Drací Hlídka

Asterion

APLIKACE PRAVIDEL PRO DRAČÍ HLÍDKU 1.1

VYPRAVĚČ

JAN „TATAMAT“ BURŠÍK

MILOSLAV „MILOSH“ ZAORAL

06/2025

ÚVOD

Vážený vypravěči,

právě jsi otevřel druhý ze sešitů aplikace pravidel Dračí Hlídky (DH) pro Asterion.

V tomto sešitu najdeš informace pro vypravěče, to jest tato témata:

- Povolání cizích postav
- Nekromancie
- Obecné informace o myšlenkových bytostech
- Stínový svět
- Organizace
- Cizí postavy
- Bestiář myšlenkových bytostí

Aplikace zahrnuje tyto moduly Asterionu:

- Čas temna (resp. Hlavní modul + Dálavy, volně dostupné na https://hlavnimodul.asterionrpg.cz a https://dalavy.asterionrpg.cz/)
- Nemrtví a světlonoši
- Sedmý živel
- Písky proroctví
- Vzestup temných bohů
- Z hlubin zelené a modré
- Zlatá pavučina
- Obloha z listí a drahokamů
- Falešná apokalypsa
- Za závojem stínů
- Rukověť dobrodruha
- Krajiny za obzorem: Stíny jihu
- Krajiny za obzorem II: Hranice šílenství (Sarindarské výsostné vody)

Řadu materiálů k těmto modulům najdeš na stránkách Asterionu (https://asterionrpg.cz). Jsou zde mapy, dobrodružství, povídky, informace o vydaných knihách z prostředí Asterionu a spousta dalšího.

Pro aplikaci byla použita pravidla Dračí hlídky PPZ 1.1 a PPP 1.1.

Předpokládáme, že tato aplikace bude průběžně aktualizována dle připomínek hráčů, které budeme sbírat (a diskutovat o nich) na Discordu Dračí Hlídky. Případné novější verze aplikace poznáš podle data ve spodní části titulní strany a najdeš je na Discordu Dračí Hlídky a na portálu Na Hlídce https://nahlidce.cz

POVOLÁNÍ CIZÍCH POSTAV

PSIONIK

Detailně je psionik popsán v modulu **Falešná apokalypsa.**

Zde shrneme zásadní znaky, kterými se psionici vyznačují:

- Psionika je vrozeným nadáním, které je možné rozvíjet, ale není možné se mu naučit, pokud jej postava nemá.
- Výraznými znaky osob s psionickým nadáním jsou zrzavé vlasy, světlá pokožka a sklony k melancholii.
- Kromě (poměrně vzácných) samouků, které svoji vrozenou schopnost rozvíjeli pomalu v průběhu života, jsou prakticky všichni psionici výsledkem výcvikového systému Zvina (Zantura Modrého).
- Všichni tito psionici pracují pro Zvina buď přímo (špionáž, odstraňování protivníků a podobně), nebo nepřímo (nabízení služeb jako alternativu ke službám kouzelníků, zkoumání síly kouzelnických škol).
- Všichni mají v mozku dva hypnotické příkazy, o nichž nevědí a které, nezávisle na jejich vůli, je přimějí plnit uložený rozkaz.

Pro zformování cizí postavy psionika budou platit tato pravidla:

- Postava může být běžně na 1.-24. úrovni s tím, že na 1. úrovni je přirozený psionik, který svoje schopnosti ještě nezačal rozvíjet, po absolvování prvotního výcviku by měl být podle nadání na 4.-6. úrovni, dobří agenti budou okolo 9.-15. úrovně. Na 24. úrovni je pouze Zantur a podobně znalí jedinci.
- Dominantní atributy (+3 ke stupni) budou INT a CHAR
- Atributy i počet životů určíme běžným způsobem.
- Počáteční dovedností bude Vůle (CHAR), a to na běžně stupni +3 až +7 dle míry vrozeného nadání (výjimečně i více). Případné ostatní dovednosti jsou dle původu na uvážení vypravěče.
- Při postupu je schopen psionik zvýšit Vůli i o dva stupně.
- Při postupu získá psionik 3x úroveň dovednostních bodů. Vždy si za ně zvýší úroveň Vůle, pokud něco zbývá, potom do ostatních dovedností (případně do druhého stupně Vůle dle ctižádosti a zaměření CP).
- Pro svoje schopnosti bude využívat **Psychickou energii** (nemá nic společného s magenergií). Její počet určíme z tabulky Kouzelníka.
- Psychická energie se dobíjí spánkem (jedna osmina za každou hodinu spánku) nebo odpočinkem (jedna desetina za každou hodinu).
- Kovové brnění rozptyluje koncentraci psionika. Ten bude mít postih na Vůli ve výši KZ zbroje.
- Psionické schopnosti se používají pouze koncentrací mysli, bez gest a slov. Obvykle je k nim třeba soustředění, s postihem -5 lze při nich provádět i jednoduchou činnost (chůze, jednoduchý hovor atd.).

Dále uvedeme schopnosti psionika. Některé budou vrozené (dle volby vypravěče), potom by měl psionik získat za každý postup jednu (až do vyčerpání).

Všechny schopnosti psioniků působí pouze na myslící tvory (INT 2 a více) z Přírodní úrovně. Jsou tedy zcela neúčinné proti nemyslícím tvorům, zvířatům, nemrtvým a myšlenkovým bytostem.

Schopnosti psionika se dělí na **základní** a **pokročilé** (které si psionik může vzít až po ovládnutí všech základních).

Psionik může v jednu chvíli používat více svých schopností (nebo jednu vícekrát), ale za každou další má postih -1 k hodům na Vůli.

Základní schopnosti jsou:

VYCÍTĚNÍ OSOBY

Cena: 2 (vyvolání), 1 za směnu (udržení)
Vyvolání: 1 směna

Psionik je schopen vycítit přítomnost osoby, s níž se již dříve setkal, bude vědět směr a vzdálenost.

Musí uspět v pasti Vůle (CHAR) vs X, kde X je stupeň Vůle osoby + CHAR osoby + 1 za

každých 100 metrů vzdálenosti. Pokud by se osoba snažila před psionikem aktivně skrýt, past se zvýší ještě o její hod k10. Směr a vzdálenost je schopen následně udržovat (bez dalších hodů) dle svého přání. Pokud psionik neuspěje, osoba ucítí, jako by po její mysli někdo pátral.

VYCÍTĚNÍ EMOCÍ

Cena: 1 za osobu
Vyvolání: 3 kola

Psionik dokáže vycítit emoce osob, které vidí. V případě, že je osob více, dokáže tak určit i vzájemné vztahy ve skupině.

Osoby si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs stupeň Vůle psionika + CHAR psionika. Pokud neuspějí, psionik jejich emoce vycítí.

MOTIVACE OSOB

Cena: 2 za osobu
Vyvolání: 2 kola

Psionik dokáže na vybrané osoby použít dovednost *Přesvědčování* (PPZ str. 125), použije však svoji Vůli (CHAR).

PSYCHICKÝ ÚDER

Cena: 5
Vyvolání: 1 kolo

Zraní cíl v dosahu 20 metrů, který psionik vidí, psychickým úderem za 1k10 životů.

OVLIVNĚNÍ OSOB

Cena: 3 za osobu
Vyvolání: 2 kola

Psionik dokáže na vybrané osoby použít dovednost *Odvedení pozornosti* (PPZ str. 130), *Splynutí s davem* nebo *Získání důvěry* (obojí PPZ str. 133), použije však svoji Vůli (CHAR).

Pokročilé schopnosti jsou:

VYCÍTĚNÍ LŽI

Cena: 1 za směnu
Vyvolání: 2 kola

Kdokoliv, kdo s psionikem mluví, si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs stupeň Vůle psionika + CHAR psionika. Pokud neuspěje, psionik vždy ví, co je pravda a kdy mu osoba lže.

NEPROSTUPNOST MYSLI

Psionik získá bonus +5 k obranným hodům na Vůli (tj. někdo se snaží do jeho mysli dostat, působit na ni nebo na ni zaútočit).

Psychické údery způsobují pouze poloviční zranění.

VRAŽEDNÁ MYSL

Psionik získá bonus +5 k útočným hodům na Vůli (tj. snaží se proniknout do cizí mysli nebo na ni zaútočit).

VYCÍTĚNÍ NEBEZPEČÍ

Cena: 1 za směnu
Vyvolání: 2 kola

Pokud se kdokoliv chystá psionika napadnout, hází si proti pasti Vůle (CHAR) vs stupeň Vůle psionika + CHAR psionika. Pokud neuspěje, psionik cítí způsob zamýšleného útoku (osobu, vzdálenost, zbraň či kouzlo atd.).

OCHRANA PROTI PRONIKNUTÍ

Pokud kdokoliv zkouší proniknout do psionikovy mysli magií či prosbou, založenou na hodu Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR), potom ten, kdo prohraje, je navíc zraněn za 1k6 životů za každý bod rozdílu *(tj. např. při rozdílu 5 je zraněn za 5k6 životů)*.

VYTĚSNĚNÍ MAGENERGIE

Tímto výcvikem získává psionik rezistenci vůči magii, jejímž je cílem – zranění je poloviční, kouzla v polovině případů selžou. Neúčinkuje na plošná zraňující kouzla.

Zároveň z psionika není možné čerpat magenergii. Naopak, kouzelník, který to zkusí, si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) psionika. V případě neúspěchu ztrácí dvakrát tolik magů, kolik byl rozdíl hodů, nemá-li, ztrácí životy.

ZOSTŘENÍ SMYSLŮ

Postřeh a Reflex psionika se posunou o 5 stupňů výše. Psionik získá také bonus +2 k hodům na Vůli.

OVLÁDÁNÍ TĚLA MYSLÍ

Cena: 1 za směnu

Vyvolání: 1 kolo

Psionik si zvolí dovednost nebo atribut. Po dobu trvání schopnosti může místo stupně této dovednosti použít hodnotu dle svojí volby až do stupně svojí Vůle. Pokud však použije více, než o 5, než je stupeň dovednosti, je zraněn za 1 život za každých načatých 5 bodů při každém použití *(např, má-li Atletiku +1 a použije místo ní Vůli +12, je zraněn za 2 životy při každém hodu)*. Případně může místo SIL / OBR / ODO použít svoji CHAR.

ZRYCHLENÍ REAKCÍ

Psionik získá bonus k iniciativě ve výši dvojnásobku svého CHAR.

TELEPATIE

Cena: 1 za směnu (povolená) / 2 za směnu (odposlouchávání) / 5 za směnu (nepovolená)
Vyvolání: 1 směna

Psionik dokáže používat telepatické schopnosti až do vzdálenosti tolik stovek metrů, kolik je jeho úroveň. Musí vědět, kdo je jeho cíl a kde se nalézá.

Povolená: Cíl s přenosem myšlenek souhlasí. Oba navzájem slyší své myšlenky.

Odposlouchávání: Pokud psionik uspěje v hodu Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) osoby, je schopen odposlouchávat její myšlenky. V případě neúspěchu si osoba dotyk cizí mysli uvědomí.

Nepovolená: Pokud osoba neuspěje v hodu proti pasti Vůle (CHAR) vs stupeň Vůle psionika + CHAR psionika, psionik jí vnukne informaci či myšlenku. Pokud je v souladu s jejím charakterem nebo není v přímém rozporu s osobními zkušenostmi, osoba ji přijme za svoji. Informace, která nesouhlasí s osobní zkušeností, znamená nový hod proti pasti s Výhodou +5. Myšlenka, která jde proti charakteru cíle nebo ohrožuje jeho život, znamená vždy úspěch osoby.

V případě úspěchu si osoba dotyk cizí mysli uvědomí.

PSYCHICKÝ ÚTOK

Probíhá podobně, jako čarodějův *Mentální souboj*, se dvěma důležitými odlišnostmi:

- Psionik nemusí osobu vidět. Musí však vědět, kde se nalézá (směr a vzdálenost) a musí být nejvýše 10x úroveň metrů od něj.
- Dokud se nestane, že psionik neuspěje, osoba o útoku neví (nemá tedy ani postih k akcím). Ztrátu životů i útok si uvědomí až při prvním neúspěchu, nebo tehdy, když její životy klesnou na 0 a ona se sesune k zemi (ale stále při vědomí).

ZABÍJENÍ KONCENTRACÍ

Cena: 2 za kolo
Vyvolání: 6 kol

Používá se proti cílům s větším množstvím životů, ale nižší Vůlí.

Psionik musí svoji oběť vidět a na rozdíl od ostatních schopností se musí koncentrovat – je-li vyrušen, jde o automatický neúspěch.

Psionik si každé kolo si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) osoby. V případě úspěchu sníží stupeň její Vůle o 1. Osoba útok vnímá, ale neví, odkud přichází.

Dosáhne-li Vůle osoby 0, začíná se buď dusit, nebo uposlechne libovolný telepatický rozkaz (včetně sebevražedného).

PODROBENÍ

Probíhá stejně, jako *Podrobení* čaroděje (PPP, str. 208).

SUBOTAMSKÝ MNICH

Subotamští mniši jsou z velké části bojoví mniši dle pravidel, s určitými úpravami, které popíšeme níže.

Specifikem těchto mnichů je pomalejší léčení zranění mimo klášter. Spánek i libovolné léčení mu přidá pouze polovinu obvyklého množství životů, naopak uvnitř libovolného kláštera dvojnásobek. V subotamském klášteře mu každá ze tří denních modliteb vyléčí třetinu maximálního množství životů a smaže případné dlouhodobé efekty zásahů myšlenkových bytostí nebo temné magie či proseb.

Postup mnicha je následující:

NOVIC – NÉSTAN (1.-5. úroveň)

Díky výcviku v Centru umění získává 4x úroveň dovednostních bodů. Během každého výcviku si zvyšuje Vůli, zbytek výcviku je rozprostřen mezi fyzické a duševní dovednosti. Během těchto přestupů obvykle volí schopnosti

Boží bojovník (PPZ str. 143), **Požehnané zdraví** (PPZ str. 143), **Nauka bojovníků víry** (PPZ str. 144) a **Nauka Démonologie** (PPZ str. 144).

ŘÁDNÝ MNICH – AMÁNARI (od 6. úrovně)

Zasvěcením se z něj stává Bojový mnich. Postupuje-li v subotamském klášteře soustavným výcvikem, získává 4x úroveň dovednostních bodů, jinak obvyklé množství (3x úroveň).

Naučí se všechny dvojice opačných emocí a vyvolávací emoce všech známých myšlenkových bytostí. Zná způsob boje s myšlenkovými bytostmi pomocí emocí (viz níže) a pokud uspěje, trvá efekt až do konce souboje.

Hodem Vůle (CHAR) vs Vyšší moc je schopen v případě úspěchu vycítit myšlenkové bytosti (jejich druh, počet a polohu), a to do 500 metrů bez soustředění, do 5 kilometrů s jednou směnou soustředění a nezávisle na vzdálenosti, pokud dostane popis myšlenkové bytosti od visitára.

Nenosí zbroj, ale sárí je upraveno tak, aby mělo KZ 1 a lze na něj aplikovat **Boží zbroj** (PPP str. 290).

Sart je vždy **Posvátná zbraň** (PPP str. 292), při boji s opačnou emocí (viz níže) působí jeho zásah jako dotyk holou rukou (ale myšlenková bytost si počítá plné OČ). Nad rámec pravidel si může vzít tyto schopnosti:

- **Obratné ostří** (PPZ str. 59)
- **Skřítčí bojové umění** – dává +5 k ÚČ i OČ v boji beze zbraně, k útoku lze využít OBR.
- **Mrštnost** (PPP str. 29)
- **Smysly bestie** (PPP str. 29)
- **Rytmus boje** (PPP str. 37)
- **Vytěsnění magenergie** – mnich získává rezistenci vůči magii, jejímž je cílem, tj. zranění je poloviční, kouzla v polovině případů selžou. Neúčinkuje na plošná zraňující kouzla. Zároveň z mnicha není možné čerpat magenergii. Naopak, kouzelník, který to zkusí, si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) mnicha. V případě neúspěchu ztrácí dvakrát tolik magů, kolik byl rozdíl hodů, nemá-li, ztrácí životy.

PŘEDSTAVENÝ KLÁŠTERA – VISÍTÁR (obvykle od 15. úrovně)

Zasvěcením postoupí o dvě úrovně, získá schopnosti **Avatar** (PPP str. 304) a **Jasnozřivost** (PPP str. 306).

Visítárův klíč mu umožňuje za 1 Přízeň otevřít portál do Gorových zahrad (s automatickým úspěchem, pokud v místě fungují Prosby), do Přírodní úrovně se může vrátit až o 50 metrů jinde.

Je schopen vnímat emoce tvorů a hodem Vůle (CHAR) visitára vs Vůle (CHAR) tvora odhalit jak jejich přítomnost, tak lež.

Vnímá automaticky příchod každé myšlenkové bytosti do Přírodní úrovně.

NEJVYŠŠÍ PŘEDSTAVENÝ – ASÁMAN (obvykle 22.-24. úroveň)

Díky Gorově ochraně má bonus +5 ke všem hodům ve Stínovém světě.

NEKROMACIE

NEKROMANTI

Nekromanti na Asterionu se značně odlišují od pravidel Dračí Hlídky. U jednotlivých frakcí proto uvedeme ty schopnosti, které se dají brát z pravidel, a zároveň rámcově zmíníme ty, které v pravidlech nejsou.

Nekromanti se svému zaměření věnují od 1. úrovně, ale do 5. úrovně si mohou brát schopnosti pouze z PPZ.

ANIMATICI

Jsou nejpodobnější nekromantovi z pravidel DH.

Obvykle nemají kouzelnického přítele.

Vzhledem ke zvýšené potřebě magenergie jsou u nich obvyklé schopnosti pro zvýšení jejího množství, jako *Koncentrace many* a *Citlivost na vichry many*. Povinná je schopnost *Transfer many*, pomocí níž jsou schopni doplňovat magenergii nemrtvým nebo do vazebných krystalů.

Schopnosti nekromanta z PPP lze volit bez omezení.

Oproti běžnému kouzelníkovi na stejné úrovni budou mít polovinu kouzel z oboru oživování nemrtvých (která nebudeme uvádět, neboť nemají dopad na hru), druhá polovina připadne na ostatní kouzla.

Rovněž bude mít typický animatik okolo poloviny maximálního množství magenergie (neboť doplňuje vazebný krystal).

Podle úrovně se animatici dělí takto:

- **novici** (1. - 6.): Ovládají pouze základní kouzla pro oživení kostlivce a zombie, až potom se začínají učit využití ozvěn prvků. Obvykle mají pouze jednotky nemrtvých, většinou kostlivců s nižší inteligencí.
- **akolyté** (7. - 12.): Jsou schopni oživit i ghúla, dokáží využívat jedno- a dvouozvěnová kouzla. Mívají nižší desítky nemrtvých, kteří jsou již schopni samostatně provádět složitější činnosti.
- **adepti** (13. - 18.): Jsou schopni oživit i mumii a giaba, využívají i tří- a čtyřozvěnová kouzla a mívají vyšší desítky nemrtvých. Jejich nemrtví jsou již poměrně dost samostatní.
- **mistři** (19. - 24.): Ovládají i pěti- a šestiozvěnová kouzla a experimentují s dosud neznámými kombinacemi. Jejich nemrtví mohou být i zcela samostatně fungující a mohou jich být i stovky.

SPIRITISTÉ

Ve vztahu k pravidlům DH nejde o nekromanty. Jsou to obecní kouzelníci, a to ještě poměrně zvláštní.

Více než dovednost Sesílání kouzel rozvíjí Vůli a dovednost *Průchod do Stínového světa* (viz část Hráči).

I u nich jsou obvyklé schopnosti pro koncentraci a předání magenergie: *Koncentrace many*, *Citlivost na vichry many*, *Transfer many*, ale také čarodějova schopnost *Vládce many*.

Rovněž oblíbená je čarodějova *Aura moci*.

Kouzel budou mít o třetinu méně, než běžný kouzelník na stejné úrovni. Oproti tomu budou mít kouzla, která za poměrně vysokou cenu budou dávat bonus k hodům na Vůli, popř. na zvýšení ÚČ/OČ/počtu životů ve Stínovém světě. Pokud si berou obor kouzel, je to obvykle *Vysoká* nebo *Mentální magie.*

Tato frakce vyvinula kouzelnickou schopnost, která působí stejně, jako klerikův *Astrální poutník* (viz část Hráči – klerik).

Díky kombinaci těchto schopností a dovedností jsou skutečně silným hráčem ve Stínovém světě, kterému nečiní větší problémy ani průchod do Vnějšího světa.

ZLODĚJI EMOCÍ

Někteří z nich jsou podle pravidel DH nekromanté, ale mnoho z nich může být čaroději nebo obecnými kouzelníky.

Ani u nich není dovednost Sesílání kouzel ta nejdůležitější, soustředí se na rozvoj Vůle a dovednosti Přivolání myšlenkových bytostí (viz část Hráči).

I oni potřebují značné množství magenergie, často proto budou mít schopnosti *Koncentrace many*, *Citlivost na vichry many*, *Transfer many*, *Vládce many*.

I u nich je oblíbená čarodějova *Aura moci*.

Pokud si berou obor kouzel, je to obvykle *Vysoká* nebo *Mentální magie.*

Kouzel budou mít o třetinu méně, než běžný kouzelník na stejné úrovni. Zbývající kouzla budou různé zdokonalené varianty kouzla *Sugesce* z PPZ, které jim umožňují jej seslat s větší intenzitou nebo na více tvorů zároveň.

VLÁDCI MYSLI

Mohou být nekromanty podle pravidel DH, ale v zásadě k tomu není důvod, neboť nic z jejich schopností nepotřebují.

