

KRAJINY ZA OBZOREM: STÍNY JIHU

APLIKACE PRO DRD 1.6

MICHAL VRAŠTIL

A TAKÉ: LUKÁŠ KUBÁNEK, VÁCLAV PRAŽÁK, ZDENĚK TESAŘ, JAROSLAV VRBA

1. VÁŽENÝ PANE JESKYNĚ!

Tento dokument obsahuje aplikaci pravidel DrD 1.6 na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Na rozdíl od běžných pravidel DrD 1.6 není aplikace striktně dělena na části pro (určité) hráče a PJ. Celý text aplikace by sis měl nejprve přečíst ty jako PJ a následně rozhodnout, které z jeho částí zpřístupníš hráčům.

V této aplikaci se používají následující zkratky: AP = aplikace pravidel, ČT = Čas temna, NS = Nemrtví a světloňoši, PP = Pisky proroctví, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listí a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa, ZZS = Za závojem stínů, RD = Rukověť dobrodruha, PPZ = Pravidla pro začátečníky, PPP = Pravidla pro pokročilé, PPE = Pravidla pro experty, CP = cizí postava. Není-li uvedeno jinak, zaokrouhluje se v případě zlomků vždy nahoru.

2. TVORBA POSTAVY

2.1 Rasy

V tomto modulu se vyskytuje množství různých kmenů. Hodnoty *člověka* (PPZ) použijte pro kmeny Andarů, Drámajů, Duražinců a Šrůů, *barbara* (PPZ) pro kmeny Arvazarů, Aradžijců, Bedružárů, Chauritů a Navadárů a *hevrena* (ČT) pro kmeny Olvesanů, Oyarzinců a Šošarů.

2.1.1 Ledoví elfové

Každý ledový elf je nadán tzv. „horským smyslem“, obdobou smyslu w'an u pouštních elfů. Ten mu umožňuje pohybovat se horami po nejschůdnějších stezkách, neztratit správný směr, vyhýbat se překážkám, porozumět rostlinám, poznat různé plodiny či komunikovat s horskými tvory. Každý ledový elf má denně k dispozici 3 magy, za něž může sesílat hraničářská kouzla a druidova lesní kouzla z PPP. Pro přizpůsobování se novému prostředí platí stejná pravidla jako u lesního smyslu (OLD).

Cit dřeva – je nahrazen kouzlem *Cit sněhu a ledu* se stejnými účinky.

2.1.2 Andarové

Při rituálu dospělosti a složení přísahy je na daného jedince sesláno kouzlo, které mu brání přísahu porušit (vědomě). V případě porušení přísahy okamžitě umírá. Pro účely kouzla *rozptyl kouzla* se jedná o kouzlo seslané s magenergií 250 magů.

2.2 Kantamové

Nedoporučujeme toto povolání pro hraní vlastních postav, spíše pro tvorbu CP při dobrodružstvích. Základní vlastnosti jsou inteligence (13–18) a charisma (12–17), životy a náklady na postup na vyšší úroveň počítej podle alchymisty. Mohou používat lehké zbraně

pro boj zblízka, dále lehké vrhací a všechny střelné kromě těžké kuše, nosí maximálně vycpávanou zbroj, ale nepoužívají štít.

2.2.1 Přírodní magie

Kantamové dokáží sesílat všechna hraničářská kouzla. Od 6. úrovně dokáží sesílat ta, která jsou společná chodci i druidovi. Dále dokáží od 6. resp. 16. úrovně sesílat kouzla uvedená níže – z PPP od 6., z PPE od 16. úrovně.

Pro magenergii použijte Tabulku hraničářovy magenergie (od 6. úrovně druidovu). Kromě toho jsou schopni získat magenergii i jiným způsobem, a to od salů. Použijte pravidla pro šamanovo čerpání magenergie (ZZS).

Najdi bytost (PPP)

Cít dřeva (PPP)

Cít vody (PPP)

Cít kamene (PPP)

Rozdělej oheň (PPP)

Ochrana před deštěm (PPP)

Ochrana před zimou (PPP)

Odhal vinu (PPP)

Mluv se zvířaty (PPE)

Odstínění (PPE)

Odvrát' posla živlu (PPE)

Matení pachů (PPE)

Uklidni (PPE)

Rozčil (PPE)

2.2.2 Odvracení zvířat

Tato schopnost funguje jako stejnojmenná schopnost druida, ale s postihem –4 k hodů.

2.2.3 Vize

Tato schopnost funguje jako stejnojmenná schopnost šamana.

2.2.4 Reinkarnace

Po smrti kantama neodchází duše k Lamiusově soudu, ale rovnou se přemístí do nenarozeného dítěte. Znalosti a vzpomínky původní duše jsou překryty, sami kantamové ovšem znají způsob, jak je opětovně vyvolat. Díky tomu mohou získávat zkušenosti velmi rychle a učit se mnohé schopnosti. Mocní kantamové proto mají i jiné schopnosti, než které zde byly uvedeny (záleží na úvaze PJ, např. kouzelnická kouzla, ovládání bhutů či mentální souboj).

3. POVOLÁNÍ

3.1 Válečník

3.1.1 Výcvik v Tarosu (Konvent)

Cena: +40 %

Výhody: Po čtyřech výcvicích získá postava bonus +1 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému (kumulativní až do maxima +3). V základním soubojovém systému získá postava po dvanácti výcvicích jeden útok za dvě kola navíc.

3.2 Hraničář

3.2.1 Výcvik v Tarosu (*Lesnická akademie*)

Cena: +10 %

Výhody: Postava zde získá cenné zkušenosti ohledně lesního hospodářství a starosti o přírodu. Po dvou výcvicích získá bonus +5 % k postřehu při hledání bylin a bonus +1 při jejich zpracování.

