

A.1 Změny v pravidlech

A.1.1 Skřeti

Nelze se divit, jestli mnoha z vás připadali asterionští skřeti opravdu hodně mocní a prakticky neporazitelní. Do bestiáře v aplikaci pravidel jsme totiž zapomněli uvést jednu zásadní informaci, a to jak vypadá normální běžný skřet. Popsané postavy jsou skřeti kapitáni, výjimeční jedinci, kteří buďto vedou v boji Kharovy či Zylovy armády nebo jsou pověřováni důležitými a komplikovanými samostatnými úkoly.

Skřeti běžně vznikají přeměnou z normálního člověka či zástupce jiné rasy, jak je uvedeno v kapitole o Řádu světa. V pravidlech se to promítne tak, že se jim všechny vlastnosti zvednou o dva stupně. Schopnosti i počet životů se jim počítají, jakoby byli o úroveň výš. Nejčastěji bude tudíž mít skřet vlastnosti dobře naházeného bojovníka na druhé až čtvrté úrovni, podle získaných zkušeností. Pán jeskyně by měl se skřety nakládat spíše jako s cizími postavami než jako s příšerami.

A.1.2 Orkové

I orkové jsou poněkud silnější než jsme zamýšleli a jsou tak až příliš nebezpečnými soupeři. Naším záměrem sice bylo vytvořit svět, kde se nedají zdaleka všechny problémy řešit bezmyšlenkovitým bojem a nemálo hráčů asi bylo překvapeno, když jejich postavy naběhly na ty slabé, opovrhované orky, a potom měly potíže vůbec s ústupem do bezpečí. Každopádně v tomto případě (a možná i jiných) jsme to trochu přehnali, konkrétní čísla se doplňovala až po skončení testování.

Vlastnosti uvedené v aplikaci pravidel považujte za maxima, která se mezi orky vyskytují jen občas a opravdu jen výjimečně všechna naráz. Obratnost +3 budou mít třeba orčí střelci, uvedené útočné číslo velitelé, inteligenci 12 (a semtam třeba vyšší) potom jen šamani.

Průměrný orčí bojovník bude mít tyto charakteristiky (ostatní zůstávají stejné):

Životaschopnost: 2

Útočné číslo: -1 + síla zbraně

Obranné číslo: +2 + zbroj (většinou kožená)

Odolnost: 11

Pohyblivost: 10 / humanoid

Intelligence: 9

Zkušenosti: 55