I oni se z dovedností nejvíce soustředí na rozvoj Vůle a dovednosti *Ovládnutí myšlenkových bytostí*. Ta se odvozuje od dovednosti *Přivolání myšlenkových bytostí* a umožňuje pomocí speciálního kouzla (rituálu) hod na ovládnutí myšlenkové bytosti. Cena je stejná, doba vyvolání buď stejná (při přípravě předem, potom působí jednu směnu), nebo v kolech (při přímém sesílání). Výsledek je ovšem lepší:

- **Přehození pasti o 7 a více.** myšlenková bytost je plně ovládnuta a poslechne každý rozkaz daného Vládce mysli. V případě, že se její počet životů sníží na polovinu, hází se ještě jednou na udržení kontroly, jinak pro svého pána bez váhání položí svoji existenci v Přírodní úrovni.
- **Přehození o 1 až 6.** Ovládnutí myšlenkové bytosti bylo úspěšné a bytost bude vyvolávajícího do určité míry obdivovat a poslouchat (asi jako svého učitele). Pokusí se mu tedy splnit většinu rozumných přání a bude ochotná se i vystavit určitému nebezpečí, ale nebude riskovat svůj život.
- **Podhození pasti.** Myšlenková bytost si zachovala svobodnou vůli a uvědomuje si, že se ji Vládce mysli pokusil ovládnout. Její obvyklou reakcí je zabránit mu, aby to zkusil podruhé. Při případném dalším pokusu (i od kohokoliv jiného) má dotyčný Nevýhodu -5 k hodu.

Oblíbené schopnosti a počty kouzel budou stejné, jako u Zlodějů emocí.

UPÍŘI

Na začátku existence upíra je duše zlého mocného kouzelníka, která obvykle má značné zkušenosti se Stínovým světem (a mnohdy i s Vnějším světem). Po své smrti uprchne od Lamiusova soudu (stává se temným duchem) a snaží se dostat zpět do Přírodní úrovně dříve, než ji polapí sarífágové.

K proniknutí do Přírodní úrovně potřebuje dvě věci – otevřený průchod do Přírodní úrovně a postavu, vyzařující silně negativní emoce. Je-li toto splněno, temný duch dokáže tuto postavu napadnout stejným způsobem, jaký popisuje *Mentální souboj* (PPP str. 207) a následně *Podrobování* (PPP str. 208), s tím rozdílem, že duše postavy odchází do Stínového světa a místo ní do těla přichází temný duch – upír.

Otevření trhliny je temný duch schopen zjistit pomocí schopnosti *Zaslechnutí kouzla* a dokáže odlišit, zda se jedná o trhlinu pro vstup z Přírodní úrovně do Stínového světa, nebo opačnou. Zároveň vnímá emoce postavy, která ji vyvolává.

Existují dvě obvyklé situace, kdy je kombinace průchodu a emocí postavy splněna:

- **Neúspěch při průchodu.** Pokud libovolné povolání použije dovednost *Průchod do Stínového světa* nebo *Přivolání myšlenkových bytostí* a past podhodí o více, než 5, otevře místo toho v určitém místě Stínového světa neřízenou trhlinu, kterou lze projít do Přírodní úrovně. Trhlina není otevřena dlouho (řádově jednu směnu) a během této doby může temný duch postavu napadnout, přičemž se může od trhliny vzdálit pouze tolik metrů, kolik je jeho úroveň. Času není mnoho, a proto temní duchové obvykle číhají na místech, kde k takovému otevření dochází. Převládající emocí bývá nenávist, doprovázená plejádou dalších – hněv, frustrace, pohrdání. Nejvíce rizikovou skupinou jsou proto temné odnože povolání, které pravidelně cestují na určité místo ve Stínovém světě, obvykle jde o nepříliš schopného jedince.
- **Cílené přivolání.** K přivolání upíra lze použít dovednost *Přivolání myšlenkových bytostí*, past odpovídá úrovni temného ducha. V tomto případě bývá silně negativní emocí smrtelný strach, zoufalství a bezmoc zajatce, který se na vyvolávání nedobrovolně podílí a kterého následně upír napadne. Největším úskalím je zde povinnost znát jméno bytosti a její Vyšší

moc – takovému přivolání proto obvykle předchází hledání temného ducha ve Stínovém světě, nebo alespoň důkladný průzkum všech zlých mocných kouzelníků, kteří nedávno zemřeli a připadali by v úvahu. V případě úspěchu nemá temný duch právo volby a je vtažen do připraveného těla. Může se sice rozhodnout postavu nenapadnout, ale to by znamenalo návrat zpět do Stínového světa. Proto nabídnutou příležitost většinou využije – obzvlášť, je-li již s přivolávajícím domluvený). Nevýhodou je pro upíra to, že (kromě vztahu vůči vyvolávajícímu dle výsledku hodu) je pod kontrolou svého pána vlivem trhliny, která v malé míře zůstává stále otevřena a kdykoliv jej může vymrštit zpět do Stínového světa.

Podle času, který již upír strávil v Přírodní úrovni, se rozlišují tři stádia. Pokud je upír zabit a následně se vrací do nového těla, pokračuje tam, kde byl před cca 10 lety (tj. je o něco slabší).

Pro všechna stádia platí, že nevrhají stín a neodrážejí se v zrcadle.

VAMPÝR

Pro vampýra použij statistiky nestvůry *Upír – vampýr (mladý)* (PPP str. 248) a platí pro něj i obecné schopnosti upírů (PPP str. 244).

Oproti popisu v PPP jsou zde tyto odlišnosti:

- Neovládá schopnosti *Meč a růže*, *Zmámení* ani *Ovládání nemrtvých*.
- Není schopen se přiblížit na méně, než 2 metry k česneku, svěcené vodě ani náboženskému symbolu světlých bohů.
- Zranění při vstupu do vody (PPP str. 244) platí při libovolném překročení tekoucí vody *(např. i po mostě)*. Toto zranění neregeneruje.

Vampýr nemá své kouzelnické schopnosti.

Tato fáze trvá jednotky let (při pomoci zkušenějšího upíra) až pár desítek let (samostatně).

NIŽŠÍ UPÍR

I pro něj použijeme statistiky nestvůry *Upír – vampýr* (PPP str. 244, 248), budou na půl cesty mezi mladým a starým exemplářem.

Oproti popisu v PPP jsou zde tyto odlišnosti:

- Neovládá schopnost *Ovládání nemrtvých*.
- Pro schopnost *Meč a růže* ovládá triky válečníka z PPZ, kouzla pouze ve svém původním rozsahu.
- Na alden potřebuje krev alespoň za 24 životů, ale má již Výhodu +5 při hodu na Vůli, zda se ovládne (hází se rovněž, zda dokáže přestat).

Postupně se mu vrací kouzelnické schopnosti, které měl, až na původní úroveň.

Je již poměrně podobný živým, rozeznání (při delším kontaktu) je hod na Postřeh (INT) vs 14 nebo První pomoc (INT) vs 10.

Tato fáze trvá okolo jednoho sta let.

VYŠŠÍ UPÍR

Použijeme pro něj statistiky nestvůry *Upír – vampýr (starý)* (PPP str. 244, 248).

Oproti popisu v PPP jsou zde tyto odlišnosti:

- Pro schopnost *Meč a růže* ovládá triky válečníka a jeho specializací z PPZ i PPP.
- Na alden potřebuje krev alespoň za 36 životů.

Jeho kouzelnické schopnosti se dále rozvíjí až na 24. úroveň.

Je schopen se přeměňovat ve zvířata stejné nebo menší velikosti, přeměna ho stojí 6 bodů magenergie a není časově omezena.

Tento upír již dokáže vyvolat souboj o trhlinu, která jej drží v područí pána. Pravidla budou stejná, jako pro mentální souboj, ale životy představují sílu kontroly nad trhlinou a útočit mohou oba. Pokud upír zvítězí, je svobodný.

Je již téměř k nerozeznání podobný živým, rozeznání (při delším kontaktu) je hod na Postřeh (INT) vs 20 nebo První pomoc (INT) vs 16.

NEMRTVÍ

Kvalita nemrtvého bude záviset na tom, jak schopný animatik jej stvořil, stejně tak počet nemrtvých, které animatik ovládá.

INTELIGENCE A SMYSLY

Inteligence se může pohybovat ve velmi širokém rozmezí. Odkážeme zde na systém,

vytvořený pro pyromantovy konstrukty (PPP str. 147-148). Novici dokáží obvykle dosáhnout pouze úrovně "mob", akolyté úrovně "servant", adepti úrovně "remotron" a mistři i úrovně "artific". Ne všechny výtvory však pochopitelně budou na maximální úrovni.

Co se týká smyslů, základem je zrak (včetně vidění ve tmě) a sluch. Schopnější nekromanti doplňují schopnost vycítění živých tvorů na jednotky až desítky metrů.

KOSTLIVEC

Základní údaje pro běžnou kostru jsou uvedeny v PPZ, str. 123.

Maximální kapacita jsou 3 ozvěny – novic neumí využít žádnou, akolyta jednu, adept dvě.

ZOMBIE

Základní údaje pro běžné tělo jsou uvedeny v PPZ, str. 163.

Maximální kapacita je 6 ozvěn – novic umí využít jednu, akolyta tři, adept čtyři.

GHÚL

Základní údaje pro běžné tělo jsou uvedeny v PPZ, str. 107.

Maximální kapacita je 9 ozvěn – akolyta umí využít čtyři, adept šest.

MUMIE

Základní údaje pro běžné tělo jsou uvedeny v PPZ, str. 133.

Maximální kapacita je 12 ozvěn, adept jich umí využít 9.

GIAB

Základní údaje pro běžné tělo jsou uvedeny v PPZ, str. 107.

Maximální kapacita je 9 ozvěn – akolyta umí využít čtyři, adept šest.

Na rozdíl od ostatních nemrtvých si uchovává své vzpomínky, schopnosti a dovednosti až do takové úrovně, kolik ozvěn dokáže nekromant využít.

Nevýhodou giabů z hlediska ovladatelnosti je právě jejich duše – nemohou sice ublížit svému tvůrci, ale komukoliv jinému ano (včetně sebe).

VAZEBNÉ PŘEDMĚTY

Ke každé kategorii, uvedené v modulu, doplníme, pro jakého nejvyššího nemrtvého se dá použít a jaký nejvyšší počet ozvěn pojme:

- Železný či měděný šperk bez kamene: kostlivec, 0 ozvěn
- Železný či měděný šperk s nebroušeným kamenem: kostlivec, 1 ozvěna
- Stříbrný šperk bez kamene: zombie, 0 ozvěn
- Železný či měděný šperk s broušeným drahokamem: kostlivec, 3 ozvěny
- Stříbrný šperk s nebroušeným kamenem: zombie, 2 ozvěny
- Zlatý šperk bez kamene: ghúl, 1 ozvěna
- Stříbrný šperk s broušeným drahokamem: zombie, 4 ozvěny
- Zlatý šperk s nebroušeným kamenem: ghúl, 3 ozvěny
- Polodrahokamy: zombie, 6 ozvěn
- Zlatý šperk s broušeným drahokamem: ghúl, 5 ozvěn
- Lintirový šperk bez kamene: mumie, 2 ozvěny
- Drahokamy: ghúl, 7 ozvěn
- Garenový šperk bez kamene: mumie, 4 ozvěny
- Lintirový šperk s nebroušeným kamenem: mumie, 6 ozvěn
- Broušené drahokamy: ghúl, 9 ozvěn
- Garenový šperk s nebroušeným kamenem: mumie, 8 ozvěn
- Lintirový šperk s broušeným drahokamem: mumie, 10 ozvěn
- Garenový šperk s broušeným drahokamem: mumie, 12 ozvěn

VAZEBNÉ KRYSTALY

Pro jednotlivé vazebné krystaly uvedeme, jaké množství nemrtvých jsou schopny ovládat. Kostlivec se počítá za 1 bod, zombie za 2, ghúl za 3, mumie za 4. K tomu se připočítává počet ozvěn, které každý nemrtvý má:

- Ametyst: 2

- Topaz: 4
- Akvamarín: 8
- Opál: 15
- Rubín: 30
- Smaragd: 60
- Safír: 100
- Diamant: 200
- Agiaron: 300

Vazebné krystaly, upravené v silném magickém poli, mohou mít až dvojnásobnou kapacitu.

OZVĚNY PRVKŮ

Jednoozvěnová kouzla:

- **oheň:** stupeň síly je vyšší o 2
- **voda:** počet životů se zvýší o 10
- **země:** +2 z ZO
- **vzduch:** stupeň obratnosti je vyšší o 2

Dvouozvěnová kouzla:

- **oheň + obrácená polarita:** rezistence vůči zranění ohněm (ne blesky)
- **voda + obrácená polarita:** rezistence vůči zranění vodou a mrazem
- **země + obrácená polarita:** rezistence vůči zranění zemí
- **vzduch + obrácená polarita:** rezistence vůči zranění vzduchem a blesky
- **oheň + země:** při zásahu dodatečné zranění ohněm za 1k6 životů, nesmí bojovat zbraní
- **oheň + vzduch:** při zásahu dodatečné zranění blesky za 1k6 životů, nesmí bojovat zbraní
- **voda + země:** při zásahu jed Výdrž (ODO) vs 8, při neúspěchu zranění po dvě kola za 1k6 životů, nesmí bojovat zbraní
- **voda + vzduch:** při zásahu dodatečné zranění kyselinou za 1k6 životů, nesmí bojovat zbraní

Tříozvěnová kouzla:

- **oheň + země + obrácená polarita:** ohnivý dech do 10 metrů, past Reflex (OBR) vs 10, zranění za 2k6 životů při neúspěchu, 1x za 3 kola
- **oheň + vzduch + obrácená polarita:** blesk za 1k6 životů do 20 metrů, 1x za 3 kola
- **voda + země + obrácená polarita:** plivnutí oslepujícího jedu na 5 metrů 1x za 3 kola, past Reflex (OBR) vs 10, v případě neúspěchu past Výdrž (ODO) vs 12, v případě neúspěchu oslepení na 10 kol, v případě úspěchu postih -3 k pohybovým akcím na 5 kol
- **voda + vzduch + obrácená polarita:** ledový dech do 10 sáhů, past Reflex (OBR) vs 10, zranění za 2k6 životů při neúspěchu, 1x za 3 kola
- **oheň + voda + spojení protikladů:** nemrtvý má o 1 útok a obranu za kolo navíc a pohyblivost o polovinu vyšší
- **země + vzduch + spojení protikladů:** Při zásahu past Vůle (CHAR) vs 8, při neúspěchu paralýza na 2 kola

Čtyřozvěnová kouzla:

- **oheň + voda + spojení protikladů + obrácená polarita:** každý zásah sníží stupeň obratnosti zasaženého o 2, odezní po 24 hodinách
- **země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita:** každý zásah sníží stupeň síly zasaženého o 2, odezní po 24 hodinách
- **oheň + země + vzduch + spojení protikladů:** nemrtvý se dokáže 1x za 3 kola teleportovat do vzdálenosti 20 metrů na místo, kde již byl
- **oheň + země + voda + spojení protikladů:** Cíle v dosahu 10 metrů si hází proti pasti Vůle (CHAR) nebo Výdrž (ODO) vs 10. V případě neúspěchu se postavy dávají na útěk po dobu alespoň 5 kol, nebo mají Nevýhodu -5 k boji.
- **voda + země + vzduch + spojení protikladů:** zásah znamená nakažení smrtelnou chorobou, past je Výdrž (ODO) vs 13, v případě neúspěchu ztrácí následující den 1k6 životů, další den 2k6, další 3k6 a tak dále, dokud není všechno zranění i choroba magicky vyléčena nebo postava nezemře.

- **voda + oheň + vzduch + spojení protikladů:** Nemrtvý je schopen létat, musí být vybaven křídly.

Pětiozvěnová kouzla:

- **oheň + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita:** nemrtvý má magický štít, který mu dává Výhodu +5 při střeleckém útoku, zranění výbuchem je poloviční
- **oheň + země + voda + spojení protikladů + obrácená polarita:** nemrtvý je 3x denně schopen se na 1 směnu zneviditelnit (funguje stejně, jako kouzlo *Neviditelnost*)
- **voda + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita:** v okolí 20 metrů od nemrtvého nejsou slyšet žádné zvuky ani slova. Kouzelník zde má postih pro kouzlení beze slov.
- **voda + oheň + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita:** nemrtví je imunní vůči nemagickým zbraním
- **oheň + voda + země + vzduch + spojení protikladů:** nemrtvý regeneruje rychlostí 3 životy za kolo

Šestiozvěnová kouzla:

- **Oheň + voda + země + vzduch + spojení protikladů + obrácená polarita:** každý zásah nemrtvého způsobuje snížení úrovně o 1, nesmí bojovat zbraní.

Ve službách mistrů lze ovšem najít i nemrtvé s experimentálními kouzly, která zde nejsou uvedena.

MYŠLENKOVÉ BYTOSTI

PŘIVOLÁNÍ DO PŘÍRODNÍ ÚROVNĚ

NÁHODNÉ

Myšlenkové bytosti mohou být do Přírodní úrovně přivolány náhodně. Každá emoce inteligentního tvora vytváří mírné narušení Přírodní úrovně, které ji přibližuje oblasti s danou emocí v Stínovém světě. Je-li tato emoce dostatečně silná (nebo ji najednou pociťuje více tvorů), vytvoří se na velmi krátký okamžik trhlina ve Stříbrném závoji, která neumožňuje tvorům z Přírodní úrovně projít do Stínového světa, ovšem umožňuje projít myšlenkovým bytostem do Přírodní úrovně. V tu chvíli může Správce dané oblasti Stínového světa rozhodnout o vyslání myšlenkové bytosti do Přírodní úrovně.

Množství tvorů a intenzita emoce ovlivňuje, jak silná myšlenková bytost se do trhliny vejde:

- Pro **slabé** myšlenkové bytosti (úroveň **1-3**) dostačují jednotky tvorů s touto emocí, případně i jeden s výraznou či koncentrovanou emocí. Takoví tvorové se do Přírodní úrovně náhodně dostávají poměrně často.
- Pro **středně silné** myšlenkové bytosti (úroveň **4-6**) jsou nutné desítky tvorů s touto emocí. To už se většinou stává pouze při větších událostech.
- Pro **silné** myšlenkové bytosti (úroveň **7-10**) jsou nutné stovky tvorů s touto emocí. Takové okamžiky jsou poměrně řídké, většinou jde o bitvy nebo živelné pohromy.
- Pro **velmi silné** myšlenkové bytosti (úroveň **10-15**) jsou nutné tisíce tvorů s touto emocí. Takové situace nastávají výjimečně.
- Pro **epické** myšlenkové bytosti (úroveň **16 a více**) jsou potřeba desítky až stovky tisíc tvorů s touto emocí. Takové situace prakticky nenastávají a lze proto říci, že tvorové této síly skrze náhodné působení emocí do Přírodní úrovně nepřicházejí.

Druhou možností je narušení reality v daném místě úmyslně (např. v Novém Amiru) nebo náhodně (živelná pohroma s uvolněním velkého množství magenergie). Tehdy může do Přírodní úrovně vstoupit i větší množství libovolně silných myšlenkových bytostí, obvykle s podobou vyvolávací emocí.

CÍLENÉ

Cílené vyvolávání myšlenkových bytostí je popsáno v části pro hráče.

BOJ S MYŠLENKOVOU BYTOSTÍ

OBVYKLÝ

Probíhá tak, jak jsou postavy zvyklé – zbraněmi, kouzly, prosbami a podobně. Pozor ovšem na to, že **myšlenkové bytosti vnímají tvory z Přírodní úrovně skrze emoce.** Jsou proti nim proto neúčinné "zneviditelňující" triky typu *Kamufláž*, *Schování ve stínu* či *Neviditelnost*. Stále však funguje klerikovo *Ošálení temnoty*, které zamaskuje emoce tvora.

EMOCE

Použití emocí v boji s myšlenkovou bytostí může být **maskující** nebo **zraňující** – až na výjimky lze současně použít pouze jeden z nich. V obou případech příprava trvá tři kola a potom si tvor hází na past Vůle (CHAR) vs Vyšší moc myšlenkové bytosti. Postavy bez speciálního výcviku úspěch ověřují jednou za tři kola. Postavy se speciálním výcvikem se o úspěch mohou pokoušet každá tři kola, ale pokud uspějí, efekt trvá déle (délka je uvedena u konkrétního výcviku).

- **Maskující:** Tvor se snaží před myšlenkovou bytostí skrýt své emoce. V případě úspěchu je pro tuto myšlenkovou bytost neviditelný. Pro boj má bonus +5 k ÚČ i OČ, vždy útočí jako první a myšlenková bytost mu může útok pouze vrátit (vnímá jeho polohu ve chvíli útoku).
- **Zraňující:** Tvor se snaží vyvolat emoci opačnou k vyvolávací emoci bytosti v dostatečné intenzitě, aby ji zranila. Hráč musí oznámit, která emoce to je (při špatném výběru je automatický neúspěch). V případě úspěchu je myšlenková bytost při kontaktu s tělem tvora zraněna za tolik životů, kolik je stupeň Vůle tvora. Toho lze dosáhnout dvěma způsoby:
  - Tvor je zraněn myšlenkovou bytostí (fyzickým útokem).

- Tvor se dotkne myšlenkové bytosti holou rukou nebo nohou. Myšlenkové bytosti se do OČ nepočítá kvalita zbroje a útočník může použít OBR místo SIL.

Dvojice opačných emocí (pro účely tohoto pravidla) jsou:

Smutek – Radost

Strach – Štěstí

Hněv – Spokojenost

Zklamání – Důvěra

Frustrace – Euforie

Závist – Vděčnost

Žárlivost – Touha

Bezmoc – Sebedůvěra

Znechucení – Pobavení

Zoufalství – Naděje

Stud – Hrdost

Vina – Nadšení

Osamělost – Melancholie

Ponížení – Pokora

Rozhořčení – Klid

Nenávist – Láska

Odpor – Okouzlení

Pohrdání – Úcta

Nezájem – Zvědavost

Údiv / Překvapení – Nostalgie

Nejistota – Vzrušení

Napětí – Úleva

Rozpolcenost – Soustředěnost

STÍNOVÝ SVĚT

Níže popíšeme základní pravidla pro fungování ve Stínovém světě.