3.3 Druid

3.3.1 Hvozdy

3.3.1.1 Planina šedého prachu

Přestože se nejedná o hvozd v pravém slova smyslu, svým chováním jej připomíná. Je na 5. stupni probuzenosti (bdící hvozd) a chová se značně nepřátelsky vůči všem (až na výjimky, např. věrní kněží Ndangawy). Mnoho druidů (Bratrstvo dlouhých kápí) se snaží tento hvozd uspat, zatím však marně.

3.3.1.2 Poslední les

Jedná se o hvozd na 4. stupni probuzenosti (polobdící les).

3.3.1.3 Obklíčené stromy

Jedná se o hvozd na 4. stupni probuzenosti (polobdící les). V tomto hvozdu je velké množství druidů, kteří se o něj starají, a pokud budou chtít, mohou les kdykoli probudit.

3.4 Alchymista

3.4.1 Zvláštní suroviny

3.4.1.1 Mistál

Zbroje vyrobené z mistálu se nezapočítávají do *naložení* postav v boji, tzn. postava za ně nedostává postihy k boji či k iniciativě.

3.4.1.2 Helurin

Zbraně a zbroje vyrobené z helurimu váží o 10 % méně než normálně. Zbraně mají o 1 větší účinnost.

3.4.2 Rostliny

3.4.2.1 Šugur

Sklizeň: období dešťů

Použitelná část: listy

Výskyt: Planina kamenů

Nalezení: 1 x 10 %

Cena: 7 st (1 absyh)

Četnost: 12 hodin

Šugur slouží k výrobě stejnojmenné drogy. Po důkladném vylouhování několika lístků (cca 1 absyh) vznikne odvar, po jehož vypití se zvýší všechny duševní vlastnosti o 3 na 6 hodin a theurg bude mít v této době o 10 % větší pravděpodobnost úspěšného kontaktu s astrálem (max. 99 %). Během této doby má také postava různé halucinace. Pokud nebojuje, bude se chovat velmi zvláštně, dle úvahy PJ. Při boji si každé kolo hodí 1k6. Při výsledku 1-3 se postava považuje za vyřazenou, výsledek 4-5 znamená, že se postava brání i útočí s postihem -3. Padne-li ovšem 6, postava naopak získá bonus +2 k útoku i obraně. Šugur je ovšem návykový (8/7 ~ inteligence -3, charisma -3, životy -1).

3.5 Sicco

3.5.1 Sítě

V Tabulce zemských sítí a Tabulce městských sítí naleznete údaje o dalších sítích. Sítě jsou uvedeny v pořadí výkonná/výzvědná/vlivová/ochranná.

3.5.1.1 Zemské sítě

Celou Kharovu říši (Země nářků, Rudá pole, Planina kamenů, Oyarzin) bereme za jednu zemi (úroveň země 14). V rámci této země existují města s vlastními městskými sítěmi (viz níže).

Na území Dračího království (úroveň země 10) se žádná města nevyskytují, sítě tedy fungují na principu zemském. Do této oblasti spadá i území Rašal Nafu. Území horských elfů (Mrazivé štíty, Nedostupné hory) sice spadá do této oblasti, ale žádné sítě zde nejsou.

V rámci (bývalého) území hevrenů se žádné zemské sítě nevyskytují. Jediným městem zde je Canthia, která bude popsána níže.

3.5.1.2 Městské sítě

Za názvem města je v závorce uvedená jeho úroveň spolu s významnými organizacemi, které zde působí. Zde neuvedené obce a města mají úroveň 1.

Kharovy noční stíny mají svou síť v každém zde uvedeném městě, a to výzvědnou a výkonnou na úrovni města, respektive o 1-2 nižší, ochranou na úrovni města a vlivovou o 2-3 úrovně níže, než je úroveň města.

Marma má svou síť v každém zde uvedeném městě, a to výzvědnou o 1-3 úrovně níže, než je úroveň města, výkonnou na úrovni města, respektive o 1 nižší, ochranou o 1-2 úrovně níže, než je úroveň města, a vlivovou o 2-5 úrovně níže, než je úroveň města.

*!tab

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

Kharova říše

jméno	centrum	úrovně sítí	úroveň sicca
Kharovy noční stíny	Kolmar	10/8/9/12	36 (Narzian)
Marma	Aurenean	7/6/2/5	26 (Láršmar)
Neviditelní	není	6/8/4/14	34
Almendorská tajná služba	Taros	1/3/0/3	18
Orlí poutníci	Taros	3/4/2/4	22

Dračí království

jméno	centrum	úrovně sítí	úroveň sicca
Almendorská tajná služba	Kagmrar	4/6/7/7	17 (Gazaš)
Kharovy noční stíny	není	3/7/0/8	21
Padlé stíny	Severní brána	10/7/0/9	31 (Erevandir)

*!tab

*!tab

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ

- Aarmaar (4)
- Abúzaga (3)
- Atheresta (2)

Aurenean (12)
 Neviditelní 6/10/12/5 (20)
 Araiziga (2)
 Orlí poutníci 1/2/1/2 (8)
 Barkeeš (3)
 Burungur (6)
 Canthia (4)
 Geztaiz (2)
 Galakuuš (3)
 Gipazgoa (4)
 Almendorská tajná služba 3/3/0/4 (13)
 Orlí poutníci 1/3/2/3 (10)
 Gornon (2)
 Hámatráš (5)
 Kolmar (6)
 Lankár (19)
 Neviditelní 9/14/17/7 (25)
 Taerton (7)
 Neviditelní 5/7/7/3 (16)
 Tankajtaaj (3)
 Taros (8)
 Almendorská tajná služba 6/6/3/8 (18)
 Bratrstvo dlouhých kápí 2/1/0/2 (9)
 Orlí poutníci 6/7/5/8 (22)
 Pavučina 2/2/0/3 (11)
 Tajná služba Horského císařství 2/4/2/5 (13)
 Zerundain (4)
 Orlí poutníci 1/2/1/2 (10)

*!tab

4. PRAVIDLA PRO BOJ

4.1 Nové zbraně

Parametry nových zbraní naleznete v Tabulce zbraní pro boj tváří v tvář.

