útěk, chystání léček a pod.

Chrám Mysli

Celé prostředí Chrám mysli je uzpůsobeno tak, jako by zde byla použita ZS Řád, ovšem v silnější verzi. Každý Vládce mysli má v budově zběhlou na orientaci, jednání, komunikaci a magii mysli. Naopak každý, kdo by vůči Vládcům mysli (především konkrétně vůči Čche min-govi) choval negativní pocity, má na stejné činnosti postih hloupě a chabě. V centrální věži je efekt ještě zesílen - Vládci mysli získávají mistrovství, nepřátelské bytosti naopak neschopnost. Tak jako u ZS Řád se nejedná přímo o magické ovlivňování, ale o naprosto unikátně rozvržené prostředí plné optických klamů, zvláštní akustiku a nezvyklou architekturu, která tyto efekty vytváří.

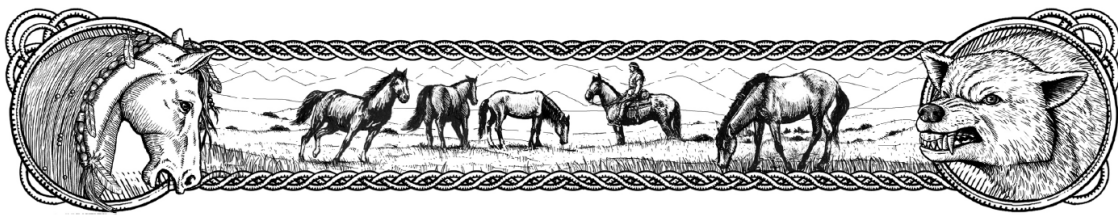
Eteron

Planiny Eteronu jsou vytvářeny jako kopie ostrovu Feringa. Použití praktik šamanů a spiritistů je na ostrově Feriga jednodušší. Všichni nekromanti získají slevu na vyčerpání při duševních činnostech 2, spiritisté dokonce 3. Navíc duše bytostí zabitých v blízkosti menhirů nemohou (v závislosti na svých schopnostech zaživa) opustit Přírodní úroveň a zůstávají tak zde jako bludné přízraky (nikoli MB).

Hruaa'ma'nga

Prastaré obětní místo extrémně zesiluje všechny negativní emoce, zároveň se jedná o magické zřídlo se silou 3. Tato síla vzroste na 5 při provedení lidské oběti a je ji možné použít jako výhodu při přivolávání nemrtvých ze stínového světa, bytosti vyvolané pomocí rituálu zde jsou silnější a/nebo početnější než obvykle (zvyšte jejich charakteristiku o 1 a počet až na dvojnásobek). Samo místo však nezaručuje, že přivolaný nemrtvý bude nekromanta poslouchat.





Nuj-Waj-Tien

Jednotlivá patra jsou postavena ve tvaru několika nad sebou umístěných mandal s mnoha zdánlivě nesmyslnými a zbytečně se kroutícími chodbami a prázdnými místnostmi. Pokus o jakoukoli magii směrem dovnitř pagody (teleportace, nazírání na dálku atp.) je nemožnou činností, pokud je směřován na vnějšek pagody (třeba zapálení ohnivou koulí), jde o činnost s náročností dva. Orientace v pagodě je pro každého, kdo není členem Moarty duševní činnost s náročností jedna. Soustředěná moc v síni Moarty působí jako zřídlo se silou 3 a umožňuje několikaminutovou meditací obnovit až tři zdroje.

Kruhy spiritistů

Kamenné stavby na vrcholcích hor východně od Šakatánu jsou především fyzickou manifestací organizace jejich frakce a umožňují spiritistům obecně používat některé jejich schopnosti. Pokud se spiritista nachází na místě, reprezentujícím jeho kruh, stává se pro něj místo zřídlem se silou jedna (výjimečně až 3), navíc z každé jizvy na duši dokáže vytěžit dvojnásobek zdrojů. Především ale, nachází-li se v jiném místě, napojeném na stejný kruh nekromant spiritista, mohou nekromanti sdílet svoje zdroje stejně jako zdroje obou zřídél. Systém kruhů je hierarchický a jeden z nekromantů tak může čerpat z druhého i proti jeho vůli (vyvolá tím střet), v obráceném směru je čerpání proti vůli nekromanta nemožnou akcí.

Spiritistické chrámy

Zvláštní zvonové kabiny spiritistů jsou určeny k jejich zkouškám. Obvykle jsou z vnějšku nedostupné a je třeba proniknout do nich skrze Stínový svět. Každá kabina má pak zvláštní negativní efekt, který se aktivuje po asi minutě pobytu. Jedná se o postihy na různé akce, nemožnost odpočinku, či odčerpávání zdrojů.

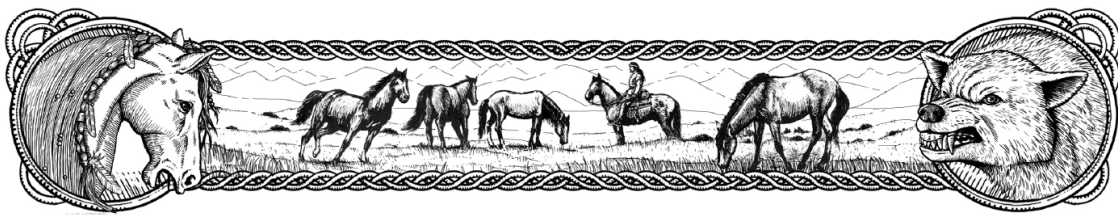
Mandaly vládců mysli

Většina budou a podzemí Vládců mysli je stavěna dle Čche mingem vytvořeného konceptu mandal. Chodby v takových budovách jsou kroucené, symetrické podle středu budovy a přísně geometrické. Podle tvaru mandal dávají zběhlost, nebo postihy na některou z vybraných činností, který může zesilovat směrem ke středu mandaly. Síla je odlišná i dle velikosti a komplexnosti mandaly. Jedna z těchto mandal byla například použita k uvěznění temného ducha Enkereho (vstup do stínového světa a magie mysli je v mandale nemožná). Vesnice Nuk Vak, postavená ve tvaru mandaly pak dává možnost použít manévr přesně na meditaci, odpočinek, a zvyšuje kvalitu odpočinku (nekvalitní na kvalitní)

Nekropole

Uchování těl v Nekropoli je v závislosti na stavbě a blízkosti povrchu mnohem jednodušší než kdekoli jinde. Celá 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 svému aktuálnímu 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. Hranice takto uchovaných těl se spontánně zvyšují. Počítejte, že tělům uchovávaným zde alespoň rok, se spontánně zvedne hranice Těla o 1 a vetkne (náhodná) kombinace ozvěn prvků - jedno ozvěnová kombinace u pohozených koster a v podzemí uchovaných těl, tři a čtyř ozvěnová pro těla uchovaná ve zvláštních stavbách. Další ozvěna i posun hranice následuje po pěti, deseti a sto letech uchování. Tyto ozvěny se nezapočítávají do limitu ozvěn. Daná kombinace ozvěn je vždy náhodná (a nemusí být tedy známá, ale stejně tak ani nemusí být skutečně funkční), přesto lze vysledovat jistou pravděpodobnost konkrétních





ozvěn v různých typech budov. Zvláštní způsob uchování těl bytostí a snaha "lapit" de navždy jejich nesmrtelnou duší má navíc další nečekaný efekt. Mnohá těla lze oživit, jen pokud je jako vazebný předmět použit agiaron. A co více, z mnohých se po oživení stávají giabové (např. Korullové, Gohrové, goblini, ...) se všemi důsledky, které to bytosti i nekromantovi může přinést.

Následují příklady toho, která budovy mají jaký nejčastější vliv (tento efekt lze očekávat zhruba ve třetině až polovině případů):

- Zikkuraty gohrů nejčastěji zvyšují tělesnou hranici a vetkávají ozvěny spojená s fyzickou silou jako je Silák, Nelidská rychlost a podobně. Těla v nich uchovaná se počítají jako by měly upravu Posílená konstituce a lze je oživit jak jako giaby s agiaronem.
- Obelisky, vysoké štíhlé stavby nejčastěji zvyšují hranici duše, v něm a pod ním uchování nemrtvů mohou téměř vždy kouzlit a přibývají jim ozvěny umožňující čarovat, tedy například Nemrtvý plamen a podobné.
- Umístění v podzemích kobkách nejčastěji vetkává kombinace s ozvěnou země a voda, nikoli ale vzduch, musí však jít o těla kostlivců a zombií.
- Umístění do sférických prostor chrámu s kupolovitou střešou pak vetkává ozvěny s kombinací ohně, ta v současnosti nejmohutnější dokonce vetkává kombinaci Plamenné kataklysmu. Funguje však pouze u kompletních koster a těl peševarů.
- Komolé pětiboké jehlany kadarů zvyšují hranici těla a přidávají kombinace odolností proti elementární magii.
- Mohutné kromlechy a dolmeny korullů je jedna z mála vytvářející neomezeně složité kombinace ozvěn prvků, děje se tak ale jen u těch těl korullů, která byla už zaživa prosycená magií pomocí korullského rituálu Tlnkr'rwmn. Těla z těchto lze oživit jedině a agiaronem a především - i přes vůli nekromanta se z nich spontánně vytváří, stejně

jako z gohrů a goblinů, giabové.

- Poměrně nová pohřebiště goblinů - hromadné kmenové hroby – jsou obložena kostmi přemožených bytostí a zvířat zvedají hranice vlivu a duše. Pevné kmenová pouta usnadňují hromadné oživování goblinů ze stejného kmene najendou. Krom běžného spontánního vetkávání jen nejjednodušších kombinací ozvěn se tyto těla (zvláště jde-li o šamany, nebo rituální oběti) taktéž dají oživit jen jako giabové.

Budovy v celé Nekropoli jsou stavěny jako jakési "pasti na duše". Je to právě duše, jež je u těla uchovaného v Nekropoli uvězněna a která spolu s architektonickou podobou okolní stavby umožňuje změny na tělech, která v Nekropoli probíhají. Duše je pak uvolněna při narušení stavby, nebo odnesením těla z místa odpočinku. Co více, v některých případech je proces Pohřbivačů tak dokonalý (případně mají některé rasy k tomuto přímo předpoklady), že animační rituál přitahuje duši, který tělo obývala. Duše pak do těla vnikne i proti vůli nekromanta a tělo se oživuje jako giab (a tedy nejsou-li splněny požadavky na jeho tvorbu, je oživení neúspěšné). Díky povaze Nekropole jsou však požadavky na giaby často odlišné (například u Goblinů stačí k oživení použít hematit, jejich životnost je však jen jeden rok).

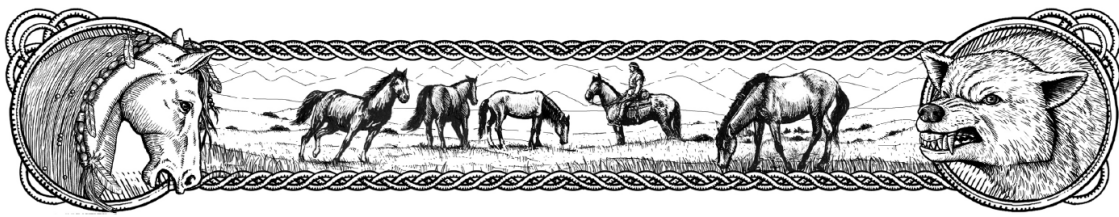
Zdůrazňujeme, že ozvěny prvků jsou pouze vedlejším efektem – cílem Pohřbivačů je především zabránit rozkladu. Taktéž těla oživitelné jen jako giaby se zatím oživit nedaří (nebo se obvykle nesplní specifické podmínky vyvolání giaba).

Organizace

Aurelové

Ačkoliv se zdají být aurelové znevýhodněni svým postižením, mají zbývající schopnosti vyvinuty natolik, že při většině běžných činností není příliš poznat, že jim některý smysl schází. Slepec má vycvičený sluch, u hluchého se vy-





tvořil jakýsi šestý smysl, který snižuje možnost jeho překvapení, a němý aurel dokáže jedním pohledem říci víc než jiní desítkami vět.

Slepý člen trojice je obvykle magicky nadaný (čaroděj, či živlomág/divotvůrce). Jeho kouzla jsou zadarmo rozsáhlá. Hluchý Aurel bývá bojně založen (vědmák nebo inkvizitor/paladin) a získává z povolání vycházející z vědmáka vždy dvě ZS místo jedné. Némý Aurel je obvykle kejklíč, lupič, stín, či mstitel. Dovednosti a schopnosti určené proti lidem nebo na interakci s lidmi, dokáže použít i na nemrtvé. Má-li se vyčerpat proti akci nemrtvých, získává slevu na vyčerpání 1. Stejně má slevu na vyčerpání 1 při práci s mechanismy, používání obratnosti a skrývání. Pro schopnost vnímat pocity berte aurela jako mistra s nadáním a zručností pro tuto činnost s možností používat kruté manévry.

Komando druhé smrti

Členové komand druhé smrti obklopuje antimagická aura dávající jim slevu na vyčerpání 2 proti veškeré magii, snaha o zastrašení, přesvědčení, nebo způsobení bolesti je nemožnou akcí. Jsou mistři a mají nadání pro boj s nemrtvými ze Stínového světa stejně jako s těmi animovanými, což patří (přes absenci magického povolání Vědmák) do jejich charakteristiky. Samozřejmě u nich najdeme i další, bojově zaměřené ZS z příslušných povolání.

Vládci smrti

Pokud je vládce smrti někdo jiný než Samar, získává vstupem do skupiny a po oživení ve formě giaba samarskou rasovou ZS Přežij svou smrt a následně Život ve smrti. Členové mají zkušenosti s oživováním giabů i jiných ras a pokud je oživení dobrovolné (což obvykle je) nehrozí při něm šílenství animovaného. U vládců smrti se především jedná o giaby s maximálním počtem vetknutých ozvěn, přičemž vládci smrtí umí (bez deaktivace giaba) kombinace i odebrat a měnit. Stejně jako umí vložit mysl do libovolného těla a zamaskovat "neživost" giaba (odhalení nemrtvého je ukrutně nepřesné).

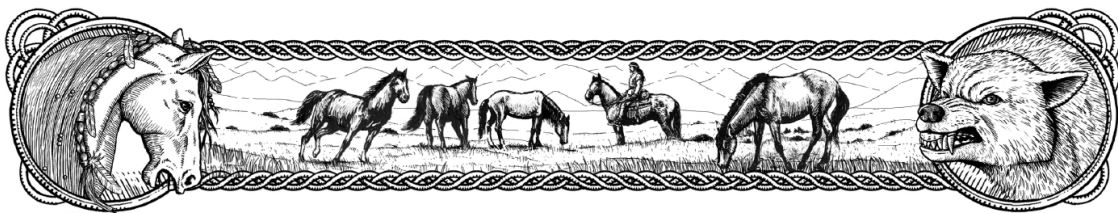
Dusnari

Systém vytváření nekrorcismů je velmi komplikovaný a neuspořádaný. Proto ho pro potřeby těchto pravidel poněkud zjednodušíme. To ale nebrání Vypravěči vytvořit si vlastní, podrobnější. Nekrorcismem vytvoří dusnari magickou vlnu, která se od něj bude šířit všemi směry. Pokud jsou v jejím dosahu nemrtví, proti kterým je nekrorcismus určen, přeruší se jejich Pouto k vazebnému krystalu / nekromantovi a animovaný tak padá mrtev k zemi, v případě myšlenkových bytostí je zatlačen zpět do Stínového světa. Vzhledem k obrovské variabilitě nemrtvých existuje nepřehledný počet konkrétních postupů, slov, a zařikání pro každý druh nemrtvých. Nejpodstatnější rozdíl spočívá v tom, zdali jde o animovaného nemrtvého (pak musí Dusnari sesílat nekrorcismus s pomocí stafieny), nebo myšlenkovou bytost (pak je potřeba použít nekrox). V každém případě je však potřeba zvolit ještě konkrétní podobu zaklínadla, které se liší podle druhu animovaného nemrtvého, podle hodnoty jeho charakteristiky a podle použitých ozvěn a schopností. Pro Dusnari je tedy naprosto klíčové rozpoznat druh a schopnosti nemrtvého ještě před sesláním nekrocismu, stejně tak musí vzít v potaz, že každý nekrorcismus zasáhne jen daný specifický druh nemrtvého.

Dusnariho pro učely pravidel nebudeme vytvářet jako kompletně nové povolání, ale vyjdeme z Vědmáka, jež je Dusnarimu nejbližší. Chce-li tedy Dusnari seslat nekrorcismus, musí nejprve správně odhadnout vlastnosti daných nemrtvých (Vědmácká zručnost). Každý nekrorcismus pak bereme jako znamení, cílené na daný typ animovaného nemrtvého (kostlivec, zombie, ghúl, mumie, giab), a nebo myšlenkové bytosti (temný vlk, sekáč, mlha...). Tyto znamení se učí Dusnari v rámci postupu o úroveň stejně jako běžné ZS, přičemž je smí přiřazovat jak povolání vědmáka, tak jakémukoli z magických povolání.

Všechna znamení jsou zdarma rozsáhlá a mají vždy smrtící účinek. Pokud Dusnari při jejich vy-





volání zaplatí dalším zdrojem Duše, jsou nekrorcismy velmi rozsáhlé a sesílají se s dosahem "dohled".

Vědmáckou potřebu použití esencí a jizvení pro Dusnari nahrazuje použití stafieny a nekroxu (duševní činnost bez potřeby hodu). Bez stafieny/nekroxu je nekrorcismus nemožnou akcí.

Po úspěšném hodu na Vědmáckou zběhlost by měl mít Dusnari přehled o vlastnostech nemrtvých. Berte v potaz, že často půjde o nepřehlednou situaci (boj), kdy bude činnost pravděpodobně náročná. Pokud je počet nemrtvých větší než hrstka a Dusnari se nesoustředí na konkrétního jedince, odhad má náročnost o 1 vyšší za každou hrstku odhadovaných nemrtvých. Vypravěč pak Dusnari v případě úspěchu sdělí vlastnosti daného nemrtvého nebo skupinky nemrtvých (charakteristiku a případný výskyt ozvěn, ale nikoli už jejich kombinací).

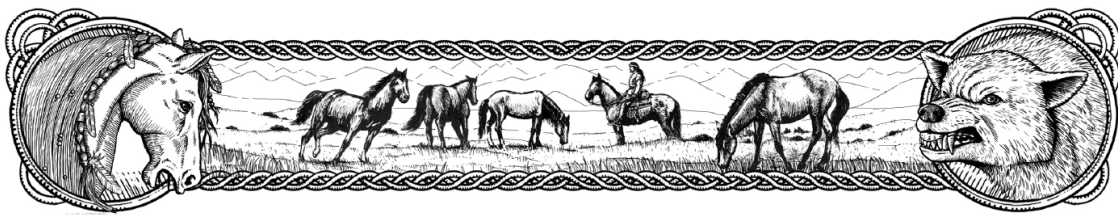
Typ animovaného nemrtvého pro účely nekrorcismu stanovuje hodnota jeho charakteristiky, to zda-li obsahuje ozvěny ohně, vodu, vzduchu, země, nebo žádnou. Existuje tedy teoreticky 160 nekrorcismů pro každý druh animovaného (v praxi je jich méně, což Dusnari, pokud se vyzná v animacích dobře ví). Právě obrovský počet kouzel vyvažuje jejich značnou sílu. Dusnari vybere vhodnou kombinaci vlastností nemrtvých (kterou odhadl Vědmáckou znalostí) a nekrorcismus sešle

Pro bytosti ze Stínového světa je situace podobná s tím rozdílem, že bytosti nemají ozvěny prvků, a použitelných kombinací je tedy méně. Je to však vyváženo cenou - Dusnari musí vynaložit tolik zdrojů duše, kolik je charakteristika bytosti, zvýšená o 3.

PŘÍKLAD: *Proti Dusnari Tarxisovi (Vědmák 4) postupují dvě hordy (cca 100) nemrtvých, mezi kterými na první pohled jasně převažují zombie. Dusnari nemešká čas odhadováním a hned použije nekrorcismus proti zombiům s charakteristikou 2 (ví, že je nejběžnější) bez ozvěn a zaplatí zdroj navíc za velmi rozsáhle. Tarxis pevně sevře*

stafien a vyšle jeho prostřednictvím nekrorcismus, který bezpečně zacílí všechny zombie v prostoru hradíště kolem něj. Tarxisův hráč hodí 6, což s připočtením 4 úrovní vědmáka (mohl by připočíst i jiné magické povolání) na úspěch stačí. Pro obě hordy tak nastává situace s ohrožením 4 (nelze se bránit, hrozí vyřazení ze střetu). Žádný z nemrtvých se nemůže aktivně bránit a hází si proto na zkoušku (po hordách) proti hodnotě 9. S hody 4 a 8 obě hrstky podléhají. Jedná se o skupiny zombií (většinou s ozvěnami) s Poutem 3 a Sudbou 7 a zombií a kostlivců bez ozvěn s Poutem 2 a Sudbou 4. Ve hře je tedy 8 bodů sudby a Pouta skupin. Vypravěč v roli nekromanta nechce nechat konflikt hned skončit a vyčerpá se: 4 body sudby za první oddíl (nekromant neví, jakou podobu měl nekrorcismus) a jízva na Poutu (6 zdrojů) druhého oddílu. Tarxis si všiml, že se oddíly vyčerpaly, předpokládá, že cílil správně a nekrorcismus opakuje. Obě skupiny i tentokrát prohrají zkoušky (hod proti číslu 9 bez bonusu). Vypravěč v roli nekromanta se rozhodne prvnímu oddílu udělit jízvu na Poutu a vyčerpá se, druhý oddíl ponechá svému osudu. Všechny zombie bez ozvěn (kterých je v oddílu většina, cca 40) padají nefunkční k zemi. Kostlivci jsou kouzlem naprosto nedotčeni.

PŘÍKLAD: *(pokračování) V dalším kole už Tarxis odhaduje pomocí Vědmácké zběhlosti vlastnosti zombií z oddílu, který celý přežil. Hodem uspěje a Vypravěč mu poví stručné složení hordy - dva tucty zombií s ozvěnami ohně, vzduchu a obrácená polarita a dva tucty zombií s ozvěnou země a vzduchu a silnými tělesnými úpravami. Charakteristika zombií v obou skupinách je 3. Tarxis zacílí skupinu zombií, které obsahují ozvěny prvků oheň, vzduch, obrácená polarita a mají charakteristiku 3. Opět zaplatí dva zdroje duše (uspěje v hodu na vyvolání).*



S pouhými 4 body pouta Vypravěč obětuje polovinu zombiů. Má Stále 4 body sudby, hordu zombiů a hrstku (méně než tucet) kostlivců a jejich pouta. Oproti tomu Tarxis přišel o celých 6 zdrojů duše, během 4 kol však zlikvidoval cca 60 zombiů, tedy většinu oddílu.

Věčná smrt

Krom zvláštního bojového umění, které dle pravidel bereme jako formu Vedmákových znamení (byť ve fikci působí odlišně), je hlavní zbraní členů věčné smrti jejich krev. Tu lze použít samu o sobě i k vytváření lektvarů a elixírů. Počet surovin je dán množstvím zdrojů, které postava získá z fyzické jizvy o velikosti 1 (Krvácení, obvykle jde tedy o tři zdroje) násobené pěti. Všechny takto vyrobené jedy, třaskaviny a elixíry pak mají proti nemrtvým dvojnásobnou sílu (působí obvykle jen proti nim). Nemrtvý je po zásahu krví kněze navíc, stejně jako po dotyku, se stříbrem neschopný používat jakékoliv manévry. a je mu způsobena tělesná jízva velikosti 1. To platí i pokud například nemrtvý zasáhne kněze pařátem a rozsekne mu kůži (tedy i při neúmyslném potřísnění). Pokud se jedná o animovaného nemrtvého, je po kontaktu s krví značná šance, že bude přetrženo jeho pouto: Odříznutí (duše, síla 3-5 (dle stupně svěcení), přerušení Pouta / nic). Půda s Garsunu pak dokáže knězovu krev plně nahradit.

Potřísnění mrtvého těla krví znemožní jeho oživení. Jednalo-li se o tělo upíra, je pro takového upíra do další rovnodennosti/slunovratu nemožné se vrátit do Přírodní úrovně a pobyt ve Stínovém světě a snaha o unikání sarifágům je činností s náročností 1 a jeho akce jsou hloupé a pomalé.

Obecně lze říci, že běžní členové Věčné smrti mají nadání pro boj (fyzický i psychický) s nemrtvými, odhad jejich úmyslů, vlastností i schopností. Akolyté pak jsou v takovém boji mistry, výše postavení kněží mohou dokonce používat kruté manévry. Jako kněží Mauril ovlá-

dají magii země, především ZS dávající rozsáhle, velmi rozsáhle a mocně.

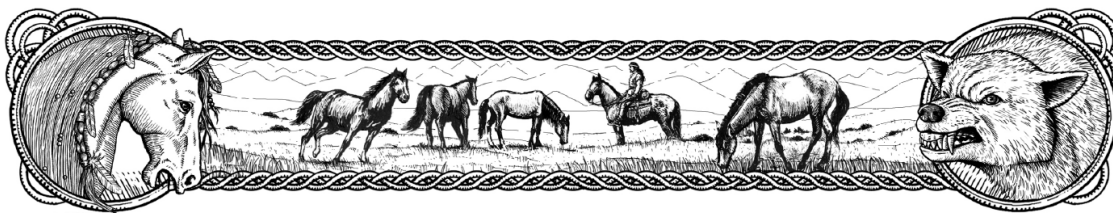
Členové Věčné smrti mají mnoho specifických schopností, uved' me pro inspiraci několik základních:

Svěcení

Toto je svatá půda, země požehnaná, vstup sem a zhyneš!

Množstvím krve, které odpovídá krvi získané z jizvy velikosti 3, může kněz posvětit půdu o velikosti hradiště (nebo vědmíny chýše za jizvu velikosti 1). Jedná se o magický obrazec. Každý nemrtvý, který se zde (i pokud létá) nachází, je neschopen používat manévry (jako po dotyku s krví kněze). Animovaní nemrtví si hází každý magický okamžik na nástrahu Odříznutí. Svěcení místa pomine až po 36, respektive 12, letech podle velikosti jizvy. Jeho zrušení je věc temných sil a bohů a spíše námětem na dobrodružství postav nekromantů nebo upírů (viz např. VTB, dobrodružství Potřeba Boha). Kněz je schopen vysvětit tolik míst, kolik je jeho hranice Vlivu + 1-4 dle stupně svěcení. (aktivace: tělesná jizva úrovně 3(1)).





Klid Mauril

Desítky nemrtvých, řev umírajících, chaos bitvy. A kněz stojící jako by nic uprostřed bitevního pole, trpělivě vyčkávající na příhodný okamžik, kdy prostým pohybem jeho ruky sprovedí ze světa ty nejmocnější nemrtvé.

Kněz je schopen se skrýt před každým nemrtvým, i kdyby stál těsně před ním. Jen ty nejmocnější myšlenkové bytosti nejsou touto ZS zmateny. Za další zdroj vlivu je kněz, pokud se nehýbe, schopný se skrýt nejen před zraky, ale i rozsáhlými akcemi nemrtvých (například plamenným dechem). Lze použít jen jednou za střet. (aktivace: 1 Vliv)

Dotyk svatého

K čemu zbraň, když samotný dotyk kněze je pro nemrtvé smrtící?

Kněz je schopen používat svoje ruce jako efektivní zbraň. Je schopen hlásit i smrtící následky při pouhém dotyku animovaných nemrtvých. Na nemrtvé myšlenkové bytosti není schopen hlásit smrtící akce, může jim ale způsobovat jizvy a vážná zranění jako by se jednalo o tupou zbraň (přestože ze strany kněze jde stále o letmý dotyk). (bez aktivace, vliv)

Hněv Paní země

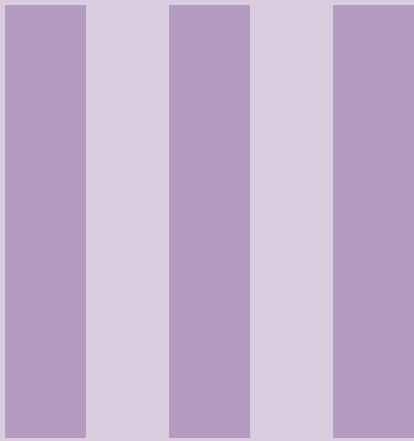
Zem ja Mauril A Mauril je naše matka.

Kněz se modlí ke své bohyni a doufá, že ta vyslechne jeho modlidby a ochrání jej, nebo přinese zkázu všem, na kterých ulpí knězův zrak. Kněz smí pro magii země požit krutý manévr mocně a velmi rozsáhle. Dokáže v rozsahu hradiště vyvolat zemětřesení, otevřít pukliny v zemi, nebo zmizet ve skalnaté mase a objevit se jinde, stejně jako na sebe vzít její podobu. Knez

není omeze přírodní/opracovanu formou země. (aktivace: 1 zdroj vlivu za aktivace, 1 za krutá manévr, 1 za velmi rozsáhlou akci)



Povolání



6	Nekromant	57
6.1	Společné nekromantské ZS	
6.2	Upír*	
6.3	Animatik	
6.4	Esencialista	
6.5	Smrtonoš	
6.6	Zloděj Emocí	
6.7	Vládce mysli	
6.8	Spiritisté	
6.9	Speciální ZS	

6. Nekromant

Pokročilé povolání: alchymista, mág, vědmák, šaman

Nekromanta bereme jako mistrovské povolání (DrDII: Hry mocných). Jedná se tedy o soubor několika ZS, které jsou rozděleny do několika oborů daných zasvěcením nekromanta a jeho příslušností k frakci. Dovednosti ostatních frakcí jsou pro nekromanta dostupné hůře, nejsou mu však zapovězené. Teoreticky nic nebrání kombinovat ZS z různých oborů, nicméně je to větší doména skutečných mistrů a často je navíc díky konkurenčnímu boji obtížné získat přístup k výuce ZS z jiné frakce.

Poznámka: Některé ze ZS jsou velmi podobné nebo téměř shodné jako například u mistrovského povolání Černokněžník. To se však v reáliích Asterionu skutečně hodí spíše pro skřetí temné mágy nebo osamělé čaroděje. Nekromantský přístup k magii je preciznější, formálnější, akademicky rozvíjený na Nekromantské univerzitě. Nekromanti si také s postupným rozvojem svého řemesla „půjčují“ vhodné dovednosti a upravují je pro své potřeby. Forma kompletního povolání se nám tak zdála vhodnější než „výběr“ z existujících povolání a přidání některých „volných“ ZS.

Postavy se mohou věnovat nekromancii již před dosažením mistrovského povolání nekromant – znalosti Mastičkáče (i) jsou použitelné při úpravě schránek mrtvých, znalosti Zaříkávače (učenost, práce s obrazci, rituální předměty, jednání s nadpřirozenými bytostmi) pak slouží k přivolání démonů (běsů) a vytváření vazebných předmětů a krystalů a jejich aktivaci. Z pokročilých povolání lze pro nekromancii přímo využít alchymistu (substance), mága (magie mysli), šamana (snový svět a duše) a částečně i vědmáka (boj proti nemrtvým, znalost nemrtvých), který je oblíbený u některých militantněji laděných nekromantů. Díky výuce na Sikrin-Rakle, potažmo samostudiu z Nekromantovy knihy kouzel, se mohou postavy místo ZS některých pod-

miňujících povolání pro Nekromanta naučit 3 základní nekromantské ZS. Ve skutečnosti většina nekromantů samouků ovládá jen tyto základní nekromantské ZS. Poznámka: Nekromancie je obor, který se na Asterionu neustále vyvíjí. Mnoho znalostí z tohoto oboru je neobjevených, případně je sdílí jen několik osob, mistrů, kteří si tato tajemství žárlivě střeží. Na druhou stranu pojem „nekromant“ je velmi široký a zahrnuje v sobě škálu zaměření od oživování nemrtvých, vyvolávání myšlenkových bytostí, přes výsledky duší mrtvých, až po mentální souboje nebo míchání temných lektvarů. TIP: Pokud jen potřebujete rychlého nekromanta-nepřítele do vašeho dobrodružství, inspirujte se ukázkovými postavami, nebo mu udělte 3 základní nekromantské ZS a tolik oborových, kolik je jeho charakteristika. I v případě, že nekromant v dobrodružství přímo nevystupuje, doporučujeme vytvořit si jeho konstrukt. Ten vám totiž umožní dát jeho nemrtvým nějakou společnou vlastnost, díky které bude každá skupina nemrtvých trochu jiná. Nezapomínejte, že i když nekromant v dobrodružství nevystupuje, jeho nemrtví mají k němu stále Pouto a mohou z něj čerpat.