VŮLE

Tato dovednost a atribut CHAR je to hlavní, co rozhoduje o síle a moci postavy ve Stínovém světě. Postava má ÚČ, ZO i OČ ve výši své Vůle. Má sedmkrát tolik životů, kolik je její stupeň Vůle. Zranění zároveň snižuje Vůli – za každých 7 životů zranění se stupeň Vůle sníží o 1.

Postava se může rozhodnout zaplatit za nějakou službu Vůlí – v takovém případě se jí sníží stupeň Vůle, ale neztrácí životy.

VZHLED

Postavy si zachovávají svoji rasu a zůstávají jim kouzelné předměty. Jinak mají na sobě pouze šedý splývavý šat.

SCHOPNOSTI

Všechny schopnosti a dovednosti, které působí na tělo postav, jsou neúčinné. Fungují nicméně prosby i magie kromě léčení. Pokud schopnost či dovednost působí na psychiku, funguje, ale myšlenkové bytosti budou používat místo Vůle svoji Vyšší moc (bez hodu k10). Kouzelník se schopností *Zaslechnutí kouzla* je kromě magie schopen zaslechnout i trhliny, otvírané z Přírodní úrovně (ať již pro vstup z Přírodní úrovně do Stínového světa nebo opačně).

JÍDLO, PITÍ, SPÁNEK

Postava má pocit, že musí jíst, pít a spát, ale pokud to neudělá, nic se neděje (nelze umřít žízní, hladem ani únavou). Musí pouze překonat vlastní zažitou představu, že jíst, pít a spát se musí – to je hod Vůle (CHAR) vs 10. V případě úspěchu již nikdy nemusí házet, v případě neúspěchu má pro tento pohyb v případě "hladu", "žízně" či "únavy" takový postih, kolik jí chybělo do přehození pasti.

Jídlo a pití lze vyvolat představou (postava to ale musí vědět), pokud postava uspěje v pasti Vůle (CHAR) vs 6.

LÉČENÍ

V oblastech se stejnou škálou emocí (tj. obvykle kladné) se postava léčí rychlostí 1 život za hodinu, spolu s tím se jí vrací i Vůle, snížená zraněním. Vůle, kterou postava zaplatila za službu, se sama nevrací, ale může zde pomoci bůh či správce, pokud byl tento čin v jeho zájmu.

FORMOVÁNÍ REALITY

Realita ve Stínovém světě je formována Vůlí, resp. Vyšší mocí myšlenkových bytostí. Jednotlivé oblasti ovládají správcové, jejichž Vyšší moc se pohybuje mezi 20 a 30. Pokud chce postava něco změnit, musí uspět v hodu Vůle (CHAR) vs Vyšší moc správce. Pokud chce dodat něco, co je v souladu s emocí správce (rozhoduje vypravěč), má Výhodu +5, pokud je to protichůdné, má Nevýhodu -5.

V Pustinách lze formovat věci podstatně snadněji, stačí uspět v hodu Vůle (CHAR) vs 10. Nevýhodou je to, že místní bytosti chtějí neřízený chaos a pokusí se vetřelce, který přináší svůj řád, vystrnadit

Neúspěch při hodu (v oblastech i v Pustinách) stojí 1 život.

EMOCE

Postavy jsou obvykle naladěny na kladnou škálu emocí. Pohybují-li se v oblastech kladných emocí nebo v Pustinách, nic se jim neděje. V oblastech, které patří do opačné škály emocí, musí uspět v hodu Vůle (CHAR) vs (Vyšší moc správce minus 10), v případě neúspěchu ztrácí 1 život za každé dvě hodiny.

CESTOVÁNÍ

Vypravěč dle délky trasy charakteru terénu určí, jak rychle jsou postavy schopny danou oblastí projít (stejně, jako by to dělal v Přírodní úrovni). Pustiny se, vzhledem k neustálým změnám, počítají jako hory. Tuto dobu lze odhadnout (za družinu provádí jeden), pokud postava uspěje v hodu Vůle (CHAR) + Talent k cestování (viz níže) vs 8 až 14 (dle délky trasy). V oblasti se stejnou škálou emocí má k hodu Výhodu +5, u opačné Nevýhodu -5, v Pustinách bez postihu. Výsledek může být:

- Postava uspěje v hodu a cestu odhadne správně. Délka cesty se zkrátí o polovinu.
- Postava by uspěla i proti pasti o 6 vyšší (tj. přehodí past o 7 a více). Délka cesty se zkrátí na desetinu.

- Postava neuspěje v hodu (odhadne cestu špatně – ale postava to neví). Cesta se prodlouží o polovinu.
- Postava by neuspěla proti pasti ani o 6 nižší (tj. podhodí past o 5 a více). Cesta se prodlouží na trojnásobek.

Případně je možné pokusit se cestu zprůchodnit. To je pokus o formování reality popsaný výše, postava však přičítá svůj Talent k cestování. V případě úspěchu se terén, popsaný v PPZ na str. 190, posune o jeden sloupec doleva *(např. z hor se stanou lesy apod.)*.

TALENT K CESTOVÁNÍ

Je to bonus, který se získává správným odhadnutím nebo zprůchodněním cesty. K posunu bonusu o 1 nahoru je třeba získat tolik úspěšných odhadnutí / zprůchodnění, kolik bude další stupeň (stejně, jako tomu je u dovedností). *Např. pro posun na +1 stačí jedno odhadnutí / zprůchodnění, na +2 další dvě atd.*

PORTÁL

Lze jej otevřít mezi dvěma místy, kde již postava byla. Za každý den cesty, který by pro danou postavu cesta znamenala, je třeba zaplatit 20 bodů magenergie / Přízně / Duševní síly, následně je třeba uspět v hodu proti pasti Vůle (CHAR) vs 20 + 2x počet dní cesty. Při otvírání portálu v rámci jednoho ostrova emocí má postava Výhodu +5, pro emoci ze stejné skupiny bez postihu a pro ostrovy emocí z opačných skupin má Nevýhodu -5. Udržení portálu stojí 2 body magenergie / Přízně / Duševní síly za kolo a každé kolo jím může projít jedna postava.

CIZÍ POSTAVY

Ve Stínovém světě lze potkat všechny **myšlenkové bytosti**, popsané v bestiáři. Kromě toho se zde vyskytují další, nepopsané. Buď slabší (které nedokáží proniknout do Přírodní úrovně), nebo naopak velmi silné, např. správci jednotlivých ostrovů (kteří Stínový svět neopouští) nebo legendární bytosti.

Mezi nebezpečné protivníky, které lze potkat, patří **sarífágové** (strážci pořádku), kteří ale obvykle družinu nechají být, pokud se nesnaží narušit chod Stínového světa (např. odvedením duše od Lamiusova soudu). Sarífág sice nebyl popsán v žádném z Klíčů myšlenkových bytostí, ale je popsán zde v bestiáři.

Rovněž nepříjemným protivníkem jsou **temní duchové** (předstupeň upírů), kteří mají schopnosti kouzelníků na vysokých úrovních (cca 15. a více, Vyšší moc odpovídá jejich úrovni). Poslední z této kategorie jsou **bohové**, světlí i temní. Budou mít vždy schopnosti klerika na velmi vysoké úrovni (obvykle 24.) a další schopnosti, které odpovídají jejich popisu.

BOJ

Myšlenkové bytosti mají stejné statistiky, jako v Přírodní úrovni, pouze místo Vůle používají svoji Vyšší moc (a nehází si).

Postavy s nimi mohou bojovat běžným "fyzickým" způsobem beze zbraně (ÚČ a OČ určuje Vůle), všechny myšlenkové bytosti jsou takto zranitelné. V případě, že má postava kouzelnou zbraň (která jí zůstala), může útočit tou a k ÚČ dostane bonus ve výši kouzelného bonusu v Přírodní úrovni.

Je také možné, podobně jako v přírodní úrovni, využít utlumení emocí či opačnou emoci k vyvolávací emoci myšlenkové bytosti. Vše probíhá podobně s tím rozdílem, že při **maskování** postava není schopna myšlenkovou bytost napadnout (bez emocí její hůl prochází bez účinku), a při **vyvolání opačné emoce** se okolo postavy zformuje aura, která každé kolo automaticky zraní myšlenkovou bytost s menší Vyšší mocí, než byl hod postavy, a to za tolik životů, kolik je stupeň Vůle postavy. Stejné zranění navíc myšlenková bytost utrží při každém zásahu zbraní (tj. jedná se o Zranění zbraně). Tento postup nelze využít proti bytostem Pustin, protože ty mají větší škálu emocí.

Prosby fungují normálně s tím, že myšlenkové bytosti jsou nehmotné. Válečník může běžným způsobem používat Adrenalin pro bojové triky, ne však pro léčení. V takovém případě ale dává volný průchod emocím a není schopen je upravovat výše uvedeným způsobem.

Magie ve Stínovém světě není spolehlivá. Kromě postihu za kouzlení beze slov a gest (které postava ve skutečnosti neprovádí) i v případě, že je seslání úspěšné, při hodu 1-5 na k10 kouzlo udělá něco zcela jiného. Kouzelník také není schopen meditovat, ale může nasávat magenergii z magického pole.

ZVLÁŠTNOSTI NĚKTERÝCH MÍST

- **Lamiusův soud.** Jeho volání je sice pro mrtvé duše neodbytné, ale ten, kdo má Vůli + CHAR alespoň 15, je schopen se mu vzepřít a po Stínovém světě se pohybovat volně. Stejně tak se takový tvor může vydat na místo Lamiusova soudu, i když tam nepatří (a může odtamtud někoho odvést nebo se jej na něco zeptat).
- **Řeky Živa / Mrtva.** Pro bytosti ze stejné skupiny emocí mají léčivou moc, první napití během dne vyléčí 2k6 životů. Bytosti z opačné strany emocí naopak při kontaktu s vodou jednou za den 2k6 životů ztratí.
- **Šedivá mlha.** Nelze ji formovat Vůlí, je nutné jí projít. Pokud postava neuspěje v hodu Vůle (CHAR) vs 10, v mlze se ztratí a jde náhodným směrem. Při boji nelze využít emoční efekty maskování ani opačnou emoci. Duše, které zde pohybují, budou mít ÚČ, OČ i počet životů dle Vůle (cca 1-10 dle uvážení vypravěče). Postavě zásahem neubírají životy, ale snižují stupeň Vůle – pokud dosáhne 0, postava je posednuta (a Vůle se jí obnoví). Při vystoupení z mlhy se Vůle ztracená v boji s dušemi obnoví.

  Z mlhy je možné projít do **Vnějšího světa**. K tomu je třeba umět jednu směnu trvající rituál (jehož znalost je dosti omezena), zaplatit mlze 2 stupně Vůle a uspět v hodu proti pasti Vůle (CHAR) vs 14. Každý pokus na postavu upoutá pozornost duší, takže pokud se jí nepovede projít, může očekávat nežádoucí zájem.

VNĚJŠÍ SVĚT Vzhledem k tomu, že o Vnějším světě je známo poměrně málo, uvedeme jej jako podkapitolu Stínového světa.

Parametry duše bytosti jsou stejné, jako ve Stínovém světě.

Dostat se sem dá dvěma způsoby:

- Velmi krátkodobě z Přírodní úrovně speciálním kouzlem, které umožňuje napojení na mrtvé (z aktuálně známé magie např. *Čtení vzpomínek* z PPP, Arvedané ale znali i účinnější kouzla),
- Průchodem z Šedivé mlhy. Šedivá mlha u Lamiusova soudu vede do všech částí Vnějšího světa (například do Jam věčného zatracení či Zahrad blaženosti, což jsou ekvivalenty pozemského "pekla a nebe"), ale projít tudy je takřka vyloučené kvůli vysoké koncentraci sarífágů. Šedivé mlhy v Pustinách vedou vždy do jedné konkrétní části Vnějšího světa.

Prostředí Vnějšího světa je pro duši značně náročné – za každou jednu směnu pobytu zde ztrácí duše 1 stupeň Vůle. Pokud její Vůle klesne na 0, je trvale zachycena ve Vnějším světě. Mohou však existovat kouzla, předměty či artefakty (dle fantazie vypravěče), které ztrátu Vůle zpomalují. Každou směnu si navíc duše hází na past Vůle (CHAR) vs 8, v případě neúspěchu upoutala pozornost aposfágů, kteří se během jedné směny dostaví zjednat nápravu v narušení Vnějšího světa.

Pokud se duše chce vrátit, zpětný rituál trvá 4 kola soustředění, duše musí uspět v hodu Vůle (CHAR) vs 7.

Co zde lze najít? Nic více a nic méně, než duše všech zemřelých. Ty, protože jsou oproštěny od emocí, jsou ochotny se podělit o jakoukoliv vzpomínku, i kdyby se jednalo o sebevětší tajemství. Cesty k dávno ztraceným pokladům, mocná kouzla a recepty, zapomenuté písmo či jazyky, všechno tu je. Právě odtud čerpá theurg informace, když se spojuje se sférami a přivolává "démony" do předmětů.

ORGANIZACE A CIZÍ POSTAVY

ORGANIZACE

Pozn.: zločinecké akce, uvedené v textu kurzívou, lze najít v PPP na str. 268-272.

KORSKÉ GILDY

V Koru o moc soupeří mnoho organizací s obchodním základem, které se však neštítí využít služeb podsvětí. Působí zde obchodní gildy **Kamenická, Kovářská a Loďařská, Zlatnická, Tkalcovská, Zelinářská, Celní a Koňská.** Samy si zajišťují *Podplácení*, *Zprostředkování* a *Získání informací*, pro násilné činy si zaplatí služby některých ze specializovaných sítí. V menší míře sahá jejich moc i do Albirea.

ŠEDÍ VLCI

Pašerácká organizace, která se specializuje na převážení nelegálních zásilek z Východní do Západní dálavy. Zvládá *Zprostředkování*, kromě toho v jejích řadách působí hraničáři se schopností *Průzkumnictví*.

AMIRSKÝ TETRAGON

Kupecká organizace v Novém Amiru, jejím hlavním protivníkem je albirejský Zlatý kruh. Sama si zajišťuje *Podplácení*, *Zprostředkování* a *Získání informací*, pro násilné činy si zaplatí služby některých ze specializovaných sítí.

ORLÍ POUTNÍCI

Jakožto rytířská organizace, která se později přetransformovala na vládnoucí orgán v Tarosu, se vlastním jménem do nezákonných akcí nepouští, snad s výjimkou *Zprostředkování* a *Získání informací*. Pro zajištění klidu v Novém Amiru proto zřídila tajnou organizaci Noční let. Jedním z jejích významných cílů jsou arvedanské relikvie.

NOČNÍ LET

Odnož Orlích poutníků pro špinavou práci, působí především v Albireu. Zvládá všechny typy akcí, nejvíce se specializuje na *Hlídání*, *Únos*, *Vraždu*, *Zahlazení stop* a *Získání informací*.

ZLATÝ KRUH

Nejznámější kupecká gilda v Albireu, se značných vlivem ve všech dálavách. V menší míře působí i v Koru, odkud byla ale v poslední době vytlačena tamějšími gildami. Sama si zajišťuje *Podplácení*, *Zprostředkování*, *Získání informací* a *Zastrašení*, pro násilné činy si většinou zaplatí služby některých ze specializovaných sítí.

PAVUČINA

Zločinecká síť, působící ve městech Tary, především ve Východní dálavě. V jejích řadách se najdou jak běžný ranaři, informátoři a kšeftaři, tak zloději vyšších úrovní.

Funguje jako nájemná síť, za úplatu zajistí provedení prakticky libovolné nezákonné akce.

SUPI

Cílem této organizace je vykrádání hrobek a zpeněžení získaných cenností. Zajišťuje si *Zprostředkování* a *Získání informací*.

BRATRSTVO DLOUHÝCH KÁPÍ

Druidská organizace, bojující proti všemožným narušitelům přírody. Neprovádí zločinecké akce ve městech, její doménou jsou sabotážní akce ve volné přírodě, ať už v oblasti Červeného lesa, Džungle padlých stromů, Divočiny, Statků a dokonce i v Lese padajících stínů. Samozřejmostí jejích členů bude schopnost *Průzkumnictví*, dále pokročilé schopnosti na střelbu z luku a bojově naladěné schopnosti druida.

ELDEBRANŠTÍ RYTÍŘI A VALKÝRY

Rytířská organizace, působící na Lendoru i na Taře. Tarské základny jsou pevnost Dva bratři v Západní dálavě, hrad Thuldir ve Východní dálavě a Brakarig v Severní dálavě. Uznává kodex cti, ochranu slabých a do zločineckých akcí se nepouští.

RYTÍŘI DEVÍTI HVĚZD

Rytířský řád velmi podobný Eldebranským rytířům, ale pokornější a zbožný, zároveň poněkud méně bohatý. Působí pouze na Taře.

KHAROVY NOČNÍ STÍNY

Pravděpodobně nejnebezpečnější tajná organizace se sídlem v Kolmaru na Planině kamenů. Působí již mnoho staletí a jejími členy nejsou obyčejní ranaři nebo kapsáři, ale assassini na poměrně vysoké úrovni, cvičení k nenápadnosti a smrtícímu boji se skrytými zbraněmi. Do jejích arzenálu patří i jedy a magické předměty. Působí především v oblasti sabotážních akcí a vražd s cílem rozvrátit fungování civilizace.

ZYLOVY NOČNÍ STÍNY

Organizace podobná Kharovým Nočním stínům, ale její agenti bývají na nižší úrovni a nebývají tak dobře vybaveni.

TEMNÍ MYSTIKOVÉ

Podvratná organizace s původem na Lendoru v Almendorském království, odnož má též na Taře v Miramu.

Mezi jejími členy se najdou jak prostí hrdlořezové a rváči, tak (výše postavení) i zástupci všech povolání včetně kleriků. Jejich cílem je svržení světské moci a nastolení (svojí) vlády církve, pro tento cíl využívají všech akcí.

BÍLÍ KOUZELNÍCI

Absolventi Univerzity magie v Albireu. Po úvodním (šestiletém) studiu jde obvykle o kouzelníky na 5. úrovni, po oborovém studiu na 8.-14. úrovni (dle talentu). Runy na oděvu jsou dvě (bojový mág a čaroděj) - umění nekromancie je sice mezi mistry známé, ale nikdo toto zaměření nestuduje a aktivně jej přenáší kouzelníci bez zaměření.

ČARODĚJNÁ AKADEMIE

Kouzelnická organizace ve Čtyřech královstvích na Lendoru. Její členové jsou vázáni Yrgeovou etikou, která mimo jiné předepisuje uchovávat si vždy zásobu magenergie na nečekaný útok sil Zla. V rámci akademie existuje mnoho frakcí s čistými i méně čistými úmysly, nejdou však proti světské moci. Pokud sledují mocenské zájmy, pomáhají si obvykle spíše magií než službami podsvětí.

KNĚŽÍ SLUNCE

Náboženská sekta, vzniklá z církve boha Auriona, jejímž cílem je převzít vládu nad Čtyřmi královstvími. V rámci ní funguje tajná odnož **Paprsky odplaty** – assassinská služba, která se specializuje na násilné zločinecké akce. Kromě zlodějského umění se může opřít též o podporu kleriků.

MNIŠI KLÁŠTERŮ SUBOTAM

Klerická organizace, zaměřená na boj s temnými myšlenkovými bytostmi. Na Lendoru mají kláštery pod kontrolou, nicméně kláštery na Taře jsou v držení Temné moci a mniši přijíždí plnit své poslání a osvobodit je.

TAO ŽUN, VNUCI JEZEVCŮ

Skřítčí organizace, v níž se vyskytují kouzelníci a zloději. Jejich cílem je obnovení vlády kouzelníků ve skřítčí říši, jejich činnost je ilegální. Používají všechny typy akcí.

RIN ŠRÍ, JESTŘÁBÍ LOVCI

Skřítčí organizace, zaměřená na odhalování a likvidaci kouzelnických organizací a kouzelníků (především skřítčích) a také na sledování obyvatelstva.

Skřítčí organizace, specializující se na násilné akce – *Únos*, *Vražda*, *Zahlazení stop*, *Zastrašení* a také na *Získání informací* a ve svých řadách bude mít především zloděje, případně válečníky.

ŠEDÍ MNIŠI

Skřítčí klerický řád, velmi podobný subotamským mnichům svojí pokorou a uměním boje s myšlenkovými bytostmi.

BAO ŠÁFIR, BRATRSTVO JIŘIČEK

Skřítčí organizace, zaměřená na obnovu mírumilovné magie. Ve svých řadách bude mít především kouzelníky a do násilných akcí se nepouští.

JAN XE KANG, ZLATOHVOZDSKÝ KOLIBŘÍK

Skřítčí tajná služba provincie Su, maskovaná za obchodní organizaci. Ve svých řadách mají kouzelníky, válečníky a zloděje.

Jejím cílem je osvobození severních provincií skřítčí říše.

STÍNY STÍNŮ

Tajná služba Minkoru, zaměřuje se na boj s organizovaným zločinem ve městě a na špionáž a výzvědy v zájmu města. Jejími hlavními akcemi tedy bude *Únos*, *Vražda*, *Zahlazení stop*, *Zastrašení* a *Získání informací*

Ve svých řadách bude mít především zloděje a válečníky s podporou alchymistů.

SLUNCE V OBLACÍCH

Minkorská síť, zaměřená na tok peněz.

Ve svých řadách bude mít především zloděje, siccy a assassiny s podporou alchymistů.

Jejími akcemi budou *Podplácení*, *Zprostředkování*, *Získání informací*, *Zastrašení*, *Vražda* a *Zahlazení stop*.

OVAČUALŠO TAMEŠKA

Minkorská síť, zaměřená na pašování.

Ve svých řadách bude mít obyčejné kurýry a výše postavení členové budou zlodějové nižších úrovní.

Jejími akcemi budou *Podplácení*, *Zprostředkování* a *Získání informací*.

VLÁDCI PENĚZ

Minkorská síť, zaměřená na násilnou činnost.