Rodové zbraně: Navadárové používají jako rodovou zbraň sajáru, Šrúové rajakaan.

*!tab

TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

název	typ	síla	útočnost	obrana	délka	váha	cena
- jednoruční							
sajāra	střední	5	+2	0	1-2	30	50 zl
rajakaan	těžká	5	+3	0	1	35	60 zl
kršáh	těžká	6	+1	+1	2	40	60 zl
-obouruční							

dvě sajáry těžká 7 +1 +2 1 - -
 *!tab

5. PRAVIDLA MIMO BOJ

5.1 Cestování

5.1.1 Nová jezdecká zvířata

V následující tabulce jsou uvedeny vlastnosti jezdeckých zvířat, která mohou postavy využít.

*!tab

TABULKA JEZDECKÝCH ZVÍŘAT

Zvíře	Pohyblivost	Nosnost	Vytrvalost
Azapur	18	800 mn	15
Kóa	23	900 mn	14
Šelar	10	700 mn	13
Velbloud	8	1200 mn	21

*!tab

5.1.2 Cestování v horách

Náročnost cesty v horách se podle tabulek z PPP bude pohybovat mezi 40 až 60. Vzhledem k velké zimě a častým vánicím se všechny pasti pro *nachlazení, chřipku a zápal plic* (PPP) zvyšují o 2-7 (dle nadmořské výšky či vhodného oblečení).

5.2 Řeky

Embár je nesjízdná řeka. Inne, Agren, Dárja, Barg, Gaudhá a Nún jsou na horních tocích splavné jen pro malé lodě a čluny. Maseny, releny i lagry se mohou pohybovat na Sarvaspátí (od podhorské oblasti až po Majaránu) i na ostatních řekách (kromě horských oblastí).

*!tab

TABULKA SÍLY PROUDU

úsek řeky	síla proudu
Inne	0-3
Agren (Bílé hory)	3-7
Agren (Bílé hory – soutok s Tanais)	1-4
Agren (soutok s Tanais – soutok s Ellionem)	0-2
Embár	4-6
Sarvaspátí (před Nunkadárou)	5-7
Sarvaspátí (Nunkadára – Hámatráš)	2-4
Sarvaspátí (Hámatráš – Lankár)	0-2
Sarvaspátí (Lankár – Aurenean)	0-3
Sarvaspátí (Aurenean – Majárana)	1-4
Sarvaspátí (Majárana)	6-8
Sarvaspátí (po soutok s Ellionem)	0-2
Dárja	2-4
Barg (Bílé hory)	2-6
Barg (Bílé hory – Aurenean)	1-5
Gaudhá	2-5

Nún
*!tab

1-3

5.3 Nemoci

Při pobytu v Bažině zmaru či v jejím okolí (Aurenean) se může postava nadýchat nebezpečných plynů. Každý den pobytu v bažině je 50% pravděpodobnost, že se postava nadýchá smrtelného množství plynu. Hned druhý den se začnou projevovat první známky šílenství (intelligence -2, min. 2). Každý den si postava musí hodit Odl ~ 9 ~ úspěch/1-3 životy. Jestliže během 3 dnů neuspěla více než jednou, přechází nemoc do druhého stadia. To se projeví horečkou a postupným ztrácením zdravého rozumu (síla -4, obratnost -5, odolnost -3 a intelligence -4). Každý den si hází Odl ~ 11 ~ úspěch/1-6 životů, intelligence -1. Podaří-li se uspět třikrát po sobě, horečka zmizí a šílenství postupně odezní (každý den se intelligence zvýší o 1 až do maxima).

V Aureneanu není miasma již tolik koncentrovaná. Je jen 25% pravděpodobnost každý den, že postava bude nakažena (intelligence -1 a další příznaky viz hlavní text). Každý den si postava hází Odl ~ 5 ~ nic/1-3 životy. Pokud postava neuspěje ani jednou během tří dnů, propuká u ní horečka (síla -4, obratnost -5, odolnost -3 a intelligence -2). Každý den si hází Odl ~ 9 ~ úspěch/1-6 životů. Podaří-li se uspět třikrát po sobě, horečka zmizí.

Horečka i šílenství se dá léčit pomocí *uzdrav nemocného* (počítá se jako automatické přehození pastí), lze seslat maximálně jednou denně. Pomocí bylin se dá zmírnit horečka a nakonec jí i úplně vyléčit. Toto léčení trvá přibližně 1 alden.

5.4 Zvláštní místa

5.4.1 Ancimiar (Nebeská věž)

Do některých částí věže se nedá dostat jinak než sesláním kouzla *hyperprostor I, II* či *III* za dvojnásobné množství magenergie. Spojnice mezi výchozím a cílovým bodem nesmí procházet žádným teleportem a osoba, která se takto chce přemístit, musí znát přesný popis cílového místa. Některé místnosti jsou ovšem proti takovému přístupu chráněny (např. nejvyšší patro věže) a při pokusech o tyto přesuny je výsledek stejný, jako by se postava pokoušela teleportovat někam, kde už pevná látka je.

V nejvyšším patře věže mají osoby snažící se spojit s astrálem 100% úspěšnost a na průchod do Stínového světa zde není potřeba rozhrnovat stříbrnou oponu.