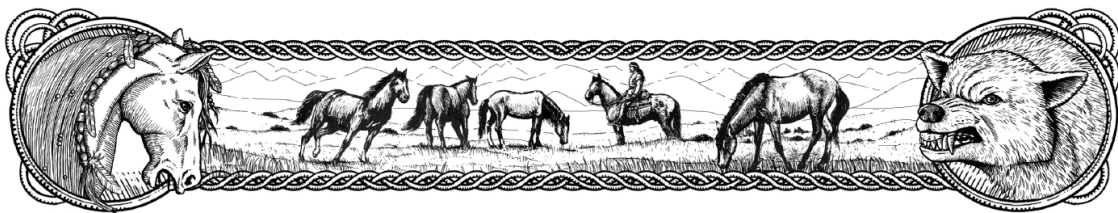
Společné nekromantské ZS

Tyto dovednosti se mohou v rámci výuky (nebo samostudia z Nekromantovy knihy kouzel) naučit libovolná podmíněná povolání (obvykle Alchymisté, Mágové a Zaříkávači, stejně tak ale třeba i Vědmáci).

Základní animace

„Tvou duši nežádám, jen kosti tvé mi stačí, vstaň, zvedni údy své, ať slepé oči vyhaslé, do tmy se zračí“

Postava dokáže pomocí rituálu vytvořit umělý život v mrtvém těle (obdobně jako alchymista v golemovi) a využívat jako pomocníky nemrtvé (kostlivce, zombie a ghúly) z těl humanoidních bytostí a zvířat.



Dovednost je základním kamenem celé nekromancie.

Postava je zběhlá v odhadu hranic a charakteristik kostlivců, zombií a ghúlů. (bez aktivace, Duše)

Úprava těl nemrtvých

Nemrtvý sám o sobě je hrozivý protivník. Ale co teprve zombie plivající jed, kostlivec s kovovými drápy, nebo tygří ghúl s tesáky z lintíru?

Postava s touto dovedností je schopna fyzicky upravovat oživované nemrtvé a poskytovat jim tam výhody (přirozené zbraně, slevy na manévry). Stejně tak jako rozeznávat vylepšení cizích nemrtvých a odhadovat jejich viditelné i skryté (např. druh jedu) vlastnosti.

Je zběhlá v odhadu úprav všech animovaných nemrtvých. (bez aktivace, Duše)

Znalec ozvěn

Jiskry živlů dělají z nemrtvého smrtícího protivníka – kdo by čekal, že se z úst ploužící se rozpadající zombie místo skřeku vyvalí oblak pekelného ohně?

Postava s touto ZS je schopna vetknout do oživovaného těla některou z ozvěn prvků a poskytovat tak oživovaným nemrtvým zvláštní schopnosti. Dokáže rozeznat ozvěny v cizích nemrtvých. Je zběhlá v odhadu ozvěn ve všech animovaných nemrtvých. (aktivace: 1 duše za každou ozvěnu)

Mysl nemrtvého

Po letech strávených ve společnosti nemrtvých, po desítkách rituálů je pro něj jednodušší vyznat se v hlavě smrtky, než v lidech.

Nekromant dokáže cílit magii mysli na nemrtvé myšlenkové bytosti. Mysl nemrtvých je pro něj navíc natolik známá, že má slevu na vyčerpání 1. (bez aktivace, Vliv)

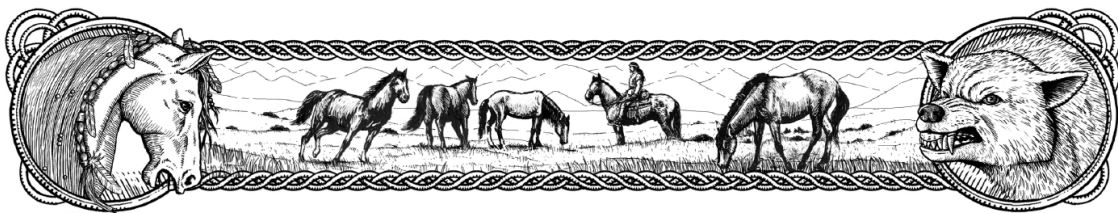
Upír*

Poznámka: Zde poznamenejme, že upíry se stávají velmi mocné postavy, které samy o sobě jsou divotvůrci, černokněžníky, theurgy nebo nekromanty. Proces přeměny v upíra je značně náročný, nejistý a rozhodně ho nedoporučujeme vlastním postavám. Pokud se nám schopnosti upíra zdají příliš silné, je to tak. Odpovídají tomu, že se upírem stávají už velmi mocné bytosti, které touto přeměnou ještě zesílí. Samozřejmě je možné si postavu upíra/upírů zkusit (např. v rámci doslovné hry mocných), ale nezapomeňte, že postava upíra, jak je popsána v těchto aplikacích, odpovídá staršímu, zkušenému upírovi a slouží především k dokreslení a vedení cizích postav. Chcete-li přesto zkusit hrát za „povolání“ upír dlouhodoběji i na „nižší úrovni“ (což ale stále znamená že postava, která se upírem stala, je na dost vysoké úrovni a měla znalosti alespoň pokročilých povolání - viz text SŽ), doporučujeme vám rozdělit jejich ZS na jednotlivé odrážky (a např. starobylost se tak stane čtyřmi jednotlivými ZS). Upírské ZS jsou vyhrazené jen pro upíry a nemohou se je učit ostatní nekromanti.

Vieenův hlas

Když už upír neví jak dál, když vyčerpal všechny možnosti, nebo prostě jen když pátrá po odpovědi o tom co je vlastně zač – tehdy může zaslechnout hlas, tichý šepot na okraji svého vědomí, který mu radí jak dál.

Většina asterionských upírů je pevně svázána s Vieenem Nekromantem. Ať už vědomě, nebo nevědomě - mohou si to



vykládat třeba jako hlas pralesního boha, nebo vůli předků, nebo prostě instinkt - jsou upíři schopni podvědomě se dotknout vědomí svého prastarého pána. Upír se může soustředit, ponořit do sebe (což může být modlitba, meditace, nebo jen krátké zastavení se) a získat informace pro něj do té doby nedostupné. V závislosti na „problému“ mohou (a nemusí) získat Výhodu (1-3), získat dočasně zběhlost na některé činnosti, či některé manévry zdarma (typicky například krutě přesně).

(aktivace: 3 Vliv, obsahová pravomoc)

Poznámka: Podstatnější než pravidlový popis je samotná získaná informace, která sama o sobě nemusí ale vždy být úplně jasná – od neurčitého nutkání setkat se s určitým člověkem, touhy vstoupit, nebo naopak nevniknout na určité místo, podvědomého nutkání zeptat se na konkrétní otázku, zmínit konkrétní jméno nebo otevřít naprosto náhodnou knihu v knihovně. Až po konkrétní představě a vidinu mapy podzemí, všimnutí si zamaskované únikové cesty, nebo našeptání slabého místa protivníka.

Pokud už se upír osobně setkal s Vieniem, je toto pouto značně posíleno. Za stejnou cenu (duševní jizva) je upír schopen napojit se přímo na svého Pána. Okamžik propojených myslí pak znamená pro upíra obvykle značné množství nových informací, či rad. To se obvykle projevívá buď okamžitým snížením ohrožení na 1, schopností použít v příští akci zdarma krutý manévr, nebo dočasným zvýšením libovolné charakteristiky na 6. (aktivace: duševní jizva)

Poznámka: Po roce 860 k.l. není tato schopnost dále použitelná, a upír, který se o její aktivaci pokusí, obdrží další duševní jizvu. Tuto schopnost může upír využít maximálně jednou mezi soumrakem a úsvitem.

Starobylost

Toho, kdo prožil už celá staletí, překvapí jen opravdu máloco...

Za použití manévru Istivě proti upírovi musí protivník zaplatit jeden příslušný zdroj navíc. Upír smí ve svých akcích používat manévr krutě Istivě, pokud se nachází v místě nebo situaci, ve které již byl. (bez aktivace, Duše)

Upír smí o svém protivníkovi prohlásit, že má daný způsob boje a slabinu, předpokládaný vzorec chování, nebo očekávanou reakci na upírovi akci. Pokud to upír zdůvodní, může svému protivníkovi po dobu konfliktu přidělit jeden z postihů slabě, hloupě, nebo nepřesně, dle své volby. (aktivace: 2 Duše, obsahová pravomoc)

Upír má nadání a zároveň je mistrem v odhalování tajemství, komplotů, tajných organizací, spiknutí, vydírání, získávání bodů Moci, pomocníků a oddílů. (bez aktivace, Duše)

Upír může stanovit, že v lokaci do které se chystá, se nachází osoba/organizace která je mu zavázána. Z cenu jizvy na vlivu Upír získá dočasněho pomocníka/postavení úměrné velikosti jizvy (max. ale pomocníka/oddíl s charakteristikou 3 a/nebo postavení s úrovní 3). (aktivace: Jizva na vlivu velikosti 1 a více)





Hněv bestie

Pod maskou normálního člověka se skrývá monstrum s obrovskou silou, smrtící rychlostí a neutuchající vůlí zabíjet.

Upír se po většinu své existence snaží přiblížit tomu, jaký byl před svoji přeměnou. Když ne z důvodů osobních, tak i ze zcela praktických – sialé monstrum s tesáky, chlemtající krev nebývá mezi lidmi zrovna vřele uvítáno. I mnoho nekromantů znající upíří podstatu často zapomenou, že pod maskou zdánlivě normálního, žijícího jedince se skrývá mrtvé tělo poháněné cílevědomou a mocichtivou duší. Výhody mrtvého těla, které smrtonoší teprve objevují, jsou upírům vlastní již celá staletí. Upír z každé své jizvy vytěží dvojnásobek zdrojů. (bez aktivace, dle povahy jizvy)

Za cenu vysokého vypětí si upír vynutí úspěch ve fyzické zkoušce, nebo zabráni prohře ve střetu (aktivace: 1 jizva Tělo)

Zastrašování, přesvědčování a působení bolesti upírovi je vždy slabé a hloupé (pokud původce akce nezná podstatu upíra) (bez aktivace, dle povahy akce)

Smečka

Říká se, že upíři jsou jako smečka vlků – dokonale sehraný tým. Není to pravda, jsou bandou loveckých psů, kteří se rvou o to, aby se zavděčili svému pánovi. Někde hluboko uvnitř jsou upíři navzájem spojeni. Způsob jejich příchodu na svět, to jak si drží při životě, hlas jejich praotce, kdo ví. Jsou-li ve střetu na upíři na stejné straně, mají výhody semknuté skupiny. Propojení však není jen tělesné.

Upír může reagovat ve střetu reagovat

a libovolné akce vedené na jiného upíra. (aktivace: 1 příslušný zdroj)

Upír smí ve své akci využít ZS nebo charakteristiku spolubojovníka, je-li také upírem (platí pouze v rozsahu hradiště). (aktivace: 1 zdroj dle povahy akce)

Upír smí ve své akci využít zdroje jiných upírů ve střetu a to včetně jizev. (aktivace: 1 zdroj dle povahy akce)

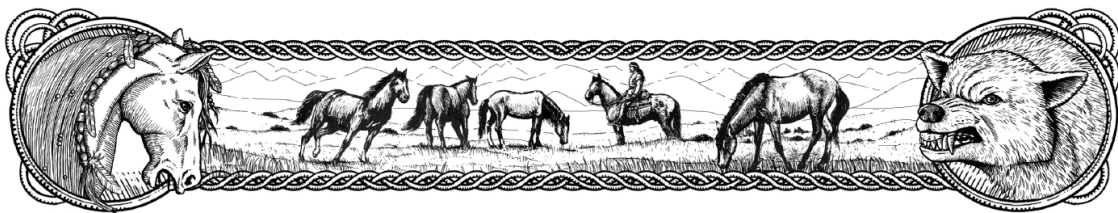
Upír je mistr a má nadání na akce ovlivňující všechny upíry (ať už spojence nebo nepřátele). (bez aktivace, dle povahy akce)

Animatik

Pokročilá animace

Pro nekromanta, jenž stokrát sešival svaly, aby jeho výtvořiny držely pohromadě, je tělo otevřenou knihou. Ví, kam udeřit, aby dosáhl největšího účinku, který kloubo povolí snáze nebo kdy se zombii rozpadnou stehy. A žíví? To je přece jen mrtvé tělo, ve kterém pořád koluje krev...

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit umělý život v mrtvém mumifikovaném těle a využívat jako pomocníky mumifikované ostatky humanoidních bytostí a zvířat. Postava je mistrem v boji s kostlivci, zombiemi a ghúly. Postava je ale také zběhlá v léčení zranění živých humanoidů (operace, ošetřování, zastavení krvácení, ...), ale stejně tak v působení bolesti. Postava dokáže rozpoznat vhodné tělo, provést jeho úpravu (tj. mumifikaci), stejně jako rozeznat hranice, ZS a charakteristiku mumií. (aktivace: 1 Duše) Předpoklad: Základní animace



Vytváření giabů

Nemrtvý s duší. Inteligentní tvor v těle, jež dokáže přečkat staletí. I to je cesta k nesmrtelnosti.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže provést rituál připoutání duše ke vhodnému nemrtvému tělu a stvořit giaba. Jako vazebný předmět je však třeba použít agiaron. Postava dokáže poznat a vhodně upravit tělo pro giaba, stejně jako rozeznat jejich hranice, ZS a charakteristiku. Postava je mistrem v boji s mumii. (aktivace: 1 Duše) Předpoklad: Pokročilá animace

Mistr Animatik

Za hranici rutiny, za stovkami oživených těl, leží pravé pochopení animatiky, vědomí, jak je možné rituály zkrátit, upravit, zaimprovizovat a dosáhnout mocnějších účinků, než by se kdo kdy odvážil pomyslet...

Postava je mistrem a má nadání na práci s animovanými schránkami (příprava, úprava, vetkávání ozvěn, oživení), ale i při použití dovednosti léčení na živé. Postava je mistrem v boji s Giaby. Jizvy při vyvolání nemrtvých dávají o jeden zdroj více. Mistr dokáže do nemrtvých vetknout o dvě ozvěny navíc. (bez aktivace, Duše) Předpoklad: Vytváření Giabů Poznámka: Dovednosti Animatiků jsou typickou ukázkou nekromantského prohlubování znalostí, kdy jedna ZS staví na další. Předem daný postup je pak vyvážen silnějším a silnějším efektem.

Pán kostlivců / zombií / ghúlů / mumii / giabů

I prostá zombie může překvapit – když jí z pařátu ukapává jed, její dech je nakažen morem, její kůže je pevná a krev rozleptává zbraně hrdinů – je-li nekromant skutečným znalcem.

Znalostí animatiků nejdou jen do šířky. Někteří se specializují i na konkrétní druhy nemrtvých a to jak na jejich oživení, tak ovládnutí. Nekromant je zběhlý při veškeré práci s vybraným druhem nemrtvého. Udělí-li nekromant poutu nemrtvého jizvu, může toto kolo nemrtvý použít v libovolné akci krutý manévr. Nekromant smí do daného nemrtvého vložit o dvě ozvěny prvků více. (bez aktivace, Duše) Předpoklad: Základní animace (pro Pána kostlivců/Pána zombií/Pána ghúlů); Pokročilá animace (pro Pána mumii); Vytváření giabů (pro Pána giabů)

Poznámka: Tuto ZS si může nekromant vzít jednou pro každý druh nemrtvých, který je schopen oživit (tzn. jde vlastně o pět ZS).

Esencialista

Esence smrti

Proč používat játra psa a husí krev, když orgány a tekutiny pouličního zlodějíčka poslouží daleko lépe? Esencialistické lektvary jsou z těch nejlepších surovin. A za kvalitu se platí.

Esencialista s touto vyhrazenou dovedností dokáže za pomoci surovin z těl myslících bytostí (jeden zdroj těla na 1 surovinu v elixíru) vytvářet elixíry s krutými účinky (15s).

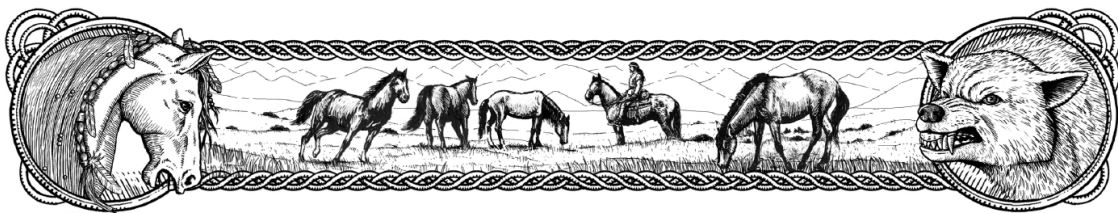
(aktivace: 1 Duše)

Každé použití elixíru však způsobí uživateli tělesnou jizvu o velikosti 1.

Za další jizvu na vlivu (uživateli) může být elixír dlouhodobý. Takovou jizvu nelze vyléčit jinak, než po uplynutí trvání elixíru nebo po zrušení jeho účinku.

Elixíry vyrobené z esencí života mohou mít vždy jen přímé negativní následky (zvyšují





ohrožení, udílí poškození, zraňují, zastrašují), nebo pramenit z jasně negativní motivace, emoce. Jiné následky nemohou být kruté.

Poznámka: Nemusí se však jednat jen o bojové akce, naopak, udělení jizvy může proběhnout i samotnému smrtonoši. Podstatný je především výskyt „negativní“ emoce – hněvu, vzteku, zášti. Nekromant může využít svůj hněv k pronásledované oběti, udějit si bolestivou tělesnou jizvu a pomoci ukrutně lstivého manévru se proplést lesem a předběhnout svji kořist. Stejně tak může využít ohnivý dech na zastrašení davu goblinů, být tím sám sobě způsobí popáleniny, Nebo využít mocného dunivého hlasu při vyjednávání aby při vyjednávání oslabil jistotu nepřitele.

PŘÍKLAD: *Esencialista Gabor vyrábí elixír pro smrtonoše Niamora. Jedná se o elixír Obří síly (5s), dávající uživateli manévr mocně v silových výkonech. Díky Esenci smrti (+15x) je elixír posílen a umožňuje použít manévr ukrutně mocně (pokud je Niamor schopen použít posílený manévr mocně). Použití elixíru udělí Niamorovi tělesnou jizvu o velikosti 1: Křeče. Kdyby lektvar byl dlouhodobý, Niamor by obdržel další jizvu velikosti 1: Popraskaná kůže, kterou si není schopen vyléčit (narozdíl od jizvy Křeče), dokud elixír neztratí na účinku.*

Poznámka: Niamor může nyní využívat Dračí sílu na ubližování, ničení, nebo například zastrašování nepřátel zvedáním mohutných břemen. Elixír totiž čerpá sílu z vyvolaných negativních emocí. V případě problematických rozhodnutí se řiďte zdravým rozumem (například rozboření stěny sice nikomu neublíží, ale pro samého nekromanta jde o projev agrese a hněvu)

Předpoklad: Výrobce elixírů, Posílení elixíru

Odolnost pŮlmtvého

Když na sobě esencialista zkouší vlastní lektvary, jsou jen dvě možnosti. Bud' bude mistrem nebo bude mrtvý.

Kdykoli má postava s touto schopností získat použitím temného elixíru/esence jizvu, je její velikost o jedna menší (minimálně ale 1). Nekromant má slevu 2 na vyčerpání proti substancím (ne třaskavinám). Postava je mistrem ve vytváření elixírů a odolávání jejich negativních následků.

PŘÍKLAD: *Pokud si nekromant se ZS Esence smrti vyrobí elixír „Dech mrtvého“, který jí umožní používat vyhraznou schopnost Vzdušná magie, vypije ho a vlastní i ZS Tělo pŮlmtvého, získá po vypití lektvaru s Esencí jen jednu tělesnou jizvu, ta bude neléčitelná do příštího slunovratu/rovnodennosti (pravidlo největšího účinku). Bude moci pomocí vzdušné magie (bude si připočítávat úroveň čaroděje pokud nějakou má) moci ubližovat lidem a používat přitom kruté manévry. Pokud se však třeba pokusí sfouknout oheň vatry, pak nikoli (nejedná se o přímý negativní účinek).*

Živé suroviny

„Ale samozřejmě že nás dostanu přes tu magickou bariéru. Bez problému.. Jen uvařím jeden lektvar. Mohl by sis prosím na chvíli sednout a zatínat ruku?“

Esencialista je mistr ve využívání specifických surovin. Jakoukoli běžnou surovinu dokáže nahradit částí těla živé, myslící bytosti. Je schopen udělit živé bytosti (i sobě) tělesnou jizvu a získat z ní odpovídající počet surovin. Je schopen vyrobit z nouzových



surovin ze živého tvora i běžný lektvar jako z nenouzových surovin (stále jej je však třeba použít do příštího západu/východu slunce). Nekromant je schopen „své“ jizvy (tedy jizvy které udělí svojí akci) použít pro symbolický dotyk k nositeli jizvy. Nekromant je schopen odhalit příčiny a velikosti tělesných a duševních jizev cizích postav (bez aktivace, Duch)

Rozpozná-li nekromant protivníkovu jizvu a použije jí k negativnímu účinku na ní, je v takových akcích mistrem. Pokud to jsou jím způsobené jizvy, jsou tyto manévry dokonce kruté. (bez aktivace, Duch) Předpoklad: Živá voda, Mudrc

Smrtonoš

Vytváření implantátů

Vrcholem umění smrtonošů je vytvořit z mrtvé tkáně fungující součást živého těla. Kostlivé pařáty, oči mrtvých, nebo dokonce orgány.

Postava dokáže upravovat těla žijícím myslícím bytostem a umožňovat jim tak používat implantáty a (obvykle) tím postavám přidělit novou ZS. Operovaná postava získává jizvu (dle povahy implantátu) o velikosti 3. (aktivace: 6 Duše)

Více o implantátech viz kapitola nekromancie, implantáty.

Poznámka: Mezi smrtonoši je „obvyklá“ implantace nových končetin, přičemž daná končetina obvykle umožňuje dosáhnout silnějšího efektu (posílené manévry) a obsahuje některou z kombinací ozvěn prvků. Implemtace orgánů, obličejů, nebo očí je stále jen neprozkoumanou a testovanou doménou mistrů smrtonošů.

Tělo půlmlrtvého

Smrtonoš dobře ví, jak překonat přirozené bloky a jak využít plný potenciál nemrtvé končetiny.

Postava získá nadání na použití implantátu. (bez aktivace, Duše) Použije-li implantát k běžné činnosti (nohy k běhu, ruku k úderu atp.) může při této činnosti použít kruté manévry (aktivace: 1 Duše) Udělí-li Nekromant implantátu jizvu, získá z ní o 2 zdroje víc. Příklad: Smrtonoš Niamor si nechal implantovat novou ruku, která mu dává zdarma manévr mocně při použití její neskutečné síly a ZS Žhavý dotyk. Může tak používat zdarma mocně například při páce, ničení nábytku, nebo při akci „srazit ranou ruky do bezvědomí“. Pokud navíc má ZS Tělo půlmlrtvého, může na tyto akce použít i kruté manévry. Ty může použít například na „sražení jednou ranou do bezvědomí“ ale ne už na „popálení hrdla pomocí ZS žhavý dotyk“, nebo střelbu kuší. Předpoklad: Zmutované tělo

Mé tělo je jen nástroj

Bezohlednost a pohrdání vlastním tělem umožní smrtonoši neuvěřitelné věci.

Smrtonoš dokáže svým implantátům udělit jizvy o velikosti až 3 (na místo obvyklých 1 nebo 2). Ty navíc může použít jak na fyzickou, duševní, nebo vlivovou akci (počítá se jako Výhoda). (bez aktivace, Duše) Pokud si postava dobrovolně udělí tělesnou jizvu, získá z ní o 2 zdroje více. (bez aktivace, Duše) Postava dokáže za jizvu pro jednu akci zvýšit hodnotu své charakteristiky (v libovolném povolání) o 3 za každou úroveň jizvy a to do maxima 6. (aktivace: jizva dle povahy konfliktu) Veškeré pokusy o působení bolesti smrtonošovi jsou automaticky chabé, hloupé a slabé. Předpoklad: Hlava nehlava



Magie v mých žilách

Tělo smrtonoše je již natolik upraveno, zmutováno a poničeno neustálým opotřebáváním a působením lektvarů, že si na magii zvyklo a doslova ji nasává.

Při magickém okamžiku (o slunovratu, nebo např. na Zřídle) může nekromantovo tělo do sebe nasát magickou energii tohoto okamžiku. Nekromant si může dočasně (do dalšího magického okamžiku) zvýšit jednu hranici o sílu okamžiku. Současně je mu udělena jizva o velikosti síla okamžiku + 1 (stejného typu, jako je zvyšovaná hranice). Nekromant sám si zvolí, které zdroje si přidá. (bez aktivace, Duch)

Nekromant se může v rámci střetu (jako protiakci, případně za použití manévru obrana) pokusit „nasát“ energii nepřátelské magie která na něj působí. Musí se však jednat o přímé, nikoli plošné působení. Pokud se mu povede magii vstřebat, získává výhodou o velikosti 1 a kouzlo nepůsobí. Jednalo-li se o kouzlo se smrtícím účinkem, získá dokonce výhodou o velikosti 2. (aktivace: 1 zdroj Duha)

Předpoklady: Tělo púlmrtnvého

Poznámka: Tato vrcholná Smrtonošská technika je zároveň tou nejnebezpečnější pro smrtonoše samotného. S užitím schopnosti je jen otázkou času kdy se projeví magické nemoci, nebo v krajním případě odmítání implantátů. Použití jakýchkoli silnějších (3 a více) magických zřidel je bez možnosti okamžitého léčení ilkamity nebo esencialisty potenciálně smrtící.

Zloděj Emocí

Zvrácená mysl

Když vám zní výkřiky mučených a zvuky praskajících kostí jako rajská hudba, je s

vámi něco v nepořádku. Nebo jste Zloděj emocí.

Postava může používat kruté manévry při působení bolesti a mučení inteligentních bytostí. Postava získává 1 duševní zdroj při udělení jizvy nepříteli. (bez aktivace, Duše)

Nekromant má nadání a zároveň zběhlost při vyvolávání nemrtvých běsů ze Stínového světa pomocí mučení živých bytostí. (bez aktivace, Duše)

Mysl pozměněná mučením, plná hrozivých vzpomínek a hrůzných představ je odolná jakémukoliv zastrašování. Kdo už viděl všechny možné hrůzy, toho jen tak něco nezastraší. Zastrasování zloděje emocí je vždy chabé, hloupé a nepřesné. (Aktivace: 1 Vliv)

Mysl plná odporných vzpomínek na trhaná těla a mučené oběti je jak živý oheň. Veškeré pokusy o jeho ovládnutí, nebo přečtení myšlenek jsou náročné. Pokud je Zloděj emocí cílem myšlenkové magie, může blokovat tyto snahy přívalem svých šílených vzpomínek. Pokud ve střetu uspěje, je dotěrnému mágovi udělena duševní jizva o velikosti 2. (Aktivace: 1 Vliv)

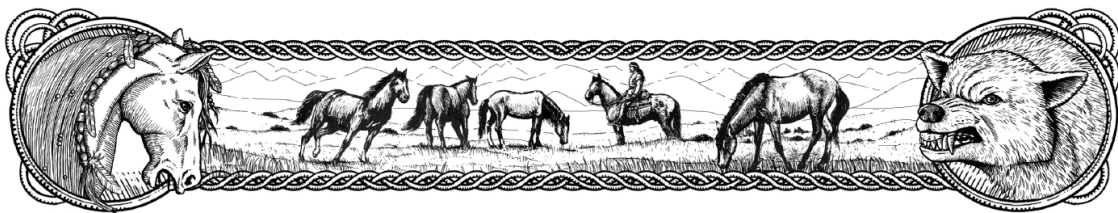
Mučitelovo šílenství

Každý nekromant, který provozuje pravidelné mučení myslících bytostí je alespoň částečně šílený. Jen někteří však dovedou své vlastní šílenství vnutit ostatním.

Pomocí této ZS dokáže Nekromant udělit nepříteli duševní nebo vlivovou jizvu a sám z ní získat pro další kolo příslušné zdroje. Po uplynutí konfliktu je však stejnou jizvou o velikosti 1 postižen i nekromant. (aktivace: 1 Vliv/Duše na každou úroveň jizvy)

Za další zdroj vlivu (střet) dokáže nekromant vnutit nepříteli jednu akci, která je v souladu se získanou jizvou. (aktivace: 1 Vliv, obsahová pravomoc)

Nekromant dokáže vnutit oběti charakte-



rovou vlastnost s trvanlivostí do rovnodennosti/slunovratu, nebo vyléčení. (aktivace: 3 Vliv)

PŘÍKLAD: *Mistr nekromant Leth je po náročném experimentu napaden atentátníkem. Když se mu jakoby zázrakem povede přežít jeho první akci, Leth je velmi vyčerpán a veškeré jeho akce jsou tak náročné. Jeho první volbě je proto Mučitelovo šílenství. Pokusí se atentátníkovi vytvořit duševní jizvu: „Panický strach ze zrahy“ o velikosti 3 a ve střetu uspěje. Zaplatí 3 zdroje Duše. Tím získá Výhodu 5 (podle pravidel pro čerpání zdrojů z jizev) - tedy zdroje, které může využít v konfliktu. Leth připlatí další zdroj a vnutí atentátníkovi potřebu otočit se a zkontrolovat, že není obklíčen. Pro další kolo platí Leth dalším zdrojem Výhody za Rychle, čímž vyhrává iniciativu. S atentátníkem otočeným k Lethovi zády to nevypadá dobře. Až konflikt pomine (zajetím, úprkem nebo, pro atentátníka v lepším případě, zabitím), Leth sám získá jizvu „Panický strach ze zrahy“ o velikosti 1 a bude se jí muset nějak zbavit.*

Síla šílenství

Syrová a brutální moc zlodějí emocí se projevuje v mnoha směrech. Kombinace schopnosti ovládat city druhých a jejich silná mysl dělá ze Zlodějí emocí strašliví protivníky.

Zloděj emocí dokáže za zdroj vlivu několikanásobně zesílit jednu z vyvolávacích (negativních) emocí myšlenkové bytosti, takže ztratí kontrolu nad svým jednáním (duševní výzva s efektem plně ovládnut svojí emocí / cítí zřetelné nutkání). Pokud je myšlenková bytost ovládnuta svou emocí, snaží se jí co nejpříměji šířit (vlk s vyvolávací emocí strach zavýje, aby zastrašil protivníka,

sekáč s vyvolávací emocí nenávisť, zaútočí na nejbližšího nepřítele. . .). Tyto akce jsou vždy spontánní a nepromyšlené a jsou tedy vždy hloupé. Navíc zloděj emocí není nikdy jejich cílem. (aktivace: 1 Vliv, obsahová pravomoc)

Nekromant však výbuchem emocí nemusí myšlenkovou bytost jen oslabit. I myšlenkové bytosti často slouží v armádách nekromantů a zloději emocí jsou experti na jejich využití v boji. Zloděj emocí je mistr a má nadání pro vyvolání nemrtvých myšlenkových bytostí. (bez aktivace, Vliv)

Zloděj emocí dokáže nemrtvou myšlenkovou bytost (pomocníka, nebo spojence) rozuzřit k nepříteli, takže ta může použít ukrutně mocně, současně ovšem bude tato akce hloupá. (aktivace: 1 Vliv)

Zloděj emocí dokáže ve svých pomocnících (živých, nebo nemrtvých myšlenkových bytostí) vzbudit až fanatickou věrnost. Pokud se nekromantův pomocník dostane do situace kdy je vážně ohrožen jeho život, nebo je pokračování jeho úkolu skoro nemožné, pomocník pokračuje i za cenu smrti (lze pro něj použít pravidlo pro hrdinskou smrt). (aktivace: 1 Vliv, obsahová pravomoc)

Vládce mysli

Dokonalá mysl

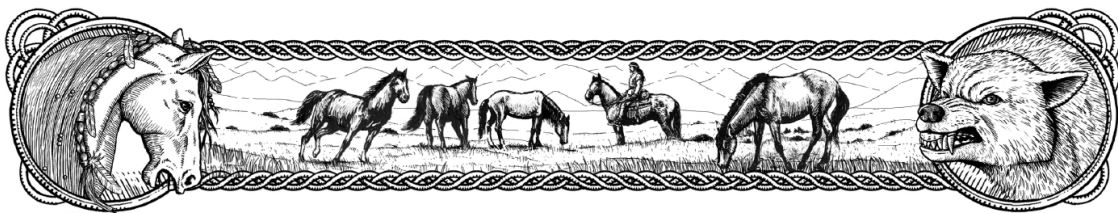
Cvičená mysl nekromanta je jeho největší zbraní - tam kde ostatní umdlévají, tam jeho fenomenální vůle drží dál, pevná jako blok ledu.