Ve svých řadách bude mít válečníky a zloděje nižších úrovní.

Jejich hlavními akcemi budou *Loupež*, *Únos*, *Vražda* a *Zastrašení*.

KRÁLOVSKÁ MOŘEPLAVECKÁ

Rilondská monopolní obchodní organizace.

Ve svých řadách bude mít spíše obchodníky, zaměřuje se na *Podplácení*, *Zprostředkování* a *Získání informací*, pro násilné řešení obchodních problémů si zaplatí služby jiné sítě.

GILDA VAREMAR

Obchodní gilda s poněkud drsnějšími praktikami.

Ve svých řadách bude mít i válečníky nižších úrovní a assassiny a do jejích akcí spadá všechno kromě *Kapsářství*.

HANZOVNÍ DŮM

Rilondská obchodní organizace.

Ve svých řadách bude mít spíše obchodníky, zaměřuje se na *Podplácení*, *Zprostředkování* a *Získání informací*, pro násilné řešení obchodních problémů si zaplatí služby jiné sítě.

CECH ZLODĚJŮ

Novoamirská organizace zlodějů.

Její hlavní aktivitou je *Kapsářství* a bude sdružovat obyčejné kapsáře a zloděje nižších úrovní.

BRATRSTVO PADLÝCH BARDŮ

Organizace, působící po celé Taře.

V jejích řadách budou především zloději, akcemi jsou *Zprostředkování*, *Získání informací*, ale i *Vražda*.

STRIGA

Organizace, působící v Sintaru a Koru.

V jejích řadách budou assassini a válečníci a specializuje se na *Vraždu*.

PLÁŠŤ NOCI

Erinská organizace, sdružující pestré společenství zločinců.

Provádí veškeré akce.

KRÁLOVSKÉ TAJNÉ SLUŽBY

Každé ze čtyř lendorských lidských království má na Taře svoji tajnou službu. Nejsilnější a nejvlivnější je ta Almendorská.

Agenty těchto služeb jsou převážně zloději, ale zdaleka nejen oni. V jejich službách mohou být například i univerzitní mistři, vojenští velitelé a podobně.

Tajné služby provádí veškeré akce včetně ovlivňování vrcholné politiky na Taře.

CIZÍ POSTAVY

ČAS TEMNA

Abrad: Člověk, muž, šermíř, 8. úroveň

Adam Vlček: Člověk, muž, sicco, 9. úroveň

Alist Krovinsky: Člověk, muž, schopnosti lupiče na 7. úrovni a válečníka na 5. úrovni

Alrik er Forgon: Člověk, muž, rytíř, 12. úroveň

Alwarin: Arvedan, muž, čaroděj, 23. úroveň, bílý drak

Arutan: Člověk, muž, rytíř, 10. úroveň

Asáman: Barbar, muž, bojový mnich se schopnostmi kněze a exorcisty, 24. úroveň, žlutý drak

Avarmil: Člověk, muž, lupič, 6. úroveň

Berin: Trpaslík, muž, chodec, 14. úroveň (mistr lovec přízraků)

Blagalad: Člověk, muž, rytíř, 8. úroveň

Blaten: Člověk, muž, bojový mág, 16. úroveň

Borin III.: Trpaslík, muž, rytíř, 19. úroveň

Brian er Daerlen: Člověk, muž, šermíř, 18. úroveň

Bukoděj: Člověk, muž, válečník, 2. úroveň

Caelad er Finwaer: Člověk, muž, theurg 12. úroveň

Cyrel: Člověk, muž, chodec, 14. úroveň (zkušený lovec přízraků)

Černá vdova: Člověk, žena, sicco, 22. úroveň

Černák: Člověk, muž, lupič, 6. úroveň

Daxar: Člověk, muž, bojový mág, 16. úroveň

Dejman: Člověk, muž, alchymista, 5. úroveň

Dramir: Člověk, muž, válečník, 5. úroveň

Drasmira: Člověk, žena, kněz, 15. úroveň

Drik: Arvedan, muž, druid, 23. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

Drugor: Člověk, muž, assassin, 15. úroveň

Duana: Člověk, žena, rytíř, 11. úroveň

Duni: Člověk, muž, hraničář, 5. úroveň

Eldros: Člověk, muž, bojový mág, 32. úroveň

Eranis: Člověk, muž, čaroděj 12. úroveň

Erikan: Člověk, muž, rytíř, 11. úroveň

Fill: Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

Finen: Člověk, muž, berserk, 6. úroveň

Finering: Člověk, muž, rytíř, 18. úroveň

Finian Stříbrovlasá: Lesní elf, žena, chodec, 17. úroveň

Gáin Čtyřprstý: Trpaslík, muž, berserk, 17. úroveň

Geran Iluzionista: Barbar, muž, pyromant 12. úroveň

Gildan: Člověk, muž, kněz 14. úroveň

Gorsan: Člověk, muž, theurg, 18. úroveň

Gradan: Člověk, muž, rytíř, 15. úroveň

Grtus: Člověk, muž, alchymista, 3. úroveň

Guar Hiara: Člověk, muž, sicco, 13. úroveň

Hendur: Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Hor: Člověk, muž, berserk, 11. úroveň

Hredan: Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň

Hromare: Barbar, muž, rytíř, 17. úroveň

Igen-Ur: Skřet, muž, berserk, 16. úroveň

Ilveth: Člověk, muž, chodec, 20. úroveň

Iskalon: Člověk, muž, exorcista, 20. úroveň

Isker Nolias: Člověk, muž, rytíř, 22. úroveň

Iztok Celigojovič: Barbar, muž, lupič, 15. úroveň

Janoš Brukka: Barbar, muž, rytíř, 19. úroveň

Jarodal Pěvec: Člověk, muž, lupič, 14. úroveň

Katelyn: Lesní elf, žena, chodec, 9. úroveň

Khar: Arvedan, muž, schopnosti všech povolání z pravidel na 24. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí

Kirbeg: Arvedan, muž, pyromant, 23. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

Kreš: Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

Krutji: Člověk, muž, bojový mág, 10. úroveň

Květoň Zdražil: Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

Lansel: Člověk, muž, rytíř, 15. úroveň

Lašek: Člověk, muž, šermíř, 6. úroveň

Lien: Arvedan, muž, bojový mág, 22. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí, fialový drak

Lithar: Barbar, muž, chodec, 14. úroveň

Maari: Elf, muž, čaroděj, 23. úroveň

Manthea: Elf, žena, bojový mág, 19. úroveň

Maloch: Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Marnal: Člověk, muž, chodec, 9. úroveň

Merkim: Člověk, muž, medicus, 8. úroveň

Mich Tříprstý: Hevren, muž, lupič, 11. úroveň

Mortus: Elf, muž, šermíř, 19. úroveň

Namienus: Člověk, muž, kněz, 13. úroveň

Ngawanya: Elf, muž, theurg, 17. úroveň
Nimlonas: Člověk, muž, šermíř, 7. úroveň
Noskal: Člověk, muž, sicco, 8. úroveň
Olibuk: Člověk, muž, sicco, 11. úroveň
Orben: Člověk, muž, chodec, 9. úroveň
Orrefors: Skřítek, muž, theurg, 11. úroveň
Paj-mun-che: Skřítek, muž, čaroděj, 16. úroveň
Patarek: Člověk, muž, sicco, 6. úroveň
Pidlužmák: Skřítek, muž, lupič, 20. úroveň
Radobuk: Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň
Radugoj: Barbar, muž, assassin, 6. úroveň
Raztor: Člověk, muž, čaroděj, 18. úroveň
Riam: Arvedan, muž, theurg, 23. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí
Rilandu z Iniseje: Člověk, muž, šermíř, 12. úroveň
Rungil: Elf, žena, schopnosti čaroděje na 12. úrovni a chodce na 10. úrovni
Sagjidara: Člověk, žena, assassin, 12. úroveň
Sarni er Irean: Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň
Stigeril: Elf, muž, druid, 17. úroveň
Šé Wu Ken: Lesní skřítek, muž, pyromant, 20. úroveň
Tarian: Člověk, muž, rytíř, 12. úroveň
Terecius: Člověk, muž, kněz, 10. úroveň
Thuruar: Trpaslík, muž, berserk, 14. úroveň
Tolgar: Člověk, muž, medicus, 9. úroveň
Tork Tilkilarin: Elf, muž, chodec, 22. úroveň
Tráin Zručný: Trpaslík, muž, válečník, 4. úroveň
Ubaro: Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň
Ulfen Statný: Barbar, muž, berserk, 10. úroveň
Umbek: Člověk, muž, šermíř, 7. úroveň
Val'Doren: Elf, žena, čaroděj, 20. úroveň
Vsevolod: Barbar, muž, šermíř, 8. úroveň
Walden er Gwendor: Člověk, muž, šermíř, 11. úroveň
Watongu: Elf, muž, druid, 20. úroveň
Werkan: Hevren, muž, bojový mág, 16. úroveň
Wu Nari: Horský skřítek, žena, pyromant, 13. úro-
veň
Xintra: Člověk, žena, bojový mág, 23. úroveň
Zantur: Arvedan, muž, schopnosti bojového mága na 22. úrovni a psionika, tvárnost na něj nepůsobí
Zerišak: Člověk, muž, rytíř, 10. úroveň
Zyl: Arvedan, muž, schopnosti šermíře a assassina na 15. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí
Živan: Člověk, muž, válečník, 5. úroveň

PŮVODNÍ MODUL DÁLAVY

Adaslav: Člověk, muž, sicco, 14. úroveň
Aren er Irean: Člověk, muž, šermíř, 6. úroveň
Engolty: Člověk, muž, sicco, 7. úroveň
Firun: Člověk, muž, rytíř, 17. úroveň
Lilia: Elf, žena, sicco, 10. úroveň
Rrung: Kroll, muž, berserk, 13. úroveň
Seka: Barbar, muž, druid, 9. úroveň
Sigred: Člověk, muž, rytíř, 10. úroveň
Ugrien: Elf, žena, čaroděj, 24. úroveň, černý drak
Zdiboř: Člověk, muž, lupič, 13. úroveň
Zvonislad: Člověk, muž, čaroděj, 16. úroveň

FALEŠNÁ APOKALYPSA

Agrún: Trpaslík, muž, theurg, 21. úroveň
Ang Gowruug: Člověk, (skřet), čaroděj, 22. úroveň
Angušar Tarinaj: Člověk, muž, theurg, 23. úroveň
Anakrom Černý Oheň: Člověk, muž, nekromant, 21. úroveň
Arkaxa Žlutá: Člověk, žena, theurg, 23. úroveň, žlutý drak
Arxilerius: Člověk, muž, čaroděj, 19. úroveň
Asbrax: Člověk, muž, bojový mág, 22. úroveň
Bah: Trpaslík, muž, theurg, 20. úroveň
Barkara: Elf, žena, čaroděj, 20. úroveň
Bezejmenný mág: Člověk, muž, bojový mág, 31. úroveň
Bladřej: Člověk, muž, kouzelník, 4. úroveň
Čador Vítr: Člověk, muž, bojový mág, 23. úroveň
Damona Oxor: Člověk, žena, bojový mág, 21. úroveň
Danimon Morenský: Člověk, muž, čaroděj, 22. úroveň

Daxor Černozem: Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

Dorn Flavel: Člověk, muž, psionik

Dwanmir Plešatec: Člověk, muž, čaroděj, 15. úroveň

Escultan: Barbar, muž, bojový mág, 18. úroveň

Elexan: Člověk, muž, bojový mág, 15. úroveň

Etuxbert: Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň

Frilwan Dvojí Tvář: Člověk, muž, psionik

Frýgyr: Trpaslík, muž, theurg, 11. úroveň

Gas-gar: Člověk, muž, čaroděj, 8. úroveň

Gromen: Trpaslík, muž, theurg, 18. úroveň

Halaxien Třapocký: Člověk, muž, theurg, 20. úroveň

Harmgowrin Hořící Vous: Trpaslík, muž, bojový mág, 20. úroveň

Horazd Křidýlko: Člověk, muž, kouzelník, 5. úroveň

Ignácius Astrakalam: Člověk, muž, čaroděj, 17. úroveň

Isma: Člověk, žena, kněz, 14. úroveň

Jarcík Ildan: Člověk, muž, čaroděj, 21. úroveň

Janix: Člověk, muž, čaroděj, 22. úroveň

Jiu Jao: Skřítek, muž, bojový mág, 16. úroveň

Jixra: Člověk, žena, čaroděj, 23. úroveň

Kajčina Spalující Oko: Člověk, muž, psionik

Kalminar: Arvedan, muž, theurg, 22. úroveň

Kiraxa Flavelová: Člověk, žena, psionik

Kuluvakán: Člověk, muž, šaman, 13. úroveň

Lindon: Arvedan, muž, čaroděj, 23. úroveň

Lórwen: Člověk, žena, mág, 28. úroveň

Manakar: Člověk, muž, theurg, 16. úroveň

Marach: Člověk, muž, čaroděj, 20. úroveň

Morxain: Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

N'gio: Pouštní elf, muž, bojový mág, 23. úroveň

Nan-šae: Skřítek, muž, bojový mág, 22. úroveň

Nandra er Sinwar: Člověk, žena, pyromant, 22. úroveň,

Narcis Trhlo: Hobit, muž, čaroděj, 18. úroveň

Ohnivý mág (Hruznar Skobor): Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

Orsten: Arvedan, muž, čaroděj, 24. úroveň

Oxiadar Rudolící: Člověk, muž, bojový mág, 15. úroveň

Paharxana: Člověk, žena, pyromant, 9. úroveň

Petros Poutník: Člověk, muž, mág, 23. úroveň

Raduxoj: Člověk, muž, bojový mág, 24. úroveň

Rachtus: Člověk (skřet), muž, čaroděj, 23. úroveň

Ravú Slepec: Člověk, muž, theurg, 23. úroveň

Sali Sagleri: Elf, muž, bojový mág, 23. úroveň

Sigron: Člověk, muž, čaroděj, 20. úroveň

Siowen: Arvedan, žena, theurg, 24. úroveň

Strogox: Člověk, muž, bojový mág, 23. úroveň

Slez Kropický: Člověk, muž, čaroděj, 9. úroveň

Svajtlog Jiskřící: Člověk, muž, čaroděj, 21. úroveň

Šé Wu Ken: Skřítek, muž, pyromant, 21. úroveň

Tarxageno Modrý: Člověk, muž, theurg, 23. úroveň, modrý drak

Taxaonirta: Člověk, žena, čaroděj, 20. úroveň

Tekma: Člověk, žena, psionik

Tetrjav: Člověk, muž, psionik

Triwumír: Trpaslík, muž, psionik

Ulgang Sturlunsor: Trpaslík, muž, bojový mág, 12. úroveň

Varasix: Člověk, muž, čaroděj, 13. úroveň

Věčný Plamen: Člověk, muž, bojový mág, 24. úroveň

Venir: Člověk, muž, psionik

Wu Than: Skřítek, muž, bojový mág, 23. úroveň

Xama: Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

Xin Li Xin: Skřítek, muž, schopnosti čaroděje na 15. úrovni a válečníka na 5. úrovni

Zenwexar Jestřáb: Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

Zowren: Člověk, žena, čaroděj, 23. úroveň

NEMRTVÍ A SVĚTLONOŠI

Alim: Barbar, muž, lupič, 12. úroveň

Betridal: Vyšší upír, 24. úroveň

Coriven: Vyšší upír, 24. úroveň

Čche ming: Skřítek, muž, nekromant, 21. úroveň

Delcante: Člověk, žena, nekromant, 19. úroveň

Gahard: Barbar, muž, berserk, 15. úroveň

Gyndak: Člověk, muž, nekromant, 16. úroveň

Katanga: Elf, žena, schopnosti nekromanta na 10. úrovni a hraničáře na 4. úrovni

Leth: Trpaslík, muž, nekromant, 23. úroveň

Sarathin: Člověk, muž, nekromant, 19. úroveň

Tarxis: Člověk, muž, čaroděj, 15. úroveň

Vieen: Člověk, muž, schopnosti čaroděje a nekromanta, 24. úroveň

OBLOHA Z LISTÍ A DRAHOKAMŮ

Aja Wan Čin: Skřítek, žena, theurg, 8. úroveň

Ambrozius: Člověk, muž, druid, 15. úroveň

Be Jang: Horský skřítek, muž, theurg, 10. úroveň

Blažej Robotný: Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Brašgrúg: Člověk, muž (skřet), berserk, 11. úroveň

Bražidar Oplacný: Člověk, muž, šermíř, 8. úroveň

Brdonek Sezdola: Hobit, muž, alchymita, 5. úroveň

Bwun: Elf, muž, chodec, 9. úroveň

Calisto Adlaremse: Skřítek, žena, theurg, 13. úroveň

Ce Čchan: Skřítek, muž, sicco, 8. úroveň

Čun Weng: Skřítek, muž, bojový mág, 15. úroveň

Dorgal Ingertin: Trpaslík, muž, kněz, 7. úroveň

Dvoren Zlatoústý: Trpaslík, muž, lupič, 9. úroveň

Ejši: Skřítek, muž, pyromant, 8. úroveň

Fu Min: Horský skřítek, muž, rytíř, 13. úroveň

Gonča Panše: Skřítek, muž, šermíř, 13. úroveň

Gon Tal Wuh: Skřítek, muž, čaroděj, 11. úroveň

Guršen: Skřítek, muž, rytíř, 11. úroveň

Han: Lesní skřítek, muž, šermíř, 12. úroveň

Harkan III.: Trpaslík, muž, rytíř, 15. úroveň

Hédin II.: Trpaslík, muž, rytíř, 16. úroveň

Hrúgvargh: Člověk (skřet), muž, druid, 21. úroveň

Ilendor: Elf, muž, chodec, 13. úroveň

Il Mu Čej: Skřítek, muž, bojový mág, 11. úroveň

Intrin: Skřítek, muž, schopnosti mága na 15. úrovni a sicca na 9. úrovni

Isaka: Skřítek, muž, šermíř, 10. úroveň

Ju Maj Wu: Skřítek, muž, chodec, 7. úroveň

Katelyn: Elf, žena, chodec, 10. úroveň

Kerengen Jilmorad: Člověk, muž, druid, 16. úroveň

Kwanga: Elf, žena, čaroděj, 15. úroveň

Li: Skřítek, žena, šermíř, 11. úroveň

Lí Lin Lá: Skřítek, žena, bojový mág, 14. úroveň

Limi Lin: Skřítek, žena, šermíř, 11. úroveň

Li Šao Ťing: Skřítek, muž, rytíř, 10. úroveň

Mia Tače: Skřítek, žena, čaroděj, 14. úroveň

Miršubal: Trpaslík, muž, lupič, 8. úroveň

Nialdinia: Člověk, žena, sicco, 7. úroveň

Nije: Skřítek, muž, sicco, 10. úroveň

Nontuzuba: Člověk, muž, bojový mág, 11. úroveň

Numrakurundži: Dryáda, žena, schopnosti druida na 19. úrovni

Nylnir: Trpaslík, muž, berserk, 9. úroveň

Nyunyu Mtwango: Elf, muž, chodec, 6. úroveň

Olisej Mludjava: Člověk, muž, rytíř, 10. úroveň

Olšín Stopař: Člověk, muž, hraničář, 4. úroveň

Omawanga: Elf, žena, čaroděj, 19. úroveň

Ondo: Horský skřítek, muž, rytíř, 10. úroveň

Or-kesk: Ork, muž, berserk, 8. úroveň

Paxi: Lesní skřítek, muž, schopnosti lupiče a sicca, 21. úroveň

Peniar: Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

Ri Tase: Skřítek, muž, šermíř, 13. úroveň

Riwilion: Elf, muž, pyrofmant, 14. úroveň

Rodrigal Cestovatel: Člověk, muž, chodec, 13. úroveň

Saj: Lesní skřítek, muž, vyšší upír, 24. úroveň

Sajhla Lajing: Skřítek, žena, lupič, 10. úroveň

Šim Son Li: Skřítek, muž, alchymista, 5. úroveň

Ší-poné: Skřítek, muž, šermíř, 14. úroveň

Tandango: Elf, muž, druid, 16. úroveň

Tejča: Skřítek, žena, sicco, 14. úroveň

Therold I.: Trpaslík, muž, rytíř, 13. úroveň

Thorgrim Palcát: Trpaslík, muž, berserk, 19. úroveň

Ti Žen Tie: Šedý skřítek, muž, čaroděj, 13. úroveň

Uji Sakari: Skřítek, muž, čaroděj, 20. úroveň

Ukuwangi: Elf, muž, berserk, 8. úroveň

Ulcen: Hevren, muž, chodec, 13. úroveň

Ulnubukak: Elf, muž, šermíř, 9. úroveň

Viarenika Taplová: Člověk, žena, rytíř, 7. úroveň

Vlastědrav: Člověk, muž, druid, 7. úroveň

Vugur Hnág: Člověk (skřet), muž, sicco, 14. úroveň

Waščalun: Člověk, muž, sicco, 6. úroveň

Wé: Skřítek, muž, chodec, 16. úroveň

Welekao: Lesní elf, žena, šermíř, 7. úroveň

Wu Šeng: Skřítek, muž, schopnosti rytíře a čaroděje, 24. úroveň, červený drak

Yvgar Brúg: Člověk (skřet), muž, chodec, 10. úroveň

Zan Linki: Skřítek, muž, chodec, 11. úroveň

Zantrubin: Trpaslík, muž, válečník, 5. úroveň

Zogen: skřítek, muž, šermíř, 13. úroveň

PÍSKY PROROCTVÍ

Aurigen: Člověk, muž, rytíř, 7. úroveň

Awa'na'kanji: Člověk, muž, šaman, 20. úroveň

Bogar: Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

Dedar Strbic: Člověk, muž, sicco, 10. úroveň

Eralis: Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

Erwal: Člověk, muž, rytíř, 15. úroveň

Essiwen: Člověk, žena, kněz, 13. úroveň

Faela er Daerlen mladší: Člověk, žena, kouzelník, 5. úroveň

Faela er Daerlen starší: Člověk, žena, theurg, 10. úroveň

Gerenika Čerevová: Člověk, žena, kněz, 11. úroveň

Gleva Čerevová: Člověk, žena, bojový mág, 10. úroveň

Gwah'al'unga: Pouštní elf, muž, chodec, 7. úroveň

Haluxic: Člověk, muž, pyromant, 13. úroveň

Churo: Hevren, muž, chodec, 10. úroveň

Iskander er Sinwar: Člověk, muž, rytíř, 12. úroveň

Iš: Člověk, muž, chodec, 7. úroveň

Ivir Čerev: Člověk, muž, lupič, 14. úroveň

Jalovec: Člověk, muž, druid, 16. úroveň

Jovan Daerlen: Člověk, muž, rytíř, 9. úroveň

Kalian: Barbar, muž, čaroděj, 14. úroveň

Lada Čerevová: Člověk, žena, druid (pouštní), 11. úroveň

Lady Licie: Člověk, žena, zloděj, 4. úroveň

Lešek Šetelj: Člověk, muž, válečník, 1. úroveň

Lev Lukjanovec Třizubský: Člověk, muž, rytíř, 11. úroveň

Lipka: Člověk, muž, druid, 10. úroveň

Lord Purveli: Člověk, muž, čaroděj, 8. úroveň

Lupač: Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Luxikan: Člověk, muž, pyromant, 8. úroveň