5.4.2 Elfi stezka

Náročnost cesty se na elfí stezce snižuje přibližně na polovinu. Postavy se zde pohybují jako pod vlivem druidova kouzla *orientace* (PPP), navíc na ně např. nebudou útočit žádní horští tvorové a budou mít 50% rezistenci proti pátracím kouzlům (kouzelnickým i hraničářským) nebo zázrakům. Ledový elf dokáže tuto stezku najít automaticky, pokud funguje jeho horský smysl, druid může použít kouzlo *orientace*.

5.4.3 Hlavní vchod do Dračího království

Každá socha podél přístupové cesty je schopna na příkaz chrlit na cestu oheň, blesky, kyselinu, sliz či mráz. Každé kolo zraní všechny tvory do 50 m za 3-18 životů. Při velkém množství cílů zranění klesá na 2-12 životů (50 tvorů), při ještě větším na 1-6 životů za kolo (200 tvorů).

Hlavní brána je chráněna kouzlem zabraňujícím v jejím otevření (či zavření). Pro účely kouzla *rozptyl kouzla* se jedná o kouzlo seslané s magenergií 1000 magů.

5.4.4 Jezero Rambúr

Jestliže zde kouzelník provede zaostření vůle, získá tolik magenergie, jako by byl o tři úrovně výš (ale max. na 36. úrovni).

V okolí jezera je o 30 % nižší pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla a navíc k fatálnímu neúspěchu dojde, když na k% padne číslo dělitelné pěti, které je větší než potřebná pravděpodobnost.

5.4.5 Jezero Whango

Pokud se postava plně ponoří do jezera, bude schopna komunikovat se IV. sférou (Vědění minulých slov), s V. sférou (Vědění minulých myšlenek) a VII. sférou (Vědění toho, co bylo). Informace se musejí týkat znalostí zemřelých v jezeru.

Každé kolo lze položit jednu otázku, postava si musí při tom hodit $\text{Žvt} + \text{Odl} \sim 6 \sim \text{úspěch}/1-6$. Každé další kolo je past o 1 vyšší.

5.4.6 Léčivé prameny

5.4.6.1 Amara

Voda u pramene této řeky má léčivé účinky. Postava získá po vypití alespoň 1 litru vody bonus +1 proti všem nemocem a jedům. Pokud je použita do léčivých lektvarů či při sesílání léčebných kouzel, zvýší se o 1 počet vyléčených životů.

5.4.6.2 Hořké hory

Pokud postava vypije alespoň 1 litr vody z léčivých pramenů, zvýší se o 1 počet vyléčených životů spánkem. Postava také získá bonus +2 proti *nachlazení*, *chřipce* a *zápalu plic*. Pokud použije alchymista vodu do léčivých lektvarů, zvýší se počet vyléčených životů o 2.

5.4.6.3 Opuštěné kopce

Pokud se postava celá omyje v jezírku, může si ihned znovu hodit na všechny jedy, paralýzy, nemoci atd. s bonusem +5. Může dojít pouze ke zmírnění, postava neobdrží žádné postihy ani neztratí životy. Na další 3 hody všech nemocí (jedů, paralýz..), které bude muset provést od doby, kdy se omyla, získá bonus +3 (max. do jednoho měsíce).

Pokud se postava omyje v jezírku dříve než rok po poslední *úspěšné* koupeli, nebude mít koupel žádné účinky.

5.4.7 Planina šedého prachu

Pro mrtvé duše můžete použít hodnoty Přízraku (ČT). Pokud přízraky zabijí nějakého inteligentního tvora, dokáží ovládat jeho tělo. Toto je možné přibližně jeden alden, pak se z původní duše stává přízrak. Během této doby je možné provést rituál, který přivede bytost opět k životu. Postavy by ovšem neměly mít šanci se jej naučit.

5.4.8 Prameny Sarvaspátí

Kapličky jsou dlouhodobě posvěcená místa (Dunril).

5.5 Artefakty

5.5.1 Dhukh Grrelův meč

Legendární meč Dhukh Grella, dračího jezdce a skřetího hrdiny, jeden z pěti Ner-Tiriani. Dlouho po Bitvě pěti mečů jej náhodou získal Zyl, červený drakočlověk. Po jeho pádu v roce 855 byl ztracen a dodnes se nachází kdesi v Dračím království.

- Kouzelný lintirový meč bastard (12/+4, obrana 2, věhlas +5),

- přidává jeden útok za kolo (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému),
- po každém zásahu si zasažený hodí proti pasti Odl ~ 7 ~ nic/-1 k ÚČ a OČ (tyto postihy se mohou kumulovat až do maxima -4) a zároveň obdrží zranění chladem za 2-12 životů,
- pokud se někdo pokusí vyrazit majiteli zbraň z ruky (ať již magickým či nemagickým způsobem), obdrží majitel bonus +4 proti případné pasti,
- ovládá kouzla *chlad hvězd*, *magický štít*, *ledový blesk*, *tma*, *zmrzlý blesk*
- má k dispozici 30 magů na den.