Nekromant je zběhlý a zároveň má nadání na ovládnutí a připoutání vyvolaných nemrtvých myšlenkových bytostí a dokáže používat kruté manévry při magii mysli. (bez aktivace, Vliv)

Působnost magie mysli se rozšiřuje i na běsy a nemrtvé. (aktivace, 1 Vliv)

Postih za velký počet ovládaných (animo-





vaných) nemrtvých je pro vládce mysli o 1 nižší. Okolnosti, za kterých je obtížné se soustředit, mají na Vládce mysli zřetelně slabší vliv (soustředění je nenáročné i tam, kde by pro jiné bylo náročné, případně je náročnost o jedna nižší). (bez aktivace, Vliv)

Chladná logika

Je to prosté. Prostě odvodím, co předpokládají, že já předpokládám podle toho co předpokládají že si myslím, že oni předpokládají, a toho využiji. Prostě plány v plánech jiných plánů. Prosté.

Čche Ming

Nekromant dokáže odhadnout a předpovídat všechny eventuality která čekají jeho pomocníka (nemrtvého i živého). Za duševní jizvu vládce mysli může jeho pomocník (ať už úkol pomocníka odehráván, či řešen jako konflikt) použít jeden krutý manévr na jednu specifickou předem určenou činnost a jeho sudba se pro tuto činnost zvyšuje o úroveň jizvy nekromanta.

Stejně tak však dokáže Vládce mysli předpokládat i chování svého protivníka (kterého však dobře zná) a určit jeden specifický okamžik, kdy bude protivník v nevýhodě (dle okolnosti bude mít jeden s postihů chabě/pomalů/slabě/hloupě, nebo budou jeho činnosti náročné).

Řád

Nekromantova mysl je klenot, vybroušený diamant. Chladná, tvrdá, blyštivá, brilantní.

Akce spadající pod ovlivňování vedené směrem na vládce mysli jsou vždy náročné a vládce mysli je mistr v jejich odolávání. (bez aktivace, Vliv)

Vládce dokáže přenést řád své mysli i do svého okolí. Pokud má dostatečnou dobu na přípravu prostředí (nelze použít v boji) může

oblast o velikosti vědmíny chýše upravit tak, že on sám zde je zběhlý v libovolné zvolené skupině činností (jedna odrážka) a naopak protivník zde na stejnou skupinu činností trpí jedním z postihů (hloupě/pomalů/chabě/pomalů) (aktivace: 1 Duševní jizva)

Poznámka: Nejedná se o magické ovlivnění místa. Vše v místnosti je jen upraveno a poskládáno tak, aby to svým uspořádáním uklidňovalo a pomáhalo Vládci mysli a naopak rozptylovalo, rušilo, případně zastrašovalo ostatní.

Spiritisté

Místa moci

Moc je všude kolem nás. Stačí jen natáhnout ruku a trochu si utrhnout.

Pokud spiritista čaruje (magie mysli, šamanská magie, hadačství, ...) na místech moci (zřídlech), získává nadání, zběhlost i mistrovství. A to na tolik akcí, jaká je síla zřídla plus jeho úroveň Nekromanta. Pokud sesílá prokletí, je počet akcí neomezen. (bez aktivace, Duch)

Spiritista dokáže udělit zřídlu ‚jizvu‘ a tím si vynutit úspěch ve svém duševním střetu (protivník se smí vyčerpat dle platných pravidel). Sníží tak ale sílu zřídla o 1. Zřídlo obnoví svou sílu každý slunovrat/rovnodennost o 1 až do své původní kapacity. Spiritista dokáže (obdobně jako černokněžník ze ZS Znesvěcení) zamknout zřídlo, činí tak ale magickým obrazcem. Takový obrazec čerpá zdroje přímo ze zřídla, které mu jej postupně doplňuje. Spiritista má díky němu kontrolu nad čerpáním magie ze zřídla – zdroje ze zřídla nesmí čerpat nikdo jiný, dokud není obrazec zlomen. Spiritista může také obrazec zničit a získat tak zdroje v něm uložené (nejvíce ale o síle zřídla). (bez aktivace, Duch)



Spiritista dokáže zřídla použít i jinak, dokáže jejich sílu spojovat. Vhodnou úpravou magického místa (pálení kouzelného stromu, vyrytí značek do menhiru, přimíchání jedu do studánky . . .) dokáže toto zřídlo propojit s dalším, u obou zřídél však musí vytvořit aktivní obrazec. Spiritista určí jedno ze zřídél, jehož síla se za každé další připojené zřídlo zvýší o 1. Ostatní zřídla v obrazci pak mají sílu o 5 nižší (tedy se stávají „prokletými“ místy). (aktivace: 1 jizva Ducha za každý připojený obrazec)

PŘÍKLAD: *Delcante, mistryně spiritistka se rozhoduje jak využít 4 magická zřídla, které mají její spiritisté na Šakatánu v jejím sídle díky jeho kostrukci k dispozici. Jedná se o Delcantinu pracovnu vybudovanou nad krví pokrytým dolmenem (síla 3), dva osaměle stojící menhiry (oba se silou 2), a podzemní jeskyni (síla 3). Delcante může použít sílu obou menhirů (a vytesat do nich magické obrazce, který pak vybarví rudou barvou) a zvýšit sílu Dolmenu na $3+1+1=5$. Menhiry se pak stávají prokletými místy se silou -3 (tj. ani svítání/soumrak, ani slunovrat a rovnodennost zde nemají vliv a jedná se o prokleté místo dle základních pravidel DrDII).*

Když mrtví mluví

Živým lidem spiritista nikdy neporozumí, neumí je přinutit k poslušnosti. Ale mrtví... Mrtví jsou mu zcela k vůli.

Spiritista může využít svoji úroveň Nekromanta na Šamanské schopnosti Hadačství (a zároveň není-li šaman, pak tuto vyhrazenou schopnost získává). Postava má navíc na Hadačství nadání. (bez aktivace, Duše)

Spiritista může používat kruté manévry na získávání informací od mrtvých a hledání jejich duší ve Stínovém/Vnějším světě (snový

svět dle pravidel DrD II). (bez aktivace, Duše)

Spiritista dokáže duše, které nalezne, přitáhnout do Přírodní úrovně a ukotvit v obrazci, předmětu, nebo giabovi. Tomu se může duše bránit. Pokud je duše takto uvězněna, nemůže být ve Stínovém/Vnějším světě nalezena (ale mohou být nalezeny stopy vedoucí k jejímu únosci). Spiritista takto dokáže vytvořit věčného strážce ve Stínovém/Vnějším světě (například pokud je duše příliš mocná na to aby se dala uvěznit). (Aktivace: 1 Duše)

Prastará mystéria

„Ano, ano, já vím, že Květoslav Tibír ve svém ‚Průvodci taji Athoru‘ píše, že vstup do zbrojnice v třetím patře je ztracen... ale včera konečně ve svém sídle obklopen strážci umřel a mě se od něj povedlo zjistit...“

Spiritista z Nekromantské Hanzy

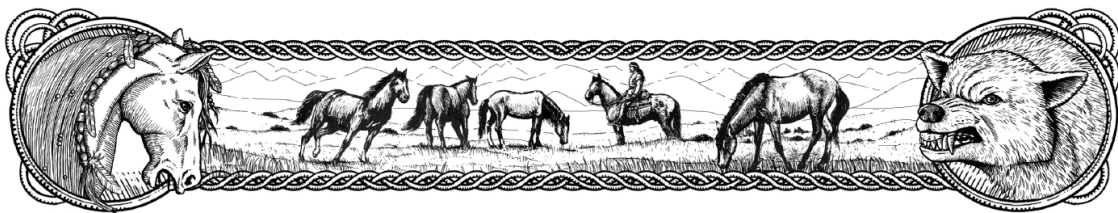
Spiritisté jsou mistři ve využívání obrazců. Mohou obejít maximální limit obrazců, pokud si udělí duševní jizvu. Taková jizva je neléčitelná, dokud obrazec trvá. (ativace: duševní jizva)

Má-li spiritista pod kontrolou více obrazců a některý z nich je narušen, může spiritista z každého dalšího jím kontrolovaného obrazce „přečerpát“ 1 zdroj. Za cenu zrušení neaktivního obrazce může použít neaktivní obrazec jako by byl aktivním (tedy skrze aktivní použije schopnost neaktivního). Pokud mají být obrazce takto použity je potřeba brát jejich propojení v potaz již při jejich vytváření. Cena vytvoření takového obrazce se zvyšuje o 1 zdroj za každý propojený obrazec. (ativace: duševní jizva)

Kontakt s mrtvými je pro spiritistu denní chleba. Kde jiní pátrají v zaprášených knihách, spiritista vyslechne duši jejich autora. Spiritista je mistrem v Učenosti a používání Ochranných obrazců. (bez aktivace, Vliv)

Spiritisté jsou velmi uzavřená frakce, která





je rozdělena do několika pevných skupin (kruhů). Členové těchto skupin mezi sebou mají silné duchovní pouto. Spiritista může myšlenkově kontaktovat a poradit se svým nadřízeným, nebo členem jeho skupiny. (aktivace: 1 Vliv, obsahová pravomoc)

Spiritista může také použít znalosti získané od mrtvých k usnadnění postupu v nějaké organizaci – při postupu o úroveň postavení v organizaci (kromě postupu v organizaci samotných spiritistů) stačí spiritistovi zaplatit čtyřnásobek zdrojů Moci, na místo obvyklého pětinašobku. (aktivace: 2 Duše)

Spiritista může svými zdroji ducha a těla platit za akce svého pomocníka, pokud jde o spiritistu. (bez aktivace, Vliv)

Speciální ZS

Tyto ZS jsou zde uvedeny jako příklad toho, kam až lze v poznání nekromancie zajít, avšak počty nekromantů, kteří je ovládají, lze spočítat na prstech jedné ruky nešikovného alchymisty. Obvykle nemají tak širokou působnost a jsou úzce specializované, často je ovládá třeba i jen jediný nekromant a proto se i velmi řídí jejich naturelem a oblastí výzkumu. Auru řádu ovládá v současnosti jen Čche ming a jeden další vládce myslí, Zlatého služebníka například Gihwein a několik jeho následovníků. ZS Zdrojonoš jen rozšířena mezi několika Smrtonoši.

Aura řádu

Příroda. Zvěř. Počasí. Cizí myšlenky. Ruší. Překáží. Je třeba je uspořádat, vtisknout jim... ŘÁD.

Schopnosti Vládce myslí daleko překročily běžné hranice. Vládce je schopen upravit nejen prostor o velikosti vědmíny chýše, ale o velikosti hradiště (zdarma velmi rozsáhle). Je schopen takovou úpravu provádět i vést (například rekonstrukci velké stavby). (bez aktivace, Duch)

Mysl vládce myslí dokáže oblast o velikosti vědmíny chýše ovlivnit pouhou silou svých myšlenek. ZS Řád může použít i během boje, stačí mu na to jediné kolo. Pokud si namísto vyčerpání zdrojů udělí jizvu, může účinek trvat až do nejbližšího soumraku nebo úsvitu. (3 zdroje Ducha, nebo duševní jizva velikosti 3).

Předpoklad: Řád

Zlatý služebník

Cože? K čemu u Khara chcete dvanáct kilo zlata, čtyřicet kilo mědi a padesát kilo bronzu???

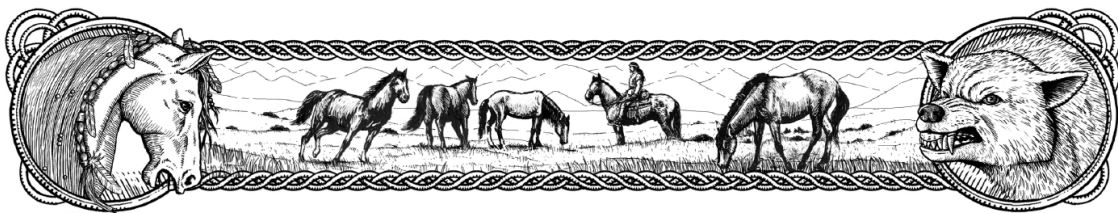
Postava s touto ZS je schopna pokrýt kostlivce kovem (cena dle materiálu) a umožňovat jim tak používat různé kruté manévry (dle kovu) při specifických činnostech. Kostlivci navíc kov zvýší kvalitu zbroje o jedna. (bez aktivace, Duše)

Kostra z kovu

Jedinou slabinou našeho díla je, že pod ním praskají trámy.

Postava s touto ZS dokáže vytvářet kostlivce z kovu, typické pro tvorbu skupiny animatiků, kteří si říkají Železní (viz dále). Poznámka: Aktivace schopnosti sama o sobě nic nestojí, není však snad potřeba rozvádět, že cena takového materiálu (a práce) se vyšplhá i na několik stovek zlatých, nemluvě o času, který takový úprava zabere. (cenu berte nezávisle na materiálu, například pokrytí levnějším bronzem je více náročné, mědi je potřeba použít silnější vrstvu apod.)





Zdrojonoš

Já a oddíl. Jsme jedno. Jsou mé ruce, mé oči. Jsou já.

Nekromant (obvykle smrtonoš) dokáže hostit ve svém těle implantát, jenž je zároveň vazebným krystalem jeho nemrtvých pomocníků. (aktivace: tělesná úrovně 2 a duševní jizva úrovně 1)

Zdrojonoš dokáže udílet svému implantátu jizvy nikoli do úrovně 2, ale 3, a získanými zdroji z nich poskytovat Výhodu svým pomocníkům (oddílů) ale i sobě. Pokud je zdrojonoš součástí svého oddílu, může oddíl používat kruté manévry. (aktivace: 1 zdroj dle povahy akce)

Zdrojonošův oddíl má nadání na snižování ohrožení zdrojonoše. (bez aktivace, dle povahy akce)

Udělením jizvy Poutu k oddílu/Pomocníkovi může zdrojonoš získat jeden zdroj navíc. (bez aktivace, Vliv)

Smrtonoš je schopen vnímat skrze smysly svých pomocníků. (aktivace: 1 zdroj Duše)

Plížící

Nic není soukromé. Ne, když jsem poblíž.

Nekromant se dokáže oddělit od svého těla a jednat jako nehmotná bytost. Získává schopnost letu a procházení skrze pevnou hmotu. Nekromant neví nic o svém těle, které je na první pohled. Schopnost lze zrušit buď "dotykem" nehmotného a hmotného těla, nebo zaplacením duševního zdroje. I nekromant v nehmotné podobě je citlivý na magii, magické štíty a může být magií odhalen. V nehmotné podobě nedokáže nekromant manipulovat předměty, sesílat kouzla, nahlas komunikovat ani odpočívat. Pokud se o nekromantovo tělo nikdo nestará, obdrží od druhého dne při každém úsvitu tělesnou jizvu o velikosti 1: Chřadnoucí tělo.

Aktivace: 3 zdroje Duše

Vtělení

Proletět se v těle naraka, běžet s větrem o závod v těle orghise.... nebo snad sdílet všudypřítomný, éterický pohled Mlhy?

Nekromant se smí na libovolnou dobu vtělit do svého nemrtvého pomocníka a používat jeho charakteristiky a ZS. Svě vlivové a duševní ZS, hranice a schopnosti si ponechává (dává-li to smysl). Jeho tělo je vyživováno propojením s nemrtvým. Aktivace: jizva na Vlivu o velikosti 1-5 dle charakteristiky nemrtvého. Předpoklad: Když mrtví mluví

Povstaň armádo!

„Dávejte mi ty mrtvé na hromady po tuc-tech!“

Mistr Druharet *

Občas není času nazbyt a je třeba spěchat. Mistr animatik ovládající tuto ZS dokáže oživovat najednou ne jediného, ale hned celou hrstku nemrtvých. Navíc za podstatně kratší čas a bez rituálu, nebo přípravy. Pro takto oživené nemrtvé neplatí pravidlo o náročném činnosti, dostávají však o každém magickém okamžiku jizvu na Poutu. Jizvení pomine v okamžiku, kdy jsou připoutáni k vazebnému krystalu. (bez aktivace, Duše) Nekromant dokáže za cenu duševní jizvy velikosti 3 obejít do nejbližšího úsvitu/soumraku pravidlo o maximálním počtu nemrtvých pomocníků. Předpoklad: Mistr animatik

* viz. kniha Město přízraků vyprávějící o historii města Targent, ukrytého v poušti nedeleko Umrlčího království



Odpadkář

Náš kostlivý protivník byl samé koleno.

Doslova - samé koleno.

Nekromant smí vytvářet kostlivce a zombie kombinací různých těl. Tělesné akce takto vytvořených nemrtvých jsou vždy lživé. Nekromant má nadání pro vytváření takových tvorů. (bez aktivace, Duše) Předpoklad: Základní animace + Úprava těl nemrtvých



IV

Nekromancie

7	Nekromancie	73
7.1	Nemrtví pomocníci	
8	Tvorba animovaných nemrtvých	78
8.1	Příprava tělesné schránky	
8.2	Vylepšení tělesné schránky (nepovinné)	
8.3	Vetkávání ozvěn prvků	
8.4	Vazebný předmět	
8.5	Dovednosti nemrtvého (charakteristika)	
8.6	Vazebný krystal	
8.7	Oživovací rituál	
8.8	Giabové	

7. Nekromancie

Nemrtví pomocníci

Nemrtví na Asteriou jsou v mnohém odlišní od nemrtvých z pravidel DrDII. Podrobný popis najdete v textu modulu Sedmý živel. Zopakujme však ve stručnosti základní rozdíly a vlastnosti asterionských nemrtvých:

Nemrtví se na asterionu dělí do dvou skupin (a stranou pak stojí ještě upíři):

- a) Animovaní (oživení) nemrtví (kostlivec, zombie, ghúl, mumie, giab).
- b) Nemrtví ze Stínového světa (orghis, kostěj, temný vlk, rytíř zkázy, přízračný drak, ...

Animovaní nemrtví vycházejí z přírodního světa, jedná se o magii oživené schránky, více bezduché stroje než bytosti. Řízené magií a bezvýhradně poslouchají vůli svého pána. Oproti tomu nemrtví ze stínového světa mají vlastní vůli, je zapotřebí je nejdříve ovládnout a zkrotit. Jsou buď vyvoláni temnými magiky, nebo se přirozeně vyskytují v místech, kde se projevují jejich vyvolávací emoce. Jelikož animovaní nemrtví nemají vlastní vůli, jsou ovládány zdroji Duše, nikoli vlivu.

PRAVIDLO

Animované nemrtvé bereme jako Pomocníky s několika odlišnostmi. Tou nejzákladnější je, že pro manipulaci s nimi se používají výhradně zdroje Duše. Vznik animovaných nemrtvých má jeden důležitý důsledek – obvykle (až na čestné výjimky jako je třeba Marellion a Les dávno mrtvých) jsou vyvolání mocnou bytostí. Proto na ně z hlediska pravidel budeme téměř výhradně nahlížet jako na pomocníky (doporučujeme tedy v takovém případě vést CP nekromanta alespoň v hrubých rysech, i když v dobrodružství přímo nevystupuje). Jedinou častější výjimkou jsou nemrtví vyvolání schopností Pasivní nekromancie některých myšlenkových bytostí – i jejich vlastnosti jsou však definovány silou bytosti, která za jejich samovolným povstáním stojí. Nemrtví

ze stínového světa se mohou vyskytnout samostatně, nebo jako pomocníci nekromanta.

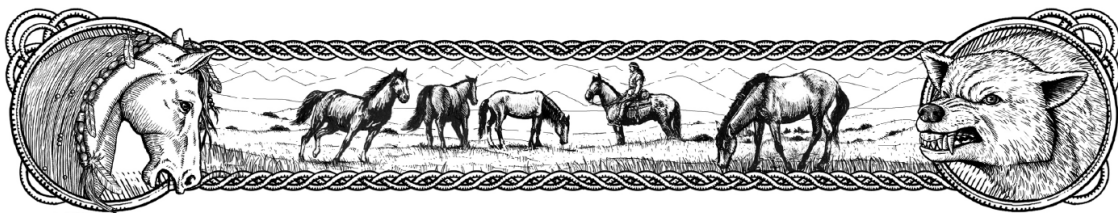
PRAVIDLO

Animovaní nemrtví nevznikají sami, ale jsou ožívováni a jedná se tedy o pomocníky (především cizích postav/inteligentních netvorů) plnicí bezvýhradně vůli oživovatele. Připoutání pomocníka je v tomto případě samotný oživovací rituál. Animovaný nemrtvý nemá vlastní vůli, cíle (a není na ně tedy možná použít například vědmácké „Zastrašování nemrtvých a běsů“). Neúspěch jeho připoutání je roven neúspěchu jeho oživení. Pouto zde reprezentuje vůli nekromanta, oživovací magii. Nemrtví ze Stínového světa mohou a nemusí být pomocníky. Všichni nemrtví spadají z hlediska dělení pravidel pod nemrtvé. V tomto textu se dále budeme až na výjimky věnovat především animovaným nemrtvým.

Pokud animovanému nemrtvému klesne Pouto (díky jizvám) pod 0, v dalším kole zaniká (neosvobozuje se). Jediná výjimka je připoutání k jinému magikovi.

Pouto pro animovaného nemrtvého reprezentuje magii držící jej při životě a prostředek, kterým jej nekromant ovládá. Pouto nemrtvého je možné cíleně ničit/jizvit, stejně jako běžné zdroje vlastních postav a to pomocí vlastností spadajících pod Nekromanta, Vědmáckou zběhlou, Znalost nemrtvých, Umělý život, případně ZS Lámání kouzel, ZS Temné mysli, ZS Zrcadlení kouzel ZS Vládce duší, nikoli však Učinnost, nebo Ochranné obrazce. Jedná se však o akci namířenou nikoli na nemrtvého, ale na ovládací postavu.

Dovednosti Nekromanta, ale například i ZS Temné mysli, ZS Zrcadlení kouzel, ZS Vládce duší umožňují pouto místo udělení poslední jizvy přesměrovat směrem k útočníkovi a zís-



kat tak nemrtvého jako vlastního pomocníka.

PRAVIDLO

Pouto nemrtvého je možné některými schopnostmi cíleně ničit, přičemž pán nemrtvého na toto může reagovat. Místo udělení poslední jizvy na Poutu je možné si nemrtvého přivlastnit. Všechny aktuální vlastnosti nemrtvého (zranění, jizvy na Poutu, Sudba, fikce) zůstávají v platnosti, nemrtvý však bezvýhradně poslouchá nového pána.

Každý animovaný nemrtvý musí obsahovat/vlastnit takzvaný vazebný předmět.

Kvalita vazebního předmětu odráží sílu každého nemrtvého, od prostého měděného prstenu pro kostlivce, po diamantové diadémy a brože pro mumie. Pro ceny předmětů a jejich umístění (například prsten zašitý v lebce, řetízek omotaný kolem žeber, ale třeba i vykládaná zbraň, ...) se inspirujte textem o nemrtvých v modulu.

Pokud je vazebný předmět z těla nemrtvého odstraněn, Pouto nekromanta k němu zaniká a nemrtvý se rozpadá.

Poznámka: Mnoho strategií, například těch vědmáckých (na Asterionu tedy obvykle lovců přízraků), je založeno právě na odstranění vazebného předmětu, nebo jeho poškození (které se rovná jizvě na Poutu).

PRAVIDLO

Každý animovaný nemrtvý musí mít stálý fyzický kontakt se svým vazebným předmětem. Cena a kvalita vazebného předmětu by měla odrážet sílu nemrtvého. Přerušování kontaktu mezi nemrtvým a vazebným předmětem se Pouto ruší a nemrtvý zaniká.

Nemrtvý sám může udělit jizvu svému Poutu pouze v bezprostřední přítomnosti nekromanta.

PRAVIDLO

Má-li Nekromant symbolický dotyk vůči nemrtvému (např. díky ZS Temnozemu), nebo je-li ten na dohled od nekromanta smí si sám udělit jizvu na Poutu (čerpat Sudbu, stejně jako Pouto samozřejmě může).

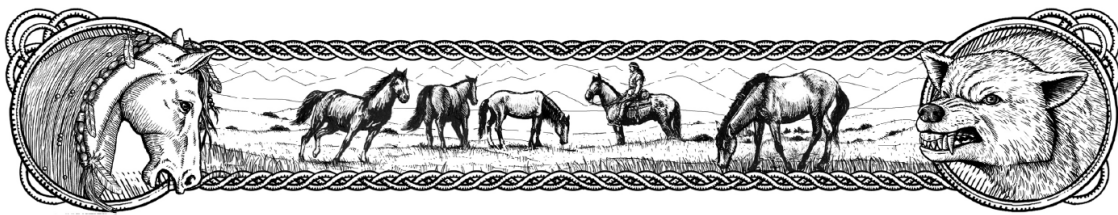
Platba za animované nemrtvé je pevně daná typem a silou nemrtvého (nelze smlouvat).

Jelikož jsou nemrtví bez vůle, je i jejich platba daná oživovacím rituálem, který se liší dle druhu nemrtvého. Pokud je Pouto nemrtvého drženo vazebným krystalem je možné ji platit alchymistickými surovinami. Pro platby za nemrtvé ze Stínového světa platí pravidla nastíněná v pravidlech DrD II.

Poznámka: Nemrtví ze Stínového světa jsou v područí nekromanta často proti svojí vůli. Platbu tedy mohou reprezentovat zdroje Duše nebo jizvy na Duši, vyjadřující vůli, kterou musí nekromant vynaložit, aby pouto udržel, případně tělesné jizvy, reprezentující krvavé rituály, nestvůry poutající. Zanikne-li Pouto, stává se obvykle nekromant prvním cílem „osvozené“ myšlenkové bytosti.

PRAVIDLO

Platba za nemrtvé je (až na speciální výjimky) rovna jednomu zdroji Duše pro kostlivce a zombie, dvěma pro ghúly, třemi pro mumie a pěti pro giaby (pokud je Pouto nemrtvého drženo vazebným krystalem, je možná platit alchymistickými surovinami). Platba probíhá formou rituálu rychlostí 1 zdroj nebo surovina/kolo. Cena se násobí charakteristikou nemrtvého.



Obtížnost ovládnání nemrtvých pomocníků stoupá spolu s jejich počtem. Náročnost jejich akcí je možné snížit pomocí vazebných krystalů, nebo zvláštními ZS.

Animovaní nemrtví jsou bezduché loutky. Mají jen základní schopnosti a dovednosti, žádné rozumné uvažování. Mají-li změnit své momentální jednání (místo boje utíkat apod.) vyžadují nekromantovu pozornost. To se odráží na zvyšující náročnosti jejich činnosti: Pravidlo: Je-li počet nemrtvých pomocníků hrstka (méně než tucet), ale více než hodnota Duše nekromanta je každý příkaz nekromanta brán jak akce s náročností 1. Je-li nemrtvých houf (tucet až kopa) jedná se o akci s náročností 3. Pokud je nemrtvých horda (více než kopa ale méně než dva veletucty) jde o akci s náročností 6.

Vazebné krystaly jsou polodrahokamy a drahokamy vysoké kvality, které lze rituálem přeměnit v „centrální ovládací mozek“ nemrtvých. Cena drahokamu musí být rovna počtu zdrojů celkového Pouta jím ovládaných nemrtvých násobenou pěti. Běžný přírodní drahokam zvládne držet až hrstku nemrtvých. Drahokam opracovaný pak houf nemrtvých. Hordu nemrtvých dokáže držet jen zpracovaný agiaron.

PRAVIDLO

Vytvoření vazebného předmětu je rituál vyžadující v surovinách pětinašobek celkového Pouta. Rituál trvá od úsvitu do soumraku (nebo obráceně).

Komplexní zaklínadlo ve vazebném předmětu je tedy schopno řešit složitější situace a neustále se starat o nemrtvé bez nekromantovy plné pozornosti (například když spí). I přes svoji komplexnost však není schopno zaklínadlo nahradit myšlení živého tvorba (například měnit komplexně taktiku v boji, hledat žílu drahého kovu, měnit rozvržení staveb, nebo napravit chybu ve stavebním plánu), jen plní sadu (byť i velice složitou a rozsáhlou) předem definovaných příkazů.

Použití vazebných krystalů má i negativní

efekt. Zničením krystalu je udělena jizva o velikosti 1 každému Poutu, které krystal drží a každý nemrtvý je na 3 kola paralyzován.

Připoutání Pouta k danému vazebnému krystalu je obřad trvající dobu mezi 2 magickými okamžiky a vyžadující 1 surovinu za každý zdroj Pouta.

SHRNUTÍ:

MAGICKÝM RITUÁLEM (S CENOU 1 SUROVINA NA 1 ZDROJ POUTA) JE MOŽNÉ PŘIPOUTAT POUTO NEMRTVÉHO POMOCNÍKA K VAZEBNÉMU KRYSTALU, TEN SE JIŽ DÁLE STARÁ O ŘÍZENÍ NEMRTVÉHO A TEN NEVYŽADUJ NEKROMANTOVU NEUSTÁLOU POZORNOST (TENTO KRYSTAL VŠAK ANO!). POČET POUT, JEŽ JE KRYSTAL SCHOPEN DRŽET, JE DÁN JEHO CENOU (MUSÍ BÝT ALESPOŇ ROVNA CELKOVÉMU POUTU X 5) A OPRACOVÁNÍM (HRSTKA: NEOPRACOVANÝ, HOUF: OPRACOVANÝ, HORDA: JEN OPRACOVANÝ AGIARON). VAZEBNÝ KRYSTAL NEGUJE ZVÝŠENOU NÁROČNOST OVLÁDÁNÍ POMOCNÍKŮ. JE-LI VŠAK ZNIČEN, JE KAŽDÉMU POUTU, JEŽ DRŽÍ, UDĚLENA JIZVA O VELIKOSTI 1.

PRAVIDLO

Vazebný krystal sám se počítá jako ovládaný Pomocník a to jako jeden pokud krystal ovládá hrstku, dva pokud ovládá houf a tři pokud ovládá hordu nemrtvých.



PŘÍKLAD: *Nekromant s hranici duše 6 tedy může ovládat například přes 6 vazebných krystalů 6 hrstek (cca kopu) nemrtvých. Nebo přes 3 krystaly 3 houfy nemrtvých (cca veletucet), případně přes dva krystaly dvě hordy (až dva veletucty). Případně může počty kombinovat - 1 krystal pro hordu (hlavní vojsko), 1 pro hrstku (osobní garda) a 1 pro houf (silnější jednotka ve vojsku).*

Každou rovnodennost a slunovrat je pouto nemrtvého udělena automaticky jizva.

Přivolání nemrtvého a ovládnutí mrtvé schránky je nepřírozená věc projevují se slábnutím pouta k nemrtvému. Z toho důvodu nekromanti vyhledávají magicky aktivní místa – zřídla – a vazebné krystaly umístí ují do nich. Takový krystal se pak chová jako klíč (viz ZS Znesvěcení), neposkytuje však zdroje nekromantovi, ale používá je na obnovování vazeb stejně jako léčení. Pro jednoduchost počítáme, že zřídlo o velikosti 2 (tedy, kde by jinak šlo za úsvitu nebo stmívání doplnit do rituálních předmětů 2 zdroje) je schopno nashromáždit postupným odčerpáním magie tolik síly, aby zamezilo zjizvení pouta pro hrstku nemrtvých. Zřídlo o velikosti 3 obstará houf a zřídlo o velikosti 4 hordu nemrtvých.

Poznámka: Pokud máte rádi přesně a detailní vedení výbavy a armády, můžete si obnovování pouta vést jednotlivě, nebo si vést zdroje uložené ve vazebném krystalu a používat je na obnovování pouta dle potřeby. V takovém případě zjistíte, že toto vedení je výhodnější z krátkodobého hlediska a že je výhodnější mít skupiny nemrtvých rozdělené. Počítejte však s omezením uložených zdrojů dle ceny vazebného krystalu.

PRAVIDLO

Každou rovnodennost a každý slunovrat je automaticky udělena každému poutu k ani-

movanému nemrtvému jizva. Umístění vazebného krystalu do zřídla zamezí jizvení pouta o rovnodennosti a slunovraty. Zřídlo o síle 2 (a více) zamezí zjizvení hrstce nemrtvých. Zřídlo o síle 3 (a více) houfu a zřídlo o síle 5 hordě nemrtvých.