Lyamir er Sinwar: Člověk, muž, rytíř, 8. úroveň

Machomej Čerev: Člověk, muž, lupič, 10. úroveň

Marselina: Hevren, žena, zloděj, 3. úroveň

Miha Jarleb: Člověk, muž, sicco, 7. úroveň

Mitogar Čorn: Člověk, muž, rytíř, 18. úroveň

Perinean: Člověk, muž, bojový mnich, 12. úroveň

Pilka: Člověk, muž, chodec, 13. úroveň

Radomír: Člověk, muž, hraničář, 5. úroveň

Raxentir: Člověk, čaroděj, 8. úroveň

Rebenic: Člověk, lupič, 15. úroveň

Rioz: Hevren, muž, čaroděj, 9. úroveň

Runigen: Člověk, muž, kněz, 16. úroveň

Sava: Člověk, žena, kouzelník, 5. úroveň

S'waya: Pouštní elf, žena, chodec, 13. úroveň

Steing: Trpaslík, muž, pyromant, 6. úroveň

Strunka Čerevová: Člověk, žena, rytíř, 14. úroveň

Swearin: Člověk, žena, exorcista, 9. úroveň

Štíhlá antilopa: Člověk, muž, šaman, 12. úroveň

Tal Čerev: Člověk, muž, rytíř, 12. úroveň

Telurian: Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

Traven Jarleb: Člověk, muž, šermíř, 12. úroveň

Vrač Čerev: Člověk, muž, exorcista, 13. úroveň

Vuk Čerev: Člověk, muž, rytíř, 21. úroveň

VZESTUP TEMNÝCH BOHŮ

Abri Dlouhonohý: Trpaslík, muž, kněz, 19. úroveň

Hlas Sartharonu: Člověk, žena, kněz, 23. úroveň

Z HLUBIN ZELENÉ A MODRÉ

Alrik er Forgon: Člověk, muž, rytíř, 12. úroveň

Andrzej Matzejovski: Člověk, muž, chodec, 18. úroveň

Aniahar: Člověk, muž, kněz, 13. úroveň

Bononot: Barbar, muž, berserk, 9. úroveň

Drasmira: Člověk, žena, kněz, 16. úroveň

Drubalt Bílý Ohon: Barbar, muž, šermíř, 16. úroveň

Elarim: Člověk, muž, rytíř, 7. úroveň

Gorazd: Člověk, muž, šermíř, 17. úroveň

Joachim Silezio: Člověk, muž, sicco, 18. úroveň

Jurij: Člověk, muž, psionik

Lešek Stankiewicz: Člověk, muž, rytíř, 12. úroveň

Mačulkak: Člověk, muž, berserk, 7. úroveň

Matyš Bodrich: Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

Mitroch: Člověk, muž, alchymista, 4. úroveň

Moklačíl: Člověk, muž, válečník, 5. úroveň

Nur-Tu-Rui: Člověk, muž, šaman, 10. úroveň

Obruk: Člověk, muž, bojový mág, 17. úroveň

Očulawa: Člověk, žena, kněz, 6. úroveň

Olgus Izjaslavič: Barbar, muž, rytíř, 13. úroveň

Pjotr Volovnicin: Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

Radugoj: Barbar, muž, rytíř, 7. úroveň

Rogi: Skřítek, muž, theurg, 23. úroveň

Saghúka: Aradeirita, žena, sicco, 13. úroveň

Tiago Nabuloš: Hevren, muž, chodec, 10. úroveň

Tompo Vítámvás: Hobit, muž, kněz, 9. úroveň

Ubaro: Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

Vědula Sileziová: Člověk, žena, alchymista, 3. úroveň

Xillos: Člověk, muž, bojový mág, 22. úroveň

Zagraxis: Člověk, žena, kněz, 12. úroveň

ZA ZÁVOJEM STÍNŮ

Aldil: Arvedan, muž, theurg, 22. úroveň

Hanulaka: Člověk, muž, šaman, 14. úroveň

Roen: Elf, muž, čaroděj, 22. úroveň

Světovít Bílý: Člověk, muž, šermíř – mistr lovec přízraků, 19. úroveň

Trivor, Da Ankhurtas: Člověk, muž, šaman, 14. úroveň

ZLATÁ PAVUČINA

Adram Mirha: Člověk, muž, lupič, 11. úroveň

Aizerin z Binarei: Člověk, muž, kněz, 16. úroveň

Anaximus Rilondský: Hobit, muž, exorcista, 7. úroveň

Armel Tirgont (Stín): Člověk, muž, assassin, 15. úroveň

Arxela: Člověk, žena, bojový mág, 15. úroveň

Ctirad Levovlas: Člověk, muž, šermíř, 11. úroveň

Drajgo Krvavec: Barbar, muž, assassin, 12. úroveň

Dron: Barbar, muž, zloděj, 5. úroveň

Gidivor Vari: Člověk, muž, lupič, 7. úroveň

Gojslava Prešernická: Člověk, žena, berserk, 11. úroveň

Hi: Skřítek, muž, lupič, 15. úroveň

Iztok Celigojovič: Člověk, muž, lupič, 23. úroveň

Jalwin: Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Jan Bůřovský z Bůřova: Člověk, muž, kouzelník, 2. úroveň

Jarek Nibelíz: Člověk, muž, schopnosti zloděje 2. úroveně

Jaroš: Člověk, muž (vlkodlak), chodec, 11. úroveň

Josek Orlem: Člověk, muž, šermíř, 12. úroveň

Joskiara Nandala: Hevren, žena, assassin, 8. úroveň

Kazarda: Trpaslík, žena, berserk, 16. úroveň

Koj Fin Chao: Skřítek, muž, assassin, 15. úroveň

Korský Děs: Člověk, muž, assassin, 13. úroveň

Lat'c Fuo: Skřítek, muž, sicco, 7. úroveň

Lesana: Člověk, žena, kněz, 10. úroveň

Murat Jochra: Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

Narzian Šedý: Člověk, muž, assassin, 24. úroveň, šedý drak

N'doma: Lesní elf, žena, lupič, 14. úroveň

Pán zlodějů: Člověk, muž, lupič, 21. úroveň

Pěšinka Zlatonohá: Hobit, žena, lupič, 11. úroveň

Petar Varaxin: Lesní elf, muž, bojový mág, 17. úroveň

Radomir Dembowski: Člověk, muž, chodec, 13. úroveň

Radoslav Mincekus: Člověk, muž, lupič, 10. úroveň

Radwin: Člověk, muž, sicco, 16. úroveň

Rawlak: Člověk, muž, sicco, 13. úroveň

Saňa Taradžinská: Člověk, žena, sicco, 7. úroveň

Svatava Exakerta: Člověk, žena, čaroděj, 12. úroveň

Tardul Wrep: Člověk, muž, šermíř, 7. úroveň

Trpimir Brugarič: Člověk, muž, rytíř, 11. úroveň

Vokouněk Vošáhlo: Hobit, muž, zloděj, 4. úroveň

Wilk Bruznicki: Člověk, muž, berserk, 17. úroveň

KRAJINY ZA OBZOREM I. - STÍNY JIHU

Acea Chudá: Člověk, žena, kněz, 7. úroveň

Aeneta z Iváně: Člověk, žena, rytíř, 8. úroveň

Afar Nur Chaat: Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň

Agariga: Člověk, muž, rytíř, 9. úroveň

Agunágh: Hevren (skřet), muž, rytíř, 19. úroveň

Alejandro: Hevren, muž, berserk, 23. úroveň, červený drak

Alionso Alvero: Hevren, muž, šaman, 19. úroveň

Alvenáro Alvero: Hevren, muž, pán zvířat, 15. úroveň

Andhéra: Arvedan, muž, šermíř, 23. úroveň, fialový drak

Anghelfar Trongulmar: Trpaslík, žena, berserk, 11. úroveň

Angušar Tarinaj: Člověk, muž, theurg, 22. úroveň

Aragaš: Člověk (skřet), muž, berserk, 14. úroveň

Ašwa: Člověk, žena, chodec, 23. úroveň, hnědý drak

Azkapasuna: Hevren, muž, sicco, 17. úroveň

Aznar Muzurak: Hevren, muž, šermíř, 14. úroveň

Balteor er Hanivar: Arvedan, muž, rytíř, 24. úroveň, černý drak

Berija Krvavá: Barbar, žena, bojový mág, 18. úroveň

Beršagr: Člověk (skřet), muž, berserk, 11. úroveň

Bhánja: Člověk, muž, sicco, 9. úroveň

Bhurga: Barbar (skřet), muž, chodec, 17. úroveň

Bijatriga: Hevren, muž, šermíř, 10. úroveň

Bražidar Oplacný: Barbar, muž, rytíř, 11. úroveň

Damtu: Elf, muž, čaroděj, 20. úroveň

Daval: Člověk, muž, rytíř, 16. úroveň

Dijan: Barbar, muž, berserk, 11. úroveň

Dršgura: Člověk (skřet), muž, berserk, 18. úroveň

Duul am Chaan: Člověk, muž, sicco, 12. úroveň

Dzivin Starša: Člověk, muž, rytíř, 14. úroveň

Ejša: Člověk, žena, bojový mág, 22. úroveň

Erevadir: Člověk, muž, assassin, 20. úroveň

Eresmira Hlesná: Člověk, žena, čaroděj, 21. úroveň

Erfáš: Trpaslík (skřet), pyromant, 16. úroveň

Ešanar: Člověk, muž, bojový mnich, 18. úroveň

Faggard: Trpaslík (skřet), berserk, 17.. úroveň

Gajnda: Člověk, muž, sicco, 14. úroveň

Gazaš: Člověk, muž, schopnosti lupiče a sicca, 14. úroveň

Glugúš: Trpaslík (skřet), muž, bojový mág, 22. úroveň

Goran Bouřka: Člověk, muž, druid, 15. úroveň

Guaryza: Hevren, muž, šermíř, 13. úroveň

Hamaar Hakaavar: Člověk, muž, schopnosti kněze na 8. úrovni

Harahal: Člověk, muž, kněz, 22. úroveň

Hartog: Trpaslík (skřet), muž, sicco, 10. úroveň

Helborg Drtilam: Trpaslík, muž, berserk, 19. úroveň

Hilva: Elf, žena, kněz, 19. úroveň

Hvězdoslav z Lokýtku: Člověk, muž, rytíř, 13. úroveň

Inkúrja: Barbar, muž, kněz, 21. úroveň

Išváraduta: Člověk, muž, kněz, 20. úroveň

Jaar Nadar: Člověk, muž, druid, 12. úroveň

Jasmín Vrána: Člověk, muž, druid, 19. úroveň

Jelzena Hybská: Člověk, žena, šermíř, 12. úroveň

Jigřík Oumelský: Člověk, muž, šermíř, 11. úroveň

Kasindro Vlčí hlava: Hevren, muž, šaman, 16. úroveň

Kargaš: Trpaslík (skřet), muž, bojový mág, 20. úroveň

Kolimil: Člověk, muž, kněz, 19. úroveň

Kuanga: Elf, žena, bojový mág, 24. úroveň, modrý drak

Kurulčiklar: Člověk, muž, šaman, 12. úroveň

Kyzgul: Elf (skřet), muž, bojový mág, 22. úroveň

Lubica Žiza: Člověk, žena, kněz, 16. úroveň

Marin Šoltys: Člověk, muž, šermíř, 10. úroveň

Mungaphalí Usměvavá: Člověk, žena, sicco, 15. úroveň

Namiera Sandre: Hevren, žena, berserk, 22. úroveň, červený drak

Omona zvaná Mráz: Člověk, žena, sicco, 17. úroveň

Omšej: Člověk, muž, berserk, 13. úroveň

Oškára Najašvára: Člověk, žena, kněz, 6. úroveň

Padrik z Dubu: Člověk, muž, rytíř, 9. úroveň

Petráš Koryčický: Člověk, muž, berserk, 13. úroveň

Pjotr Vracivin: Člověk, muž, lupič, 14. úroveň

Radowan Čerkavec: Člověk, muž, berserk, 16. úroveň

Ramwandali: Horský elf, muž, druid, 11. úroveň

Rangrša: Člověk, žena, berserk, 13. úroveň

Sabháš Hnarr: Barbar (skřet), muž, rytíř, 17. úroveň

Sachel: Trpaslík, muž, kněz, 17. úroveň

Sajkšá: Člověk, žena, sicco, 19. úroveň

Sandhyja: Člověk, žena, čaroděj, 15. úroveň

Sapakša: Člověk, muž, sicco, 24. úroveň, zelený drak

Šuua Kuštura: Člověk, muž, kněz, 22. úroveň

Tamášer: Člověk, muž, sicco, 12. úroveň

Tára: Barbar, žena, berserk, 10. úroveň

Tarim Jašňák: Člověk, muž, rytíř, 6. úroveň

Tiago Nabuloš: Hevren, muž, chodec, 14. úroveň

Ukášana: Člověk, muž, čaroděj, 24. úroveň, červený drak

Ukindu: Elf, muž, šermíř, 15. úroveň

Ulcen: Hevren, muž, šaman, 8. úroveň

Vála Krastěj: Člověk, muž, sicco, 7. úroveň

Vesmir Čajtovič: Člověk, muž, chodec, 10. úroveň

Viarenika Taplová: Člověk, žena, šermíř, 11. úroveň

V'išar: Člověk, muž, zkušený lovec přízraků, 17. úroveň

Vranec Oumelský: Člověk, muž, šermíř, 11. úroveň

Vúrgur: Člověk (skřet), muž, bojový mág, 18. úroveň

Wajagamara: Elf, žena, druid, 12. úroveň

Xulvína: Člověk, žena, pyromant, 18. úroveň

Zaza: Ork, muž, šermíř, 10. úroveň

Zéva: Barbar, žena, chodec, 22. úroveň

KRAJINY ZA OBZOREM II. - SARINDARSKÉ VÝSOSTNÉ VODY

Abal Zubar: člověk, berserk, 10. úroveň

Alfio: člověk, zloděj, 4.úroveň

Amal „Ohnivý roháč" Lopat: člověk, berserk, 10.úroveň

Amala "Diery" Jenová: žena, nekromantka, 11.úroveň

Andrej Swařovic: člověk, kněz, 11. úroveň

Arnoszt Levitowski: člověk, šermíř, 12. úroveň

Astralien: člověk, čaroděj, 14.úroveň

Ašarak: člověk, nekromant, 21. úroveň

Augustin Diery V.: Vyšší upír, 24. úroveň

Ausilio Diery: člověk, šermíř, 9. úroveň

Basileo Hiara: člověk, bojový mnich, 10. úroveň

Birr: trpaslík, nekromant, 8. úroveň

Blagdad er Sildan: člověk, válečník, 5. úroveň

Borean Diery II: člověk, bojový mág, 15. úroveň

Bruun Hagelin: trpaslice – nižší upírka, nekromantka, 14. úroveň

Carular Hiara: člověk, válečník 3. úr

Cilia Hiarová: člověk, zloděj, 1. úr

Claudio Orm: člověk, schopnosti zloděje na 5. úrovni

Coreon: člověk, bojový mág, 17. úroveň

Cyprus Orm III.: člověk, šermíř, 9. úroveň

Čergavec: člověk (skřet), chodec, 8. úroveň

Damara Ormová: člověk, zloděj, 2.úroveň

Daria Vannová: člověk, kněžka, 14. úroveň

Dario Vann: člověk, lupič, 12. úroveň

Dijana Radičová: člověk, nekromantka, 12. úroveň

Dinie Hiarová: člověk, zlodějka, 5. úroveň

Dorena: člověk, druid, 7. úroveň

Dunam Cohen: člověk, lupič, 10. úroveň

Dynora Ormová: člověk, zloděj, 2.úroveň

Dyrrm: trpaslík, nekromant, 8. úroveň

Eberhard Dlouhý: nižší upír, čaroděj, 13. úroveň

Ellia Vannová: člověk, kněz, 10. úroveň

Ellio Vann: člověk, kněz, 11. úroveň

Emilio: člověk, válečník, 5. úroveň

Ettore Vann: člověk, válečník, 2. úroveň

Filippa Hiary: člověk, druidka, 13. úroveň

Finela Ormová: člověk, bez povolání, 1.úroveň

Fiorenza Hiary: člověk, chodec, 11. úroveň

Gavin Hiary: člověk, generál, šermíř, 10. úroveň

Gherrk: korull (skřet), chodec, 9. úroveň

Giada Hiary: člověk, sicco 7. úroveň

Gill Vann V: člověk, sicco 9. úroveň

Gill Vann VI.: člověk, chodec, 8.úroveň

Gnoselle Vannová: člověk, sicco 11. úroveň

Guillia Vannová: člověk, hraničář 1. úr

Gustina Diery: člověk, theurg, 10.úroveň

Harhaš Galamaat: trpaslík, bojový mág, 16. úroveň

Hjalmar Tjugondegad: trpaslík, kněz, 16. úroveň

Ivan "Pantáta" Miratič: člověk, lupič, 13. úroveň

Jaroš Vokřáň: člověk, hraničář 2. úroveň

Jendonohý Reglen: člověk, zloděj, 5. úroveň

Jeroen Jenová: člověk, zloděj, 3. úroveň

Jurij Baraat: člověk, kněz, 7. úroveň

Kamaal Ragab: člověk, nekromant, 14. úroveň

Kapitán Pěna: člověk, sicco, 13. úroveň

Kasquan Kasqwe: korull, sicco, 11. úroveň

Kilon: barbar, válečník, 5.úroveň

Leto Hiara III.: člověk, sicco, 18. úroveň

Leto Hiara ml.: člověk, šermíř, 10. úroveň

Livena Ormová: člověk, zloděj, 1.úroveň

Marie Josephine Antoine Fantová: člověk, nekromant, 9. úroveň

Martyn "Žralok" Kaprzik: člověk, berserk, 8. úroveň

Maryla Šílená: člověk, berserk, 8. úroveň

Meneo Hiara V.: člověk, pyromant, 6. úroveň

Michael Nowak: člověk, lupič, 7. úroveň

Mineas Orm: člověk, zloděj, 5.úroveň

Mirela: člověk, sicco, 7. úroveň

Mirko Vrbič: člověk, zloděj, 2.úroveň

Miroslaw Zigler: člověk, kněz, 11. úroveň

Nevio Vann: člověk, bojový mág, 10. úroveň

Ni Xia: skřítek, bojový mág, 12. úroveň

Nimitat: člověk, hraničář, 5. úroveň

Nombiratze: numon, chodec, 11. úroveň

Oleena: člověk, druidka, 11. úroveň

Olivien Loďař: člověk, schopnosti zloděje na 2. úrovni

Olmen Vann: člověk, alchymista, 1.úroveň

Omar Hamuud: člověk, kněz, 12.úroveň

Ondřej Větroplach: člověk, kněz, 5.úroveň

Ota Kaarek: člověk, chodec, 7. úroveň

Pjotr Jagavoj: člověk, čaroděj, 11. úroveň

Renek Slawický: člověk, šermíř, 10. úroveň

Rihaad: člověk, nekromant, 11. úroveň

Rixo: člověk, nekromant, 10. úroveň

Rupvaj: barbar, berserk, 7. úroveň

Sadalin: člověk, nekromant, 16. úroveň

Sinnihixan Anitil: verithián, Čaroděj, 16. úroveň

Slavoj Hnědý: člověk, zkušený lovec přízraků, chodec, 14. úroveň

Sormon Lovec: člověk, šermíř, 7. úroveň

Stará Maťa: člověk, alchymista, 5. úroveň

Svija Jagavojovová: člověk, psionik

Šagrat Kulhavec: člověk, válečník, 3. úroveň

Šrak Urkat: ork, pyromant, 9. úroveň

Tarnid "Černá vdova": člověk, sicco, 14. úroveň

Tibias Oleb: člověk, zloděj, 1.úroveň

Tor-Tor: ork, pyromant, 12. úroveň

Tříprstý Mich: člověk, lupič, 14. úroveň

Tuvela Ormová: člověk, lupič, 6.úroveň

Uršak Boghar: vodní skřet, berserk, 11. úroveň

Utalak: asirijec, chodec, 9. úroveň

Vaalim "Kapitán Aton" Orm: člověk, sicco, 11. úroveň

Vagran Žahavec: člověk, nekromant, 10. úroveň

Valerio Hiara: člověk, zloděj, 5. úroveň

Vanix er Sirwen: člověk, kněz, 10. úroveň

Varhas plamen: člověk, kněz, 8. úroveň

Vasšír: člověk, válečník, 3. úroveň

Vašerách: člověk, čaroděj, 7. úroveň

Vigor Jen I.: člověk, šermíř, 11. úroveň

Vigor Jen: člověk, šermíř, 13. úroveň

Vojtan „pan Žlutý“ Orebič: člověk, sicco, 18. úroveň

Zajaad Fadil: člověk, šermíř, 10. úroveň

Zlatík "Zlatý" Borůvka: hobit, sicco, 19. úroveň

BESTIÁŘ MYŠLENKOVÝCH BYTOSTÍ

Následující nestvůry, uvedené v pravidlech Dračí hlídky, se v Přírodní úrovni Asterionu běžně nevyskytují. Ponecháme na každém vypravěči, zda je využije jako nové (dosud nepopsané) myšlenkové bytosti, doplníme vyvolávací emoci (VE) a případně Vyšší moc (VM):

PPZ

- **Hadochod:** VE: nejistota, VM: 8
- **Hrůza:** VE: strach
- **Jantarový požírač:** VE: touha (po jídle – hlad), VM: 5
- **Kazivec:** VE: závist
- **Legioras:** VE: náhlý výbuch libovolné negativní emoce
- **Lživec:** VE: znechucení, VM: 9
- **Ohnivec:** VE: touha (po penězích), VM: 12
- **Plazivá odpornost:** VE: nenávist, VM: 18
- **Rosol:** VE: zvědavost, VM: 9
- **Skaladar:** VE: pohrdání, VM: 16
- **Šavlojed:** VE: znechucení, VM: 7

PPP

- **Amanita:** VE: okouzlení lesem, VM: 17
- **Bažrout:** VE: pohrdání, VM: 17
- **Běs – Kostilam:** VE: nenávist
- **Běs – Krvesaj:** VE: hněv + bezmoc
- **Běs – Masožer:** VE: zoufalství
- **Běs – Strachojed:** VE: strach
- **Behemot:** VE: frustrace, VM: 26
- **Danar:** VE: není (transformace z kouzelnické kočky), VM: 12
- **Hejkal:** VE: nezájem, VM: 11
- **Chiméra:** VE: žárlivost, VM: 24
- **Manozvěř:** VE: touha (po magenergii), VM: 10 až 17
- **Mantichora:** VE: rozhořčení, VM: 22
- **Naga:** VE: hrdost, VM: 17
- **Olgoj chorchoj:** VE: napětí, VM: 14
- **Ormur:** VE: sobectví, VM: 23
- **Perytón:** VE: hněv (zabitá nevinná duše), VM: 17

Na Asterionu se nevyskytují tyto nestvůry z pravidel DH:

- **PPZ:** Duch, Ďas, Hastrman, Mimik (alternativou je Dualar ze Zlaté pavučiny), Permoník
- **PPP:** Dušechňap, Grimoár chaosu, Inar (podobná bytost Brúnak z modulu Vzestup temných bohů), Kraavena, Pahraguur, Sibil, Slaugh, Strickeho démon – Našeptávač, Zedarr, Zlovlk (alternativou může být Temný vlk z modulu Nemrtví a světlonoši), Žulník (alternatiovou může být Torgil z Času temna) a Živá zeď

Dryáda je nehráčská rasa z Přírodní úrovně, lze využít popis v PPZ.