6. BESTIÁŘ

6.1 Myšlenkové bytosti

6.1.1 Argyraspida

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2)

Rezistence: prokletí 30 %, strach 50 %

Imunity: paralýza, psychické útoky

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+6 + 4/+3) = 10/+3$ drápy +
 $(+6 + 3/+5) = 9/+5$ zobák

Obranné číslo: $(+5 + 2) = 7$

Odolnost: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 18/šelma (na zemi)
 22/okřídlenec (ve vzduchu)

Intelligence: 4

Charisma: 2

ZSM: 11 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 700

6.1.1 Bejára

Vyvolávací emoce: touha

Vlastnosti: magie vody, odsávání života (pasivní – 1), pohlcování ohně, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 30 %, neviditelnost 60 %, zmatení 70 %

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6

Útočné číslo: $(+3 + 8) = 11$

Obranné číslo: $(+2 + 2) = 4$

Odolnost: 25

Velikost: B

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 8

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)
 Zkušenost: 500
 Magenergie: 80 magů

6.1.2 Drusus

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: odsávání života (pasivní - 1), strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: iluze 20 %, neviditelnost 66 %, zmatení 40 %

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

Životaschop.: 6

Útočné číslo: 8

Obranné číslo: $(+5 + 1) = 6$

Odolnost: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 7

ZSM: 12 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 425

6.1.3 Fajga

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: maskování (20), útoky na zbraně, útoky na brnění, vidění ve tmě (za šera)

Rezistence: iluze 80 %, paralýza 40 %, slepota 33 %, zmatení 33 %

Imunity:

Životaschop.: 5 + 2

Útočné číslo: $(+2 + 3/+2) = 5/+2$ (drápy) +
 $(+3 + 2/+4) = 5/+4$ (tlama)

Obranné číslo: $(+5 + 2) = 7$

Odolnost: 17

Velikost: C

Pohyblivost: 23/šelma

Intelligence: 11

Charisma: 8

ZSM: 11 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 800

6.1.4 Pradžránu

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ nic/5-14, trvání ihned/3 kola), maskování (15), vidění za tmy (pravé), zmatení

Rezistence: neviditelnost 40 %, paralýza 50 %, slepota 20 %, zmatení 80 %

Imunity: žádné

Životaschop.: 9

Útočné číslo: $(+5 + 4) = 9$ (drápy)
 $(+5 + 5/+3) = 10/+3$ (tlama)

$$(+4+4/+4) = 8/+4 \text{ (žihadlo)}$$

Obranné číslo: $(+5+3) = 8$
 Odolnost: 22
 Velikost: C
 Pohyblivost: 19/šelma
 Inteligence: 18
 Charisma: 16
 ZSM: 19 (nemůže vyvolávat mentální souboj)
 Zkušenost: 1000

6.1.5 Rávasádža

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska + pokora + radost

Vlastnosti: bílá magie, iluze, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (pravá), přírodní magie, odsávání magenergie, psychické útoky, regenerace (15), vidění ve tmi (pravé)

Imunity: iluze, jedy, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, přírodní magie, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

6.1.6 Saarlam

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: psychické útoky, strach, zmámení, zmatení

Rezistence: iluze 80 %, neviditelnost 40 %

Imunity: prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+4 + 5/+4) = 9/+4$

Obranné číslo: $(+1 + 3) = 4$

Síla mysli: 18

Odolnost: 20

Velikost: B

Pohyblivost: 15/humanoid

Inteligence: 19

Charisma: 18

ZSM: 22

Zkušenost: 800

Magenergie: 90 magů

6.1.7 Sejsa

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: maskování (11), neviditelnost, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 80 %, neviditelnost 66 %, zmatení 30 %

Imunity: slepota

Životaschop.: 2

Útočné číslo: $(-1 + 1) = 0$

Obranné číslo: $(+6 + 1) = 7$

Odolnost: 7

Velikost: B

Pohyblivost: 23/humanoid

Intelligence: 17
 Charisma: 19
 ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)
 Zkušenost: 250

6.1.8 Sluneční orel

Vyvolávací emoce: touha

Vlastnosti: magie ohně, slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ nic/slepota na 1-6 kol)

Rezistence: iluze 80 % jedy 60 %, magie ohně 20 %, neviditelnost 70 %, odsávání života 40 %

Imunity: paralýza, prokletí, slepota

Životaschop.: 9

Útočné číslo: $(+6 + 5/+2) = 11/+2$ (drápy) +
 $(+6 + 6/+1) = 12/+1$ (zobák)

Obranné číslo: $(+7 +4) = 11$

Odolnost: 23

Velikost: C

Manév. schop.: 20

Pohyblivost: 23/okřídlenec (ve vzduchu)
 1/okřídlenec (na zemi)

Intelligence: 22

Charisma: 18

ZSM: 15

Zkušenost: 1200

Magenergie: 80 magů

6.1.9 Sfaring

Vyvolávací emoce: zoufalství

Vlastnosti: psychické útoky, vidění ve tmě (za šera), zmámení, zmatení, změna tvaru

Rezistence: prokletí 20 %, psychické útoky 70 %, zmámení 80 %

Imunity: zmatení

Životaschop.: 4

Útočné číslo: $(+6 + 4) = 10$ (ruce)
 $(+6 + 3/+2) = 9/+2$ (tlama)

Obranné číslo: $(+2 + 4) = 6$

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 19

Charisma: 15

ZSM: 18

Zkušenost: 800

Magenergie: 60 magů

6.1.10 Velthur

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: bílá magie, zmatení, vidění za tmy (šero)

Rezistence: iluze 70 %, neviditelnost 50 %, paralýza 20 %, slepota 60 %

Imunity: jedy

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+5 + 3/+3) = 8/+3$

Obranné číslo: $(+1 + 2) = 3$

Odolnost: 22

Velikost: C

Pohyblivost: 13/plaz (na souši)
15/vodní tvor (ve vodě)

Intelligence: 19

Charisma: 17

ZSM: 19 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 300

Magenergie: 70 magů

6.2 Inteligentní rasy

6.2.1 Černí korullové

*!tab

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	15	18	21
Obratnost	8	11	14
Odolnost:	13	15	17
Intelligence	4	8	12
Charisma	1	6	11

*!tab

Životy: k8

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: ultrasluch

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: stahovací smyčky

6.2.2 Donkirkové

*!tab

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	6	10	14
Obratnost	8	12	16
Odolnost:	8	14	20
Intelligence	7	12	17
Charisma	6	11	16