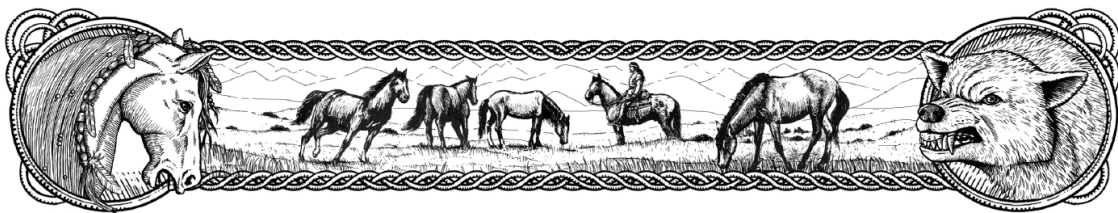
Umístění vazebného krystalu do Zřídla může nahradit potřebu platby.

Magická energie, kterou čerpá vazebný krystal ze zřídla lze využít krom zamezení jizvení Pouta i k doplňování zdrojů. Zde je situace poněkud složitější a doporučujeme vám ji rozlišit podle toho, zda je nekromant vlastní, či cizí postava. V případě že se jedná o nemrtvé cizího nekromanta, lze možnost doplnit zdroje Pouta zhruba alternovat jeho zvýšením. Zvyšte tedy animovaným nemrtvým Pouto o takovou hodnotu, jakou sílu má zřídlo mínus síla využitá na obnovení jizev a to podle plateb (říd'te se nejčastějším typem nemrtvých).

Poznámka: Zdá se zde tedy, že je výhodnější zvýšit všem nemrtvým pouto o hodnotu zřídla a jizvení pouta řešit bez pomoci vazebného krystalu. Nezapomeňte však, že v takovém případě musí nekromant ručně Pouta obnovovat (ať už prostřednictvím krystalu, nebo přímo na nemrtvém), což si vyžaduje i značný čas, stejně jako potřebu si suroviny obstarat.

PRAVIDLO

Nechcete-li řešit správu zdrojů mnoha pomocníků, zvyšte hodnotu jejich Pouta o hodnotu síly zřídla nevyužitou pro negaci jizvení Pouta. A to o 1 pro kostlivce za každý nevyužitý zdroj zřídla, o 1 pro zombie za každé dva nevyužitě zdroje, pro ghúly za případné 3 nevyužitě zdroje, pro mumie o 1 za 4 nevyužitě zdroje a konečně pro giaby o 1 za 5 nevyužitých zdrojů.



Pokud máte raději taktické možnosti, rádi si vedete přesné statistiky, můžete si zapisovat zdroje kumulované krystalem a ty pak používat na platbu. Mějte na paměti, že maximální kapacita krystalu je rovna jeho ceně a k jeho nabíjení lze použít jen kapacitu nevyužitou pro negaci opotřebených pouta. A konečně, můžete si (a doporučujeme vám to) velký počet nemrtvých vést jako vojenské oddíly (DrDII: Hry mocných).

PRAVIDLO

Chcete li si vést podrobné statistiky, ved'te si zdroje postupně ukládané do krystalu Zřídlem. Mějte na paměti maximální kapacitu krystalu.

SHRNUTÍ:

NEMRTVÍ NA ASTERIONU SE DĚLÍ NA ANIMOVANÉ (OŽIVENÉ) A NEMRTVÉ ZE STÍNOVÉHO SVĚTA. ANIMOVANÍ NEMRTVÍ JSOU BEZDUCHÉ NÁSTROJE BEZ VŮLE PLNÍCI PŘÍKAZY SVÝCH OŽIVOVATELŮ A BEREME JE Tedy JAKO POMOCNÍKY. NAOPAK TI ZE STÍNOVÉHO SVĚTA MAJÍ VLASTNÍ VŮLI A OBVYKLE NEJSOU SVĚMU PŘI- POUTÁNÍ NAKLONĚNI. ANIMOVANÉ NEMRTVÉ JE POTŘEBA OŽIVIT POMOCI SPECIÁLNÍHO RITUÁLU (NEBO ZS NĚKTERÝCH MOCNÝCH BYTOSTÍ) A VLOŽENÍ VAZEBNÉHO PŘEDMĚTU. S ANIMOVANÝMI NEMRTVÝMI ZACHÁ- ZÍME JAKO S POMOCNÍKY, ALE MÍSTO ZDROJŮ VLIVU SE POUŽÍVAJÍ ZDROJE DUŠE. VAZEBNÝ PŘEDMĚT JE FYZICKÁ MANIFESTACE POUTA A JEHO ODDĚLE- NÍM OD TĚLA NEMRTVÉHO NEMRTVÝ ZANIKÁ. PLATBA ZA NEMRTVÉ JE PEVNĚ DANÁ A ŘÍDÍ SE DRUHEM A SI- LOU NEMRTVÉHO. POUTO NEMRTVÉHO ČASEM SLÁBNE, COŽ REPREZENTUJE AUTOMATICKÁ JIZVA UDĚLENÁ KAŽDÝ SLUNOV RAT / ROVNODENNOST.

OVLÁDÁNÍ VELKÉHO POČTU NE-

MRTVÝCH VYŽADUJE NEKROMANTOVU POZORNOST A JE NÁROČNÉ PODLE POČTU OVLÁDANÝCH NEMRTVÝCH. NEKROMANT MŮŽE BEZ OMEZENÍ OVLÁDAT TOLIK NEMRTVÝCH, KOLIK JE JEHO HODNOTA DUŠE. OMEZENÍ JDE PŘEKONAT POUŽITÍM VAZEBNÉHO KRYSTALU - DRAHOKAMU, KTERÝ POUTA NEMRTVÝCH DRŽÍ MÍSTO NEKROMANTA. POUŽITÍ VAZEBNÉHO KRYSTALU ZJEDNODUŠUJE OBNO- VOVÁNÍ POUTA, KTERÉ JE MOŽNÉ PROVÁDĚT RITUÁLEM I PROSTŘEDNIC- TVÍM KRYSTALU ZA POUŽITÍ SUROVIN. UMÍSTĚNÍM VAZEBNÉHO KRYSTALU DO MAGICKÉHO ZŘÍDLA JE MOŽNÉ KRYSTAL NABÍJET A ZDROJE POU- ŽÍT NA OBNOVU POUTA NEMRTVÝCH. ZNIČENÍM KRYSTALU SE JE UDĚLENA NEMRTVÝM JIZVA NA POUTU A JSOU NA KRÁTKOU CHVÍLI PARALYZOVÁNI A OBVYKLE NÁSLEDUJE JEJICH BRZKÝ ZÁNIK.



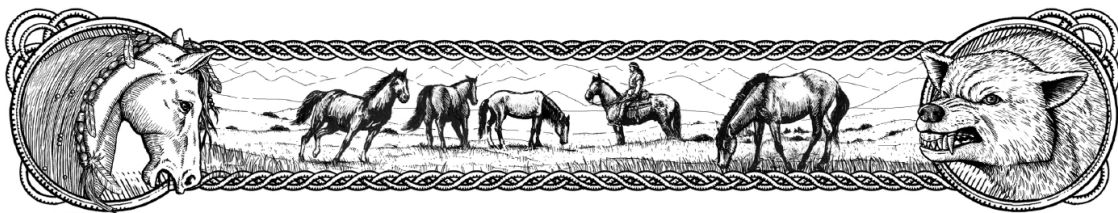
8. Tvorba animovaných nemrtvých

Tvorba animovaných nemrtvých se sestává z několika fází. Obvykle se jedná o dlouhodobou činnost, náročnou na suroviny a nezřídka prováděnou celou skupinou nekromantů. Jednotlivé fáze může v rámci celého rituálu vykonat libovolný z účastníků, stejně jako mohou (např. pomocí ZS Mystický kruh) provádět obřad společně.

V ideálních podmínkách je vyžadován jen finanční hod na oživení. Hody na jiné činnosti je potřeba provádět například pokud je nekromant v časové tísní, pracuje s neoptimálním materiálem, vyvolává nový/obtížný druh nemrtvého, zkouší nové neznáme schopnosti a kombinace ozvěn, nebo je například rušen, či v časové tísní.

Poznámka: V reáliích Asterionu je tvorba animovaných nemrtvých poměrně náročnou a zdlouhavou činností. Podrobný postup oživení nemrtvého je vhodný, pokud se kariéře nekromanta chcete více věnovat, nebo naopak plánujete znalost nekromancie využít ke zvýšení efektivity v boji s nemrtvými. Zjednodušení a zrychlený postup, jak nemrtvého vytvořit, uvedeme v 'kuchařce' na konci této sekce.

Poznámka: Následující sekce je určena hráčům, kteří si chtějí vyzkoušet povolání Nekromanta, a postupy v ní uvedené umožňují vytvořit osobitější nemrtvé s mnoha přednostmi, ale i slabiny, odrážejícími osobnost nekromanta. Pokud se nehodláte nekromancii věnovat zevrubně, ale zároveň ji ze svých dobrodružství nechcete úplně vypustit, nebo výrazně omezit, doporučujeme zjednodušenou kuchařku na konci kapitoly.



Oživení nemrtvého

Příprava tělesné schránky nemrtvého

- Získání a úprava vhodné schránky
- Vložení vazebného předmětu
- Vylepšení tělesné schránky (nepovinné)
- Vetkávání ozvěn prvků (nepovinné)

Oživení nemrtvého

- Animatický rituál

Příprava tělesné schránky

Druhy animovaných nemrtvých

Do této kategorie řadíme kostlivce, zombie, ghúly a mumie (pořadí od nejnižší formy k nejvyšší). Každý z nich má určité nároky, co se týče tělesné schránky. Pokud není k dispozici vhodná schránka, je animace takového nemrtvého nemožnou akcí. Každý druh fyzické schránky nemrtvého udávají základní parametry (hranice, charakteristiky, ZS) nemrtvého a mohou být dále vylepšeny.

Animační rituál

Doba sesílání: od soumraku do úsvitu

Místo: magický obrazec s připraveným tělem a dostatečně kvalitním vazebným předmětem

Zvláštní surovina: Vazebný předmět, vhodné tělo

Počet surovin: suroviny k vložení úprav, schopností, zdroje na vetknutí ozvěn

Popis rituálu: Samotný animační rituál obnáší pouze pronesení vhodné formule a soustředění magických sil, spousta času ovšem zabere příprava obrazce, těla, úpravy a složitá zaklínadla pro vetkávání ozvěny

Náročnost: 0 (kostlivec, zombie), 1 (ghúl), 3 (mumie), 5 (giab) + 1 za každý stupeň charakteristiky navíc - úroveň Nekromanta

Použité povolání: Nekromant, alchymista (po nekromantském výcviku)

Získání a úprava vhodné schránky

Mrtvé tělo může patřit jakémukoliv obratlovcu (všichni ostatní tvorové jako např. myšlenkové bytosti jsou vyloučeni). Následující odstavce se věnují jednotlivým vhodným schránkám podrobněji:

Kostlivec

- Kostra musí náležet pouze jednomu jedinci, nemůže být poskládaná z kostí různých těl. Měla by být pokud možno kompletní. Poškozené části je možné částečně opravit, chybějící části pocho-pitelně doplnit nejde. Na opravu budou nutné klišy, lepidla, dráty a spojovací materiál podle rozsahu poškození. Kostra může být prakticky libovolného stáří, aniž by se to podepsalo na její kvalitě, nesmí se však poztrácet příliš mnoho jejích částí.

Zombie

- Tělo zombie již bude v pokročilém stádiu rozkladu, větší jistotu úspěchu bude mít nekromant tehdy, pokrývá-li svalová hmota kosti na většině povrchu těla. Případná velká zranění jako rozseklé svaly, je možné sešít. V případě nezdaru při přípravě může nekromant vyčištěné kosti použít pro vytvoření kostlivce. Dle množství svaloviny se může stát oživení zombie náročnou akcí. Tělo s méně jako polovinou původní svaloviny nelze oživit jako zombie, stále však je možné jej animovat jako kostlivce (což ale vyžaduje odlišnou formuli).

Ghúl

- V tomto případě již musí být schránka prakticky neporušená. Nejčastěji dojde k jejímu získání bezprostředně po smrti, není to ale nezbytné. Tělo zamrzlé v ledu nebo uchované jiným způsobem (vysušené, nabalzamované) jsou dobrými příklady možných výjimek. Obecně platí, že po dvou dnech v běžných podmínkách již není tělo možné použít pro tvorbu ghúla vůbec, po jednom dni se jeho oživení stává náročnou akcí. Neúspěšným oživením poškozeného těla může dojít k tomu, že ho na výrobu ghúla nebude možné nadále použít. V chladu tento pro-



ces probíhá pomaleji, naopak v teplém podnebí, typickém například pro Dálavy, se schránka znehodnocuje rychleji. Opět platí, že při neúspěchu je možné zbytky použít pro vyvolání nižších forem nemrtvých.

Mumie

– Tělo, vhodné pro mumii musí naplňovat kritéria kladená na tělo pro ghúla, přičemž následuje proces mumifikace. Ten v jednoduchosti obnáší opatrné vyjmutí vnitřních orgánů, nabalzování těla a jeho obalení v několika vrstvách plátna, prokládaných bylinami a amulety. Animační rituál musí probíhat v pyramidě, resp. jiné speciálně upravené budově, jinak je oživení akcí s náročností 7. Vyvolání Mumie je vždy akcí s náročností minimálně 3, vyžadující dodatečné suroviny – 10 za každou úroveň charakteristiky mumie.

Základní parametry nemrtvých schránek

Kostlivec

Popis těla: Holá kostra

Náročnost vyvolání: Žádná

Počet ozvěn: 3

Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 3

Základní charakteristika: 1

ZS: Nezranitelnost (bodné, střelné a vrhací zbraně), Přirozené zbraně (krátká bodná)

Základní sudba: 4 (Maximální hranice +1)

Platba: 1 zdroj Duše, nebo 1 surovina (přes vazebný krystal) krát charakteristika nemrtvého

Zombie

Popis těla: Tělo s více než polovinou svaloviny

Náročnost: Žádná

Počet ozvěn: 6

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 4

Základní charakteristika: 1

ZS: Hruža a děs, Přirozené zbraně (krátká drtivá)

Základní sudba: 6 (Maximální hranice +2)

Platba: 1 zdroj Duše, nebo 1 surovina (přes vazebný krystal) krát charakteristika nemrtvého

Ghúl

Popis těla: Tělo s kompletní svalovinou, zachovalé, čerstvé

Náročnost: 1

Počet ozvěn: 9

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 2

Základní charakteristika: 2

ZS: Bojové reflexy, Přirozené zbraně (krátká drtivá)

Základní sudba: 7 (Maximální hranice +3)

Platba: 2 zdroj Duše, nebo 1 surovina (přes vazebný krystal) krát charakteristika nemrtvého





Mumie

Popis těla: Mumifikované tělo v dokonalém stavu

Náročnost: min. 3

Počet ozvěn: 12

Hranice: Tělo 5, Duše 2, Vliv 3

Základní charakteristika: 3

ZS: Masakr, Talent vládce pyramidy (mistr je-li v pyramidě), Zubří kůže, Přirozené zbraně (krátká drtivá), Silák, Škrtič (zběhlost při boji nablízko beze zbraně), Zranitelnost (oheň)

Základní sudba: 12 (Maximální hranice +7)

Platba: 3 zdroj Duše, nebo 1 surovina (přes vazebný krystal) krát charakteristika nemrtvého

Úprava fyzická schránky

Doba sesílání: hodina za každou úpravu

Místo: magický obrazec s připraveným tělem a dostatečně kvalitním vazebným předmětem

Zvláštní surovina: Vazebný předmět, vhodné tělo

Počet surovin: suroviny k vložení úprav

Popis rituálu: tělo nemrtvého je postupně upraveno do podoby, kterou si nekromant přeje, těmito úpravami však nesmí být poškozeno a znehodnoceno.

Náročnost: 0 (kostlivec, zombie), 1 (ghúl), 3 (mumie), 5 (giab) - úroveň Nekromanta

Použití povolání: Nekromant, alchymista, mastičkář

Vylepšení tělesné schránky (nepovinné)

Pomocí ZS Úprava těl nemrtvých lze těla před animací upravovat a vylepšovat tak jejich charakteristiky. Každé vylepšení prodlužuje přípravu těla před rituálem o úsek mezi soumrakem a úsvitem, pokud chce nekromant vytvořit nemrtvého rychleji, může, pak ale za každý zkrácený úsek zvyšuje obtížnost oživení nemrtvého o 1.

PRAVIDLO

Pokud je nekromant v časové tíšti, nemá vhodné prostředí, či je nějak rušen, je vhodné krom finálního animačního rituálu provést i hod na samotný úspěch úpravy fyzické schránky. V případě neúspěchu nemusí být nemrtvý funkční, úplně, případně některé jeho úpravy nemusí být v pořádku. Pokud má nekromant času dostatek, není potřeba hod provádět.

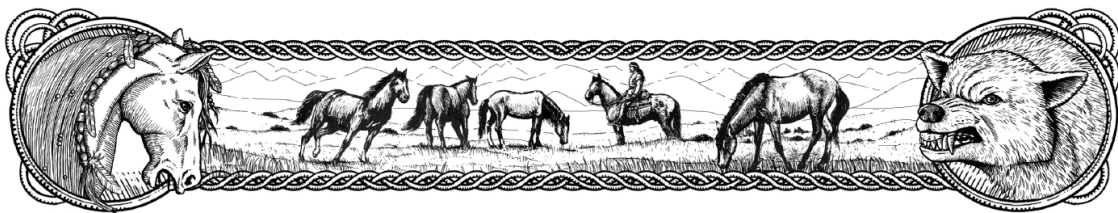
Ostré pařáty

Popis: Animovanému nemrtvému se na ruce připevní několik nabroušených kovových ostří, která může používat při boji beze zbraně. **Efekt:** Nemrtvý získává ZS Přirozená zbraně (pařáty – krátká sečná, nahrazuje původní Přirozené zbraně dané typem nemrtvého) **Cena:** 1 surovina (5 za kvalitní pařáty)

Ostré pařáty s jedovými váčky

Popis: Ostří jsou v tomto případě spojena s jedovými váčky umístěnými pod kůží (z toho důvodu není tuto úpravu možné použít u kostlivce). Při každém zásahu se do krve oběti dostane jed. Jed se vytváří z tkání a schránka se tak postupně opotřebovává. Podle četnosti vytváření nových dávek jedu vydrží schránka pouze 2–10 let. Po opotřebení schránky je zbytek možné použít na výrobu kostlivce. **Efekt:** Nemrtvý získává ZS Přirozené zbraně (pařáty – krátká sečná) a ZS Jed (jed dle výběru nekromanta se silou max. charakteristika nemrtvého) **Cena:** 3 suroviny (15 za kvalitní pařáty) + jedna připravená dávka jedu **Omezení:** Nepoužitelné na kostlivce





Vyztužená kůže

Popis: Zpevnění kůže použitím kombinace lektvarů a pevných výztuh. Efekt: Nemrtvý získává ZS Zubří kůže nebo Železná kůže (železnou kůži však považujte za zbroj s omezením 1) Cena: 5/10 surovin Omezení: Nepoužitelné na kostlivce

Posílená konstituce

Popis: Posílením kostí, svalové hmoty a celé tělesné stavby je možné tímto způsobem zvýšit hranici Těla budoucího animovaného nemrtvého. Nekromant toho dosáhne aplikací speciálních masťů a lektvarů. Efekt: Hranice Těla nemrtvého se zvedá o 1 až 3. Cena: 5/15/45 surovin. Omezení: -

Hrozivý vzhled

Popis: Pomocí zvláštních úprav se u animovaného nemrtvého dosáhne tak hrůzného vzhledu (špičaté zuby, kozlí rohy, strašlivý zápach), že protivníka může zahnat na útěk už pouhý pohled na útočící stvůru. Efekt: Hranice Vlivu nemrtvého se zvedá o 1-3 Cena: 5/15/45 surovin Omezení: -

Magická tkáň

Popis: Pomocí zvláštních úprav je do těla nemrtvého vpraveno množství magických substancí, které zvyšují potenciál nemrtvého používat ozvěny a magii. Efekt: Hranice Duše nemrtvého se zvedá o 1-3 Cena: 5/15/45 surovin Omezení: -

Žahavý dotyk

Popis: Schránka animovaného nemrtvého bude napuštěna dotykovým jedem, jehož působení se vystaví každý, kdo na nemrtvého (úspěšně) zaútočí beze zbraně, nebo koho se nemrtvý dotkne. Efekt: ZS Dotykový jed Cena: 5 surovin + 1 dávka jedu Omezení: Nepoužitelné na kostlivce.

PŘÍKLAD: *Úprava zombie s jedovými váčky, posílenou konstitucí (o 2 zdroje těla) a upravenou o hrozivý vzhled (+3 Vliv) bude stát $3+15+45=63$ surovin a navíc jednu dávku jedu, aby se jej tělo zombie naučilo samo produkovat. Příprava těla zabere dva dny a noc. Výsledná charakteristika těla pak bude: Charakteristika: 1 (žádné činnosti) Hranice: Tělo 6, Duše 1, Vliv 5 ZS: Hrůza a děs, Silák, Přirozené zbraně (krátká sečná), Jed Základní sudba: 7 Zombie je zatím jen tělo, nic neumí, ani se bezcílně potulovat kolem, děsit a sekat pařáty*

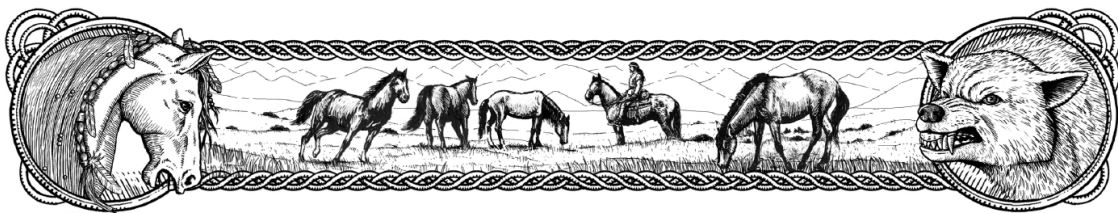
Vetkávání ozvěn prvků

Vetkávání ozvěn prvků náleží k nejsložitějším úpravám tělesné schránky. Tato modifikace je vždy nepovinná a nekromanti ji používají až po získání zkušeností s tvořením normálních, nevytvořených animovaných nemrtvých.

PRAVIDLO

Pokud je nekromant v časové tíšti, nemá vhodné prostředí, či je nějak rušen, je vhodné krom finálního animačního rituálu provést i hod na samotný úspěch vetknutí ozvěn. V případě neúspěchu nemusí být nemrtvý funkční, úplně, případně některé jeho kombinací nemusí být v pořádku. Pokud má nekromant času dostatek, není potřeba hod provádět.





Vetkávání ozvěn prvků

Doba sesílání: hodina za každou ozvěnu
Místo: magický obrazec s připraveným tělem a dostatečně kvalitním vazebným předmětem

Zvláštní surovina: Vazebný předmět, vhodné tělo

Počet surovin: suroviny, či zdroje k vetknutí ozvěn

Popis rituálu: do těla nemrtvého jsou postupně pomocí surovin (alchymista) i kouzel (čaroděj, ...) vetkávány prvky elementů, tělo je vystavováno žívlům a jsou na něj sesílané série drobných kouzel.

Náročnost: dle počtu ozvěn v nejsilnější kombinaci - úroveň Nekromanta

Použité povolání: Nekromant, alchymista, zaříkavač, libovolné magické povolání

Oproti výše uvedeným vylepšením dodají ozvěny prvků animovaným nemrtvým vlastnosti nadpřirozené či magické, kterých by se nedalo čistě mechanickým způsobem dosáhnout.

Poznámka: Kombinace ozvěn s maximálně 2 ozvěnami jsou mezi nekromanty běžně známá díky Nekromantově knize kouzel. Složitější kombinace se vyučují v Umrlicím království, občas na ně nekromanti samouci přicházejí sami pomocí experimentů (obvykle za svoje pokusy zaplatí nějakou nehodou). Tyto jejich "znovuobjevené" kombinace mívají často omezené účinky. Například někteří dusnari vysledovali že většina nemrtvých na Lendoru vyvolaných nekromanty samouky s kombinací oheň + země + obrácená polarita (magie ohně) používají buď neustále formu plamenného biče, nebo plamenného dechu z úst nemrtvého. Častá je taky vyšší platba zdroji za aktivaci ZS.

Vetkávání se děje pomocí takzvaných ozvěn prvků. Existuje šest ozvěn prvků: čtyři se vyjadřují přímo pomocí názvů jednotlivých elementů (oheň, voda, vzduch, země), další je obrá-

cená polarita (rozvíjí vlastnosti prvků opačným směrem) a spojení protikladů, které u některých kombinací plní úlohu katalyzátoru. Nekromant musí zaplatit zdrojem Duše za každou jednotlivou ozvěnu elementů, kterou použije, 2 zdroje ducha pak za spojení protikladů, nebo obrácenou polaritu. Za jednotlivé kombinace může platit zvlášť.

Jak již bylo řečeno v hlavním textu, z jednotlivých ozvěn prvků se dají poskládat kombinace, které vylepší animovanému nemrtvému některé charakteristiky nebo mu umožní používat nové schopnosti.

PRAVIDLO

Každou ozvěnu je možné použít v základní kombinaci pouze jednou (jak ukážeme později, existují z tohoto pravidla výjimky). Vyskytnou-li se v kombinaci ozvěny dvou protikladných elementů (voda × oheň, země × vzduch), je nutné společně s nimi vetknout i ozvěnu spojení protikladů (bez výjimky). Jednotlivé formy animovaných nemrtvých jsou schopny použít jen určitý maximální počet ozvěn (kostlivec 3, zombie 6, ghúl 9 a mumie 12). Ozvěny prvků zvyšují rovněž požadavky na kvalitu vazebného předmětu. Cena předmětu stoupá o 5 grošů za elementární a o 10 za ostatní ozvěny. Při vytvoření jednoho animovaného nemrtvého je možné použít více kombinací, pokud to kapacita ozvěn dovolí, a přidávat tak animovanému nemrtvému další vlastnosti. Jednotlivé kombinace se navzájem nijak neruší ani nevylučují. Každou kombinaci je možné použít pro daného nemrtvého (až na některé výjimky) jen jednou. Některé kombinace ozvěn svým účinkem odpovídají schopnostem (magie ohně, magie země, atd.). V takovém případě si nemrtvý k hodě připočítává svoji charakteristiku má-li v ní obsaženo čaroděj.





Kombinace Ozvěň

Poznámka: hvězdičkou jsou označeny nové ZS.

Oheň: ZS Silák

Voda: ZS Osobní strážce

Země: Tělo +1

Vzduch: ZS Bojové reflexy

Oheň + obrácená polarita: ZS Nehořlavost*
(magie ohně)

Voda + obrácená polarita: ZS Živé stříbro*
(magie vody)

Země + obrácená polarita: ZS Jako z kamene*
(magie země)

Vzduch + obrácená polarita: ZS Zatuchlina*
(magie vzduchu)

Oheň + země: ZS Spalující dotek*

Oheň + vzduch: ZS Dotyk blesku*

Voda + země: ZS Jedový dotyk*

Voda + vzduch ZS Žiravý dotyk*

Oheň + země + obrácená polarita: ZS Nemrtvý plamen*

Oheň + vzduch + obrácená polarita: ZS Dech nemrtvého*

Voda + země + obrácená polarita: ZS Skály a prach nemrtvých*

Voda + vzduch + obrácená polarita: ZS: Mrtvá voda*

Oheň + voda + spojení protikladů: ZS Nelidská rychlost*

Země + vzduch + spojení protikladů: ZS Paralyzující dotyk*

Oheň + voda + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Zpomalení*

země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Oslabení*

Oheň + země + vzduch + spojení protikladů: ZS Všudypřítomost*

Oheň + země + voda + spojení protikladů: ZS Nemrtvá hrůza*

voda + země + vzduch + spojení protikladů: Nákaza - Šapat pustník

voda + země + vzduch + spojení protikladů: ZS Levitace*

Oheň + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Nezranitelnost zbraněmi

na dálku*

Oheň + země + voda + spojení protikladů + obrácená polarita ZS Neviditelnost*

Voda + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Zóna ticha*

Voda + oheň + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Nezranitelnost obyčejnými zbraněmi*

Oheň + voda + země + vzduch + spojení protikladů: ZS Regenerace*

Oheň + voda + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Až do morku kostí*

Následující kombinace nejsou mezi nekromanty běžně známé, jsou střezným tajemstvím mistrů a měly by posloužit jako příklady pro vytváření dalších kombinací ozvěň prvků. Jejich získání je srovnatelně obtížné jako například získání artefaktů, nebo pomůcek pro magii.

Vzduch + vzduch + země + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Chůze ducha*

Oheň + vzduch + oheň: ZS Ultrazvukový tón*

Voda + oheň + země + země + spojení protikladů + spojení protikladů + obrácená polarita: ZS Nezranitelnost kouzelnými zbraněmi*

Oheň + oheň + oheň = ZS Plamenné kataklyzma*

Vzduch + vzduch + obrácená polarita = ZS Forma kamene

Voda + voda + země + země + oheň + vzduch + spojení protikladů + spojení protikladů = ZS Bažina zapomnění

Přehled nových ZS

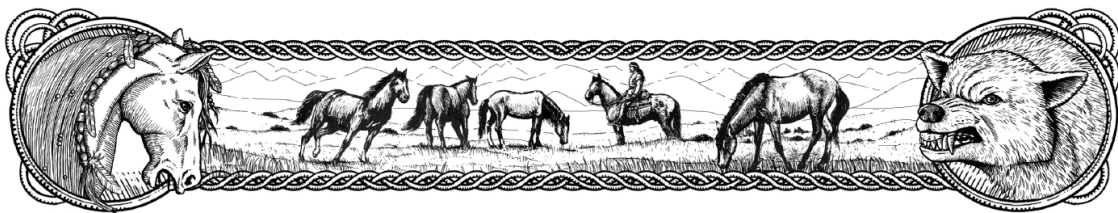
Jendoozvěňové ZS

Silák (Bojovník)

Zběhlost při použití hrubé síly, možnost bojovat obouruční zbraní v jedné ruce.

ZS Osobní strážce (Bojovník)

Nemrtvý může reagovat obranou na akce vedené na spolubojovníky poblíž nebo nekromanta, jež jej oživil.



ZS Bojové reflexy (Bojovník)

V boji zblízka zdarma rozsáhle na dva protivníky.

Dvouozvěnové ZS

Nehořlavost*

Nemrtvý dokáže lámat kouzla magie ohně. Akce ohněm (přirozeným i magickým) jsou vždy chabé. (V případě mumií se tedy neuplatní Zranitelnost (oheň).) Aktivace: 1 Duše (lámání)

Živé stříbro*

Nemrtvý dokáže lámat kouzla magie vody. Veškeré takové akce (kyselina, vodní proud ...) vedené na něj jsou vždy nepřesné. Aktivace: 1 Duše (lámání)

Jako z kamene*

Nemrtvý dokáže lámat kouzla magie země. Veškeré akce tohoto typu jsou na něj vždy hloupé. Aktivace: 1 Duše (lámání)

Zatuchlina*

Nemrtvý dokáže lámat kouzla magie vzduchu. Veškeré takové akce vedené na něj jsou vždy chabé. Aktivace: 1 Duše (lámání)

Jedový dotyk*

Dotyk, rychlý tělesný jed, síla 4, účinek: omámení a ztráta koordinace / nic

Žíravý dotyk*

Dotyk, rychlý tělesný jed, síla 3, jizva kyselinou na těle nebo předmětu / lehké poleptání

Dotyk blesku*

Dotyk nebo zásah kovovou zbraní, rychlý tělesný jed, síla 2, jizva: silné křeče / slabé křeče

Spalující dotek*

Dotyk nebo zásah kovovou zbraní, rychlý tělesný jed, síla 4, jizva popálením nebo jizva na předmětu / lehké popálení

Poznámka: V případě dotykem zbraní je udělena jizva i zbraní.

Tříozvěnové ZS

ZS Nemrtvý plamen*

Umožní na jedno kolo používat vyhrazenou dovednost čaroděje Magie ohně. Pro její použití se použije charakteristika nemrtvého. Síla kouzla je stejná jako při použití ZS Dračí dech (čaroděj) a oheň tedy může mít smrtící účinek. Aktivace: 3 Duše

Poznámka: Nemrtví jakožto nehráčekké postavy samozřejmě pro placení svých akcí používají Sudbu/Pouto. Specifikace na zdroje má smysl jen pro stanovení příslušných hranic nemrtvého (a v tomto Údaj uvedený v kolonce „aktivace“ tedy uvádí, jaká musí být minimální hranice Duše nemrtvého, aby vůbec mohl Sudbu/Pouto využít a schopnost aktivovat.