Nestvůry **Gorgona** a **Kraken** se vyskytují jak v modulech Asterionu, tak v pravidlech Dračí hlídky. Pro jednoduchost budeme používat pouze ty asterionské.

ČAS TEMNA

BAZILIŠEK (Čas temna)

Vyvolávací emoce: strach
Vyšší moc: 20
Uveden v PPZ, str. 98.
Oproti pravidlům neklade vejce, jinak beze změn.

BLESKAVEC (Čas temna)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 16
Úroveň: 3
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 12(+1), ODO 11 (0), INT 3 (-4), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 60
Velikost: A
Útok: Speciální – blesk Reflex (CHAR) vs 10 (viz níže)
Základní obrana: *(+1+3+1)* = **5** *(tvrdá kůže)*
Obrana: *(+1+3+2)* = **6** *(tvrdá kůže)*
Zvl. schopnost: létání, vidění do všech stran, nasátí many, blesky, výbuch
Dovednost: atletika (2), akrobacie (9), reflex (9), postřeh (8), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: Blesky
Imunita: nemá
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Nasátí magenergie. Bleskavec dokáže automaticky nasávat magenergii, a to:

- Z vichrů, magických míst či živlů rychlostí 1 bod za kolo za kolo.
- Z kouzelníků, kteří neodolají pasti Vůle (CHAR) vs 8, rychlostí 2 body za kolo.

Maximálně dokáže udržet 30 bodů magenergie (kterou má obvykle na začátku souboje).

Blesky. Mají dosah 10 metrů a jsou dvou druhů:

- **Běžné (různé barvy kromě žluté):** zranění za 1k6 životů, postava v kovovém brnění za 1k10 životů.
- **Oslepující (žluté):** Míří na oči, před nimiž vytvoří pro danou postavu oslepující záblesk. Bleskavec je používá, když narazí na příliš silného protivníka, je těžce zraněn a snaží se ustoupit. Postava si hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 8, v případě neúspěchu je oslepena na 3 kola. Ten, kdo bleskavce zná a ví, že před žlutým bleskem je třeba zavřít oči, má k tomuto hodu Výhodu +5 (v době záblesku má oči již přivřené).

Při zabití se bleskavec během 1-2 kol (podle výšky) zřítí k zemi, kde dojde k výbuchu o poloměru 5 metrů. Postavy si hází proti pasti Reflex (OBR) vs 12 – v případě neúspěchu jsou zraněny za 2k6 + 4 životy, v případě úspěchu za polovinu. Ten, kdo o výbuchu díky znalostem Bleskavců dopředu ví, má k hodu Výhodu +5, nebo se může pokusit dostat z dosahu výbuchu.

DĚTI ŽIVLŮ (Čas temna)

DUNGIL – DCERA VODY (Čas temna)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Vyšší moc: 13 *(nižší)*, 18 *(vyšší)*

Uvedena jako Undina v PPP, str. 183.

Oproti pravidlům se jí léčí 2 životy za kolo, pokud má kontakt se zdrojem vody (potok, řeka, moře, jezero, déšť a podobně).

FAEGIL – SYN OHNĚ (Čas temna)

Vyvolávací emoce: touha
Vyšší moc: 14 *(nižší)*, 19 *(vyšší)*

Uveden jako Igni v PPP, str. 180.

Oproti pravidlům je Faegil zranitelný nemagickou zbraní, potřenou svěcenou vodou či olejem.

SIAGIL – SYN VZDUCHU (Čas temna)

Vyvolávací emoce: napětí
Vyšší moc: 15 *(nižší)*, 20 *(vyšší)*

Uveden jako Sylfa v PPP, str. 181.

Oproti pravidlům je schopen 1x za 3 kola seslat jedno z kouzel Blesk (PPZ str. 100), Mlha (PPZ str. 113), Poryv větru (PPZ str. 117) a Neviditelná zeď (PPP str. 223).

TORGIL – SYN ZEMĚ (Čas temna)

Vyvolávací emoce: sebedůvěra
Vyšší moc: 16 *(nižší)*, 21 *(vyšší)*

Uveden jako Terra v PPP, str. 182.

DRACI (Čas temna)

Uvedeni v PPP, str. 168-176.

Nejde o skutečné myšlenkové bytosti, ale o důsledek kladné či záporné tvárnosti (viz. kap. Řád světa v modulu Čas temna)

DVĚ TVÁŘE / DUBLÉR (Čas temna)

Vyvolávací emoce: nejistota
Životy: 20
Úroveň: 3
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 11 (0), OBR 11 (0), ODO 11 (0), INT 11 (0), CHAR 11 (0)
Pohyblivost: dle podoby
Velikost: dle podoby (A-C)
Útok: dle podoby, ale SIL 11/0
Základní obrana: dle podoby, ale OBR 11/0
Obrana: dle podoby, ale OBR 11/0
Zvl. schopnost: změna tvaru
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (6), postřeh (6), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Přeměna. Dvě tváře i dublér se dokáží během dvou kol přeměnit do podoby libovolného tvora z Přírodní úrovně velikosti A či B. Mají jeho ÚČ a OČ, nemají však zvláštní schopnosti a zachovávají si svůj počet životů. Pokud představují konkrétní osobu, je šance na rozpoznání, že něco není v pořádku, Postřeh (INT) vs 10 (17), přičemž první hodnota je pro Dvě tváře a druhá pro Dubléra, který měl možnost cíl pozorovat. Při dlouhodobějším kontaktu (den a více) postavy hod opakují s Výhodou +5.

SIRÉNA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: závist
Životy: 40
Úroveň: 4
Vyšší moc: 13
Atributy:
- dívka SIL 8 (-1), OBR 16 (+3), ODO 10 (0), INT 12 (+1), CHAR 18 (+4)
- chobotnice SIL 16 (+3), OBR 16 (+3), ODO 10 (0), INT 12 (+1), CHAR 4 (-3)

Pohyblivost: dívka 30 (ve vodě 5), chobotnice ve vodě 30
Velikost: dívka B / chobotnice C
Útok: Speciální – zpěv Vůle (CHAR) vs 10 (dosah 50 metrů)
Speciální – chapadla Reflex (OBR) vs 7 (dosah 3 metry)
Základní obrana: dívka *(+3+1+1)* = **5** *(kůže)*
chobotnice *(+3+4+1)* = **8** *(tuhá kůže)*
Obrana: dívka *(+3+1+2)* = **6** (kůže)
chobotnice *(+3+4+2)* = **9** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: zpěv, přeměna
Dovednost: plavání (chobotnice 15, dívka 8), akrobacie (dívka 9), reflex (9), postřeh (8), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 500

Popis zvláštních schopností:

Zpěv. Ten, kdo neodolá zpěvu, je k siréně přitahován neodolatelnou touhou a snaží se k ní dostat (bez ohrožení svého života). Omámení zpěvem trvá ještě 1k10 kol po jeho skončení. Kdo je omámen zpěvem, ten se nebrání chapadlům, tj. nehází si na Reflex (OBR) a je automaticky chycen.

Chapadla. Vyproštění z chapadel je hod Atletika (SIL) vs 12. Siréna se může rozhodnout nešťastníka též přidusit (mechanika viz PPZ str. 39), v takovém případě efekt zpěvu pomine hned.

Chapadla za 2 kola dopraví oběť k ústům, která jí od následujícího kola zraňují za 2k6+2 životů za kolo.

EPYRY (Čas temna)

Vyvolávací emoce: touha
Životy: 29
Úroveň: 3
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 3 (-4), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 50
Velikost: A
Útok: *(+2+4/+1k6+2)* = **8/+1k6** *(žhavé zuby)*
Základní obrana: *(+3+5+1)* = **9** *(kamenná kůže)*
Obrana: *(+3+5+2)* = **10** *(kamenná kůže)*
Zvl. schopnost: Popálení, oslepení, ohnivá kouzla, protažení skulinou, ohnivé srdce
Dovednost: atletika (7), akrobacie (8), reflex (9), postřeh (10, smečka 14), vůle (7, smečka 12)
Slabina: zranění vodou a chladem

Rezistence: nemagické zbraně, blesky
Imunita: jed, oheň a ohnivá kouzla
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Popálení: Kousnutí epyr způsobuje popálení za 1k6 životů.

Oslepení: Epyry toto kolo nemohou útočit ani se bránit, neboť se soustředí na pohled do očí cíle. Ten si hází proti pasti Reflex (OBR) vs počet epyr, v případě neúspěchu je zcela oslepen na 1k10 kol a potom se mu zrak postupně vrací – každou směnu se postih snižuje o 1. Tento pohled epyry mohou použít 1x za 3 kola a ten, kdo jej čeká, má k hodu Výhodu +5.

Ohnivá kouzla: Epyry dokáží společně seslat různá ohnivá kouzla. Počet kol v závorce udává, za kolik kol mohou seslat další kouzlo:

- 1 až 2x Blesk (1, PPZ str. 100)
- Oheň (1, PPZ str. 102)
- Ohnivá koule (2, PPZ str. 116)
- Ohnivá sprška (7, tři Ohnivé koule na různá místa najednou)
- Plamenné ruce (4, funguje na kousnutí všech epyr, PPZ str. 117)
- Ohnivá bouře (12, PPP str. 223)
- Ohnivá stěna (8, PPP str. 224)
- Řetězový blesk (5, PPP str. 231)
- Výheň (2, PPP str. 236)

Protažení skulinou: Epyry díky tělu z lávy dokáží "protéct" skulinou o šířce nejméně 1 cm. Takové protečení jim trvá 3 kola.

Ohnivé srdce: Kromě popsaných vlastností obsahuje srdce každé epyry 25 bodů destilovatelné magenergie, čímž se pochopitelně znehodnotí a nedá se využít pro ostatní účely.

FÉNIX (Čas temna)

Vyvolávací emoce: žárlivost
Vyšší moc: 18

Popsaný v PPP, str. 184.

Změny oproti pravidlům:

Nejde o moudré stvoření, jak je uvedeno v PPP, na Asterionu je to nepříliš inteligentní bytost (**INT 8 (-1)**), samotářská a útočící na každého příchozího.

Způsob oživení je dle ČT (zámotek z listů zelanu a drahsmy), neklade vejce.

Nemá schopnost **Zpěv fénixe**.

Naopak má jinou schopnost, **Ohnivý dech.** Dosah dechu je 20 metrů, past je Reflex (OBR) vs 14 a zranění při neúspěchu 2k10+4 životů a zapálení na 1 kolo (1k6 životů). V případě úspěchu je zranění poloviční (1k10+2) a bez zapálení. Fénix může 1x za 3 kola využít buď Ohnivý dech, nebo Plamennou auru z PPP.

Souvislý pohled na fénixe (např. při boji) znamená každé kolo past na Výdrž (ODO) vs počet kol, které se na něj již postava dívá. V případě neúspěchu je postava donucena zavřít oči (nebo odvrátit zrak). Za každé kolo, kdy na fénixe nehledí, past klesá o 1. Postava se opět na fénixe může podívat, až past přehodí (a ta potom opět začne růst).

Oči fénixe obsahují 300 bodů destilovatelné magenergie.

FEXT (Čas temna)

Vyvolávací emoce: nenávist, strach

Popsaný v PPP, str. 252.

Oproti pravidlům se liší pouze způsobem vzniku – je přivolán ze Stínového světa.

GORGONA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: strach
Vyšší moc: 12

Uvedena jako Chrlič v PPZ, str. 119.

GRYF (Čas temna)

Vyvolávací emoce: sebedůvěra
Vyšší moc: 25

Popsaný v PPP, str. 186.

Oproti PPP má lepší povahu a vyšší inteligenci (**INT 20 (+5)**), žije ve skupinkách, také neklade vejce.

HARPYJE (Čas temna)

Vyvolávací emoce: bezmoc
Vyšší moc: 13
Popsaná v PPZ, str. 112.

HUAMA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: rozhořčení
Životy: 29
Úroveň: 3
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 18 (+4), ODO 15 (+2), INT 1 (-5), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 80
Velikost: B
Útok: *(+3+5/+1+2/+1)* = **10/+2** + zvl. *(tlama)* a *(+3+4/+1+2/+1)* = **9/+2** *(drápy)*
Základní obrana: *(+4+3+1)* = **8** *(srst)*
Obrana: *(+4+3+2)* = **9** (srst)
Zvl. schopnost: paralýza kousnutím, skok, vidění ve tmě, krev
Dovednost: atletika (9), postřeh (10), reflex (7), stopování (8), plížení (6), kamufláž (13, PPZ str.60)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 450

Popis zvláštních schopností:

Paralýza kousnutím: Při zásahu tlamou si cíl hází na past Výdrž (ODO) vs 7, v případě neúspěchu je končetina paralyzována na 1k10 kol (Zmrzačení dle PPP str. 325) - zda jde u nohu či ruku určete buď dohodou, nebo náhodným hodem.

Skok: Huama se rozběhne a dlouhým skokem *(na vzdálenost až 15 metrů)* se vrhne na vybraného tvora, do kterého se zakousne. K útoku tlamou získá **Výhodu +5** a pokud tvora zraní, musí cíl útoku uspět v ověřovacím hodu na Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) huamy. Jestliže neuspěje, huama jej strhne k zemi a Povalí (PPP str. 324). Tuto schopnost může použít nejvýše 1x za 3 kola.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Krev: Pokud je huama zabita nebo je jí způsobeno krvácející zranění, z její krve za sedm dní povstane Draskara (viz modul Písky proroctví). Tato vlastnost se dá neutralizovat obyčejnou vodou, kterou je třeba na krev nalít.

HYDRA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: zoufalství
Vyšší moc: 20

Popsaná v PPP, str. 190.
Oproti PPP má maximálně 18 hlav a je imunní vůči magii země a vody (včetně zranění mrazem).

JEDNOROŽEC (Čas temna)

Vyvolávací emoce: láska
Vyšší moc: 18

Popsaný v PPP, str. 194.

Oproti PPP navíc umí pomocí rohu sesílat 1x za 3 kola (kromě léčení) i kouzla z PPZ *Blesk (1-3x), Neviditelnost, Očaruj zbraň (sesílá na svůj roh), Teleport, Beranidlo, Ohnivá koule (1x), Mrazivá střela (1x).*

KENTAUR (Čas temna)

Vyvolávací emoce: hrdost (dobrý), rozhořčení (zlý)
Vyšší moc: 13

Popsaný v PPP, str. 196.

KOSTĚJ (Čas temna)

Vyvolávací emoce: pohrdání

Popsaný v PPP, str. 253 jako Kostěj nesmrtelný.

Změny oproti pravidlům:

Odlišný způsob jeho vzniku – přivolání ze Stínového světa.

Po zabití již neožije a odchází zpět do Stínového světa.

Chodí oblečen dle popisu v modulu.

Nemá paťáty, ale normální prsty, tj. neútočí paťáty.

Někteří z kostějů mají prokletý meč, který přidá kostějovi 1 život za každé 3 životy zranění živého tvora. Zda je to právě tento, rozhoduje vypravěč.

KRAKEN (Čas temna)

Vyvolávací emoce: sobectví
Životy: 120 až 400 (dle velikosti)
Úroveň: 11 až 20
Vyšší moc: 19 až 29
Atributy: SIL 21 (+5) až 30 (+10), OBR 14 (+2) až 8 (-1), ODO 20 (+5) až 30 (+10), INT 10 (0) až 14 (+2), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 30 až 50 *(ve vodě)*
Velikost: D až F
Útok: *(+5+2/+2+6)* = **13/+2**
až *(+10+3/+5+10)* = **23/+5** *(ruce) 4x*
Základní obrana: *(+0+3+3)* = **6**
až *(-1+7+5)* = **11** *(kůže)*
Obrana: (*+0+3+6)* = **9**
až *(-1+7+10)* = **16** *(kůže)*
Zvl. schopnost: magie, ovládání vody, regenerace
Dovednost: atletika (9 až 20), postřeh (8 až 12), vůle (10 až 16), plavání (15 až 30)
Slabina: ohnivé zranění
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 5000 až 50000

Popis zvláštních schopností:

Magie: Kraken dokáže seslat 6 kouzel za den a může si vybrat jedno z kouzel *Mrazivá střela (PPZ str. 114), Mlha (PPZ str. 113), Kužel mrazu (PPP str. 219), Vodní dech (PPP str. 235) a Vodní vlna (PPP str. 236).*

Ovládání vody: Kraken dokáže vyvolat vlny stejné velikosti, jako je on sám. Jejich vyvolání mu trvá 1 směnu a musí být do 10 metrů pod hladinou, udrží je tolik směn, kolik je jeho úroveň.

Regenerace: Funguje pouze ve vodě. Menší exempláře regenerují pomalu (2 životy za směnu), ti největší až 3 životy za kolo.

V PPP (str. 205) je sice nestvůra Kraken, jedná se však o zcela jiného tvora.

KYKLOP (Čas temna)

Vyvolávací emoce: rozhořčení
Vyšší moc: 23

Popsaný v PPP, str. 207.

Změny oproti pravidlům:

O něco menší velikost (3-4 metry).

Paralýza pohledem: Kyklop tuto schopnost může použít pouze mimo souboj, a to na tvora, který mu alespoň 3 kola hledí do očí. Tvor musí odolat pasti Vůle (CHAR) vs 10, v případě neúspěchu je paralyzován na 1 směnu nebo se kyklop může pokusit jej ovládnout. V takovém případě si cíl hází proti další pasti Výdrž (ODO) vs 7, v případě neúspěchu reaguje na povely kyklopa, ale neudělá nic, co by jej zranilo.

Magie: Volitelně může mít kyklop 30 bodů magenergie denně, které může využít na schopnosti *Mentální souboj (PPP str. 207)* nebo kouzla *Blesk (PPZ str. 100), Oheň (PPZ str. 102), Ohnivá koule (2, PPZ str. 116), Plamenné ruce (PPZ str. 117). Výheň (PPP str. 236)*.

MEDÚZA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: sobectví
Vyšší moc: 20

Popsaná v PPP, str. 185 jako Gorgona.

Oproti pravidlům používá dlouhý luk.

MINOTAURUS (Čas temna)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 100
Úroveň: 10
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 11 (0), ODO 20 (+5), INT 5 (-3), CHAR 13 (+1)
Pohyblivost: 45
Velikost: C
Útok: *(+6 +1/+1+5/+2)* = **12/+3** *(pěsti)* 2x
nebo *(+6+7/+3+5/+2)* = **18/+5** *(sekera, kyj)*
nebo *(+6+5/+3+5/+2)* = **16/+5** + zvl. *(rohy)*
Základní obrana: *(+0+2+3)* = **5** *(kůže / srst)*
Obrana: *(+0+2+5)* = **7** *(kůže/srst)*
Zvl. schopnost: Trknutí, vidí rudě, regenerace
Dovednost: atletika (13), postřeh (9), vůle (13), stopování (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Trknutí: Minotaurus tento útok používá na úvod souboje. Potřebuje alespoň 5 metrů volného prostoru. Během jednoho kola se rozběhne, těsně před protivníkem se přikrčí a nabere jej na rohy. Protivník se může pokusit uskočit do strany (má-li kam) a potom si hází proti pasti Reflex (OBR) vs Atletika (SIL) minotaura, v případě úspěchu se útoku zcela

vyhne. Neuskakuje-li, má jeden útok do minotaurovy ZO. Následně útočí minotaurus rohy s Výhodou +5. Pokud uspěje, nabodne cíl na své rohy (krvácivé zranění za 2k6 životů) a odhodí ji o 3 metry (bytost je povalená a 1 kolo vstává – útoky do ZO).