*!tab

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 9

Zvláštní schopnosti rasy: infravidění, tvárnost na ně nepůsobí

6.2.3 Gohrové

*!tab

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	8	15	22
Obratnost	7	13	19
Odolnost:	8	13	18
Intelligence	6	10	14
Charisma	2	8	14

*!tab

Životy: k10

Pohyblivost rasy: 12

Zvláštní schopnosti rasy: infravidění

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: kovové zbraně i zbroje

6.2.4 Karíkijové

*!tab

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	6	12	18
Obratnost	8	13	18
Odolnost:	4	10	16
Intelligence	2	5	8
Charisma	1	8	15

*!tab

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (za šera), podvodní tvorové kategorie C

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: maskování

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: žádné

6.2.5 Ohniví korullové

*!tab

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	17	20	23
Obratnost	7	10	13
Odolnost:	15	18	21
Intelligence	2	5	8
Charisma	1	6	11

*!tab

Životy: k10

Pohyblivost rasy: 10

Zvláštní schopnosti rasy: imunita vůči ohni, imunita vůči ohnivě magii

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: dech (2x denně oheň, 20 sáhů)

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: kyje a jiné pádné zbraně

6.2.6 Vádšrové

*!tab

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	11	16	21
Obratnost	7	13	19
Odolnost:	8	13	18
Intelligence	7	12	17
Charisma	4	10	18

*!tab

Životy: $k6 + 2$

Pohyblivost rasy: 12

Zvláštní schopnosti rasy: Průchod živým dřevem jako druid o 15 úrovní výše, procházet lze i neživými předměty (hlína, kámen) jako druid o 10 úrovní výše

Nejčastější specializace: hraničář

Zvláštní schopnosti specialistů: ovládání lesní zvěře a některých myšlenkových bytostí

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: žádné

6.3 Přírodní bytosti

6.3.1 Aankur

Životaschop.: 6

Útočné číslo: $(+5 + 6/-2) = 11/-2$ chapadla 4x za kolo

Obranné číslo: $(+1 + 3) = 4$

Odolnost: 18

Velikost: C

Bojovnost: 9

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 18/vodní tvor (ve vodě)
5/ vodní tvor (na souši)

Manév. schop.: 15

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 350

6.3.2 Ajaakej

Životaschop.: 3

Útočné číslo: $(+2 + 2/+2) = 4/+3$

Obranné číslo: $(+3 + 2) = 5$

Odolnost: 9

Velikost: A

Bojovnost: 7

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 11/šelma

Vytrvalost: 8/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic
 Zkušenost: 50

6.3.3 Baziličník

Životaschop.: 3
 Útočné číslo: $(+1 + 2/+2) = 3/+2$ zuby
 Obranné číslo: $(+3 + 2) = 5$
 Odolnost: 11
 Velikost: A
 Bojovnost: 8
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 8/plaz (na zemi)
 13/okřídlenec (ve vzduchu)

Manév. schop.: 13
 Vytrvalost: 11/plaz
 Inteligence: 1
 Poklady: kostěná korunka za 20 zl
 Zkušenost: 60

6.3.4 Bílý jelen

Životaschop.: 4
 Útočné číslo: $(+2 + 2/+2) = 4/+4$
 Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$
 Odolnost: 8
 Velikost: C
 Bojovnost: 2
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 21/zvíře
 Vytrvalost: 17/zvíře
 Inteligence: 1
 Poklady: kůže za 100 zl
 Zkušenost: 60

6.3.5 Bílý orel

Životaschop.: 3
 Útočné číslo: $(+2 + 3/+2) = 5/+2$ (spáry) +
 $(+2 + 3/+3) = 5/+3$ (zobák)
 Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$
 Odolnost: 8
 Velikost: C
 Bojovnost: 6
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi)
 23/okřídlenec (ve vzduchu)
 Vytrvalost: 13/okřídlenec
 Inteligence: 1
 Poklady: nic

Zkušenost: 200

6.3.5 Hlubinný démon

Životaschop.: 5

Útočné číslo: $(+4 + 4/+3) = 8/+3$ tlama

Obranné číslo: $(-1 + 2) = 1$

Odolnost: 21

Velikost: B

Bojovnost: 9

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 10/vodní tvor

Manév. schop.: 8

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 180

Hlubinný démon může mít některé vlastnosti (životaschopnost, síla, velikost) i mnohem větší. Zde uvedené vlastnosti odpovídají zhruba dvacetiletému jedinci.

6.3.6 Kóá

Životaschop.: 7

Útočné číslo: $(+6 + 4/+4) = 10/+4$

Obranné číslo: $(+2 + 2) = 4$

Odolnost: 15

Velikost: C

Bojovnost: 9

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 21/šelma

Vytrvalost: 14/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 250

Ochočení: 10

6.3.7 Kočka Lienova

Životaschop.: 2

Útočné číslo: $(+1 + 3/+2) = 4/+2$ drápy +
 $(-1 + 2/+3) = 1/+3$ tlama

Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 8

Velikost: A

Bojovnost: 5

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 17/šelma

Vytrvalost: 11/šelma

Intelligence: 1

Poklady: kůže 40 zl

Zkušenost: 80

6.3.8 Kočkodan šušraka

Životaschop.: $2 + 2$
 Útočné číslo: $(+2 + 3/-1) = 5/-1$
 Obranné číslo: $(+5 + 0) = 5$
 Odolnost: 10
 Velikost: A
 Bojovnost: 10
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 19/zvíře
 Vytrvalost: 12/zvíře
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 80

6.3.9 Krvesajný netopýr

Viz Zmutování netopýři (ČT).