Dech nemrtvých*

Umožní na jedno kolo používat vyhrazenou dovednost čaroděje Magie Vzduchu. Pro její použití se použije charakteristika nemrtvého. Nemrtvý ji mistr v lámání kouzel magie vzduchu. Aktivace: 1 Duše

Skály a prach nemrtvých*

Umožní na jedno kolo nemrtvému použít vyhrazenou dovednost druida Magie kamene. Nemrtvý je mistrem v kouzlech ovládajících zemi v její přírodní podobě a v lámání zemních kouzel. Aktivace: 2 Duše





Mrtvé voda*

Umožní na jedno kolo nemrtvému použít vyhrazenou dovednost druida Magie vody. Nemrtvý při magii vody může zdarma používat manévr rozsáhle na skupinu cílů poblíž sebe. Aktivace: 3 Duše

ZS Paralyzující dotyk*

Dotyk nebo zásah zbraní, rychlý tělesný jed, síla 7, úplná fyzická paralýza (chabě, nepřesně a hloupě na 3 kola na tělesné akce) / jemné brnění Aktivace: 1 Tělo

Čtyřozvěnové ZS

ZS Zpomalení*

Dotyk, nebo zásah zbraní, akce prostředí (prokletí), síla 7, Tělesná jizva s efektem chabě / zpomalené reakce Aktivace: 1 Duše

ZS Oslabení*

Dohled, rozsáhlá nástraha (všichni v dohledu), síla 6, Duševní jizva a nemožnost použít manévr mocně a lstivě na duševní akce v průběhu střetu / bolest hlavy Aktivace: 3 Duše

ZS Všudypřítomnost*

Nemrtvý se okamžitě přemístí v rozsahu hradiště (dosah jako při akci velmi rozsáhle). Jeho ohrožení se snižuje na 2. Aktivace: 3 Duše

Nelidská rychlost (DrDII: Bestiář)

Zdarma manévr rychle, jeden manévr obrana v každém kole konfliktu zdarma.

ZS Nemrtvá hrůza*

Nemrtvý smí na jedno kolo použít vyhrazenou dovednost mága Magie mysli, ovšem pouze za účelem zastrašení, nebo donucení protivníka k útoku na spolubojovníka. Aktivace: 3 Duše

ZS Let*

Nemrtvý se smí do soumraku/úsvitu pomalu magický vznášet (rychlostí chůze). Aktivace: 4 Duše

Pěti a více ozvěnová ZS

Nezranitelnost zbraněmi na dálku*

Nezranitelnost střelnými a vrhacími nekouzelnými, nestříbrnými, neupravenými (byliny, nátěry, oleje) zbraněmi. Ve vazebném předmětu musí být použit lintir.

ZS Neviditelnost*

Nezranitelnost útoky na blízko a na dálku pro všechny bytosti používající primárně zrak. Trvání do příštího soumraku/úsvitu. Aktivace: 4 Duše Ve vazebném předmětu musí být použit křišťál, diamant nebo agiaron.

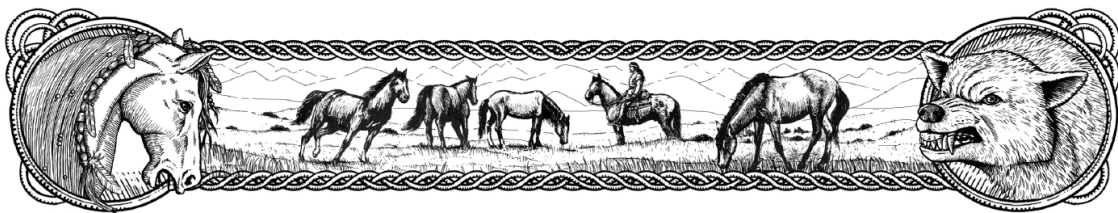
ZS Zóna ticha*

V okolí o velikosti hradiště, jehož je nemrtvý středem, vyvolá každé promluvení velmi rozsáhlou nástrahu: Umlčení (tělesná akce), všechny bytosti v dosahu, rychlý duševní jed, síla 7, neschopnost mluvit v daném kole / bolest hlavy. Tato pasivní schopnost po aktivaci trvá do nejbližšího úsvitu/soumraku (tzn. po toto období každý pokus o promluvu v okolí nemrtvého aktivuje nástrahu). Aktivace: 4 Duše Nemrtvého není možné naučit mluvit a používat zesílený sluch.

Nezranitelnost obyčejnými zbraněmi*

Nezranitelnost nekouzelnými, nestříbrnými, neupravenými (byliny, nátěry, oleje) zbraněmi. Ve vazebném předmětu musí být použit černý opál.





ZS Regenerace*

Udělí-li protivník takovému nemrtvému jizvu, získá nekromant (Průvodce nebo hráčská postava) 2 body Sudby. Každá tři kola si takový nemrtvý sníží velikost jedné jizvy o 1. Vyléčí-li takto zcela jizvu, zmizí negativní efekt s ní spojený (např. připevní si zpět ulomenou ruku). Vazebný předmět musí být umístěn na hrudi nemrtvého.

Speciální ZS

Až do morku kostí*

Zásah nemrtvého (i zbraní) způsobí vlivovou jizvu velikosti 1-3. Aktivace: 1-3 zdroje Vlivu
Lze použít jen na zombie a mumie.

Chůze ducha*

Nemrtvý dokáže projít libovolnou překážkou o tloušťce maximálně 1 metr. Aktivace: 1 Duše
V žádné další kombinaci nesmí být použita ozvěna oheň. Funguje pouze u schránky ghúla a kostlivce.

Ultrazvukový tón*

Vyvolá akci prostředí, nástraha, vše v doslechu, síla 7, udělení jizvy předmětu / vibrace předmětu. Aktivace: 3 zdroje Těla
Nelze použít na schránku, jež za života aktivně používala magii.

ZS Nezranitelnost magickými zbraněmi*

Nezranitelnost kouzelnými zbraněmi. Jako vazebný krystal musí být použit kvalitní smaragd.

ZS Plamenné kataklysm*

Umožní na jedno kolo používat vyhrazenou dovednost čaroděje Magie ohně. Pro její použití se použije charakteristika nemrtvého. Tato akce je zdarma velmi rozsáhlá, vyžaduje však přítomnost daného živlu v oblasti (ohniště,

pochodeň, hořící protivník). Aktivace: Jizva vazebnému předmětu. Ve vazebném předmětu musí být kvalitní rubín.

ZS Forma kamene*

Umožní nemrtvému nabýt kamenné podoby. V této formě jedná nemrtvý pomalu a všechny jeho fyzické akce mají náročnost 1. Je však nezranitelný útoky na dálku, vzdušnou a ohnivou magií. Pro fyzické útoky zblízka se počítá jako by měl zbroj s kvalitou 2 (ZS Železná kůže). Ve vazebném předmětu musí být použit garen a křišťál.

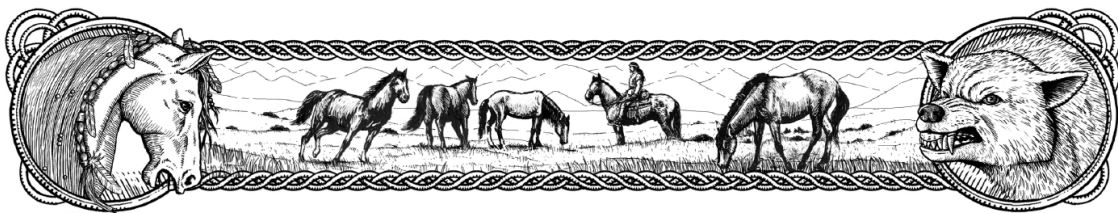
ZS Bažina zapomění*

V závislosti na výskytu elementu země a vody v okolí nemrtvého se vše v rozsahu hradiště postupně začne proměňovat na zatuchlou bažinu. Sám nemrtvý se až po hlavu ponoří do země a nemůže nijak reagovat na žádné akce. Za každé tři zdroje Těla, které zaplatí, může buď:

- Vyvolat pro všechny v oblasti výzvu: Zapadnutí do bažiny (Tělo, síla 3, zapadnutí/nic)
- Vyvolat pro všechny v oblasti výzvu: Omamný puch (Tělo, síla 2, mdloby/nic)
- Celé oblast je zahalena z bažiny stoupajícím oparem. Orientace a boj v něm je pro všechny, již se orientují primárně zrakem náročnou činností.

Bažina existuje, dokud je nemrtvý ponořen do země, nebo není poražen. Aktivace: jizva na vazebném předmětu. Ve vazebném předmětu musí být použit kvalitní drahokam vytěžený a broušený v Podzemní říši. Musí být umístěn na povrchu těla.





Poznámka: Nemrtví jakožto ne-vlastní postavy samozřejmě pro placení svých akcí používají Sudbu/Pouto. Specifikace platby ZS na zdroje má smysl jen pro stanovení příslušných hranic nemrtvého, kterou musí mít nemrtvý rovnu, nebo vyšší platbě (jinak nesmí ZS použít). Jinými slovy některé kombinace ozvěn nelze vetknout do slabých animovaných nemrtvých, hranice těl zde slouží k podobnému účelu jako při určení toho, zda se smí nemrtvý při dané situaci vyčerpat.

PŘÍKLAD: *Vojenský oddíl, pouhá hrstka vojáků, prchá po neúspěšném pokusu knížete Salmira vyčistit starou hrobku na jeho lénu od Smrtky, která se zde usídlila. Jaké je jejich překvapení, když je Bořivoj, který zemřel na cestě ke kryptě a byl ponechán u zídky s tím, že jej pohřbí, až se budou vítězně vracet, uvítá jako čerstvá zombie. Bořivoj jako zombie vznikl samovolně, nebyl tedy nijak vylepšen a za vazebný předmět slouží jeho meč. Jako samovolně vzniklý nemrtvý má zombie Bořivoj charakteristiku 1, hranice 4/2/4, a ovládá pouze Boj zblízka proti lidem (díky skutečnosti, že vazebný předmět je zbraň). Není tak silným protivníkem, pro většinu vojáků však už to, že se jejich bývalý kamarád nyní plíží s dírou v boku a mečem ruce k nim dostatečným životním traumatem.*

Vazebný předmět

Cena vazebného předmětu přímo určuje maximální možný počet zdrojů/surovin, které je potřeba k oživení nemrtvého použít (5 zdrojů/surovin za 1 groš ceny předmětu). V vazebném předmětu je možné udělit jizvy, ty je schopen nemrtvý využívat na své akce stejně jako body z Pouta. Je-li vazebný předmět zničen (oddělen od těla nemrtvého, zjizven na hranici zničení dle kvality) zaniká i animovaný nemrtvý. Kvalita a cena vazebného předmětu také ovlivňuje sílu nemrtvého, obecně je možné dělit předměty takto (jedná se o hrubé a nápomocné rozdělení):

Nouzový vazebný předmět

Cena: předmět v ceně 1-5 grošů

V některých případech (například, když nemrtví povstanou sami, v důsledku Pasivní nekromancie, nebo v nouzových případech, kdy nekromant improvizuje) nemají nemrtví předpřipravené vazebné předměty. V takovém případě si nemrtví vytvoří pouto k libovolnému předmětu u sebe (opasek, spona), obvykle (jelikož takoví nemrtví vznikají na místě boje) pak ke zbrani.

Takovému předmětu nelze udělit jizvu a na oživení je možné použít nejvíce 5-25 zdrojů na ozvěny a tolik surovin na schopnosti, jaká je cena předmětu.

Běžný vazebný předmět

Cena: Šperk v ceně cca 15 grošů

Nejčastěji je jako vazebný předmět pro nemrtvé použit nějaký šperk – zlatý prsten, náramek, přívěšek. Neplatí pak, že prsten musí být navlečen na prstu, právě naopak, jelikož oddělením vazebného předmětu od těla je nemrtvý umrtven, nekromanti jej raději umístí do útrob nemrtvého (hrudní koš, lebka apod.).

Konkrétní cena 15 grošů je v tomto případě orientační, vliv na konkrétní hodnotu má i kvalita zpracování předmětu, materiál hodnota apod. Do této kategorie patří i některé levnější neopracované polodrahokamy.

Na oživení nemrtvého s běžným vazebným předmětem může nekromant použít až tolik zdrojů a pětinasobek surovin na schopnosti a vylepšení, jaká je cena předmětu.





PŘÍKLAD: Nekromant Sumier (charakteristika 3, T 7, D7, V5, Smrtonoš, sudba 14) si potřebuje vytvořit několik schopných ochránců pro loupeživou cestu lodí. Rozhodne se raději preferovat počet. Aby zabil dvě mouchy jednou ranou, nechal si u trpasličích kovářů v Novém Sarindaru vykovat několik zlatem zdobených šavlí. Průvodce rozhodne že, byť jde o zbraně, lze je považovat též za šperky. Dohodnou se na ceně 11z a kapacitě $11 \cdot 5 = 55s/z$ na šavlí. S tím Sumier souhlasí, neboť mu jde především o to, aby zbraně nebyly nouzové a jeho kostlivci mohli získat dodatečné zdroje pomocí jizev. Sumier prvněmu kostlivci přiřkne boj sečnými zbraněmi (3s) a boj proti lidem (10s) a pro jistotu i netvorům (15s). Sumier jako zkušený lodník chce využít kostlivce i na obsluhu lodí, a proto jim přidělí i zacházení s loděmi (3s). To mu zároveň udělí duševní jizvu o velikosti 3 (nejedná se o běžnou schopnost). Z ozvěn si vybere vzduch (ZS Bojové reflexy, 1 Zdroj) a oheň + vzduch (ZS Bleskový dotek, 2 Zdroje) To je celkem 31 surovin a 3 zdroje. Dál se rozhodně naučit kostlivce manévr rychle (1s) a lstivě (1s) a přesně (1s). Sumier zaplatí dalších 15 surovin a obdrží duševní jizvu a velikosti 3 plus 3 zdroje (Sudba). Duševní jizva pocházející z naučení kostlivců ovládnání lodí může být například Strach z výšek. Kapacita předmětu nebyla vyčerpána úplně ($55 - 31 + 6 + 15 = 3$) a za poslední 3 suroviny Sumier udělí kostlivci posílený smysl: zrak. Druhý kostlivec. Sumier se rozhodne, že by chtěl kostlivce čaroděje. Krom zacházení s lodí za 3s, (jizva duše velikosti 1), mu přiřkne i dovednost kterou sám ovládá – Magie ohně (vyhrazená dovednost čaroděje, 3s, jizva duše velikosti 1). Aby kostlivého čaroděje posílil, vetkne mu kombinaci ozvěn oheň + země + obrácená polarita (4 zdroje), která mu umožní kouzlit jako čaroděj - ZS Nemrtvý plamen (toto se zdá jako nesmyslné,

ale Sumier tak umožnil, aby jeho kostlivec bud': za 1 bod Sudby/Pouta vytvořil kouzlo Magie ohně, nebo taktéž za 3 body vytvořil smrtící kouzlo Magie ohně). Za používání magie (Magie ohně stejně jako Nemrtvého plamene) je potřeba přidělit schopnost Čaroděj (20s). Dál Sumier kostlivci přidělí boj se sečnými zbraněmi (3s) proti lidem (10s), netvorům (15s) a samozřejmě smysl: zrak (1s) Ve finále za tohoto kostlivce zaplatí Sumier $3 + 3 + 20 + 3 + 10 + 15 + 1 = 55$ surovin, 4 zdroje a jednu (pravidlo maximálního účinku) duševní jizvu o velikosti 3. Jako jizvu může Vypravěč použít například strach z bouře.

Kvalitní Vazebný předmět

Cena: kvalitní šperk nebo drahokam v ceně cca 30-60 grošů

Do kategorie kvalitních předmětů patří buď šperky, jež jsou opravdu skvostem (zdobená čelenka osazená několika nabroušenými rubíny, zdobená runami trpasličích mistrů), případně jsou z asterionských vzácných kovů (garen, lintír) nebo jde broušené drahokamy, které se pro tyto účely používají nejčastěji. Kvalitní vazební předměty jsou navíc vhodné pro kouzlicí nemrtvé, neboť zdroje získané z jejich poškození (jizev) mohou nemrtví použít přímo na kouzlení. Kvalitní vazebný předmět navíc zvedá charakteristiku nemrtvého o jeden bod a Nekromant může zvednout hranice nemrtvého a umožňuje nekromantovi zvýšit hranice nemrtvého o dva (dvě o jednu, nebo jednu o dvě).

Ve vzácných případech může kvalitní šperk fungovat jako Symbol (viz Hry mocných).

Agiaron

Pokud je jako vazebný předmět nemrtvého použit agiaron, nebo se agiaron nachází ve vazebném předmětu zvedá se maximální počet surovin na dvojnásobek a o 2 se zvyšuje limit ozvěn. Zároveň umožňuje zvýšit hranice o 2 body.

Agiaron zároveň slouží jako Arciklenot (viz Hry mocných).



PŘÍKLAD: *Mistr Krolonis (charakteristika 5, T4, D7, V6, Animatik se ZS Mistr animatik a Pán kostlivců) je specialistou na kostlivce. Rozhodne vytvořit demonstraci svého umění. Kostlivec sám o sobě smí mít 3 ozvěny prvků. Pán kostlivců však umožňuje vytvořit kostlivce až s pěti ozvěnami. ZS Mistr animatik o přidává další dvě ozvěny. Krolonis navíc použije kvalitní agiaron (který sám o sobě má cenu stovek zlatých a Krolonis se pro něj osobně vypravil hluboko do Podzemní říše), který limit zvedá o další dva. Kostlivec tedy může mít až neskutečných 9 ozvěn. Jeho charakteristika bude 1 a hranice mají následující podobu: Tělo 3, Duše 2, Vliv 3. Agiaron umožňuje zvýšit hranici o dva. Krolonis zvolí variantu: Tělo 3, Duše 4, Vliv 3. Jelikož je agiaron dokonce kvalitní (je skutečně kvalitně broušený před dávnými věky ještě trpaslíky co se nedostali na povrch a zřejmě byl součástí koruny nějaké podzemní rasy, nebo sekty menšího, díky Krolonisovi už mrtvého, temného boha). charakteristika kostlivce se zvedá na 3 a stejně tak se zvedají i hranice: Tělo 4, Duše 5, Vliv 4. Krolonis nejen že může díky ZS Mistr Animatik použít dvojnásobek surovin, ale díky obrovské ceně agiaroni v podstatě není limitován.*

Poznámka: Jak nekromantské, tak vědmácké odhady vlastností nemrtvých často vycházejí právě z podoby vazebného předmětu. Vědmáci jsou často schopni odhadnout použité množství jednotlivých ozvěn a mají-li znalosti kombinací ozvěn, mají slušnou šanci odhadnout schopnosti nemrtvého. Základní odhad síly nemrtvého je možné provést i podle prostého odhadu ceny vazebného předmětu. Obojí, spolu s tím, že nemrtvého lze zničit oddělením vazebného předmětu vede ale k tomu, že nekromanté vazebné předměty často umístí ují do nečekaných částí nemrtvých.

PRAVIDLO

Každý animovaný nemrtvý musí mít stálý kontakt se svým vazebným předmětem. Cena a kvalita vazebného předmětu odráží sílu nemrtvého a dělíme je na nouzové (cena do 5 grošů), běžné (5 grošů až 15 grošů), kvalitní (od 30-60 grošů) a předměty s agiaronem.

Přerušení kontaktu mezi nemrtvým a vazebným předmětem se Pouto ruší a nemrtvý zaniká. Udělením jizvy na případném kvalitním vazebném předmětu získá nemrtvý Výhodu dle velikosti jizvy.

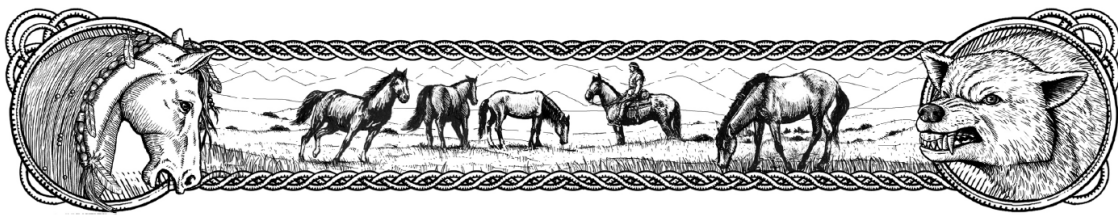
Dovednosti nemrtvého (charakteristika)

Omezení: Animovaný nemrtvý se nedokáže (s výjimkou giaba) naučit dovednosti následujícího typu:

- Dovednosti vyžadující přirozený úsudek, myšlení, využití zkušeností (taktika, strategie, odhad nepřítele, ...)
- Dovednosti vyžadující duši, emoce, nebo víru (lhaní, přesvědčování...)
- V kostce jde o dovednosti Duše a Vlivu s výjimkou konkrétních ZS (zastření, magie ohně...)

Veškeré obecné schopnosti jsou pro nemrtvého vyhrazené, nemůže je tedy použít, pokud je nemá přímo vetknuté do charakteristiky nebo nepatří mezi jeho ZS dané vylepšeními či vetkáním ozvěn.

Schopnosti vetknuté nemrtvému jsou základem toho, co nemrtvý umí. Nastane-li konflikt mezi ZS a schopnostmi, nebo obecnou a úzce specifikovanou schopností (např. nemrtvý nemá dovednost manévr přesně, ale má dovednost Boj zblízka proti lidem. Pak platí, pravidlo nejvyššího účinku, kdy přednost má užší a konkrétnější dovednost. Nemrtvý tedy dokáže použít manévr přesně (i jiné) ovšem pouze v rámci boje zblízka proti lidem. Nikoli například při úhybu padání la-



viny, nebo překonávání nebezpečného podzemního srázu. Dovednosti (byť obecné), které nemrtvému nejsou vetknuty při animačním rituálu jsou pro nemrtvého nemožné! Nemůže se tedy pokoušet plavat, rozrážet dveře, nebo třeba přeskakovat propasti nemá-li příslušné dovednosti,

Dovednosti jsou tedy tím, co činí z animovaného nemrtvého neúnavného dělníka, zarputilého bojovníka či vždy připraveného sluhu. S jejich pomocí se učí i těm nejjednodušším činnostem. Bez nich bude maximálně vnímat okolí a pohybovat se, ale nebude schopen žádné adekvátní reakce. Pomocí schopností je možné naučit animovaného nemrtvého jen takové činnosti, k nimž není potřeba magie.

Následující seznam není samozřejmě kompletní a hráči ho mohou po dohodě s Průvodcem dále rozšiřovat. Základní dovedností, kterou má každý animovaný nemrtvý zdarma (tj. bez modifikace Náročnosti), je Pohyb. Při určení druhu pohybu vycházejte z těla, které bylo při animaci použito. Suchozemští tvorové se budou zpravidla pohybovat chůzí, případně během, okřídlení budou létat (je-li to ve fikci možné) a vodní tvorové plavat. Je tedy nezbytné, aby nemrtvému zůstaly zachovány příslušné orgány, jež daný pohyb umožňují (křídla, ploutve, plovací blány apod.).

Animovanému nemrtvému lze během rituálu vetknout dva základní druhy dovedností. První jsou obecné dovednosti (obvykle práce a boj). Tyto postupy ovládá každý nekromant. Za jejich vetknutí platí nekromant surovinami a jejich maximální počet je omezen kvalitou vazebného předmětu.

Druhou skupinu dovedností tvoří specifické dovednosti, odvíjející se od dovedností samotného nekromanta (které má v rámci některého svého povolání). Zde obecně platí, že dovednost základních povolání (Znalost výzbroje, Pohyb ve vodě, Pohyblivost . . .) stojí 5 surovin za dovednost (odrážku). Dovednosti pokročilých povolání (Kovářství, Malá plavidla, Ovládání země . . .) stojí 10 surovin. Tyto praktiky však nejsou

příliš ověřené a vyzkoušené, navíc zde dochází ke kontaktu duše nekromanta a podstaty nemrtvého. Nekromant tedy vždy získá duševní jizvu o velikosti odpovídající počtu surovin, které jej předání schopnosti stálo (dle pravidel pro dobrovolné udílení jizev).

Cena za naučené schopnosti se pak násobí charakteristikou nemrtvého, která určuje, jak moc dobře je daný nemrtvý zvládá.

Manévr mocně/přesně/istivě/rychle (5s)

Umožní nemrtvému použít příslušný manévr v libovolné situaci, obsažené v jeho charakteristice.

Boj zblízka proti lidem (10s)

Umožňuje nemrtvému používat danou činnost a v případné zkoušce/střetu použít svoji hodnotu charakteristiky.

Poznámka: Takto se nemrtvý naučí pouhý základ boje. Pokud jej chceme přiblížit lidskému protějšku, zřejmě by bylo vhodné naučit jej ještě používat vhodné manévry, případně místo obecných postupů na manévry jej naučit konkrétnímu stylu boje např. se sečnými zbraněmi.

Boj zblízka proti zvířatům (10s)

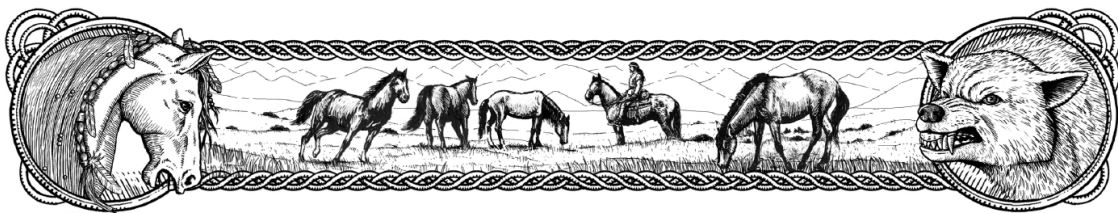
Umožňuje nemrtvému používat danou činnost a v případné zkoušce/střetu použít svoji hodnotu charakteristiky.

Poznámka: Například obecné "Boj proti lidem a zvířatům" se skládá ze všech výše zmíněných schopností a má cenu 4*5 (za každý manévr) +10 + 10 = 40s

Boj zblízka proti běsům (25s)

Umožňuje nemrtvému používat danou činnost a v případné zkoušce/střetu použít svoji hodnotu charakteristiky.





Boj zblízka proti netvorům (15s)

Umožňuje nemrtvému používat danou činnost a v případné zkoušce/střetu použít svoji hodnotu charakteristiky.

Boj zblízka proti nemrtvým (15s)

Umožňuje nemrtvému používat danou činnost a v případné zkoušce/střetu použít svoji hodnotu charakteristiky.

Boj s drtivými zbraněmi (3s)

Umožňuje nemrtvému používat efektivně zbraně, které dávají zdarma mocně a zároveň dává schopnost využívat v boji příslušný manévr.

Poznámka: Uvědomte si, že tato schopnost spolu s faktem, že nemrtvý bojuje například kladivem či kyjem neumožní používat nemrtvému manévr kdykoliv, ale jen tehdy, pokud tupou zbraň použije. A naopak, samotné ovládnutí manévru mocně neumožní nemrtvému použít s kyjem manévr mocně v boji zdarma.

Boj s bodnými zbraněmi (3s)

Umožňuje nemrtvému používat efektivně zbraně, které dávají zdarma lstivě a zároveň dává schopnost využívat v boji příslušný manévr.

Boj se sečnými zbraněmi (3s)

Umožňuje nemrtvému efektivně používat zbraně, které dávají zdarma přesně a zároveň dává schopnost využívat v boji příslušný manévr.

Boj s vrhacími zbraněmi (4s)

Umožňuje nemrtvému efektivně používat vrhací zbraně a používat v boji příslušný manévr.

Boj se střelnými zbraněmi (6s)

Umožňuje nemrtvému efektivně používat střelné zbraně, a používat v boji příslušný manévr.

Boj s mechanickými zbraněmi (8s)

Umožňuje nemrtvému používat efektivně mechanické zbraně, a používat v boji příslušný manévr.

Nošení zbroje (5s)

Umožňuje nemrtvému nosit a používat slevy za zbroj.

Používání štítu (5s)

Umožňuje nemrtvému efektivně používat štít a příslušný manévr.

Plavání (1s)

Umožní nemrtvému plavat (dovoluje-li to jeho fyzická schránka).

Práce (3-15s)

Díky této dovednosti se nemrtvý dokáže naučit jednu konkrétní jednoduchou dovednost (stavba z cihel, štípání dříví, nošení břemen. . .).

Smysly (1s za každý smysl)

Animovaný nemrtvý má sice všechny běžné smysly sám o sobě, ale teprve pomocí této schopnosti dokáže smyslové vjemy interpretovat a např. sdělit, co viděl nebo slyšel.

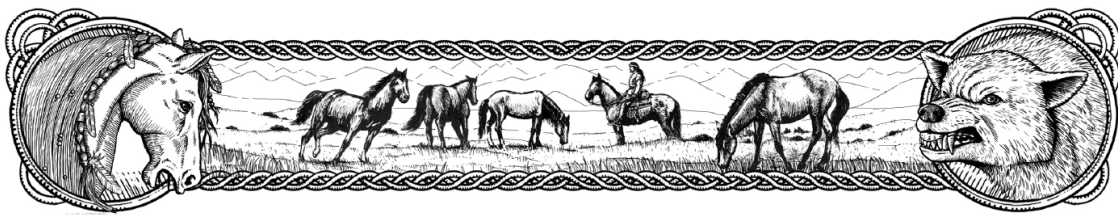
Posílené smysly (3s za každý smysl)

Nemrtví nejsou omezeni tak jako jejich původní žijící schránky. Dokážou fungovat mnohem efektivněji než jejich žijící předobrazy. Posílené smysly jim pak poskytují čich na úrovni psího, sluch netopýra, nebo zrak orla. Dovednost má obdobný účinek jako ZS Bystré smysly.

Čaroděj (20s)

Kreativní použití magie je svým způsobem umění. Pokud má nemrtvý vhodně používat magii (např. Obecnou magii vzduchu, nikoli konkrétní stale použití jako např. Spalující dotyk) musí být schopen agilně reagovat a přizpůsobovat zaklínadla dané situaci. Bez této schopnosti není nemrtvý schopen sám (není-li přímo řízen nekromantem) používat magii ani na ty nejprimitivnější činnosti.





Mluvení (3s)

Jedině s pomocí této schopnosti může animovaný nemrtvý sdělovat informace i jinak než pomocí telepatie. V rámci schopnosti je obsažena i slovní zásoba a pravidla syntaxe a sémantiky. Animovaný nemrtvý bude vždy hovořit pouze jedním jazykem, a to tím, který je rodnou řečí jeho stvořitele. Součástí schopnosti je i znalost a používání základních posunků či intonace. Hovořit mohou pouze nemrtví, je jichž schránky měly zachované hlasové ústrojí, vhodné pro formulování řeči. Kostlivec tedy nikdy mluvit nebude a zombie budou mít hlas narušený podle rozsahu poškození hlasivek. Kromě lidských těl je možné naučit mluvit jen některé ptačí schránky (papoušci, špačci), u jiných zvířat by zvuky byly jen neartikulované a porozumění jen velmi obtížné, přesto je to (např. pro strážního psa) možné.

Stráž (5s)

Poměrně speciální schopnost týkající se účelu, pro který se animovaní nemrtví často používají. Majitel může zadávat příkazy určující, co má animovaný nemrtvý hlídat, jakým způsobem (stát nehybně na místě, chodit mezi určenými souřadnicemi) nebo jak se má zachovat v jaké situaci (spatří-li vetřelce, zaútočit na ně, jít to oznámit, pokud předmět bude uzmut, pokusit se ho dostat zpět apod.). V rámci hlavní činnosti, tj. hlídání, může být spektrum variant příkazů velmi široké. Zároveň obsahuje schopnost reagovat na příkazy změnou svého chování. Pravidlo: Za daný počet surovin je možné naučit nemrtvé libovolné ze základních balíků schopností. Dovednosti mimo základní balíky je možné nemrtvé naučit jen tehdy, pokud je nekromant sám ovládá a krom surovin za ně nekromant platí duševní jizvou. Za 3 suroviny lze nemrtvého naučit libovolnou dovednost (odrážku) základních povolání. Za 10 surovin pak libovolnou dovednost povolání pokročilých.

Magické dovednosti

Pro nemrtvé jako bezduché stroje není magie vlastní. Sami o sobě ji nedokážou používat, všechny zdroje, jež použijí na magické dovednosti, čerpají ze Sudby, popřípadě z Pouta k nekromantovi. Jedinou výjimkou je pak jizva na vazebném předmětu nemrtvého. Sám nemrtvý je tedy jen prostředníkem mezi magií vazebného krystalu a vytvořeným kouzlem.