Vidí rudě: Minotaurus přednostně útočí na protivníky zbarvené červeně (oblečení, krev atd.)

Regenerace: Zranění se zacelují rychlostí 3 životy za kolo.

Minotaurus je sice popsán v PPP (str. 220), ale s poněkud jinými parametry. Pokud však vypravěč chce, může jej využít pro obzvlášť silného minotaura, který v Klíči není popsán.

MNOHOHLAVÝ OBR (Čas temna)

Vyvolávací emoce: rozhořčení
Vyšší moc: 14

Popsaný v PPZ, str. 136 jako Obr skalní.

Oproti pravidlům má více párů rukou (a jeden útok a obranu za každý pár. Pokud má více zbraní, nemůže použít zvláštní útok Divoké švihnutí.

Zároveň vidí do všech stran.

MOKŘAN (Čas temna)

Vyvolávací emoce: osamělost
Životy: tělo 85, paže každá 35
Úroveň: 6
Vyšší moc: 17
Atributy: SIL 23 (+7), OBR 8 (-1) / paže 16 (+3), ODO 23 (+7), INT 6 (-2), CHAR 3 (-4)
Pohyblivost: 30 (bažina)
Velikost: D
Útok: *(+7+5/+2+3/+1)* = **13/+3** *(paže)* 2x
Základní obrana: *(-1+5+2)* = **6** (tělo), *(+3+6+2)* = **11** *(paže)*
Obrana: *(-1+5+3)* = **7** (tělo)
(+3+6+3) = **12** *(paže)*
Zvl. schopnost:
Dovednost: atletika (8), postřeh (9) - pouze skrze otřesy bažiny, kamufláž (12), vůle (10)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 1500

Nemá zvláštní schopnosti.

NEPOJMENOVANÝ (Čas temna)

Vyvolávací emoce: bezmoc, zoufalství
Životy: 50
Úroveň: 10
Vyšší moc: 21
Atributy: SIL - (-), OBR - (-), ODO - (-), INT 20 (+5), CHAR 22 (+6)
Pohyblivost: 50 (vázaný na místo)
Velikost: B – bez hmotného těla
Útok: Pouze zvl.
Základní obrana: -
Obrana: -
Zvl. schopnost: Psychický útok, nerozpoznatelnost
Dovednost: Vůle (12)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: veškeré útoky s výjimkou psychických (viz níže)
Zkušenost: 10 000

Popis zvláštních schopností:

Psychický útok: Nepojmenovaný dokáže napadnout libovolný cíl, který vidí. Ten si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Nepojmenovaného. V případě úspěchu se nic neděje, při neúspěchu si cíl sníží stupeň dovednosti Vůle (CHAR) o 1 a jeho mysl začnou zaplavovat hrůzné představy. Útok lze odstínit prosbou *Aura proti temnotě* (PPZ str. 148) či *Chraň před posednutím* (PPP str. 301).

Pokud jeho Vůle (CHAR) poklesne na 0, stává se poslušnou loutkou, jež splní každý příkaz Nepojmenovaného, který přímo neohrožuje život.

Počet bytostí, které takto Nepojmenovaný dokáže ovládat, není omezen. Pokud je zabit či zahnán zpět do Stínového světa, bytostem se Vůle postupně obnoví na původní hodnotu rychlostí 1 bod za týden. Mnoho obětí však nesnese vzpomínky na činy, které byly nuceny vykonat, a sáhne si na život. Ti ostatní se na toto místo již nikdy nechtějí vrátit (hod Vůle (CHAR) vs 18).

Nerozpoznatelnost: Díky své mlhavé podstatě je Nepojmenovaný jen těžko postřehnutelný. Spatří ho pouze ten, kdo překoná past Postřeh (INT) vs 16, odolá jeho psychickému útoku (další kolo jej zahlédne), případně jej lze zviditelnit kouzlem *Oko zření* (PPZ str. 117) či prosbami *Najdi temnotu* (PPZ str. 149), *Odhal démona* (PPP str. 301) nebo *Ukaž temnotu* (PPP str. 302).

Zranitelnost: Nepojmenovaného lze zranit pouze útoky na psychiku. Mezi ty se počítají hraničářský *Úder varování* (PPZ str. 63) a *Úder nenávisti* (PPP str. 72), klerikův *Úder moci* (PPZ str. 141), *Kopí pravého světla* (PPZ str. 146 - klerik ale musí Nepojmenovaného vidět, viz níže) a čarodějův *Mentální souboj* (PPP str. 207).

PEGAS (Čas temna)

Vyvolávací emoce: radost
Životy: 50
Úroveň: 6
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 20 (+5), ODO 14 (+2), INT 18 (+4), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 60 *(na zemi)*, 80 *(ve vzduchu)*
Velikost: C
Útok: *(+2+4/+2+3)* = **9/+2** *(kopyta)*
Základní obrana: *(+5+3+2)* = **10** *(srst)*
Obrana: *(+5+3+3)* = **11** *(srst)*
Zvl. schopnost: rychlost
Dovednost:
Slabina: temné prosby
Rezistence: magické zranění, nemagické zbraně
Imunita: ovlivnění mysli, světlé prosby
Zkušenost: 3000

Pegas na sebe dokáže 3x denně seslat kouzlo *Rychlost* až na 10 kol.

PEKELNÝ PES (Čas temna)

Vyvolávací emoce: hněv
Vyšší moc: jednohlavý 10, dvouhlavý 12, Kerberos 14
Popsaný v PPZ, str. 143.

Změny oproti pravidlům:

Více hlav: dvouhlavý pes má o polovinu více životů a dvojnásobek útoků a obran, vždy je velikosti C.

Kerberos má trojnásobek životů, tři útoky a obrany. Jeho sliny jsou hořlavé (zranění u dechu) a jedovaté zároveň – při kousnutí hází se na past Výdrž (ODO) vs 9, jed způsobí zranění 1k6 životů po následujících šest kol při neúspěchu a dvě kola při úspěchu. Při dalších kousnutích již jed na postavu nepůsobí. Pokud postava neuspěje v hodu proti **Plamennému dechu**, je navíc oslepena na 3 kola.

PŘÍZRAK (Čas temna)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 45
Úroveň: 5
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL - (-), OBR 20 (+5), ODO 16 (+3), INT 16 (+3), CHAR 20 (+5)
Pohyblivost: 15
Velikost: B-C
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(+5+1+1)* = **7** *(nehmotný)*
Obrana: *(+5+1+3)* = **9** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: vysátí životní energie
Dovednost: vůle (7)
Slabina: svěcené zranění
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně
Zkušenost: 800

Popis zvláštních schopností:

Vysátí životní energie: Přízrak dokáže útočit na životní energii cíle. Útočí dotykem (dosah 3 metry) a útok probíhá jako hod Vůle (CHAR) postavy vs Vůle (CHAR) přízraku. V případě, že přízrak zvítězí, ubere postavě jednu úroveň zkušenosti. To se v samotném souboji nijak neprojeví, pokud úroveň postavy neklesne na 0. V takovém případě se zhroutí k zemi a strnule zírá. Pokud není přízrak do půlnoci toho dne zabit nebo jí není podán Li Konfuův elixír, duše postavy odchází do Stínového světa a tělo umírá. Je-li elixír podán, postava se dostane na úroveň 1 a přežije, stejný účinek má druidský rituál *Dar života* (PPP str. 95) a prosba *Zachraň život* (PPP str. 310). Prosba *Udržení života* (PPZ str. 152) dokáže odchod o jeden den odložit.

Pokud postava v souboji přijde o nějaké úrovně, do druhého dne přestane být schopna používat schopnosti, které na těchto úrovních získala.

Duše postavy, která přežije, se postupně zotavuje – každé čtyři dny se jí jedna úroveň vrátí. Pokud postava přežila na úrovni 0 (zabitím přízraku), první čtyři dny jen leží a zírá (ale je schopna pít).

Volitelně může přízrak používat vysátou životní energii k léčení sebe sama – za každou vysátou úroveň si přidá 10 životů.

Rovněž volitelně může sesílat až 5 kouzel vitální magie denně.

Přízrak je sice popsán v PPZ (str. 142), ale s poněkud jinými parametry.

SFINGA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Vyšší moc: 25
Popsaná v PPP, str. 235.

SILINGA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: štěstí
Životy: 18
Úroveň: 3
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 7 (-2), OBR 16 (+3), ODO 10 (0), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 20 (na zemi), 50 (let)
Velikost: A
Útok: pouze magie
Základní obrana: *(+3+1+1)* = **5** *(kůže)*
Obrana: *(+3+1+2)* = **6** *(kůže)*
Zvl. schopnost: magie, telepatie
Dovednost: atletika (5), akrobacie (8), reflex (8), vůle (8), tichý pohyb ve vzduchu (7), cizí jazyky (10), historie (12), postřeh (7)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Magie: Silinga může sesílat kouzla dle vlastní volby, a to kouzlo s obtížností 6-10 nejvýše 10x denně, s obtížností 11-16 nejvýše 2x denně, kouzlo s obtížností 17-22 nejvýše 1x týdně. Silnější kouzla jsou silingy schopny seslat pouze jako skupina 1x za měsíc.

Telepatie: Silingy jsou spolu schopny telepaticky komunikovat na dosah viditelnosti.

SMRTKA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: nenávist
Životy: 130
Úroveň: 11
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 20 (+5), ODO 22 (+6), INT 22 (+6), CHAR 22 (+6)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1+6)* = **12/+2** *(drápy)*
Základní obrana: *(+5+4+3)* = **12** *(tvrdá kůže)*
Obrana: *(+5+4+6)* = **15** *(tvrdá kůže)*
Zvl. schopnost: velmistr vitální magie, ovládání nemrtvých, (mistr divoké magie), (odsátí energie)
Dovednost: atletika (12), postřeh (13), reflex (8), vůle (12), sesílání kouzel (11)
Slabina: svěcené zranění
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: jed, ovlivnění mysli, krvácení
Zkušenost: 25 000

Popis zvláštních schopností:

Velmistr vitální magie. Smrtka ovládá všechna kouzla z oboru vitální magie. V jeden den dokáže seslat až 10 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na magenergii.

Ovládání nemrtvých. Smrtka dokáže ovládat nižší nemrtvé se součtem úrovní až 50. Tito nemrtví za ni položí svůj "život".

Mistr divoké magie. Volitelně může Smrtka ovládat všechna kouzla Divoké magie z PPZ a kouzlo *Blesk.* Dokáže seslat až 5 kouzel v základním provedení za den.

Odsátí energie. Volitelně dokáže Smrtka zranění, které způsobí jednomu tvoru drápy nebo kouzlem, přetavit v léčení vlastních životů (ve stejném rozsahu).

SPEKTRA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 120
Úroveň: 10
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL - (-), OBR 22 (+6), ODO 22 (+6), INT 18 (+4), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 40
Velikost: B
Útok: 12 *(přízračné paráty – viz níže)*
Základní obrana: *(+6+4+3)* = **13** *(nehmotná)*
Obrana: *(+6+4+5)* = **15** *(nehmotná)*
Zvl. schopnost: smrtící pohled, přízračné paráty, kouzlo Temnota, (velmistr vitální magie), (lámání ochranných kouzel)
Dovednost: postřeh (14), reflex (9), sesílání kouzel (12), vůle (14)
Slabina: zranění blesky, sluneční světlo
Rezistence: (svěcená voda), (kouzelné zbraně)
Imunita: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli, krvácení
Zkušenost: 12 000

Popis zvláštních schopností:

Smrtící pohled. Postavy, na které spektra pohlédne, si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs 6 (10). Pokud neuspěje proti nižší pasti, je na 1k6 směn zcela paralyzovaná (neschopná jakékoliv akce). Pokud neuspěje pouze v hodu proti vyšší pasti, dává se na útěk po dobu 1 směny – aby se

mohla vrátit, musí past přehodit, ale tentokrát má k hodu Nevýhodu -5.

Přízračné pařáty. Útok spektry prochází libovolnou zbrojí, zbraní či štítem, které nejsou magické nebo posvěcené. Tyto se nepočítají do OČ obránce. Zásah pařáty kromě úbytku životů způsobí pokles stupně síly a obratnosti o 2 - kromě snižování ÚČ a OČ také ovlivňuje použití těžších zbraní. Pokud síla nebo obratnost poklesnou na 1/-5 nebo níže, postava je zcela paralyzovaná *(alternativně lze hrát jako smrt v souladu s PPZ – útok Stínu)*. Pokud souboj se spektrou přežije, vlastnosti se jí obnovují rychlostí 1 bod za 2 dny.

Volitelně si může vyléčit polovinu životů, které útokem ubrala.

Kouzlo Temnota. Spektra může seslat kouzlo Temnota 5x denně s dosahem 15 metrů, může si zvolit, zda půjde o základní variantu kouzla, nebo uvnitř bude normálně vidět.

Velmistr vitální magie (volitelné). Spektra ovládá všechna kouzla z oboru vitální magie. V jeden den dokáže seslat až 10 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na manu.

Lámání ochranných kouzel (volitelné). Spektra může na ochranné kouzlo protivníka až 10x denně seslat *Rozptyl kouzlo* (PPZ str. 118) nebo *Zlom kouzlo* (PPP str. 237).

Volitelně může být spektra rezistentní vůči svěcené vodě a zbraním, které jsou pouze kouzelné. Zbraně, které jsou kouzelné a zároveň posvěcené (či potřené svěcenou vodou či olejem), jí však způsobují normální zranění.

Slabiny: Sluneční světlo způsobuje spektře zranění 10 životů za kolo. Blesky pro ni znamenají hod Reflex (OBR) vs 19, v případě neúspěchu je na příští kolo oslepená a dezorientovaná.

STÍN (Čas temna)

Vyvolávací emoce: odpor
Vyšší moc: 14

Popsaný v PPZ, str. 155.

STRIGA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: vina
Vyšší moc: mladá 16, stará 20

Popsaná v PPP, str. 246.

Oproti pravidlům má vůči nemagickým zbraním pouze rezistenci, nikoliv imunitu.

TRIGON (Čas temna)

Vyvolávací emoce: - (krev mnohohlavých obrů)
Životy: 11
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 10 (0), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 6 (-2), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 35
Velikost: A1
Útok: *(0+5/+1)* = **5/+1** +zvl. *(ostny)*
(0+4/+1) = **4/+1** *(zuby)*
Základní obrana: *(+3+5)* = **8** *(ostny)*
Obrana: (*+3+5)* = **8** *(ostny)*
Zvl. schopnost: jedovaté ostny
Dovednost: atletika (6), akrobacie (9), reflex (5), vůle (6)
Slabina: nemá
Rezistence: sečné zbraně
Imunita: nemá
Zkušenost: 100

Popis zvláštních schopností:

Jedovaté ostny. Zásah znamená hod Výdrž (ODO) vs 7, v případě neúspěchu paralýzu na 2k6 kol.

TROLL (Čas temna)

Vyvolávací emoce: zklamání
Vyšší moc: 15

Popsaný v PPZ, str. 160.

VYVERNA (Čas temna)

Vyvolávací emoce: hněv + žárlivost
Životy: 100 až 330
Úroveň: 10 až 22
Vyšší moc: 20 až 30
Atributy: SIL 20 (+5) až 30 (+10), OBR 16 (+3), ODO 20 (+5) až 30 (+10), INT 10 (0) až 14 (+2), CHAR 16 (+3) až 22 (+6)
Pohyblivost: 30 až 50 *(na zemi)*, 80 až 120 *(ve vzduchu)*
Velikost: D až F
Útok: (*+5+6/+3+5/+2)* = **16/+5** až *(+10+9/+6+11/+5)* = **30/+11** *(zuby)* a *(+5+5/+3+5/+2)* = **15/+5** až *(+10+8/+6+11/+5)* = **29/+11** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+8+3)* = **14** až *(+3+12+6)* = **21** *(šupiny)*
Obrana: *(+3+8+6)* = **17** až *(+3+12+11)* = **25** *(šupiny)*
Zvl. schopnost: ohnivý dech
Dovednost: atletika (20 až 35), reflex (12), výdrž (20 až 35), postřeh (10 až 20), vůle (15 až 30)
Slabina: nemá
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: nemá
Zkušenost: 100 000 až 300 000

Popis zvláštních schopností:

Ohnivý dech má dosah 40 až 80 metrů a šířku 5 metrů. Všichni tvorové v jeho působnosti si hodí na Reflex (OBR) vs 16 až 26. V případě neúspěchu jsou zraněni ohněm za 12 + 3k6 až 24 + 6k6 životů, a navíc po následující 1 až 3 kola budou hořet za 1k6 životů za kolo. V případě úspěchu je zranění poloviční a postavy nehoří.

Tuto schopnost může vyverna použít jednou za 3 kola.

ZLOBR (Čas temna)

Vyvolávací emoce: rozhořčení
Vyšší moc: 10

Popsaný v PPZ, str. 162.

Z HLUBIN ZELENÉ A MODRÉ

ALALAK (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: vděčnost
Životy: 18
Úroveň: 2
Vyšší moc: 9
Atributy: SIL 6 (-2), OBR 24 (+7), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 22 (+6)
Pohyblivost: 60 *(ve vzduchu)*
Velikost: A0
Útok: *(+7+4+1)* = **12** *(zuby)* - zvl. (viz níže)
Základní obrana: *(+7+2)* = **9** *(šupinatá kůže)*
Obrana: *(+7+2+1)* = **10** *(šupinatá kůže)*
Zvl. schopnost: psychická magie, útok z letu
Dovednost: atletika (8), akrobacie (12), reflex (12), vůle (8), sesílání kouzel (8)
Slabina: sečné zranění
Rezistence: střelné zranění
Imunita: nemá
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Útok. Zuby alalaka zraňují vždy pouze za 1 život. Následně si postava hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 11. V případě neúspěchu je postava nejprve postižena na 10 kol halucinacemi (postih -5 k hodům na Vůli a na Postřeh) a potom se jí začne každé kolo snižovat stupeň síly a obratnosti o 1. Když alespoň jeden z atributů dosáhne 0, postava začne ztrácet 1k6 životů každé kolo. V případě úspěchu má pouze 5 kol halucinací. Jed působí pouze jednou.

Psychická magie. Alalak má na den 30 magů a ovládá kouzla *Dvojník* (PPZ str. 112), *Noční můra* (PPZ. str. 115), *Sugesce* (PPZ str. 119), *Vize* (PPZ str. 121) a *Úkol* (PPP str. 234).

Útok z letu. Alalak dokáže zaútočit tak bleskurychle, že je těžké včas zareagovat a útok mu vrátit. V případě, že postava prohraje hod na iniciativu, musí uspět v hodu Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) Alalaka, v případě neúspěchu se had dokázal včas vrátit mimo dosah zbraně a postava nemůže útočit zbraní tváří v tvář. U zbraní s dosahem 3 metry má postava k hodu Výhodu +5.

APURTAM (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: důvěra
Životy: 130
Úroveň: 13
Vyšší moc: 21
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 12 (+1), ODO 20 (+5), INT 8 (-1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 45
Velikost: D
Útok: *(+6+2/+3+6/+3)* = **14/+6** *(pěst)* 2x
nebo *(+6+1/+2+6/+3)* = **13/+3** *(kop)* + zvl. 2x
nebo *(+6+6/+3+6/+3)* = **18/+6** *(zuby)*
Základní obrana: *(+1+5+3)* = **9** *(srst)*
Obrana: *(+1+5+6)* = **12** *(srst)*
Zvl. schopnost: útok dvěma končetinami, zalehnutí
Dovednost: atletika (10), akrobacie (10), lezení (10), postřeh (7), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 2500

Popis zvláštních schopností:

Útok dvěma končetinami. Apurtam může útočit dvakrát pěstí (dopředu nebo do strany), pěstí a kopem nohou (dozadu) nebo dokonce i dvakrát kop nohama. Kopnutí použije, pokud ho někdo překvapí zezadu. Zranění je zde sice menší, ale zato si v případě zasažení postava hází proti pasti Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) Apurtama. V případě neúspěchu je postava odhozena o 1 metr a povalena.

Zalehnutí. Tento útok Apurtam použije, má-li proti sobě jediného protivníka, nebo v případě, že ho někdo vytočí k nepříčetnosti (například právě zapálil prales). Postava bude buď útoku čelit silou, nebo se mu pokusí uhnout. Pokud čelí silou, má volný útok do základní obrany a poté si hází proti pasti Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) Apurtama. V případě úspěchu útok odrazila a udržela se na nohou, v případě neúspěchu na ní Apurtam leží a drtí ji svojí vahou. Pokud postava uhýbá, hází si na past Reflex (OBR) vs Atletika (SIL) Apurtama. Zalehnutá postava si každé kolo hází na past Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) Apurtama, zda se osvobodí, má však k hodu Nevýhodu -5. Zároveň každé kolo ztrácí tolik životů, kolik je rozdíl mezi hody.

BÍLÝ PAVOUK (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: důvěra
Životy: 20
Úroveň: 2
Vyšší moc: 8
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 18 (+4), ODO 12 (+1), INT 14 (+2), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 35
Velikost: A
Útok: *(+1+3/+2)* = **4/+2** + zvl. *(kusadla)*
Základní obrana: *(+4+5)* = **9** *(skelet)*
Obrana: *(+4+5+1)* = **10** *(skelet)*
Zvl. schopnost: jedovaté kousnutí, sítě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (10), šplhání (12), reflex (7), tichý pohyb (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Jedovaté kousnutí. Jed představuje hod proti pasti Výdrž (ODO) vs 11. V případě neúspěchu je postava zraněna za 1k6 + 2 životů za kolo a příští kolo si hází znova proti pasti o 1 nižší, v případě úspěchu je jed neutralizován.