6.3.10 Lántá

Životaschop.: 1
 Útočné číslo: $(-3 + 2/+2) = 0/+2$
 Obranné číslo: $(+4 + 0) = 4$
 Odolnost: 9
 Velikost: A
 Bojovnost: 2
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 17/okřídlenec (ve vzduchu)
 1/okřídlenec (na zemi)
 Manév. schop.: 16
 Vytrvalost: 15/okřídlenec
 Inteligence: 1
 Poklady: kůže 30 zl
 Zkušenost: 10

6.3.11 Mahrún

Životaschop.: 7
 Útočné číslo: $(+5 + 4/+4) = 9/+4$
 Obranné číslo: $(+0 + 3) = 3$
 Odolnost: 18
 Velikost: C
 Bojovnost: 12
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 18/zvíře
 Vytrvalost: 16/zvíře
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 450

6.3.12 Medvěd širpha

Životaschop.: 5

Útočné číslo: $(+3 + 3/+1) = 6/+1$ (drápy) +
 $(+3 + 4/+1) = +7/+1$ (tlama)Obranné číslo: $(+1 + 3) = 4$

Odolnost: 15

Velikost: B

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 16/šelma

Vytrvalost: 12/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 180

6.3.13 Mlok oguno

Životaschop.: 3 + 1

Útočné číslo: $(+1 + 1/-2) = 2/-1$ (zuby)
 $(-1 + 2) = 1$ (jed) + zvl.Obranné číslo: $(-1 + 1) = 0$

Odolnost: 11

Velikost: B

Bojovnost: 3

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 6/plaz (na zemi)
11/vodní tvor (ve vodě)

Manév. schop.: 8

Vytrvalost: 10/zvíře

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 20

Zvláštní útok: jed s nebezpečností 5, silou 2-13/4-24 a trváním 2 kola/2 kola. Působí při styku s pokožkou mloka nebo jej může mlok oguno plivnout až do vzdálenosti 5 m.

6.3.14 Mravenci tuburu

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: 0

Obranné číslo: $(+1 + 0) = 0$

Odolnost: 4

Velikost: A0

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 5/plaz

Vytrvalost: 6/plaz

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 1

6.3.15 Naupiti

Životaschop.: 3

Útočné číslo: $(-1 + 2/+2) = 1/+2$ (drápy)

Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 10

Velikost: A

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 7/zvíře (na zemi)
13/vodní tvor (ve vodě)

Manév. schop.: 15

Vytrvalost: 10/zvíře

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 50

6.3.16 Rudžumburi

Životaschop.: 3

Útočné číslo: $(-2 + 1/-3) = 0/-3$

Obranné číslo: $(-4 + 10) = 6$

Odolnost: 14

Velikost: A

Bojovnost: 2

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 5/plaz

Vytrvalost: 12/plaz

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 40

6.3.17 Skalní lev

Životaschop.: 10

Útočné číslo: $(+7 + 5/+3) = 12/+3$ (drápy) +
 $(+7 + 5/+5) = 11/+5$ (tlama)

Obranné číslo: $(+3 + 3) = 6$

Odolnost: 17

Velikost: C

Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 16/šelma

Vytrvalost: 14/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 725

6.3.18 Sněžný sysel

Životaschop.: 1 – 2 životy

Útočné číslo: 0 (zuby)

Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 4

Velikost: A0

Bojovnost: 6

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 8/zvíře

Vytrvalost: 5/zvíře

Intelligence: 1

Poklady: kůže za 1 zl

Zkušenost: 1

6.3.19 Stepní antilopa

Životaschop.: 3

Útočné číslo: $(+1 + 2/+1) = 3/+1$ (kopyta) $(+1 + 3/+3) = 4/+3$ (rohy)Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 9

Velikost: B

Bojovnost: 3

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 19/zvíře

Vytrvalost: 16/zvíře

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 40

6.3.20 Stříbrný tygr

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+6 + 6/+2) = 12/+2$ (drápy) + $(+6 + 5/+4) = 11/+4$ (tlama)Obranné číslo: $(+3 + 3) = 6$

Odolnost: 15

Velikost: C

Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 17/šelma

Vytrvalost: 12/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 620

6.3.21 Ungaar

Životaschop.: 15

Útočné číslo: $(+10 + 5/+8) = 15/+8$

Obranné číslo: $(-3 + 8) = 5$
 Odolnost: 26
 Velikost: D
 Bojovnost: 4
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 14/zvíře
 Vytrvalost: 25/zvíře
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 750