Poznámka: Animatické „programování“ nemrtvých může být i poměrně komplexní záležitostí. Není nemožné vytvořit kostlivec, který získá schopnost lhát či naopak lež rozpoznávat, vyjednávat, nebo dokonce vtípkovat. Veškeré takové činnosti ale nejsou produktem myšlení nemrtvého, ale připravených vzorců, takže nemrtvý v takových činnostech nikdy nebude zběhlý, nadaný ani mistrem. Zároveň platí, že nelze nemrtvému předat dovednost, kterou sám nekromant neovládá a že nemrtvý nemůže být dovednější než jeho autor (samozřejmě má jiné výhody – kostlivec kormidelník nedokáže například pružně reagovat v nenadálých situacích, ale zvládne kormidlovat bez přestání celé noci a dny, zombie nebude mít lepší bojovou techniku, než její stvořitel (a většina nekromantů nebojuje nijak zvlášť dobře), ale zase ji nezastaví bolest nebo ztráty končetin a navíc disponuje nadlidskou silou.

PRAVIDLO

Animovaní nemrtví nejsou schopni sami od sebe používat aktivní magii, a když, tak na ni vždy vynakládají zdroje (to je podstatné pokud si vymyslíte vlastní ZS nebo schopnosti). Nemohou tedy tak jako např. čaroděj mající vyhrazenou dovednost „magie ohně“ používat magii ‚jen tak‘. Zhruba lze říci že magii, jež postavy mohou požívat ‚zdarma‘ platí animovaní nemrtví jedním zdrojem a ZS jež postavy platí jedním zdrojem platí nemrtví 3 zdroji až jizvou.





Vazebný krystal

Vazebný krystal je manifestací Sudby nemrtvých a Pouta. Umožňuje efektivně ovládat velké počty nemrtvých a navíc snížit platbu, který je potřeba pro obnovování pouta a Sudby nemrtvých (jak bylo řečeno, nemrtvým se neobnovuje Sudba sama – nemohou totiž odpočívat). Nekromant dokáže ovládat skupinu nemrtvých pomocí vazebního krystalu jediným příkazem tak, že jejich pouto ‚upne‘ ke krystalu. Krystal slouží jako prostředník – nekromant vyšle povel ke krystalu a ten jej ‚rozešle‘. V jednom okamžiku může mít, stejně jako běžně pomocníci, krystal pouto jen k jedinému nekromantovi (který pak ovládá všechny nemrtvé ke krystalu připoutané). Přitom krystal sám se počítá (pro omezení počtu nemrtvých pomocníků) jako jeden nemrtvý pomocník.

Rituál vytvoření vazebného krystalu

Doba sesílání: 1 interval mezi 2 magickými okamžiky, má-li krystal ovládat hrstku, 2 intervaly za houf a 3 za hordu nemrtvých

Místo: zřídlo síly minimálně 1

Zvláštní surovina: Vazebný krystal

Počet surovin: Předpokládaný počet nemrtvých

Popis rituálu: Oživovací formule se svazuje se silou krystalu, propojují se vazebné předměty a krystal, krystalu se předává energie ze zřídla

Náročnost: 0

Použité povolání: Nekromant, alchymista, zaříkávač

PRAVIDLO

Vazebný krystal usnadňuje nekromantovi správu nemrtvých. Předá-li nemrtvého do správy krystalu, netrpí postihy za případný velký počet ovládaných nemrtvých.

PRAVIDLO

Vazebný krystal sám se počítá jako ovládaný Pomocník a to jako jeden pokud krystal ovládá hrstku, dva pokud ovládá houf a tři pokud ovládá hordu nemrtvých.

PRAVIDLO

Vytvoření vazebného předmětu je rituál trvající 1-3 období mezi magickými okamžiky podle toho, kolik nemrtvých následně dokáže krystal maximálně obsluhovat (hrstku/houf/hordu). Počet nemrtvých nelze zvýšit jinak než opakováním celého rituálu se zvýšenou platbou a delším vyvoláním. Jeden krystal (opracovaný agiaron) nikdy nemůže ovládat více než hordu nemrtvých.

Rituál připoutání pouta

Doba sesílání: hodina

Místo: Libovolné.

Zvláštní surovina: Vazebný krystal

*Počet surovin: Celkové pouto nemrtvých * 2s*

Popis rituálu: Nemrtvý se musí celou dobu dotýkat vazebného krystalu.

Náročnost: 1 za každou hrstku nemrtvých.

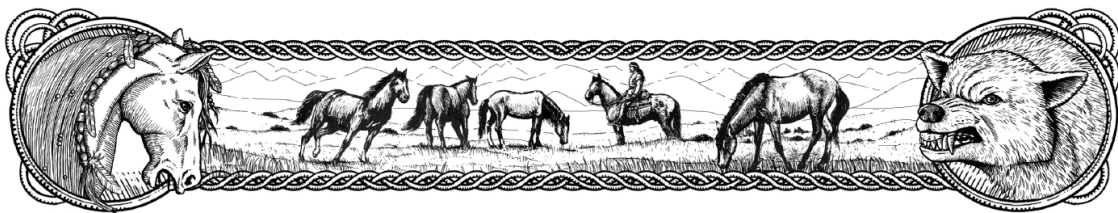
Použité povolání: Nekromant, alchymista, zaříkávač

Nekromant se také může rozhodnout (například když je krystal v ohrožení) pouto pomocníka vyjmout z krystalu. Taková akce trvá jedno kolo za každého pomocníka. Kontrola nad pomocníky v tu chvíli přechází na nekromanta.

PRAVIDLO

Magickým rituálem (s cenou 2 surovin na 1 zdroj Pouta) je možné připoutat Pouto nemrtvého pomocníka k vazebnému krystalu, ten se již dále stará o řízení nemrtvého, který následně nekromantovu neustálou pozornost. Počet pout, jež je krystal schopen držet, je dán jeho cenou (musí být alespoň rovna celkovému Poutu x 5) a opracováním





(hrstka: neopracovaný, houf: opracovaný, horda: jen opracovaný agiaron). Vazebný krystal neguje zvýšenou náročnost ovládnutí pomocníků. Je-li však zničen, je každému Poutu, jež drží, udělena jizva o velikosti 1, nemrtví jsou na 3 kola paralyzováni a sám nekromant dostává při jejich probuzení vlivovou jizvu takové úrovně, kolik je hrstek probuzených nemrtvých. Jizvě kterou dostane nekromant je možné se vyhnout jen tím, že ještě paralyzované nemrtvé nekromant vyřadí.

Krystal navíc usnadňuje doplňování Sudby a Pouta. To se děje stejně jako běžné platba za pomocníky doplňováním surovin (nebo zdrojů nekromanta) do krystalu alchymistickými postupy (např. lázeň v magickém lektvaru z bylin apod.), přítomností ve zřídle, nebo přímo magickým rituálem ze zdrojů nekromanta. Navíc platby na obnovení Pouta i Sudby jsou u vazebného krystalu vždy menší o 1 (o další 1 pokud je vazebný krystal kvalitní, o další 1 pokud jde o agiaron). Krystal sám si doplňuje Sudbu o magických okamžicích, případně z magie zřídla, ve kterém se nachází (viz. pravidla na začátku kapitoly).

Nevýhodou vazebných krystalů je jejich omezená kapacita. Běžný krystal dokáže na sebe navázat až hrstku nemrtvých. Kvalitní pak houf. Jedině agiaron dokáže obsloužit hordu nemrtvých. Podobu a cenu vazebných krystalů je vhodné brát orientačně, často se bude jednat o velké a vzácné polodrahokamy a drahokamy o ceně stovek zlatých. Cena vazebného krystalu by měla být vyšší než cena vazebných předmětů nemrtvých, k nim připoutaných. V opačném případě se mohou na krystalu začít objevovat defekty (ubývání Sudby a Pouta), některé činnosti se mohou pro nemrtvé stát náročnými, nebo může být krystal postupně až zničen.

Je-li krystal ponechán od soumraku do úsvitu v magickém poli ostrova Joard, stává se nezávisle na ceně kvalitním.

Tak jako je použití krystalu jedinou možností jak ovládat větší množství nemrtvých, je i jejich hlavní slabinou – pokud je krystal zničen, Pouto nemrtvých zaniká a nemrtví s ním. Proto bývají při tažení nemrtvých krystaly dobře chráněny, jelikož mnozí nepřátele nekromantů tuto slabinu jejich armád znají.

Poznámka: Existují jen tři možnosti, jak nebezpečí zániku nemrtvých spolu s jejich vazebným krystalem obejít – tou první je, že si nekromant ponechá Pouto nemrtvých sám. Pak ale musí počítat s náročnou správou Pouta. Nemrtvé, kteří jsou pro nekromanta nejdůležitější (osobní garda nebo zkrátka jen nákladné kusy s množstvím vylepšení a ozvěn) nekromant přesto ze zjevných důvodů často vazebnému krystalu nesvěřuje. Druhou možností je rozdělit nemrtvé mezi více krystalů. Třetí, nedávno objevenou, možností je použití krystalů purpuritu.

Oživovací rituál

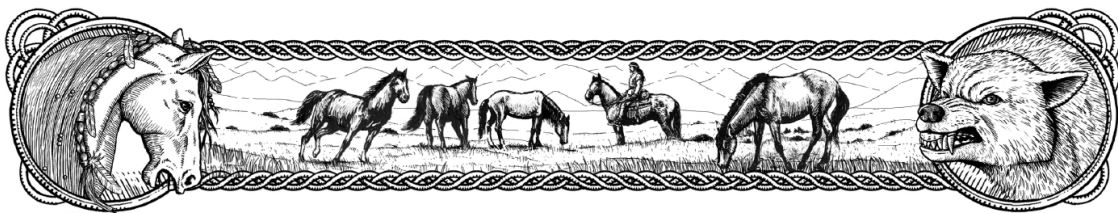
Je-li připravena schránka, je zapotřebí seslat animační zaklínadlo a dokončit tak rituál, k tomu je potřeba vyhrazená dovednost *Nekromancie*

Poznámka: V řeči pravidel DrD II se jde o obdobu alchymistovy vyhrazené dovednosti Umělý život, jejíž pole působnosti se ovšem na Asterionu omezuje na nemrtvé.

PRAVIDLO

K finálnímu oživení nemrtvého je zapotřebí vykonat oživovací rituál pomocí vyhrazené dovednosti Nekromancie. Pokud postava prošla výcvikem na nějaké nekromantské univerzitě (či ji učil nekromant, jež tutu schopnost ovládal), může jako bonus uplatnit uroveň alchymisty, či nekromanta.





Tak jako je možné útočit na hmotnou schránku nemrtvého, je na magické spojení mezi schránkou a vazebným předmětem, obvykle pomocí Magie mysli (ZS Temné mysli), Magie zvířat (ZS Temné mysli), lámání oživovací magie (Alchymista) nebo vymítání (vědmácká znamení). Schopný nekromant dokonce dokáže zlomit existující Pouto nemrtvého a vytvořit nové – vedoucí k němu.

V případě, že tělo je výrazně poškozeno a nenachází se v optimálním stavu pro daný typ nemrtvého, může být zkouška na vykonání rituálu náročná, nepřesná, nebo dokonce nemožná (viz. Popis těl jednotlivých nemrtvých).

Animační rituál

Doba sesílání: od soumraku do úsvitu

Místo: magický obrazec s připraveným tělem a dostatečně kvalitním vazebným předmětem

Zvláštní surovina: Vazebný předmět, vhodné tělo

Počet surovin: suroviny k vložení úprav, schopností, zdroje na vetknutí ozvěn

Popis rituálu: Samotný animační rituál obnáší pouze pronesení vhodné formule a soustředění magických sil, spousta času ovšem zabere příprava obrazce, těla, úpravy a složitá zaklínadla pro vetkávání ozvěny

Náročnost: 0 (kostlivec, zombie), 1 (ghúl), 3 (mumie), 5 (giab) + 1 za každý stupeň charakteristiky navíc - úroveň Nekromanta

Použité povolání: Nekromant, alchymista (po výcviku)

POTŘEBA PROVÁDĚT HOD, JE VŠAK VHODNÉ MÍT JE V POTAZ (DOBA PŘIPOUTÁVÁNÍ POUTA, VETKÁVÁNÍ OZVĚN), A BRÁT OHLEDY NA JEJICH NÁROČNOST. NEHCETE-LI PROVÁDĚT HODY, PROSTĚ SEČTĚTE NÁROČNOSTI RITUÁLŮ A JSOU-LI MENŠÍ NEŽ SUDBA CP NEKROMANTA, JE NEMRTVÝ JISTĚ OŽIVEN. RITUÁLY UVÁDÍME PŘEDEVŠÍM PRO KOPLETNOST A MOŽNOST ODVÉST HRU A POSTUPNÉHO OŽIVOVÁNÍ, SNAHY O JEHO PŘERUŠENÍ A POD. V OPTIMÁLNÍCH PODMÍNKÁCH (DOSTATEK ČASU, SUROVIN, VHODNÉ PROSTŘEDÍ) POSTAČUJE PRÁVÁDĚNÍ CELKOVÉHO ANIMAČNÍHO RITUÁLU.

SHRNUTÍ:

VYTVÁŘENÍ NEMRTVÉHO SE SKLÁDÁ Z JEDNOHO POVINNÉHO RITUÁLU (ANIMAČNÍ RITUÁL) A SADY RITUÁLŮ DOBROVOLNÝCH - ÚPRAVA FYZICKÁ SCHRÁNKY, VETKÁVÁNÍ OZVĚN PRVKŮ, RITUÁL VYTVOŘENÍ VAZEBNÉHO KRYS-TALU, RITUÁL PŘIPOUTÁNÍ POUTA. NA TYTO RITUÁLY OBVYKLE NENÍ





Giabové

Tvorba giabů je královskou disciplínou animatiky na pomezí zájmu animatiků a spiritistů, protože nestačí vhodně směřované kouzlo, dokonalá příprava a přesně vyslovené zaklínadlo, ale je třeba nejprve ve Stínovém světě vyhledat vhodnou duši a přinutit ji do schránky vstoupit. Navíc je schránku giaba možné vylepšovat pomocí běžných vylepšení a vetkávání ozvěn prvků. Zpravidla se giab vytváří jako ghúl, protože je relativně nejzručnější.

Pro giaby platí pravidla uváděná výše plus následující:

1. Tělesná schránka musí pocházet z těla, k němuž patřila přivolávaná duše.
2. Základní hranice Těla je modifikovaná podle typu schránky giaba.
3. Základní hranice Ducha a Vlivu je taková jako povodní duše.
4. Giabovi zůstávají všechny dovednosti a zvláštní schopnosti povolání (případně charakteristiky), které ovládal zaživa.
5. Giabové mohou získávat zkušenost a postupovat na vyšší úroveň, a tak je možné, aby se jejich schopnosti dále zlepšovaly. Nemohou však za zkušenosti získat žádné schopnosti vyhrazené animovaným nemrtvým.

Poznámka: Mohlo by se zdát, že přivolání svobodné vůle je oproti vytváření bezduchých pomocníků v mnohém nevýhodné. Giabové však dokážou být nekromantům, při vhodné péči, i vynikajícími pomocníky – kombinujícími neúnavnost a netečnost k bolesti nemrtvých s bystrým úsudkem a kreativním myšlením živých.

Setrvávání v nemrtvém těle je pro duši vytrženou ze Stínového světa j nevyslovitelně trýznivý. Každý den musí giab uspět na duševní výzvu o síle 4 a efektu šílenství/nic. U dobrovolně vzniklých giabů (k nimž patří například samarové, zejména vládci smrti) takový problém ne-

nastává.

PRAVIDLO

Giab je kombinací animovaného těla a duše. Jeho hranice těla závisí na schránce, duše a vliv jsou stejné jako měl oživovaný zaživa. Nedobrovolně vytvořený giab musí každý den podstoupit výzvu na odolání šílenství.

Připoutání duše

Pro lepší orientaci v následujícím textu doporučujeme důkladně si prostudovat kapitolu Základní principy světa v aplikaci modulu ČT. Vědomí živých tvorů na Asterionu zůstává uloženo ve Vnějším světě dokud nedojde jeho reinkarnaci, tj. nevznikne jeho nova anima a nedojde k jejímu spojení s novým tělem.

V době, která uplynula mezi Lamiusovým soudem a reinkarnací, se vědomí nachází ve Vnějším světě. Nekromanti na to během svých výzkumů Stínového a Vnějšího světa přišli a naučili se postupy, jakými se dá násilně přitáhnout zpět do fyzického světa (na což se specializují spiritisté). Postup se podobá pravidlovému vyvolávání démonů a liší se od něho následujícími skutečnostmi. Místo pojmu démon budeme v následujícím popisu používat termín duše.

Připoutání duše se provádí na konci oživovacího procesu místo *animačního rituálu*:



Rituál připoutání duše

Doba sesílání: od soumraku do úsvitu

Místo: magický obrazec s připraveným tělem a dostatečně kvalitním vazebným předmětem

Zvláštní surovina: Agiaron

*Počet surovin: charakteristika duše (celkový počet úrovní přivolávaného) * 10s*

Popis rituálu: Pátrání po duši ve Vnějších nebo Stínovém světě, následně střet za účelem vytvoření pouta (lze použít například mágovu Magii mysli nebo šamanovo Hadačství – obojí ale může využít i konfrontovaná duše), střet můžete řešit i jako konflikt nebo dokonce celé dobrodružství

Náročnost: Duševní jízva o velikosti rovné polovině charakteristiky giaba + 1/5/8 podle druhu těla (vlastní/stejný druh/zcela odlišné)

Použité povolání: Nekromant, šaman, mág

PRAVIDLO

Vytvoření giaba obnáší střet/konflikt/dobrodružství ve Stínovém světě za účelem získání vhodné duše. Pro vytvoření je nutné použít jako vazebný předmět agiaron. Nepřirozenost vlastní existence u giabů způsobuje náchylnost k šílenství. Místo *Animičního rituálu* se provádí náročnější *rituál připoutání duše*. Krom toho je vhodné - má-li giab nekromantovi sloužit nedobrovolně - duši ovládnout.

Ovládnutí duše

Nekromant (černokněžník, šaman, ...) musí duši ve sféře především najít, což samo o sobě může být poněkud problematické a v závislosti na duši se může jednat o zkoušku (prostý dělník), střet (čaroděj), nebo dokonce hraná výprava (duše hrdiny, slavné osobosti). Druhé úskalí představuje fakt, že se duše ve sféře nemusí nacházet. Především hledaný musí být skutečně mrtvý a cíl navíc nesměl projít Lamiusovým soudem a následnou reinkarnací. Ovládnutí duše bude obvykle střet, kdy pokud zvítězí nekromant je giab k němu připoután jako jeho pomocník.



Rychlé vytvoření nekromanta a nemrtvých

9	Průvodce vytvořením	101
9.1	Vytvoření nekromanta	
9.2	Počet a druh nemrtvých pomocníků	
9.3	Vytváření jednotlivých nemrtvých (hrstek)	
9.4	Animační bestiář	

9. Průvodce vytvořením

Oživování nemrtvých na Asterionu není nic lehkého. Tím je (krom obrovské spotřeby surovin) vyvážena i velká moc, které se díky tomu nekromantům dostává. Pokud si nechcete příliš lámat hlavu s pravidly pro to, kolik nemrtvých smí nekromant mít, jakého druhu a jak je ovládat, máme pro vás připraveno několik ukázkových postupů stejně jako návod na hrubé vytvoření nemrtvých skupinek nekromantům patřících. Řiďte se především citem – bez pyramidy nekromant neoživí mumii, stejně jako nekromant s charakteristikou 2 nebude ovládat sekáče nebo temné rytíře.

V příloženém postupu máte komplexní, ale přesto jednoduchý návod na vytváření nemrtvých.

Vytvoření nekromanta

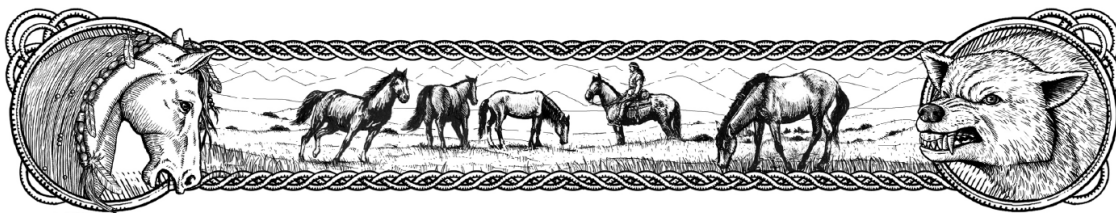
- A) Vyberte hodnotu charakteristiky nekromanta a příslušnost k frakci.
- 4 základní ZS jsou automatické.
 - Za každý bod charakteristiky vyberte jednu ZS, na dvě ZS z frakce připadá maximálně jedna mimo frakci (třeba i z jiných povolání).
 - Odhadněte prostředky (suroviny) nekromanta pro oživování jako 100 * charakteristika (silně závisí na příběhu, prostředí apod.)

Počet a druh nemrtvých pomocníků

- A) Nekromant má zhruba tolik hrstek nemrtvých, kolik je jeho charakteristika zmenšená o 1.
ANIMATIK: Přidej hrstku animovaných nemrtvých
VLÁDCE MYSLI, ZLODĚJ EMOCÍ: Přidej maximálně hrstku nemrtvých ze Stínového světa
- B) Poměr nemrtvých počítej zhruba 9 kostlivců na 2 zombie na 1 ghúla (což je i slo-

žení průměrné hrstky). Přidej 1 mumii za každý bod charakteristiky vyšší než 3. ANIMATIK: Poměr zombií a ghúlů zvyš o 1
SPIRITISTA, VLÁDCE MYSLI: Použij místo zombie kostlivce.

- C) Počítej že nekromant má tolik vazebných krystalů, kolik je jeho charakteristika dělená dvěma
- Krystaly obvykle stráží silnější nemrtví, které nekromant ovládá přímo.
 - Po zničení každého krystalu znič po <charakteristika nekromanta> kolech dvě hrstky nemrtvých.
- D) Pokud má nekromant charakteristiku 3 a více, je pravděpodobné, že má svého učně s charakteristikou o 2 menší, nemá-li učně, přidej nekromantovi jednoho silnějšího animovaného nemrtvého (ghúla, vzácně mumii), nebo myšlenkovou bytost (např. nara, smrtku, mlhu, ...)
- E) Dle příslušnosti:
ANIMATIK: U Animatika vyber kostlivce, zombie, nebo ghúly a k nim jeden typ krutého manévru který mohou používat.
ESENCIALISTA: Zvyš sudbu dvojnásobně a přidej mu tolik temných substancí a elixírů, kolik činí jeho charakteristika.
SMRTONOŠ: Smrtonoši přiděl náhodně <charakteristika-3> implantátů a zvyš jeho sudbu o polovinu.
ZLODĚJ EMOCÍ: U zlodějů emocí zvyš sudbu o polovinu jemu a jedné hrstce myšlenkových bytostí dovol používat jeden z krutých manévrů.
VLÁDCE MYSLI: Pomocníkovi (živému nebo myšlenkové bytosti) vládce myslí zvyš sudbu o polovinu a v jedné části nekromantova sídla na nekromantem vybranou činnost uděl postavám postih. Vládcí myslí naopak uděl výhodu.
SPIRITISTA: Spiritistovi umístí do sídla zřídlo o maximální síle jeho charakteristika-2, jeho pomocníkovi (živému) zvyš Pouto o polovinu.



Vytváření jednotlivých nemrtvých (hrstek)

Pro základní dovednosti a hranice animovaných nemrtvých viz text výše, stejně tak seznam možných ZS (ozvěn). Ceny jsou pro jednotlivce, pro hrstku je násobte deseti.

- A) Vyberte typ nemrtvého (hrstky) a jeho charakteristiku max. do výše charakteristiky nekromant+1a. Rozhodněte, jaký bude mít vazebný předmět
- B) Zvolte hodnotu Pouta o max. hodnotě Duše nekromanta. (1s za úroveň)
- C) Přidejte nemrtvému až tolik ZS a schopností jakou má Nekromant charakteristiku. Pokud je vazebný krystal nemrtvého umístěn ve zřídle, zvýšte charakteristiku nemrtvého o sílu zřídla -1 pro kostlivce a zombie, o sílu zřídla -2 pro ghúly a konečně o sílu zřídla -3 pro mumie.
- D) Pokud má nemrtvý vykonávat nějakou specifickou činnost, je třeba jí nemrtvého zvlášť naučit, jedná se především o kouzlení, smysly, mluvení, komunikaci, hlídání, obchůzky a dělnickou činnost. Každá činnost stojí 3(30) suroviny a náleží k charakteristice. Mějte na paměti, že co není obsahem charakteristiky nemrtvého, je pro něj akcí nemožnou!
 - (a) Pokud má mít nemrtvý schopnost pokročilých povolání, musí je ovládat i nekromant. Jejich přidělení platí jizvou (5(50) Sudby).

TIP: Neopomínejte tuto sekci! Umožní vám to například vyhnout se hluchým kostlivcům, využít toho že zombie neumí plavat atp.

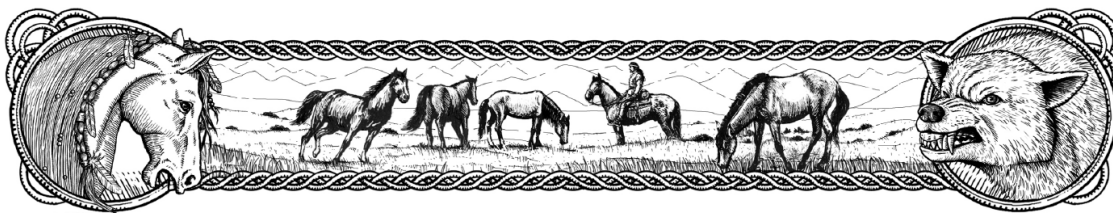
- E) Přidejte nemrtvému fyzické úpravy a zvláštní schopnosti. 3s za každou úpravu a 1s za jedno- a dvouozvěnové ZS, 3s za tří- a čtyřozvěnové ZS, a 5s za petiozvěnové a speciální ZS.

- (a) Pokud má nemrtvý kouzlit, musí mít v charakteristice uvedeno „kouzlení“.

TIP: Nebojte se i cizím postavám udělit „jizvy“, krom snížení jejich hranic jim to navíc dodá i na plastičnosti

- F) Platba za nemrtvé se rovná 1 pro kostlivce a Zombie, 2 pro ghúly, 3 pro mumie a 5 pro giaby. Každou rovnodennost a slunovrat je třeba zaplatit platba*5s, jinak trvale klesá nemrtvým charakteristika o 1.
- G) Náročnost ovládání nemrtvých pomocníků stoupá spolu s jejich počtem. Nekromant dokáže bez postihu ovládat tolik nemrtvých, kolik je jeho hranice Duše. S náročností 1 až hrstku nemrtvých, s náročností 3 až houf, s náročností 6 pak hordu. Poznámka: Náročnost v tomto případě znamená, že za každou změnu pokynů pro nemrtvé – utíkejte, bojujte apod. – musí nekromant ještě před hodem zaplatit příslušný počet zdrojů Duše.
- H) Pokud mají být nemrtví již „hotovi“ v době kdy se objeví postavy, považujte jejich vytvoření za samozřejmou činnost. Pokud nikoli, proveďte dva hody (příprava těla + animační rituál). Ke každému hodu je zapotřebí jeden magický okamžik. S každým neúspěchem snižte počet nemrtvých o třetinu.

TIP: Ne vždy je vhodné považovat oživení nemrtvých za samozřejmou činnost. Družina může zápasit s časem, může se snažit různými způsoby během jediné noci nekromantovi činnost znepříjemnit (přidat ohrožení ruchem, zvýšit náročnost poškozením vazebných krystalů, magických obrazců, atp.) a minimálně jej tak donutit aby se vyčerpával pro úspěch.



TIP: Zajímavé jsou například situace, kdy nekromant provádí, či se chystá na oživení svého „mistrovského díla“ a hrdinové zápasí s časem, případně hledají možnosti jak nekromantovi zkrášlit cestu:

- V okolí je k dostání jediný agiaron na oživení mumie.
- Kdesi v přírodě se nachází zřídlo, které chce nekromant použít při oživování aby vytvořil ještě silnějšího nemrtvého.
- Na nekromantem rozšířenou nemoc umřelo několik lidí (= nepoškozených těl) o které má nekromant zájem jako materiál pro ghúly.
- Hrdinové po soumraku vstupují do stok pod městem, stihnou najít nekromanta do svítání, kdy dokončí svůj rituál?

I) Celková cena je stanovena jako: Cena za vazebný předmět + charakteristika * 5 * cena za každou ZS nebo schopnost a pouto nebo úpravu.

TIP: Několik nejtypičtějších představitelů animovaných nemrtvých vám ve formě předpřipravených návodů kompatibilních s jednoduchým vytvářením nabízíme níže v animačním bestiáři.

Poznámka: Nezapomínejte, že nemrtví na Asterionu neslouží zdaleka jen k boji. Užítku najdou i jako levná pracovní síla nebo dokonce služebnictvo (pro některé možná i jako milenci, ale do těchto vod se raději nepouštějme). Schopní nekromanti dokážou vytvořit i tak komplexní vzorce, že zahaleného ghúla na obchůzce jen tak někdo neodhalí.

Animační bestiář

Kostlivec

Charakteristika 1-2 (vyber <charakteristika nekromanta> tělesných schopností základních povolání)

Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 3

Sudba: Maximální hranice +1

ZS: *Nezranitelnost* (bodné, střelné a vrhací zbraně), *Přirozené zbraně* (krátká bodná)

Varianty: vyber <charakteristika nekromanta, ale max. 3> vylepšení: Tělo +1, Duše +1, Vliv +1, **ZS** *Nehořlavost*, **ZS** *Bojové reflexy*, **ZS** *Dotyk blesku*, **ZS** *Osobní strážce*

Úpravy: vyber <charakteristika nekromanta-1> úprav: *Ostré pařáty*, *Posílená konstituce*

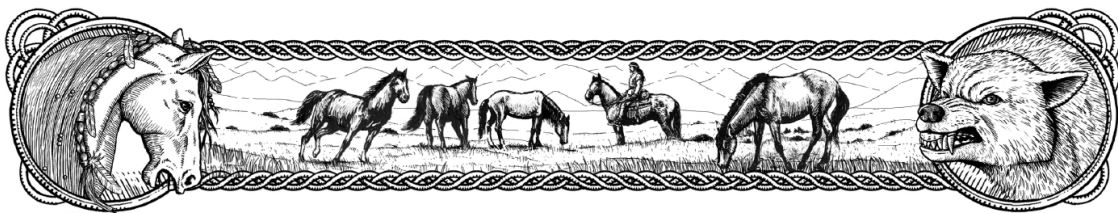
Vyvolání: vazebný předmět (1g) + charakteristika * 5 * cena za každou ZS nebo schopnost a pouto nebo úpravu.

PŘÍKLAD: *Kostlivec, charakteristika 1 (Pěší boj s lidmi a zvířaty beze zbraně), tělo 4 Duše 2, Vliv 3, ZS Osobní strážce, Tělo +1, ZS Bojové reflexy, ZS Dotyk blesku, Ostré pařáty. Pouto 3, Sudba 5 Vyvolání: 1 + 1 * 5 * (4 + 1 + 3 + 1) = 46 g*

PŘÍKLAD: *Kostlivec, charakteristika 2 (Pěší boj s lidmi a zvířaty), Tělo 3 Duše 2, Vliv 3, Pouto 3. Sudba 4 Vyvolání: 1 + 2 * 5 * (0 + 1 + 3 + 0) = 41zl*

PŘÍKLAD: *Hrstka kostlivců, charakteristika 1 (Pěší boj s lidmi a zvířaty na blízko), Tělo 3 Duše 2, Vliv 3, Pouto 2, Sudba 4 Vyvolání: 1 + 1 * 5 * (0 + 1 + 3 + 0) = 21 g * 10 = 210 g na hrstku*





Zombie

Charakteristika: 1-2 (vyber <charakteristika nekromanta> tělesných schopností základních povolání)

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 4

Sudba: Maximální hranice +2

ZS: *Hrůza a děs, Přirozené zbraně* (krátká drtivá)

Varianty: vyber <charakteristika nekromanta-1> vylepšení: Tělo +1, Duše +1, Vliv+1, Vliv +1, ZS *Nehořlavost, ZS Zatuchlina, ZS Silák, ZS Jedový dotek, ZS Jako z kamene, ZS Osobní strážce*

Úpravy: vyber <charakteristika nekromanta> úprav: Ostré pařáty s jedovými váčky, Posílená konstituce, Hrozivý vzhled, Žahavý dotyk, Vyztužená kůže

Vyvolání: vazebný předmět (5g) + charakteristika * 5 * cena za každou ZS nebo schopnost a pouto nebo úpravu.

PŘÍKLAD: *Zombie, charakteristika 1 (Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům), Tělo 4, Duše 2, Vliv 4, Vyztužená kůže. Pouto 3, Sudba 6. Vyvolání: $5 + 1 * 5 * (0 + 1 + 3 + 1) = 30g$*

PŘÍKLAD: *Zombie, charakteristika 1 (Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům), Tělo 4, Duše 2, Vliv 6, Vliv +1, Hrozivý vzhled, Pařáty s jedovými váčky. Pouto 3, Sudba 8. Vyvolání: $5 + 1 * 5 * (2 + 1 + 3 + 1) = 40g$*

PŘÍKLAD: *Zombie, charakteristika 2 (Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům), Tělo 6, Duše 2, Vliv 4, ZS *Nehořlavost*, Tělo +1, Tělo +1, Vyztužená kůže, ZS *Jako z kamene, ZS Osobní strážce*, Pouto 5, Sudba 8. Vyvolání: $5 + 2 * 5 * (4 + 1 + 5 + 1) = 115 g$.*

Čarující zombie

Charakteristika: 1-2 (vyber <charakteristika nekromanta-1> tělesných schopností základních povolání + Čaroděj)

Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 4

Sudba: Maximální hranice +2

ZS: *Hrůza a děs, Přirozené zbraně* (krátká drtivá)

Varianty: vyber dvě ZS: ZS *Nemrtvý plamen, ZS Dech nemrtvého, ZS Mrtvá voda, ZS Spalující dotek, ZS Dotyk blesku, ZS Jedový dotyk, ZS Žravý dotyk*

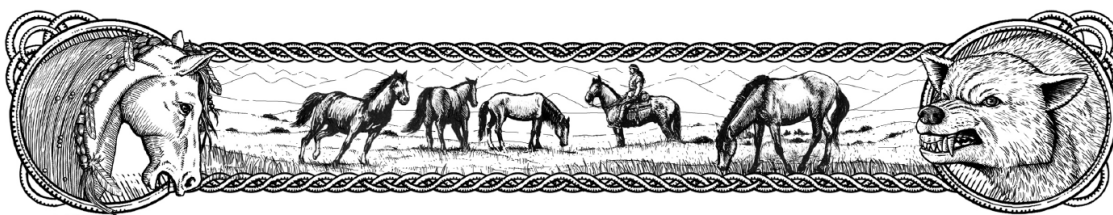
Úpravy: vyber <charakteristika nekromanta-1> úprav: Ostré pařáty s jedovými váčky, Magická tkáň +1, Hrozivý vzhled +1, Hrozivý vzhled +1, Žahavý dotyk

Vyvolání: vazebný předmět (30g) + charakteristika * 5 * cena za každou ZS nebo schopnost a pouto nebo úpravu.

PŘÍKLAD: *Zombie, charakteristika 2 (Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům Čaroděj), Tělo 3, Duše 6, Vliv 4, ZS *Duše+1, Magická tkáň, Žahavý dotyk, ZS Nemrtvý plamen*, Pouto 7, Sudba 8. Vyvolání: $15 + 2 * 5 * (2 + 2 + 7 + 2) = 150 g$*

Poznámka: Kouzlicím nemrtvým je vhodná dát vyšší pouto, používají jej jako zdroj pro kouzlení. V tom je jejich nevýhoda oproti bojujícím nemrtvým, kteří mohou používat zběhlost, manévry a slevy na vyčerpání.





Ghúl

Charakteristika: 2-4 (vyber <charakteristika nekromanta> tělesných schopností základních povolání)

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 2

Sudba: Maximální hranice +3

ZS: *Bojové reflexy, Přirozené zbraně* (krátká drtivá)

Varianty: vyber až <charakteristika nekromanta - 2> základních vylepšení: Tělo +1, ZS *Zatuchlina, ZSOsobní strážce, ZS Jedový dotek, ZS Jako z kamene, ZS Nehořlavost, ZS Živé stříbro, ZS Dotyk blesku, ZS Spalující dotyk,*

Rozšířené varianty: A k tomu (vyžaduje kvalitní vazebný předmět) až <charakteristika nekromanta - 2, ale max 1.> pokročilé vylepšení: ZS *Nelidská rychlost, ZS Oslabení, ZS Náказа Šapat pustníkem, ZS Let, ZS Paralyzující dotyk, ZS Všudypřítomost, ZS Regenerace, ZS Až do morku kostí, ZS Zóna ticha, ZS Nezranitelnost zbraněmi na dálku*

Úpravy: vyber až <charakteristika nekromanta> úprav: Ostré pařáty s jedovými váčky, Posílená konstituce, Posílená konstituce, Hrozivý vzhled, Hrozivý vzhled, Žahavý dotyk, Vyztužená kůže

Vyvolání: vazebný předmět (30g) + charakteristika * 5 * cena za každou ZS nebo schopnost a pouto nebo úpravu.

Čarující ghúl

Charakteristika: 2-4 (vyber <charakteristika nekromanta> tělesných schopností základních povolání, Čaroděj)

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 2

Sudba: Maximální hranice +3

ZS: *Bojové reflexy, Přirozené zbraně* (krátká drtivá)

Varianty: vyber dvě ZS: ZS *Nemrtvý plamen, ZS Dech nemrtvého, ZS Mrtvá voda, ZS Spalující dotek, ZS Dotyk blesku, ZS Jedový dotyk, ZS Žíravý dotyk, ZS Let, ZS Nemrtvá hrůza, ZS Neviditelnost, ZS Nezranitelnost zbraněmi na dálku, ZS Nezranitelnost obyčejnými zbraněmi, ZS Regenerace*

Úpravy: vyber <charakteristika nekromanta-1> úprav: Ostré pařáty s jedovými váčky, Magická tkáň +1, Magická tkáň +1, Hrozivý vzhled +1, Hrozivý vzhled +1, Žahavý dotyk
Vyvolání: kvalitní vazebný předmět (60 g) + charakteristika * 5 * cena za každou ZS nebo schopnost a pouto nebo úpravu.

PŘÍKLAD: *Čarující ghúl, charakteristika 3, (Čaroděj), Tělo 4, Duše 5, Vliv 4, ZS Dech nemrtvého, ZS Nemrtvá hrůza, Hrozivý vzhled +1, hrozivý vzhled +1, magická tkáň +1, magická tkáň +1, Pouto 8, Sudba 8, Vyvolání: $60 + 3 * 5 * (6 + 1 + 8 + 4) = 345$ g.*

PŘÍKLAD: *Ghúl, charakteristika 2 (Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům), Tělo 4, Duše 3, Vliv 2, Posílená konstituce, Tělo +1, Telo +1, Vyztužená kůže, Pouto 3, Sudba 7. Vyvolání: $30 + 2 * 5 * (2 + 1 + 3 + 2) = 110$ g*

PŘÍKLAD: *Ghúl, charakteristika 3 (Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům), Tělo 4, Duše 3, Vliv 2, Vyztužená kůže, ZS Nelidská rychlost, ZS Let, Pouto 3, Sudba 3. Vyvolání: $30 + 3 * 5 * (6 + 1 + 3 + 1) = 195$ g + kvalitní vazebný předmět (30 g).*





Mumie

Charakteristika: 3-5

Hranice: Tělo 5 Duše 2, Vliv 3

Sudba: Maximální hranice +7

ZS: *Masakr, Talenty vládce pyramidy* (mistr, je-li v pyramidě), *Zubří kůže, Přirozené zbraně* (krátká drtivá), *Silák, Škrtič* (zběhlost v boji nablízko beze zbraně), *Zranitelnost* (ohně)

Varianty: vyber <charakteristika nekromanta - 2, max 3> základních vylepšení: Tělo +1, *ZS Zatuchlina, ZS Osobní strážce, ZS Nehořlavost, ZS Jako z kamene, ZS Bojové reflexy*

Varianty: vyber <charakteristika nekromanta - 3, max 1> pokročilé vylepšení: *ZS Oslabení, ZS Náказа šapat pustníkem, ZS Paralyzující dotyk, ZS Oslabení, ZS Zpomalení, ZS Všudypřítomnost*

Varianty: vyber <charakteristika nekromanta - 4> mistrovských vylepšení: *ZS Zóna ticha, ZS Regenerace, ZS Nezranitelnost zbraněmi na dálku, ZS Nezranitelnost obyčejnými zbraněmi, ZS Neviditelnost, ZS Chůze ducha*

Úpravy: vyber libovolný počet úprav: *Ostré pařáty s jedovými váčky, Posílená konstituce, Posílená konstituce, Posílená konstituce, Hrozivý vzhled, Hrozivý vzhled, Žahavý dotyk, Vyztužená kůže*



VI

Klíč bytostí astrálních

10	Bestiář	109
10.1	Nemrtví (běsi)	
10.2	Světloňoši (běsi – myšlenkové bytosti)	
10.3	Přírodní bytosti	
10.4	Nové myšlenkové bytosti	

10. Bestiář

Nemrtví (běsi)

SMRTKA

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 3 – 5 (dovednosti zaříkávače a čaroděje, zastrašování lidí, boj zblízka proti lidem a zvířatům, oživovací magie)

Sudba: 15

Hranice: Tělo 5, Duše 8, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs, Nekromancie (aktivní), Odsávání života* (za každou úroveň tělesné jizvy, kterou smrtka útkem zblízka způsobí, si sníží Ohrožení o 1 nebo získá Výhodu 1), *Triumfální příchod, Talenty nemrtvého* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle), ⊕ *Temnozem*, ⊕ *Znesvěcení*

KVÍLICE (BÁNŠÍ DLE NAS)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1 – 3 (křik, zastrašování, boj proti lidem a zvířatům, mrštnost)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 4, Duše 4, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs, Křik* (rychlý tělesný jed, síla 6, bezvědomí / sražení k zemi), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými nebo stříbrnými zbraněmi), *Přirozené zbraně* (pařáty – střední sečná), ⊕ *Ztělesněná zkáza* (křik), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle) *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), ⊕ *Odsávání života* (dotek, rychlý duševní jed, síla 4, zestárnutí, paralýza / částečná paralýza, slabost)

BAŽINA

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (tichý pohyb a skrývání se, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování, odsávání života, lapání, stahování držení obětí)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 6, Duše 2, Vliv 6

Bloudící

Charakteristika: 0-2 (boj proti lidem, zastrašování, stahování do bažiny) **Hranice:** Tělo 2, Duše 1, Vliv 1

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině, Přirozené zbraně* (různé), *1-2 hrstky*

Zvláštní schopnosti: *Nekromancie* (pasivní), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými či stříbrnými zbraněmi), *Proměny, Odsávání života* (dotek, rychlý duševní jed, síla 4, zestárnutí, paralýza / částečná paralýza, slabost), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně, oheň), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle), ⊕ *Plášť soumraku* (najdete u elfů), ⊕ *Pán temnoty* (v rozsahu vědmíny chýše vytvoří magickou temnotu, jež se po 2 kolech změní v šero a posléze po dalších 2 kolech rozplyne)



BRUXA

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (létání, boj proti lidem a zvířatům, kletby a požehnání, zastrašování)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Křik* (rychlý tělesný jed, síla 5, bezvědomí / dezorientace), *Odolnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svčenyými či stříbrnými zbraněmi jsou chabé), *Přirozené zbraně* (drápy – krátká sečná, zuby – krátká bodná), *Proměny* (netopýr), *Talenty malého létavce* (zběhlost ve vzduchu), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svčenou vodou nebo na přímém slunečním světle), ⊕ *Nelidská rychlost*, ⊕ *Krvavá daň*

WIDMOJ (FALEŠNÝ DUCH DLE NAS)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 3 (magie lidské mysli a iluzí, zastrašování)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 3, Duše 5, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs*, ⊕ *Lamač vůlí* (najdete u mága), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svčenyými či stříbrnými zbraněmi), *Odsávání života* (dotek, duševní jed, síla 3, tělesná a duševní jizva úrovně 1/ slabost), *Proměny*, *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svčenou vodou nebo na přímém slunečním světle)

GRAVEIR

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1 – 3 (boj proti lidem a zvířatům, zastrašování)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Jed* (škrábnutí, tělesný jed, síla 6, paralýza a smrt do dvanácti hodin / částečná paralýza), *Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Přirozené zbraně* (drápy – střední sečná, zuby – krátká bodná), ⊕ *Zubří kůže*, *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svčenou vodou nebo na přímém slunečním světle)

ITHRAN

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

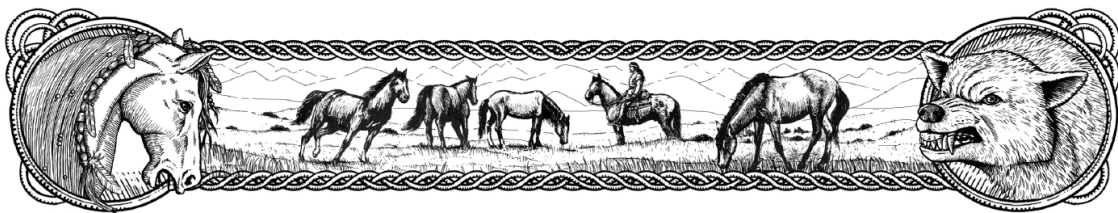
Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1 – 3 (pohyb pod vodou, boj proti lidem a zvířatům)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Jed* (lidé a zvířata ve vodě do vzdálenosti 12 kroků, tělesná nemoc, síla 3, smrt do dne / slabost), *Přirozené zbraně* (drápy – střední sečná, zuby – krátká bodná), *Talenty vodního tvora* (mistr pokud bojuje ve vodě s tvorem pro nějž není voda přirozené prostředí, zběhlý ve vodě), *Zranitelnost* (oheň a magie ohně), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svčenou vodou nebo na přímém slunečním světle)



LOĎ DUCHŮ

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (boj proti lidem a zvířatům, zastrašování)

Sudba: 17 (celková)

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 4

Lučičtí

Charakteristika: 2 (pěší střelba proti lidem, zastrašování) **Hranice:** Tělo 2, Duše 1, Vliv 1

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (luky), *Paralýza* (zásah zbraní, rychlý tělesný jed, síla 3, paralýza zasažené části těla – jeden z postihů *nepřesně*, chabě, hloupě na vybranou skupinu dovedností/ztuhlost), *1-2 hrstky*,

Vojenská posádka

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem, zastrašování) **Hranice:** Tělo 2, Duše 1, Vliv 1

Zvláštní schopnosti: *Cit pro zbraň* (příslušné zbraně), *Houf*

Zvláštní schopnosti: ⊕ *Nelidská rychlost* (platí pro pohyb celé lodi), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými či stříbrnými zbraněmi), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou), *Boj ve skupině*, ⊕ *Vůdce skupiny*

SOR'RNA

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 5

Sudba: 25

Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 5

Sor'rna je jednou ze tří Loďí duchů, kterou nekromanti ovládají a jež kotví pod Černým majákem. Jedná se o džunku, což je u těchto bytostí samo o sobě vzácné. Sor'rna tíhne spíše k působení hrůzy a strachu, což ji díky její velikosti nečiní problémy. Z trojice bytostí však zdaleka není tou *nejmocnější* (její kapitán není magik jako na Niaaně, ani není její posádka tvořená z umrlců severských divokých barbarů a - kdo ví, kde se na lodi vzali - krollů jako na Zag'hhře), snad fakt, že mrtvá posádka byli většinou obchodníci způsobilo, že na Sor'rně nejsou tak silní nemrtví, jako na ostatních lodích, plně to však vynahrazují svým počtem.

Lučičtí

Charakteristika: 3 (pěší střelba proti lidem, zastrašování) **Hranice:** Tělo 2, Duše 1, Vliv 1

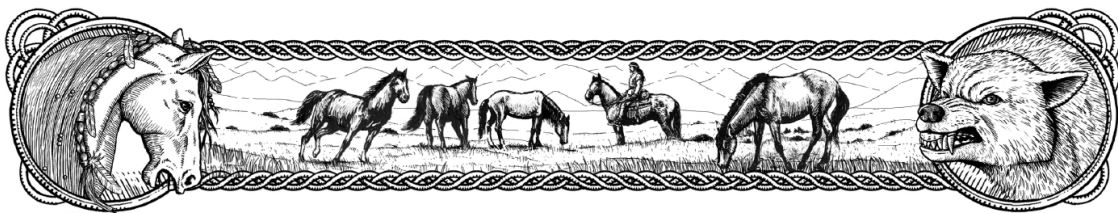
Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (luky), *Paralýza* (zásah zbraní, rychlý tělesný jed, síla 3, paralýza zasažené části těla – jeden z postihů *nepřesně*, chabě, hloupě na vybranou skupinu dovedností/ztuhlost), *Hrstka*,

Vojenská posádka

Charakteristika: 2 (pěší boj proti lidem, zastrašování) **Hranice:** Tělo 2, Duše 1, Vliv 1

Zvláštní schopnosti: *Cit pro zbraň* (příslušné zbraně), *Tři hrstky*





Námořníci

Charakteristika: 1 (peší boj proti lidem, ušlapání, schození z paluby) **Hranice:** Tělo 1, Duše 1, Vliv 1
Zvláštní schopnosti: *Dav, Živá vlna, Dvě hordy*

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost* (platí pro pohyb celé lodi), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými či stříbrnými zbraněmi), *Talenty nemrtvého* (Mistr v noci, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou), *Boj ve skupině, Vůdce skupiny*

Bloudící zvěř (medvědi a ptactvo)

Charakteristika: 1 (boj proti lidem, zastrašování, lstivost (ptáci), let a akrobacie (ptáci) **Hranice:** Tělo 1, Duše 1, Vliv 2
Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (různé), *Pádny úder* (medvědi), *Boj ve skupině, Živá vlna, Dvě hrstky*

Zvláštní schopnosti: *Mlha + Mrtvolný dech* (vdechnutí, rychlý tělesný jed, síla 5, neschopnost dýchat / pálení v krku, šance na nakažení šapat pustníkem), *Rozsévač stínů, Lamač vůlí, Odhodlaná mysl, Neviditelný loutkář, Mistr iluzí*

SUUBA'UN'VASAA

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach
Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)
Charakteristika: 5 (Mlha + lsti a pasti
Sudba: 21
Hranice: Tělo 5, Duše 7, Vliv 9
 Jedná se o velmi mocnou mlhu, vyvolanou po pečlivém rituálu samotnou představenou Zlodějí emocí. Obvykle hlídají na jižní hranici království a loví případně utečence z Říše slepých bohů. Slabší bytosti zabíjí a oživuje, korully ale ovládne a přivede na Šakatán.

Bloudící utečenci (obvykle korullové z jihu)

Charakteristika: 2 (boj proti lidem, zastrašování) **Hranice:** Tělo 3, Duše 1, Vliv 2
Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (různé), *Boj ve skupině, Živá vlna, Dvě hrstky*

NARAK

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach
Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 4 (létání, boj proti lidem a zvířatům, skrývání se)
Sudba: 9
Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 7
Zvláštní schopnosti: *Paralýza* (kousnutí, tělesný jed, síla 4, paralýza a smrt do tří dnů / ztuhlost, nevyrovnanost), *Přirozené zbraně* (pařáty – střední sečná, zuby – krátká bodná), *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost při zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svěcená voda/zbraň, sluneční světlo), *Bystré smysly* (hledání živých), ⊕ Nelidská rychlost (ve vzduchu), ⊕ Krvavá daň





NUUR

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: charakteristika: 5 (létání, boj proti lidem a zvířatům, matení pláštěm, skrývání se, vzdušná akrobacie, náhle přepady, vzdušná magie)

Sudba: 16

Hranice: Tělo 6, Duše 5, Vliv 5

Prastarý narak, pozůstatek jedné z dávných bitev, kdy na polích zbyly stovky těl a do sytosti nacpaný Nuur se tak mohl přerodit v neskutečně odpornou obludu, jež v letu s rozpětím křídel zvícím čtyř metrů připomíná spíše mladou vyvernu. Nuur je excelentní letec, jeho doménou jsou především východní a severní hranice Umrlčího království. Za staletí svého neživota si osvojil magii věru a stal se tak skutečným větrným démonem.

Zvláštní schopnosti: *Narak + Paralýza* (kousnutí, tělesný jed, síla 6, paralýza a smrt do tří dnů / ztuhlost, nevyrovnanost), *Věčný hlad* (při udělení tělesné jizvy kousnutím si doplní jeden zdroj), *Stín monstra* (mistr při zastrašování ze vzduchu), *Ukrutná rychlost* (zdarma velmi rychle (ve vzduchu) a rychle (na zemi))

ZMORA (NOČNŮ MURA DLE NAS)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1 – 3 (zastrašování, kletby a požehnání, magie lidské mysli)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 2, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svčenenými či stříbrnými zbraněmi), *Noční mūra* (duševní jed, síla 6, tělesná a duševní jizva úrovně 1, nekvalitní spánek / ospalost, špatné sny), *Požírač duší* (najdete u mága), *Talenty nemrt-*

vého běsa (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svčená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *Stíny noci*, ⊕ *Požírač duší* (kouzlo trvá i přes den)

ORGHIS

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1 – 3 (běh, boj proti lidem a zvířatům)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Přirozené zbraně* (drápy – střední sečná, zuby – krátká bodná), *Nelidská rychlost*, *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svčená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *Neskutečná rychlost* (zdarma velmi rychle), ⊕ *Živá vlna*

POŽÍRAČ DUŠÍ

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (boj proti lidem a zvířatům a libovolné další podle počtu a druhu pozřených duší)

Sudba: 11

Hranice: Tělo 5, Duše 7, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (drápy – krátká sečná, zuby – krátká bodná) a libovolné další podle počtu a druhu pozřených duší, *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svčená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *další dle pozřených duší*





PŘÍZRAČNÝ DRAK

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 4 – 6 (létání, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování, jednání s lidmi, dovednosti zaříkavače a mága, magie vzduchu a země)

Sudba: 19

Hranice: Tělo 9, Duše 7, Vliv 10

Hrůza a děs, Nekromancie (aktivní), Nezranitelnost (tělesné akce, s výjimkou útoků svčenenými či stříbrnými zbraněmi, iluze), Odsávání života (při zásahu, rychlý duševní jed, síla 6, tělesná jizva úrovně 1, přízračný drak si sníží Ohrožení o 1 nebo získá Výhodu 1/ slabost), Oživlá hora, Pádny úder (najdete u bojovníka), Přirozené zbraně (zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá drtivá), Talenty krále netvorů (mistr kdekoli a kdykoli), Triumfální příchod, Železná kůže, Talenty nemrtvého běsa (zběhlost pro zastrašování), Zranitelnost (stříbrné zbraně), Neschopnost (svčená voda/zbraň, sluneční světlo), Dračí řev, ⊕ Masakr, ⊕ Ztělesněná zkáza

Zvláštní schopnosti:

nemrtvým oddílům jsou pětinové) *Autorita, Třetí oko, Masakr, Ztělesněná zkáza, Dračí zkáza* (v kole může zaútočit tlamou, pařáty i ocasem na 2-3 nepřátele / skupiny nepřátel), *Ničivá smršť*.

UHR'S'JIINDAAR

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

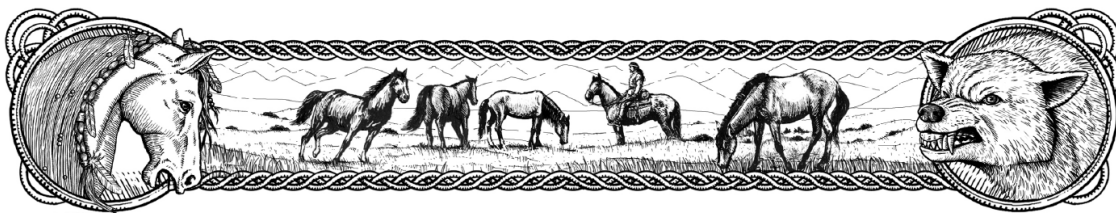
Charakteristika: 6 (létání, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování, jednání s lidmi, dovednosti zaříkavače a mága, magie vzduchu a země)

Sudba: 39

Hranice: Tělo 13, Duše 11, Vliv 14

Zvláštní schopnosti: *Uhr's'jiindaar, zkáza nekromantů, nynější vládce říše trosek Přízračný drak + Prastarý Vládce nemrtvých (zběhlost a mistrovství na vyjednávání s nemrtvými a jejich podřizování své vůli, z jizvy na poutu oddílu získá o 2 zdroje víc, platby*





RYTÍŘ ZKÁZY

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 3 – 5 (pěší a jízdni boj proti lidem a zvířatům, zastrašování, kletby a požehnání)

Sudba: 14

Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Bojové reflexy* (najdete u bojovníka), *Bohatýr, Válečný oř* (najdete u válečníka), *Nekromancie* (pasivní), *Odsávání života* (za každou úroveň tělesné jizvy, kterou rytíř zkázy způsobí, si sníží Ohrožení o 1 nebo získá Výhodu 1), *Přirozené zbraně* (šavle – střední sečná, kopyta – střední drtivá), *Kamenná kůže*, ⊕ *Železná kůže*, *Talenty nemrtvého běsa* (*Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost při zastrašování*), *Ve zbroji jako doma*, *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svěcená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *Ničivá smršť*, *Talenty běsa války* (*mistr na bitevním poli s padlými bytostmi, zběhlost pokud někdo v dohledu třímá zbraň*)

SEKÁČ

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 3 – 5 (létání, jednání s lidmi, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování, kletby a požehnání, magie lidské mysli a vzduchu)

Sudba: 14

Hranice: Tělo 5, Duše 7, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými či stříbrnými zbraněmi), *Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Přirozené zbraně* (kosa – dlouhá sečná), *Talenty nemrtvého běsa* (*Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost při zastrašování*), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svěcená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *Spoutání Duše*, ⊕ *Kosa smrti* (krytí zbraní, může zbraní udělit protivníkovi zbroji jizvu velikosti 2)

TEMNÝ VLK

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

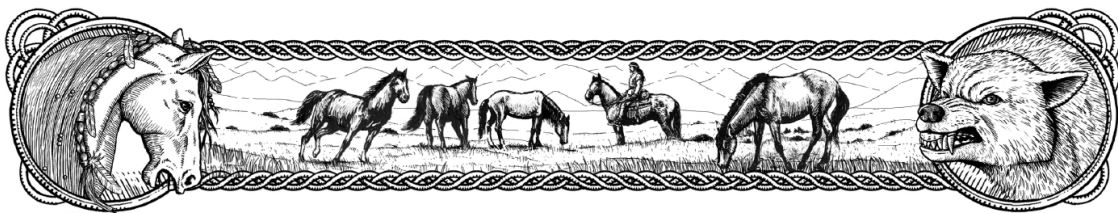
Charakteristika: 1 – 3 (běh, boj proti lidem a zvířatům, jednání s lidmi, magie lidské mysli)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: ⊕ *Jed* (kousnutí, rychlý tělesný jed, síla 4, otrava – tělesná jizva úrovně 1 / částečná paralýza), *Přirozené zbraně* (drápy – střední sečná, zuby – krátká bodná), *Talenty nemrtvého běsa* (*Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost při zastrašování*), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svěcená voda/zbraň, sluneční světlo), *Člen skupiny*, ⊕ *Vůdce skupiny*





TRHAN

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 3 (magie lidské mysli, kletby a požehnání, šíření nemocí, Modlitby a uřknutí)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 2, Duše 5, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Morová nákaza* (lidé a zvířata v rozsahu vědmíny chýše, tělesná nemoc, síla 6, smrt do měsíce / hnisavé vředy), *Talenty nemrtvého běsa* (*Mistr* v noci a na hřbitově, *zběhlost* při zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svěcená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *Morová rána* (kletby a požehnání)

ZLODĚJ DUŠÍ

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (boj proti lidem a zvířatům, zmatení a další podle počtu a druhu pozřených duší)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Jed* (poranění, tělesný jed, síla 4, slabost, neschopnost pohybu / nevolnost), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými či stříbrnými zbraněmi), *Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Talenty nemrtvého běsa* (*Mistr* v noci a na hřbitově, *zběhlost* při zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (svěcená voda/zbraň, sluneční světlo), ⊕ *Proměny* (podoby polapených duší) a další podle počtu a druhu pozřených duší

Světloňoši (běsi – myšlenkové bytosti)

ANATHAN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (dovednosti zaříkávače a mastičkáře, magie vzduchu)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 4, Duše 7, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Knihomol* (najdete u zaříkávače), *Noční oči* (najdete u trpaslíků), ⊕ *Mistr lučby*, ⊕ *Svěcená voda*, *Síla osobnosti*, *Spojení myslí*, *Moudrý rádce*, *Všelék*, *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akce proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

ARAK

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 5 (létání, běh, boj proti lidem a nemrtvým, vůle)

Sudba: 11

Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Bleskový pohyb*, *Oči vzadu*, *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Přirozené zbraně* (drápy – krátká sečná, stříbrné meče – střední sečná, dlouhé stříbrné dýky – krátká bodná, stříbrné vrhací nože – vrhací), *Nezranitelnost* (zastrašení, kletby, iluze), *Dračí řev* (platí i na nemrtvé), *Zostření smyslu*, *Talenty světloňoše* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí, kde se vyskytují jeho zvířecí bratři), *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce,





zběhlý v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše zabijáka nemrtvých* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, zběhlost za jasného dne), ⊕ *Ničivá smršť*, ⊕ *Vnitřní zrak*, ⊕ *Vládce zmatku*,

Talenty světlohoše (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, zběhlost za jasného dne) *Talenty zvířecího bratra* (zběhlý v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

CALTÉ

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 3 (létání, neviditelnost, dovednosti mastičkáře, zařikávače a mága)
Sudba: 10
Hranice: Tělo 3, Duše 5, Vliv 7
Zvláštní schopnosti: *Ranhojič*, *Vyjednavač* (najdete u mastičkáře), ⊕ *Mistr lučby*, *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje jeho emoce), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, zběhlost za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (zběhlý v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

DIRKIN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 4 (boj beze zbraně, dovednosti kejklíře a lupiče, magie lidské mysli)
Sudba: 10
Hranice: Tělo 6, Duše 4, Vliv 4
Zvláštní schopnosti: *Hadí muž* (najdete u kejklíře), *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Mystický lovec*, *Takový prcek!*, *Tichošlápek*, *Částečná odolnost* (iluze, magie mysli), *Zmátení* (duše, síla 4, dezorientace, vidí dirkina jinde, útoky do prázdna/ zmatení, lehká dezorientace), *Mistr klíčník*, *Mechanik*, ⊕ *Pružiny a kolečka*, ⊕ *Zmizení ve stínech*, *Zákeřné útoky*, *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, zběhlost za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (zběhlý v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

CREIN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 3 (plavání, dovednosti bojovníka)
Sudba: 9
Hranice: Tělo 6, Duše 4, Vliv 5
Zvláštní schopnosti: *Pádny úder*, *Nelidská rychlost* (ve vodě), *Cit pro zbraň* (trojzubec, šavle, kopí, dvě dýky), *Zápasník*, ⊕ *Bleskový pohyb* (ve vodě), *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí),

EAREN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 11
Sudba: 5
Hranice: Tělo 7, Duše 6, Vliv *Talenty strážce* (mistr při ochraně střeženého místa), *Vyjednavač* (najdete u mastičkáře), *Pohled do duše* (duše, 7, Earen prohlédne lež, pravé záměry postav, její povahu, stupeň její tvár-





nosti / Earen má nejistý dobrý nebo špatný pocit z postavy na zákady jejího stupně tvárnosti), ⊕ *Zpovědník, Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

Zvláštní schopnosti:

EREIAN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 6 (dovednosti libovolného povolání, každá z částí ereiana však ovládá pouze část z nich)

Sudba: 42

Hranice: Tělo 10, Duše 13, Vliv 11

Zvláštní schopnosti: *Prastarý, Praotec, Kamenná kůže, Oživlá hora* (v dračí podobě), *Pádná zbraň, Masakr* (v dračí podobě), *Nezastavitený* (v dračí podobě), *Přirozené zbraně* (zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá drtivá), *Proměny* (stříbrný drak, člověk), *Talenty vládce světloňošů* (*mistr* kdekoli a kdykoli), k tomu tři až pět zvláštních schopností ze všech povolání podle dané části, *Nesmrtelný, Zrcadlení kouzel, Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

ERIBOR

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 3 (létání, architektura, stavitelství, učinnost, ochranné obrazce, magie živlů)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 3, Duše 7, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Talenty stavitele* (*zběhlost* a *mistrovství* při stavění budov), *Pán obrazců, Velký architekt* (stavby jím projektované mohou převzít jeho schopnost myšlenkových bytostí zesilovat emoce (sebevědomí + láska), tyto budovy mají vysokou šanci na přežití nepřízně živlů), *Město jako na dlani*, ⊕ *Jak to ten skrček dělá?*, *Šikovné ruce* (najdete u orků), *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