6.4 Cizí postavy

Acea Chudá

Člověk, žena, žádné povolání, 7. úroveň

Aeneta z Iváně

Člověk, žena, bojovník, 9. úroveň

Afar Nur Chaat

Člověk, muž, žádné povolání, 5. úroveň

Agariga

Člověk, muž, šermíř, 10. úroveň

Agunágh

Hevren (skřet), muž, šermíř, 25. úroveň

Alejandro

Hevren, muž, bojovník, 34. úroveň, červený drak

Alonso Alvero

Hevren, muž, šaman, 26. úroveň

Alvenáro Alvero

Hevren, muž, bojovník, 20. úroveň

Andhéra

Člověk (Arvedan), muž, šermíř, 35. úroveň, fialový drak

Anghelfar Trongulmar

Trpaslík, žena, bojovník, 13. úroveň

Angušar Tarinaj

Člověk, muž, theurg, 29. úroveň

Aragáš

Člověk (skřet), muž, bojovník, 18. úroveň

Ašwa

Člověk, žena, chodec, 32. úroveň, hnědý drak

Azkapasuna

Hevren, muž, sicco, 23. úroveň

Aznar Muzurak

Hevren, muž, šermíř, 18. úroveň

Balteor er Hanivar

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 36. úroveň, černý drak

Berija Krvavá

Barbar, žena, čaroděj, 24. úroveň

Beršagr

Člověk (skřet), muž, bojovník, 14. úroveň

Bhánja

Člověk, muž, sicco, 10. úroveň

Bhurga

Barbar (skřet), muž, chodec, 22. úroveň

Bijatriga

Hevren, muž, šermíř, 12. úroveň

Bražidar Oplacný

Barbar, muž, šermíř, 14. úroveň

Damtu

Elf, muž, čaroděj, 27. úroveň

Daval

Člověk, muž, bojovník, 21. úroveň

Dijan

Barbar, muž, bojovník, 13. úroveň

Dršgura

Člověk (skřet), muž, bojovník, 24. úroveň

Duul am Chaan

Člověk, muž, sicco, 14. úroveň

Dzivin Starša

Člověk, muž, šermíř, 18. úroveň

Ejša

Člověk, žena, mág, 32. úroveň

Erevadir

Člověk, muž, schopnosti lupiče a sicca na 31. úroveň

Eresmira Hlesná

Člověk, žena, čaroděj, 29. úroveň

Erfáš

Trpaslík (skřet), theurg, 21. úroveň

Ešanar

Člověk, muž, schopnosti kněze (Sarapis) na 26. úrovni a chodce na 10. úrovni

Faggard

Trpaslík (skřet), bojovník, 23. úroveň

Gajnda

Člověk, muž, sicco, 18. úroveň

Gazaš

Člověk, muž, schopnosti lupiče na 23. úrovni a sicca na 17. úrovni

Glugúš

Trpaslík (skřet), muž, mág, 30. úroveň

Goran Bouřka

Člověk, muž, druid, 19. úroveň

Guaryza

Hevren, muž, šermíř, 17. úroveň

Hamaar Hakaavar

Člověk, muž, schopnosti zloděje na 5. úrovni a druida na 9. úrovni

Harahal

Člověk, muž, kněz (Aurion), 29. úroveň

Hartog

Trpaslík (skřet), muž, sicco, 12. úroveň

Helborg Drtilam

Trpaslík, muž, bojovník, 25. úroveň

Hilva

Elf, žena, kněz (Sirril), 26. úroveň

Hvězdoslav z Lokýtku

Člověk, muž, bojovník, 16. úroveň

Inkúrja

Barbar, muž, hraničář (kantam), 29. úroveň

Išváradata

Člověk, muž, kněz (Šin), 29. úroveň

Jaar Nadar

Člověk, muž, druid, 15. úroveň

Jasmín Vrána

Člověk, muž, druid, 25. úroveň

Jelzena Hybská

Člověk, žena, šermíř, 14. úroveň

Jigřík Oumelský

Člověk, muž, šermíř, 14. úroveň

Kasindro Vlčí hlava

Hevren, muž, šaman, 21. úroveň

Kargaš

Trpaslík (skřet), muž, mág, 27. úroveň

Kolimil

Člověk, muž, kněz (Tarfein), 25. úroveň

Kuanga

Elf, žena, čaroděj, 36. úroveň, modrý drak

Kurulčiklar

Člověk, muž, šaman, 15. úroveň

Kyzgul

Elf (skřet), muž, mág, 32. úroveň

Lubica Žiza

Člověk, žena, kněz (Estel), 22. úroveň

Marin Šoltys

Člověk, muž, šermíř, 9. úroveň

Mungaphalí Usměvavá

Člověk, žena, sicco, 19. úroveň

Namiera Sandre

Hevren, žena, bojovník, 30. úroveň, červený drak

Omona zvaná Mráz

Člověk, žena, sicco, 22. úroveň

Omšej

Člověk, muž, bojovník, 17. úroveň

Oškára Najašvára

Člověk, žena, kněz (Ynnar Rút), 13. úroveň

Padrik z Dubu

Člověk, muž, bojovník, 10. úroveň

Petráš Koryčický

Člověk, muž, šermíř, 16. úroveň

Pjotr Vracivin

Člověk, muž, lupič, 18. úroveň

Radowan Čerkavec

Člověk, muž, šermíř, 21. úroveň

Ramwandali

Horský elf, muž, druid, 14. úroveň

Rangrša

Člověk, žena, bojovník, 16. úroveň

Sabháš Hnarr

Barbar (skřet), muž, čaroděj, 23. úroveň

Sachel

Trpaslík, muž, kněz (Mern), 23. úroveň

Sajkšá

Člověk, žena, sicco, 26. úroveň

Sandhyja

Člověk, žena, čaroděj, 15. úroveň

Sapakša

Člověk, muž, sicco, 35. úroveň, zelený drak

Šuua Kuštura

Člověk, muž, kněz (Ndangawa), 31. úroveň

Tamášer

Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

Tára

Barbar, žena, bojovník, 12. úroveň

Tarim Jašňák

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

Tiago Nabuloš

Hevren, muž, chodec, 18. úroveň

Ukášana

Člověk, muž, čaroděj, 35. úroveň, červený drak

Ukindu

Lesní elf, muž, šermíř, 19. úroveň

Ulcen

Hevren, muž, šaman, 9. úroveň

Vála Krastěj

Člověk, muž, sicco, 7. úroveň

Vesmir Čajtovič

Člověk, muž, chodec, 13. úroveň

Viarenika Taplová

Člověk, žena, šermíř, 11. úroveň

V'išar

Člověk (Nunmejec), muž, lovec přízraků, 23. úroveň

Vranec Oumelský

Člověk, muž, šermíř, 14. úroveň

Vúrgur

Člověk (skřet), muž, mág, 24. úroveň

Wajagamara

Horský elf, žena, schopnosti druida a chodce na 7. úrovni

Xulvína

Člověk, žena, theurg, 25. úroveň

Zaza

Ork, muž, šermíř, 12. úroveň

Zéva

Barbar, žena, hraničář (kantam), 33. úroveň