GLARBIN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

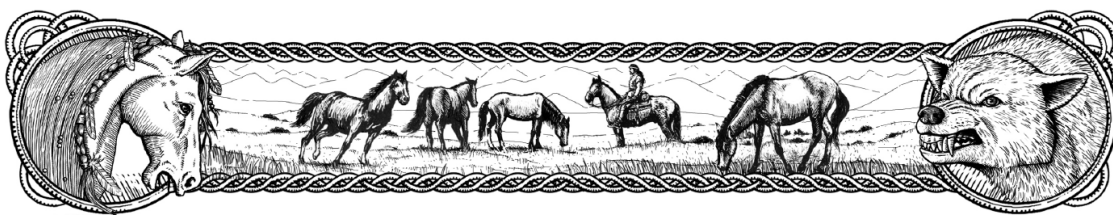
Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (dovednosti bojovníka, lovce a hraničáře, magie země, získávání informací, léčení lidského těla, vůle)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 7, Duše 6, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Divý muž* (najdete u hraničáře), *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Regenerace* (nepřesně, snížení Ohrožení o 1 nebo stejně velká Výhoda), *Mystický lovec, Hromový luk* (manévr mocně při střelbě z luku), *Bleskový pohyb, Nekrytá místa, Oči vzadu, Imunita* (působení bolest, únava, zastrášení, zmatení paralýza), *Regenerace* (ne-



přesně, snížení Ohrožení o 1 nebo stejně velká Výhoda), *Vnitřní zrak*, *Talenty dobrého běsa* (Mistr v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akcí proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Zostřené smysly* (sluch, čich - funguje i na nemrtvé), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

IRVEIN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 4 (létání, běh, pohyb pod vodou, získávání informací, skrývání se, boj z dálky proti lidem a zvířatům)
Sudba: 10
Hranice: Tělo 6, Duše 5, Vliv 7
Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Bleskový pohyb*, *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), *Bleskový pohyb*, *Mystický lovec*, *Oči vzadu*, *Zákeřné útoky*, ⊕ *Záludné finty*, *Zmizení ve stínech*, *Poutník*, *Znalec krajiny*, *Oživlá hora*, *Talenty dobrého běsa* (Mistr v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akcí proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

NEIRA

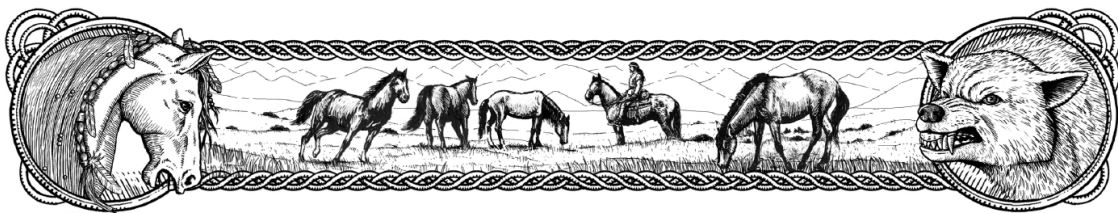
Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 1 – 3 (pohyb pod vodou, učenost, jednání s lidmi, boj pod vodou, léčení lidského těla, magie vody, magie iluzí)
Sudba: 10

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 7

Zvláštní schopnosti: *Knihomol* (najdete u zaříkávače), *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Idol mužů a žen*, *Nelidská rychlost* (ve vodě), ⊕ *Bleskový pohyb* (ve vodě), *Armáda přízraků*, ⊕ *Síla přírody* (voda), *Talenty dobrého běsa* (Mistr v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akcí proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

NIRKEN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světlohoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 4 (jednání s lidmi, skrývání se, herectví, magie iluzí, dovednosti bojovníka)
Sudba: 7
Hranice: Tělo 4, Duše 5, Vliv 8
Zvláštní schopnosti: *Proměny* (humanoidi, včetně chování a zvyků), *Vyjednavač* (najdete u mastičkáře), *Napodobitel* (Nirken je schopen naučit se každou nevyhrazenou ZS, nebo konkrétní postup, jejíž/jehož použití vidí), *Pohled do duše* (duše, 7, Nirken prohlédne lež, pravé záměry postav, její povahu, stupeň její tvárnosti / Niken má nejistý dobrý nebo špatný pocit z postavy na základě jejího stupně tvárnosti), ⊕ *Přirozený šarm*, ⊕ *Vládce jazyka*, *Slavné jméno* (v přeměněné podobě), *Talenty dobrého běsa* (Mistr v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světlohoše* (mistr v boji, odhadování úmyslů či plánování akcí proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)



PALADIN

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 3 – 5 (dovednosti bojovníka, válečníka a vědmáka)

Sudba: 11

Hranice: Tělo 7, Duše 5, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Bohatýr, Šermíř* (najdete u válečníka), *Pádny úder, Silák* (najdete u bojovníka), ⊕ *Legendární bojovník, Ocelová pěst, Rytíř světla, Sebeobětování*, ⊕ *Úsvit, Ve zbroji jako doma Přírozený šarm* (při jednání s lidmi a očním kontaktu), *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akcí proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

CEDRIK

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: charakteristika: 5 (dovednosti bojovníka, válečníka, vědmáka, zařikávače, znalosti o historii, zeměpise, teoretické znalosti magie)

Sudba: 21

Hranice: Tělo 8, Duše 7, Vliv 7

Nejnámějšího Paladina, který již po staletí putuje světem potírá nemrtvé a hledá Nadanou, znají snad v každé vísce. Už proto, že ji obvykle za svůj nesmrtelný život již několikrát navštívil. Mocný i na poměry světloňošů, neúnavný ve svém boji je Cedrik postachem všeho nemrtvého. **Zvláštní schopnosti:** *Paladin + Boží přízeň, Boží soud, Přísaha* (hledání a ochrana nové Vyvolené), *Ochranná aura, Legendární bojovník, Ničivá*

smršť,

PARGAH

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (dovednosti bojovníka, práce se železem, ochranné obrazce, magie ohně, větru, vody a kamene)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 7, Duše 6, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Věčný žár*, ⊕ *Dračí dech* (najdete u čaroděje), *Nezranitelnost* (oheň a ohnivá magie), *Pádny úder, Silák* (najdete u bojovníka), *Tvůrce* (bytost smí vytvořit předmět s podstatě libovolnou ZS a vlastnostmi, pouze pro postavy s pozitivní tvárností (viz drahokamy z Ereí raikenu, nebo pláště soumraku atp., může vytvářet artefakty, či magické předměty, které časem neztrácí svou moc), ⊕ *Runotepec, Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akcí proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

TALANTÉ

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska

Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)

Charakteristika: 2 – 4 (dovednosti mastičkáře, léčení lidské duše, magie dřeva, skrývání v divočině)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 4, Duše 7, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Ranhojič* (najdete u mastičkáře), *Talenty lesního běsa* (*mistr* v lese, *zběhlost*, dotýká-li se stromu), ⊕ *Krajinnář, Síla hvozdu, Lesní strážci, Vrabčí štěbetání, Znak lešije, Mistr lučby* (léčivé by-



liny), *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

na bitevním poli, *zběhlost* v přítomnosti nemrtvých), *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

TYREA

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 1 – 3 (pohyb v poušti, přežití v divočině, skrývání se v divočině, boj zblízka proti lidem a zvířatům, léčení lidského těla, magie iluzí)
Sudba: 9
Hranice: Tělo 5, Duše 6, Vliv 6
Zvláštní schopnosti: *Talenty pouštního běsa* (*mistr* v poušti, *zběhlost*, pokud se dotýká-li se písku), *Zubří kůže*, *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

YRALAH

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 4 (vliv v podsvětí, jednání s lidmi, léčení lidského těla, boj zblízka a peší vrh proti lidem a zvířatům, magie iluzí a lidské mysli, magie kamene)
Sudba: 10
Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 7
Zvláštní schopnosti: *Idol mužů* (najdete u lidí), *Jed* (kousnutí, rychlý tělesný jed, síla 5, ochrnutí / paralýza zasažené části), *Šedá eminence* (najdete u zvěda), *Jak to ten skrček dělá?*, *Sabotáž*, *Talenty dobrého běsa* (*Mistr* v šíření své emoce, *zběhlý* v prostředí kde se významně vyskytuje), *Neschopnost* (při extrémním výskytu negativních emocí), *Talenty světloňoše* (*mistr* v boji, odhadování úmyslů či plánování akci proti nemrtvým, *zběhlost* za jasného dne), *Talenty zvířecího bratra* (*zběhlý* v komunikaci s jeho zvířecími bratry)

VALKÝRA

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska
Druh: Světloňoš (myšlenková bytost, běs)
Charakteristika: 2 – 4 (létání, dovednosti bojovníka, boj zblízka proti nemrtvým)
Sudba: 11
Hranice: Tělo 7, Duše 6, Vliv 5
Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Pádný úder* (najdete u bojovníka), *Talenty létavce* (*mistr* ve vzduchu), *Legendární bojovník*, *Svatá zbroj*, *Talenty běsa války* (*mistr*





Přírodní bytosti

Všechny níže uvedené bytosti patří do kategorie Zvířata. Pro jeskynního medvěda použijte charakteristiky medvěda z pravidel DrDII s hranicemi a Sudbou vyššími o 1.

ARTAOSA – OBŘÍ ŠTÍR

Charakteristika: 2 – 4 (pohyb v divočině, orientace v divočině, boj proti lidem a zvířatům)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (klepeta – krátká drtivá, bodec – střední bodná), *Jed* (při zásahu bodcem, rychlý tělesný jed, síla 4, křeče, tělesná jizva úrovně 1 / mžitky před očima), *Zubří kůže*

Jak slunce září skelet artaosa na vyprahlé pustině Sfarogu a bodec jeho ocasu zdálky svítí jako jitřenka, která však neslibuje nový den, ale dlouhou a temnou pouť do Stínového světa. Jen blázen a sebevrah podlehne zvědavosti, když uvidí tato neklamná znamení štírovy přítomnosti. Artaosův krunýř je odolný proti ostnům urisyka, proto mezi nimi může bez nejmenších problémů probíhat a někdy pod nimi číhá na své oběti. Artaosa není nijak obrovský, jeho tělo měří jen něco přes půl metru, ale s ocasem má až metr a půl. V boji kromě bodce s jedem používá i klepeta, kterými se pokusí kořist stisknout a držet do té doby, než jed vykoná svou práci.

GINURI – OBŘÍ ROHÁČ

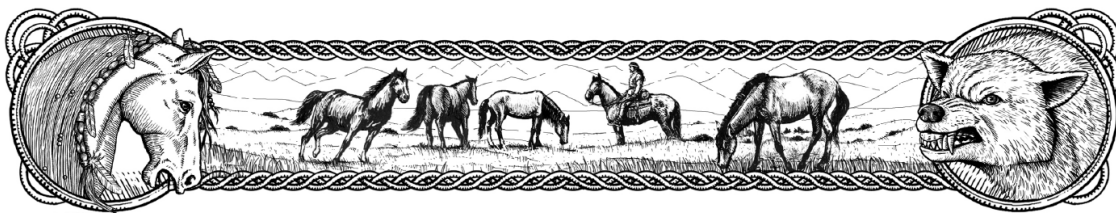
Charakteristika: 2 – 4 (pohyb v divočině, skrývání se, boj proti lidem a zvířatům)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (kusadla – střední drtivá), *Železná kůže*

Dalším impozantním tvorem prašné Pustiny mrtvého muže je ginuri. Jeho obří kusadla tvoří více než třetinu délky jeho dvoumetrového těla a větví se do nepříjemně ostrých a špičatých tvarů. Přestože celkově působí velmi neohrabaně, kusadla se dokáží mihnout rychleji, než postřehne lidské oko, a obvykle pak mezi nimi uvízne nešťastná oběť, prošpikovaná bodci. Skelet ginuri má barvu prachu ve Sfarogu, a proto slouží jako mimikry. Obří roháč se často schovává v dolících nebo navátých dunách, a jakmile ucítí někoho ve své blízkosti, bleskově na něj zaútočí kusadly. Podobně jako artaosův je i jeho krunýř pevný jako nejlepší kované zbroje a jen stěží jimi pronikne ostří meče nebo hrot kopí. Však se z něj také v Sarindaru vyrábějí plátové zbroje



Nové myšlenkové bytosti

Kumulativní jed

Pokud dojde během jednoho konfliktu k několika intoxikacím jedem, je jeho síla kumulativní a zvyšuje se s každým dalším kousnutím o 1.

Praotec, Pramatka

Bytost je schopna vytvářet své menší odnože. Každé z nově vzniklých bytostí má poloviční charakteristiku a hranice. Její sudba se spočte jako maximální hranice + 3. Jedna z hranic původní bytosti klesne o jedna stejně jako její hodnota Sudby. Proces je (není-li řečeno jinak) vratný, mezi bytostmi neexistuje kontakt, mohou však vycítit polohu původní bytosti a naopak.

ZÁHUBNICE

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 2

Sudba: 2

Hranice: Tělo 1, Duše 1, Vliv *Talenty malého hmyzu (zběhlost při lezení po stěnách, lidech...), Hadí muž, Boj ve skupině, Jed* (tělesný jed, síla 1, paralýza/opuchnutí, jen pokud předtím záhubnice snědla živou hmotu o alespoň desetinásobku své váhy), *Kumulativní jed, Hejno* (jsou-li v hejnu zvýšené hranice (Tělo 5, Duše 2, Vliv 3), automaticky rozsáhle, *Triumfální příchod, Boj ve skupině, Sudba 7), Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, *zběhlost pro zastrašování), Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle),

Zvláštní schopnosti: Jedná se u drobné jako dlaň dlouhé černé stonožky, obvykle se vyskytující ve větším počtu. Ve Stínovém světě vypadají jako slizké bílé larvy hodující na všem tlejícím a umírajícím a chovající zášť ke všemu živému. Při přechodu do Přírodní úrovně se transformují na stonožky a neskutečným apetitem na maso i rostliny.

SIU (RACKOVÉ SMRTI)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 1-2 (zejména létání, akrobacie, střemhlavé nálety, iluzorní (mentální) magie, zastrašování)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 3, Duše 3, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Hružza a děs, Přirozené zbraně* (zobák - krátká bodná), *Ovlivňování ve skupině, Talenty děsivého hejna* (je-li bytostí hrstka nebo více, jsou všechny pokusy o zastrašení a iluze přesné, je-li bytostí horda, jsou i velmi lstivé), *Talenty létavce* (zběhlost ve vzduchu), *Neschopnost* (pokud oběť neslyší jejich křik, je-li rozbit tvar hejna), *Mágovo ovládnutí, Hejno* (jsou-li v hejnu zvýšené hranice (Tělo 6, Duše 4, Vliv 8), automaticky rozsáhle, *Triumfální příchod, Boj ve skupině, Sudba 15), Křik, Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, *zběhlost pro zastrašování), Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle),

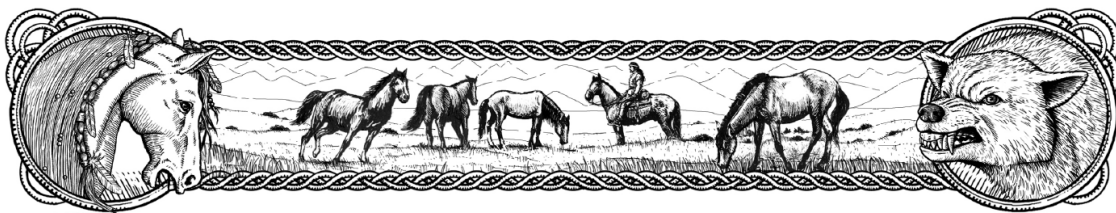
Jak jedná

- Obvykle lákají lodě na iluze tajemných nezmapovaných ostrovů, nebo opuštěných lodí.
- Je-li jejich iluze prohlédnuta, obklíčí loď a krouží kolem ní mimo dosah zbraní posádky a vyčkávají.
- Jelikož nepotřebují spát, děsí oběti neustálým pronásledováním, kroužením a krákáním.

Jak bojuje

- Přímému boji s nepřáteli v plné síle se vyhýbá. Snaží se je buď zmámit, nebo oslabit.
- Je-li jich dost a loď není příliš bytelná, snaží se, zatímco je posádka zmámena,





jejich mocí loď potopit – rozviklat, nálety vytvořit díry do trupu, porazit stožár atp.

- U větších lodí útočí na plachty, které vlastními těly potrhají. Případně se snaží prudkými nálety zpřelámat vesla.

Jakou má roli v příběhu Legenda

- Mnoho posádek zámořských lodí vypráví o setkání s racky smrti. Na té samé trase se již několik lodí ztratilo, včetně královské lodi přepravující žold pro vojenské posádky. Kapitán staré šalupy, sám mořský vlk, shání posádku, která by se za racky vydala – se zalitýma ušima a skupinou lučištníků jim rackové jen ukážou kde je potopená loď i s pokladem.
- Starý šaman totemu vrány věří, že pokud bude dostatečně dlouhou dobu meditovat v oku tornáda ptáků Siu, ovládne hejno a to mu bude sloužit. Kdo se odváží bránit šamana před sebevražednými nálety, zatímco on bude hejno zaklínat?
- Mezi Siu se prý vždy nachází jeden větší, mnohem mocnější racek smrti. Říká se, že když je loď ochromena, její posádka strádá hladu a nemůže díky jejich strašlivému krákání spát, on se vloudí do mysli jednoho z námořníků, sleduje posádku a užívá si její hrůzy. Je možné jej poznat? A co když obětování jediného námořníka a zničení mysli vůdce hejna donutí racky k útěku?
- Říká se, že z jazyků Siu mohou dobří alchymisté vytvořit lektvar, který umožní zbavovat lidi jejich vůle a vytvářet úžasné iluze. Co když ve skutečnosti ale jen přiláká hejna Siu z širého moře nad zabydlené město?

Zkouška

- Skupina mocným mágů iluzí mezi své řady přijímá takové mágy, kteří umí iluze a mámení nejen vytvořit, ale i jim odolat. Každý takový člen se musí dostat do oka tornáda Siu a vrátit se z něj. Jen ten, kdo skutečně ptáky Siu viděl, dokáže vytvořit jejich dokonalou iluzi. Ta je potřeba pro složení zkoušek vstupu do řádu.

Nepřítel

- Pokud se objeví zvěsti o objevení Siu, bývá větší zájem o schopné střelce, je-li někdo schopný sestřelit několik Siu na velkou vzdálenost, racci se obvykle stáhnou. Mířit ale s obvazem kolem uší, na kymácející lodi a při mořském větru není věru lehká věc.
- Siu jsou pořád jen ptáci – dokáže počasnický čaroděj pomocí magie větru, nebo vody zbavit loď jejich nebezpečí?
- Pokud se Siu rozhodnou potopit loď, nalétávají do trupu a zabodávají do něj své zobáky. Pokud se někdo dost obratný a šikovný přiváže na lano a nechá se spustit k boku lodi, může se je pokusit při tom zabít – ptáci se často do lodi zaklíní takovou silou, že se z ní jen pomalu dostávají ven.

Pomocník protivníků

- Šílenému mágovi se nějak povedlo ovládnout hejno ptáků Siu a ze své brigatiny vysílá do všech moří světa jednotlivé racky, aby jejich křik přilákal k němu další a další hejna, které by mu pomohly zničit kteroukoli loď i flotilu, jež si zamane. Je třeba se k němu s rychlou lodí vydat, proplést se mezi malými přilétajícími tornády a pak se jej zbavit. Jelikož je ale obklopen obrovským hejnem, jediná cesta k němu vede po vodou...





STAARN (MRTVOPROUD)

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Druh: Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

Charakteristika: 15

Sudba: 8

Hranice: Tělo 3, Duše 5, Vliv *Hrůza a děs*, *Talenty bytosti širých vod* (mistr na otevřeném moři, zběhlost při potápění lodí), *Neschopnost* (na mělčině, mezi útesy, nebo pokud je hladina vody polita olejem a zapálena), *Nezranitelnost* (nemagické zbraně), *Zranitelnost* (oheň), *Ztělesněná zkáza* (poražení a strhnutí z paluby), *Proměny* (viz popis v modulu), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svččenou vodou nebo na přímém slunečním světle),

Zvláštní schopnosti:

TIRINIS KON LOTH

Vyvolávací emoce: již neexistující emoce

Druh: Myšlenková bytost (běs)

Charakteristika: 6 (zejména plavání, zastrašování, ovlivňování, rychlý pohyb ve vodě, magie mysli a iluzí, boj na blízko s lidmi, manipulace s emocemi, změna tvaru)

Sudba: 36

Hranice: Tělo 8, Duše 10, Vliv 12

Zvláštní schopnosti:

Talenty zaniklé říše (mistr proti těm, kteří neznají podstatu bytosti), *Talent pominulého* (ten kdo se s touto bytostí setká a je jí ovlivněn, získá ze své další jizvy dvojnásobek zdrojů a následně touží bytost znovu spatřit), *Prastarý*, *Nesmrtelný*, *Pramatka*, *Neschopnost* (při zničení většiny mrtvých částecěk, nebo rozdělení na více než houf bytostí), *Změna tvaru* (viz popis), *Nezranitelnost* (obyčejné zbraně), *Ochranná aura*, *Všemi mastmi mazaný*, *Ztělesněná zkáza* (boj vodními chapadly)



VII Seznam cizích postav

11. Seznam cizích postav

Poznámka: Uvádíme sice úrovně mistrovských a pokročilých povolání vybraných postav z modulu SŽ. Jedná se však především o inspirační materiál ilustrující hierarchii, sílu a zaměření postav. V případě konfliktu s danou CP v rámci jednoduchosti vezte například maximální úroveň mistrovských povolání a jako charakteristiku použijte schopnosti všech povolání, ve kterých má postava úroveň.

Alim, barbar
světloňoš, lovec nemrtvých

paladin	1	válečník	0
stín	3	hraničář	3
mstitel	1	šaman	0
černokněžník	0	lupič	3
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	5
živlomág	0	alchymista	1
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	0

Ašarak, člověk
Nekromant mistr (spiritista)

paladin	3	válečník	0
stín	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	0
černokněžník	4	lupič	2
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	5

Betridal, -
upír, lovec lidí

paladin	0	válečník	5
stín	5	hraničář	3
mstitel	5	šaman	0
černokněžník	0	lupič	3
ničitel	2	druid	0
vůdce	0	vědmák	1
živlomág	0	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	0	mág	4

Bujant, člověk
obchodník, vůdce Jenvců

paladin	1	válečník	2
stín	0	hraničář	1
mstitel	0	šaman	0
černokněžník	0	lupič	3
ničitel	0	zvěd	4
vůdce	2	vědmák	2
živlomág	0	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	1	mág	0

Burgag, korull
Vojevůdce invazní armády

paladin	4	válečník	4
stín	0	hraničář	2
mstitel	0	šaman	1
černokněžník	0	druid	3
ničitel	1	zvěd	2
vůdce	3	vědmák	4
živlomág	0	alchymista	0
žrec	1	čaroděj	1
inkvizitor	2	mág	0

Coriven, arvedan, upír
Nekromant mistr (smrtonoš)

nekromant	5	válečník	4
černokněžník	4	hraničář	2
mstitel	0	šaman	1
divotvůrce	3	lupič	5
ničitel	3	zvěd	3
vůdce	3	vědmák	1
živlomág	2	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	2	mág	4

Čche Ming, lesní skřítek
Nekromant mistr (vládce myslí)

nekromant	5	válečník	0
černokněžník	5	hraničář	2
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	4	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	5	vědmák	1
živlomág	1	alchymista	3
žrec	0	čaroděj	1
inkvizitor	3	mág	5



Delcante, člověk
Nekromant mistr (spiritista)

nekromant	4	válečník	0
černokněžník	3	hraničář	0
mstitel	0	šaman	5
divotvůrce	3	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	1
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	5

Gahard, barbar
lovec nemrtvých

paladin	5	válečník	1
stín	0	hraničář	1
mstitel	1	šaman	0
černokněžník	0	lupič	0
ničitel	3	druid	0
vůdce	0	vědmák	5
živlomág	0	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	3	mág	0

Dawain Rytec, trpaslík
Nekromant mistr (spiritista)

nekromant	3	válečník	3
černokněžník	3	hraničář	0
mstitel	0	šaman	2
divotvůrce	2	lupič	0
ničitel	0	zvěd	1
vůdce	1	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	4

Gihwein Nezabítelný, arvedan
Nekromant mistr (animatik)

nekromant	5	válečník	0
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	1
divotvůrce	5	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	0	vědmák	1
živlomág	0	alchymista	5
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	0	mág	3

Durg, trpaslík
Nekromant akolyta (animatik)

nekromant	2	válečník	3
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	0	lupič	1
ničitel	1	zvěd	0
vůdce	1	vědmák	2
živlomág	0	alchymista	3
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	0	mág	0

Giran Nimuri, člověk
Nekromant mistr (esencialista)

nekromant	3	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	0	lupič	3
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	1	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	4
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	2

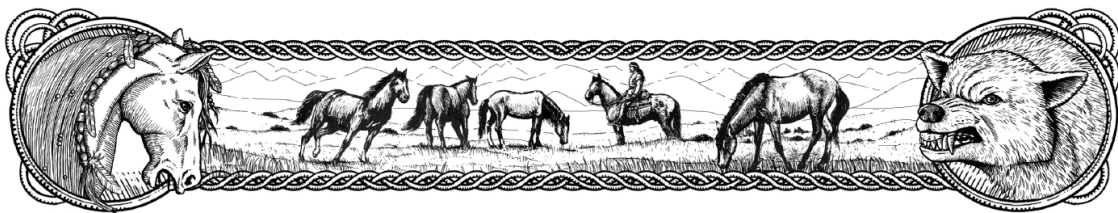
Eleaor er Daerlen, člověk
Nekromant mistr (zloděj emocí)

nekromant	4	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	4	lupič	0
ničitel	0	zvěd	2
vůdce	4	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	2	mág	5

Helemius, člověk
Nekromant adept (vládce mysli)

nekromant	3	válečník	0
černokněžník	2	hraničář	0
mstitel	0	šaman	4
divotvůrce	2	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	1
živlomág	0	alchymista	1
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	5





Hugar, trpaslík
Nekromant mistr (animatik)

nekromant	3	válečník	2
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	1
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	3	vědmák	3
živlomág	1	alchymista	5
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	0

Malút, kadar
Pohřbíváč

nekromant	0	válečník	0
černokněžník	0	hraničář	2
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	1	lupič	0
ničitel	0	druid	2
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	1
žrec	1	čaroděj	3
inkvizitor	0	mág	0

Katanga, elf
nekromant renegát

nekromant	2	válečník	1
paladin	2	hraničář	3
mstitel	1	šaman	0
černokněžník	0	lupič	1
ničitel	0	druid	1
vůdce	0	vědmák	3
živlomág	0	alchymista	1
žrec	1	čaroděj	1
inkvizitor	1	mág	2

Marmaš, člověk
Nekromant, upír

nekromant	3	válečník	3
černokněžník	4	hraničář	1
mstitel	1	šaman	0
divotvůrce	1	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	1	vědmák	1
živlomág	0	alchymista	3
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	0	mág	0

Krolonis, člověk
Nekromant mistr (animatik)

nekromant	4	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	1
divotvůrce	1	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	1	alchymista	3
žrec	0	čaroděj	1
inkvizitor	0	mág	5

Muagor, člověk (giab)
Nekromant adept (vládce mysli)

nekromant	3	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	3	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	1
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	5

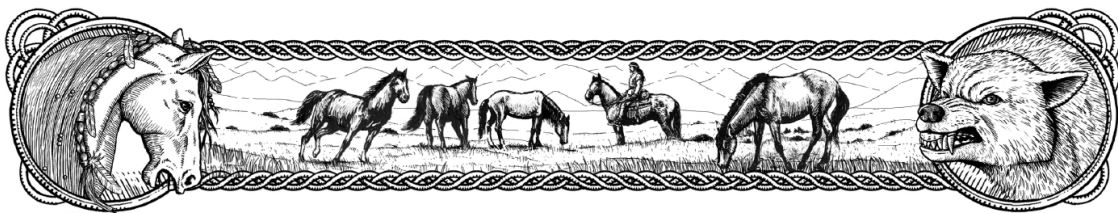
Leth, trpaslík, oranžový drak
Nekromant mistr (zloděj emocí)

nekromant	5	válečník	3
černokněžník	3	hraničář	0
mstitel	0	šaman	2
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	3	zvěd	0
vůdce	1	vědmák	2
živlomág	0	alchymista	3
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	3	mág	4

Niamor Mrtvá tvář, barbar
Nekromant mistr (smrtonoš)

nekromant	3	válečník	5
černokněžník	2	hraničář	3
mstitel	2	šaman	1
divotvůrce	0	lupič	3
ničitel	3	zvěd	0
vůdce	2	vědmák	4
živlomág	1	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	4	mág	0





Nihar, elf
Nekromant adept (animatik)

nekromant	2	válečník	0
černokněžník	0	hraničář	2
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	1	lupič	0
ničitel	0	druid	1
vůdce	0	vědmák	1
živlomág	1	alchymista	4
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	0

Sumier z Erinu, člověk
Nekromant akolyta (smrtonoš)

nekromant	1	válečník	4
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	1	zvěd	1
vůdce	1	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	4
inkvizitor	0	mág	0

Onizmír plavý, hobit
Nekromant akolyta (zloděj emocí)

nekromant	1	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	4
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	4

Swojažin Kremlow, člověk
Nekromant akolyta (smrtonoš)

nekromant	1	válečník	2
černokněžník	0	hraničář	1
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	1	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	0

Sarathin, člověk
Nekromant mistr (animatik)

nekromant	5	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	3	lupič	1
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	2
živlomág	0	alchymista	5
žrec	2	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	2

Talizin Swaživič, člověk
Nekromant mistr (vládce mysli)

nekromant	3	válečník	0
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	2	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	3	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	5

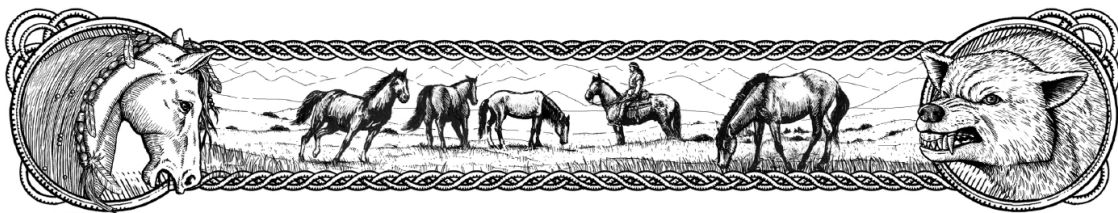
Sovraž, člověk
Nekromant adept (spiritista)

nekromant	2	válečník	0
černokněžník	1	hraničář	0
mstitel	0	šaman	5
divotvůrce	1	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	1	mág	4

Tarxis, člověk
dusnari

paladin	2	válečník	0
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	3	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	5
živlomág	2	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	5
inkvizitor	4	mág	3





Tubaren Zlatotepec , trpaslík
Nekromant mistr (animatik)

nekromant	3	válečník	2
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	2	lupič	1
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	4
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	0	mág	0

Vašarátsa, člověk (domorodec)
Nekromant mistr (zloděj emocí)

nekromant	4	válečník	0
černokněžník	3	hraničář	1
mstitel	0	šaman	5
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	0	druid	4
vůdce	0	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	1
žrec	2	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	2

Un'namb'wo , lesní elf
Nekromant akolyta (smrtonoš)

nekromant	1	válečník	3
černokněžník	0	hraničář	3
mstitel	0	šaman	0
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	1	zvěd	0
vůdce	1	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	1
inkvizitor	0	mág	0

Vieen, člověk
Nekromant mistr všech frací

nekromant	5	válečník	0
černokněžník	4	hraničář	0
mstitel	0	šaman	5
divotvůrce	5	lupič	0
ničitel	0	druid	0
vůdce	0	vědmák	5
živlomág	3	alchymista	5
žrec	0	čaroděj	3
inkvizitor	5	mág	5

Vigor Jen , člověk
Hlava rodu Jenů v Sarindaru

nekromant	0	válečník	2
černokněžník	0	hraničář	2
mstitel	1	šaman	0
divotvůrce	0	lupič	0
ničitel	0	zvěd	4
vůdce	1	vědmák	0
živlomág	0	alchymista	0
žrec	0	čaroděj	0
inkvizitor	0	mág	0

Vladivoj Přebytek , člověk
Nekromant mistr (animatik)

nekromant	3	válečník	0
černokněžník	0	hraničář	0
mstitel	0	šaman	3
divotvůrce	1	lupič	0
ničitel	0	zvěd	0
vůdce	1	vědmák	1
živlomág	0	alchymista	2
žrec	0	čaroděj	2
inkvizitor	0	mág	2