Sítě. Jsou velmi pevné a velmi lepkavé, odtržení je past Atletika (SIL) vs 13, postava má Výhodu +5 při použití libovolného silného alkoholu. Pavouk dokáže vystřelit síť ze zadečku – v takovém případě se nebrání proti případnému útoku, postava si hází proti pasti Reflex (OBR) vs 10, v případě neúspěchu je zachycena (musí se odtrhnout) a pavouk síť obvykle ihned přilepí ke stromu nebo balvanu. Postavu, která se nemůže hýbat (tj. je zachycena za obě nohy a ruce) dokáže pavouk zabalit během 6 kol do zámotku, ze kterého je prakticky nemožné se osvobodit (Atletika (SIL) vs 24). Síť se rozpadá v ohni.

HAČÍBA (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: odpor
Vyšší moc: 26

Popsána v PPP str. 205 pod jménem Kraken.

Oproti pravidlům nemá schopnosti *Nebezpečné vody* ani *Ovládání počasí*, ale je možné je i tak použít – Klíč myšlenkových bytostí u tvorů této síly typu neuvádí všechny jejich schopnosti a zrovna o hačíbě se určitě nebude vědět všechno.

V arvedanských svitcích by mohlo být možné najít informace o melodiích, které ji dokáží zahnat, paralyzovat nebo i zabít.

CHARDEŠ (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: ponížení
Životy: 25
Úroveň: 4
Vyšší moc: 10
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 14 (+2), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 25 *(na zemi)*, 50 *(ve vzduchu)*
Velikost: B
Útok: *(+1+5/+1+2/+1)* = **8/+1** *(tlama)*
nebo *(+1+4/+1+2/+1)* = **7/+1** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+2+1)* = **6** *(srst)*
Obrana: *(+3+2+2)* = **7** *(srst)*
Zvl. schopnost: ultrasluch, křik, psychický útok, oko
Dovednost: atletika (5), akrobacie (9), reflex (9), vůle (11), postřeh (8)
Slabina: sluneční světlo
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli, psychické údery, mentální souboj, oslepení
Zkušenost: 400

Popis zvláštních schopností:

Ultrasluch. Chardeš se místo zraku orientuje netopýřím ultrasluchem. To znamená, že ho neovlivní tma, ale na druhou stranu není schopen rozeznat barvy.

Křik. Všechny postavy v blízkém okolí (cca 20 metrů) si háží na past Výdrž (ODO) vs 8. V případě neúspěchu jsou zraněny za 2k6 životů a dezorientovány (postih -3 na akce v příštím kole), v případě úspěchu jsou pouze dezorientovány. Četnost tohoto útoku závisí na stáří jeho ohnivého oka – v prvním měsíci půlročního cyklu jej může použít každé kolo, ve druhém až čtvrtém měsíci jednou za dvě kola a v pátém a šestém měsíci jednou za tři kola.

Psychický útok. Chardeš dokáže psychicky napadnout jednu postavu, kterou "vidí". Souboj probíhá hodem Vůle (CHAR) postavy vs Vůle (CHAR) Chardeše. V případě neúspěchu postava přijde o tolik životů, kolik byl rozdíl hodů, při úspěchu se ubránila.

Oko. Obsahuje destilovatelnou magenergii – na začátku cyklu 50 bodů, po odpadnutí 15. Zároveň dokáže nositeli propůjčit rezistenci vůči zranění ohněm a imunitu vůči ovlivnění mysli a psychickým úderům včetně mentálního souboje.

INGHIS (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: melancholie
Životy: 140
Úroveň: 12
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL dle podoby, OBR dle podoby, ODO 22 (+6), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: dle podoby
Velikost: B až E dle podoby
Útok: dle podoby + bonus za úroveň +6/+3 + zvl.
Základní obrana: dle podoby, ale zbroj 7 a bonus za úroveň +3
Obrana: dle podoby, ale zbroj 7 a bonus za úroveň +6
Zvl. schopnost: žhavé tělo
Dovednost: plavání (15), akrobacie (7), reflex (7), vůle (12)
Slabina: nemá
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: zranění ohněm i mrazem
Zkušenost: 5000

Popis zvláštních schopností:

Žhavé tělo. Inghis jej dokáže využívat mírumilovným způsobem – roztavení kovů, vyčištění vody a podobně. V boji každý zásah způsobuje dodatečné zranění ohněm za 1k6 + 2 životů.

ISKAR (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: zklamání
Životy: 280
Úroveň: 22
Vyšší moc: 25
Atributy: SIL 26 (+8), OBR 12 (+1), ODO 22 (+6), INT 6 (-2), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 50 *(ve vodě)*
Velikost: E
Útok: *(+8+7/+4+11/+5)* = **26/+9** *(tlama)*
a *(+8+6/+4+11/+5)* = **25/+9** *(drápy)*
Základní obrana: *(+1+7+5)* = **13** *(pevná kůže)*
Obrana: *(+1+7+11)* = **19** *(pevná kůže)*
Zvl. schopnost:
Dovednost: atletika (12), plavání (18), vůle (10), postřeh (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 40 000

Útok na ocas / zadní ploutve. Každou z ploutví je třeba zranit za 60 životů, aby přestala fungovat, ocas za 80 životů. Obojí si iskar chrání, lze je tedy napadnout buď střelnou zbraní s Nevýhodou -5, nebo zbraní pro boj tváří v tvář, to ovšem tvor musí být u nich (a iskar se bude snažit co nejrychleji otočit). Vyřazení ploutve zhorší manévrování iskara, do nového směru se bude natáčet dvakrát / třikrát déle při vyřazení jedné / obou zadních ploutví. Vyřazení ocasu sníží jeho pohyblivost na 10 a není schopen se potopit.

JAL'MAWA (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: pokora
Životy: 65
Úroveň: 6
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 20 (+5), INT 22 (+6), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 40
Velikost: B
Útok: *(+2+3/+4+3/+1)* = **8/+5** *(kly)*
Základní obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(hustá srst)*
Obrana: *(+3+4+3)* = **10** *(hustá srst)*
Zvl. schopnost: mistr iluzí, telepatie, psychická kouzla
Dovednost: atletika (9), postřeh (14), orientace (14), vůle (14), sesílání kouzel (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Mistr iluzí. Jal'mawa dokáže vytvořit iluzi o velikosti až 50 metrů ve všech směrech, pokud jich více spojí své síly, dokáží na své iluze navazovat a vytvořit tak jednu velkou. Iluzi prohlédne pouze ten, kdo uspěje v hodu proti pasti Vůle (CHAR) vs 24.

Telepatie. Jal'mawa umí předat myšlenky tvoru, který je od ní vzdálen až 100 metrů, pro navázání kontaktu jej musí vidět. Tvor si hází na past Vůle (CHAR) vs 9, v případě neúspěchu považuje telepatické myšlenky za svoje (pokud se mu Jal'mawa neprozradí).

Psychická kouzla. Jal'mawa ovládá kouzla mentální magie z PPZ i PPP, celkem jich může seslat 10 za den.

MĚŇAVEC (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: vina
Životy: 22
Úroveň: 3
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+1+5/+2+2/+1)* = **8/+1** *(různé zbraně)*
Základní obrana: *(+3+1+1)* = **5** *(kůže)*
Obrana: *(+3+1+2)* = **7** *(kůže)*
Zvl. schopnost: Proměnlivá imunita, vrácení útoku
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (7), postřeh (6), vůle (7)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: viz níže
Zkušenost: 500

Popis zvláštních schopností:

Proměnlivá imunita. Měňavec je pro dané kolo imunní proti všem útokům stejným materiálem, který na něj zaútočil jako první – zbraně z určitého kovu (rozlišují se magické a nemagické), typ kouzla atd. Volitelně může být schopen takto vykrýt i dva či tři útoky v jednom kole.

Vrácení útoku. Měňavec zaútočí stejným materiálem, proti kterému byl toto kolo poprvé imunní. Pokud jde o kouzlo, ubírá jedné postavě 1k6 životů.

MINVA A RALVA (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: láska / nenávist
Životy: 12
Úroveň: 2
Vyšší moc: 10
Atributy: základní SIL 14 (+2), OBR 14 (+2), ODO 8 (-1), INT 16 (+3), CHAR 18 (+4), úprava viz níže
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+2+0+1)* = **3** *(ruce)*
Základní obrana: *(+2+1)* = **3** *(oděv)*
Obrana: *(+2+1+1)* = **4** *(oděv)*
Zvl. schopnost: síla emocí, maskování, znalost bylin
Dovednost: základní atletika (5), akrobacie (8), lezení (8), tichý pohyb (8), reflex (8), vůle (8), postřeh (10), znalost přírody – byliny (10), úprava viz níže
Slabina: nemá
Rezistence: nemá

Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 500

Popis zvláštních schopností:

Síla emocí. Minva i Ralva sílí i slábnou s vyrovnaností lásky a nenávisti ve vesnici. Jsou-li v rovnováze, obě mají atributy i dovednosti na stupních uvedených v popisu. Pokud se rovnováha začne vychylovat, ta, která má emoce více, dostává ke stupni atributů i dovednostem bonus, ta druhá stejně velký postih. Maximální bonus / postih při úplné absenci jedné z emocí je +5 / -5. Pro hody na dovednosti je tedy bonus či postih projeví dvakrát (za stupeň atributu i za stupeň dovednosti).

Maskování. Obě bytosti používají k maskování hod na Vůli. Aby je někdo spatřil, musí uspět v hodu Postřeh (INT) vs Vůle (CHAR) Minvy / Ralvy. Pokud bytost stojí, má k hodu Výhodu +5.

Znalost bylin. Obě bytosti umí najít v přírodě byliny s léčivými / škodícími účinky. Jsou-li v rovnováze, jedny byliny dokáží neutralizovat ty druhé, v případě vychýlení nedokáže ta slabší plně potlačit účinky bylin té druhé.

MIZEJÍCÍ DRAVEC (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: napětí
Životy: dle dravce + 15
Úroveň: dle dravce + 2
Vyšší moc: dle dravce 8 až 15
Atributy: SIL dle dravce +2, OBR dle dravce +2, ODO dle dravce, INT 8 (-1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: dle dravce +5
Velikost: dle dravce
Útok: dle dravce + 2
Základní obrana: dle dravce +1
Obrana: dle dravce +1
Zvl. schopnost: lepší sluch a čich, vidění ve tmě, průchod Stínovým světem
Dovednost: dle dravce, vůle (9)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 500 až 3000 dle dravce

Popis zvláštních schopností:

Lepší sluch a čich: Oproti danému dravci má bonus +4 při hodu na Postřeh na vyhledání kořisti.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Průchod stínovým světem. Dravec dokáže až na tři kola zmizet do Stínového světa a objevit se na místě vzdáleném až 200 metrů daleko dle své volby a v pozici, kterou potřebuje. Pro účely souboje to znamená, že se objeví obvykle z jiného směru nebo zaútočí na jinou postavu. Během pobytu ve Stínovém světě vnímá, kam se kořist pohnula, ne však, do jakého směru se natočila.

Postava, která dravce vidí se objevit, si hází na Reflex (OBR) vs 7 / 10 / 14. Pokud nepřehodí ani past 7, dravec zaútočí do základní obrany a zase zmizí, než postava stihne zareagovat. Při přehození 7 a nepřehození 10 se postava zvládne bránit, ale již nestihne zaútočit. Při přehození 10 a nepřehození 14 bude i útočit, ale až po dravci. Při přehození 14 útočí ještě před dravcem.

Lehké zbraně dávají k hodu bonus +2 a těžké postih -2. Střelné zbraně nelze použít. Útočná kouzla lze použít pouze půlkolová a je nutné uspět alespoň proti pasti 10.

Tuto schopnost dravec nepoužívá, je-li v klidu (tj. neloví ani netuší nebezpečí).

NEMRTVÝ STROM (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: odpor
Životy: 80
Úroveň: 7
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 12 (+1), ODO 24 (+6), INT 14 (+2), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 10
Velikost: D
Útok: *(+5+5/+2+3/+2)* = **13/+4** + zvl. *(větve)* 2x
Základní obrana: *(+1+7+2)* = **10** *(dřevo)*
Obrana: (*+1+7+4)* = **12** *(dřevo)*
Zvl. schopnost: jedovatá míza, otrávení vody, vysátí přírodní síly
Dovednost: atletika (2), vůle (7)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: střelné zranění
Imunita: nemá
Zkušenost: 1500

Popis zvláštních schopností:

Jedovatá míza. Každý zásah větví do těla oběti vpraví dávku otrávené mízy. Ta sníží stupeň

Vůle (CHAR) oběti o 1 a zároveň si hodí proti pasti Vůle (CHAR) vs X – počáteční past je 4 a zvyšuje se s každým dalším zásahem o 1. V případě neúspěchu tvor ztrácí svobodnou vůli a nemrtvý strom jej může telepaticky ovládat až na vzdálenost 100 metrů.

Otrávení vody. Voda, kterou strom otráví svými kořeny, představuje past Výdrž (ODO) vs 8. V případě neúspěchu začne tvor po 1 směně tuhnout a po dalších 10 kolech nemůže na 1 směnu nic dělat. Toho potom strom využívá a podrobí si jej.

Vysátí přírodní síly. Strom se živí silou přírody, kterou vysává z okolních rostlin. Dokáže vysát sílu tak daleko, jak sahají jeho kořeny (tj. cca 15 sáhů). V tomto okruhu postupně chřadne veškeré rostlinstvo, k úplnému zničení strom potřebuje zhruba jeden rok. Podle míry zničení lze tedy usuzovat, jak je zde strom dlouho. Zároveň strom, který nechce být nápadný, se často stěhuje a vypadá tak jako obyčejný uschlý strom v okolní vegetaci. Stejně dokáže vysát i živočichy, to mu ale trvá zhruba jeden alden a tak musí být mrtví, jinak by utekli.

RARACH DAGOMILŮV (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: frustrace
Životy: 28
Úroveň: 3
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 18 (+4), ODO 16 (+3), INT 8 (-1), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 25
Velikost: A
Útok: *(+3+4/+1+1/+1)* = **8/+2** *(pěsti)* nebo *(+4+3+2)* = **9** *(kuličky, 30/60 m)* 2x + zvl.
Základní obrana: *(+4+2)* = **6** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+4+2+1)* = **7** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: trpasličí polibek, (olověné kuličky), (vybuchující kuličky), (skleněné kuličky), (fialové kuličky), (plivnutí)
Dovednost: atletika (7), akrobacie (7), reflex (7), postřeh (5), vůle (6)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 600

Popis zvláštních schopností:

Trpasličí polibek. Rarach ovládá tento válečnický trik (PPZ str. 49), který může použít 1x za 2 kola.

Olověné kuličky. Při zásahu (který bývá do hlavy nebo jiné citlivé části těla) si postava hází na past Výdrž (ODO) vs počet životů, které v tomto kole ztratila zásahem kuliček. V případě neúspěchu je omráčena – padá k zemi a probere se za 1k6 kol.

Vybuchující kuličky. Při zásahu zraní pouze za 1 život a dále výbuchem za 2k6 životů pro zasaženou postavu a za 1k6 životů pro sousední pole.

Skleněné kuličky. Při zásahu zraní pouze za 1 život, plyn se další kolo rozptýlí do vzdálenosti 5 metrů. Všechny postavy v dosahu si hází na past Výdrž (ODO) vs 8, v případě neúspěchu se rozkašlou tak, že mají postih -3 na všechny akce po dobu jedné směny. Postih se při dalším zásahu již nezvyšuje.

Fialové kuličky. Při zásahu zraní pouze za 1 život, plyn se další kolo rozptýlí do vzdálenosti 5 metrů. Všechny postavy v dosahu si hází na past Vůle (CHAR) vs 8 v případě neúspěchu je na 1 směnu postihnou halucinace – jejich obsah je na rozhodnutí vypravěče, nebo se určí náhodným hodem (příjemné / nepříjemné).

Plivnutí. Má dosah 5 metrů, postava si hází na Reflex (OBR) vs 8. V případě neúspěchu si hodí k6: při 1-3 jí látka přistála na nechráněné části těla a způsobí zranění poleptáním 1k6 životů za kolo po dobu 3 kol (nebo do smytí vodou), při 4-6 jí přistála na štítu či zbroji a není-li smyta, během 3 kol sníží KZ o 1 (do opravení).

RAZNOR (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: údiv
Životy: 25
Úroveň: 3
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 8 (-1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 40 *(ve vodě)*, 5 *(na suchu)*
Velikost: B
Útok: *(+2+5+1)* = **8** *(ocas)* 2x + zvl.
Základní obrana: *(+3+4+1)* = **8** *(tuhá kůže)* + zvl.
Obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(tuhá kůže)* + zvl.
Zvl. schopnost: blesky z ocasu, blesky z krve, ovinutí

Dovednost: atletika (7), plavání (12), reflex (9), vůle (7)
Slabina: stříbrné zbraně
Rezistence: blesky, nemagické zbraně
Imunita: nemá
Zkušenost: 400

Popis zvláštních schopností:

Blesky z ocasu. Zasáhne-li raznor postavu ocasem, hází si na past Výdrž (ODO) vs 7. V případě neúspěchu je zraněna za 1k6 životů a na 2 kola částečně paralyzována (-2 ke všem hodům, postihy se mohou sčítat). V případě úspěchu je pouze zraněna za 1k6 životů.

Blesky z krve. Pokud postava zraní raznora celokovovou zbraní (meče), je zraněna blesky za 1k6 životů.

Ovinutí. Raznor se může pokusit místo svých útoků spoutat jednu postavu. Ta si hází na dovednosti Reflex (OBR) proti Reflex (OBR) raznora nebo Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) raznora. V případě úspěchu uhnula nebo raznora odhodila, při neúspěchu je spoutaná a nemůže se hýbat. Osvobodit se může hodem Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) raznora, postava má však k hodu Nevýhodu -5. Zároveň se obvykle začíná dusit.

TAIKTÉ (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Životy: 5
Úroveň: 1
Vyšší moc: 9
Atributy: SIL 3 (-4), OBR 20 (+5), ODO 6 (-2), INT 4 (+2), CHAR 24 (+7)
Pohyblivost: 35 *(ve vzduchu, ve vodě)*
Velikost: A0
Útok: jen zvl.
Základní obrana: *(+5+1)* = **6** *(peří)* + zvl.
Obrana: *(+5+1)* = **6** *(peří)* + zvl.
Zvl. schopnost: vysátí nových myšlenek, psychická ochrana
Dovednost: plavání (12), akrobacie (12), reflex (12), vůle (8), postřeh (7)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Vysátí nových myšlenek. Působení taikté je plíživé a dlouhodobé. Při prvním kontaktu si oběť hází proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) taikté. V případě úspěchu se ubránila a její myšlenky nebudou ovlivněny. Pokud by past přehodila o 6 a více, uvědomí si navíc, že se jí taikté pokoušela vstoupit do mysli (ale netuší, co tam chtěla dělat).

V případě neúspěchu je taikté navázána na mysl oběti a ta získává postih -1 ke všem hodům, kde se využívá tvůrčí myšlení – mohou to být hody na mechaniku, postřeh, řešení problémů a podobně. Postih se každý měsíc zvyšuje o 1 a nakonec zcela vymizí jakékoliv tvůrčí myšlení. Proces se podobá psychické nemoci, je třeba velkých znalostí, aby někdo odhalil, že má vnější původ v psychickém útoku (hod První pomoc (INT) vs 20).

Pokud postavu někdo upozorní, že s ní není něco v pořádku, hází si proti pasti na Vůli znovu. Tentokrát má díky upozornění Výhodu +5, ale zároveň si započítává již vytvořený postih. Pokud ani tentokrát neuspěje, při případném dalším upozornění již bude mít naopak Nevýhodu -5 (protože je přesvědčena, že je v naprostém pořádku). Postava s postihem -5 a horším již na upozornění nereaguje.

Takto může taikté vysávat řádově stovky bytostí najednou.

Po odchodu taikté postih začne klesat rychlostí jeden bod za půl roku, až zcela vymizí.

Psychická obrana. Taikté počítá i s tím, že její útok někdo prohlédne, a vzhledem ke zranitelné fyzické formě se chrání před fyzickým útokem tím, že vyvolá dojem, že bude lepší ji prodat či pouze zahnat, než zabít. Past je opět Vůle (CHAR) postavy vs Vůle (CHAR) taikté. V případě úspěchu má postava volnost výběru akce, v případě neúspěchu si musí vybrat, zda taikté chytí a prodá, nebo odežene – ani jednomu se taikté nebude bránit.

VODNÍ NYMFA (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: pobavení
Životy: 12
Úroveň: 2
Vyšší moc: 7
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 18 (+4), ODO 8 (-1), INT 16 (+3), CHAR 20 (+5)
Pohyblivost: 30 *(na souši)*, 10 *(ve vodě)*
Velikost: B
Útok: *-1 + zbraň*
Základní obrana: *(+4+0)* = **4** *(kůže)*
Obrana: *(+4+0)* = **4** *(kůže)*
Zvl. schopnost:

Dovednost: plavání (12), akrobacie (8), reflex (8), vůle (6), postřeh (6)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 50

Vypravěč může dle libosti vodním nymfám přisoudit povolání hraničáře, kouzelníka či zloděje na 2. úrovni a až tři schopnosti od libovolného z povolání.

VRAPATI (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: sobectví
Životy: 3 *(jednotlivec)* / 45 *(malé hejno)* / 110 *(velké hejno)*
Úroveň: 1 *(jednotlivec)* / 7 *(malé hejno)* / 14 *(velké hejno)*
Vyšší moc: jednotlivec 3, malé hejno 15, velké hejno 22
Atributy: SIL 4 (-3), OBR 18 (+4), ODO 8 (-1), INT 5 (-3), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 30 *(ve vodě)*
Velikost: A0 *(jednotlivec)* / D *(malé hejno)* / E *(velké hejno)*
Útok: *(-3+4/+1)* = **1/+1** *(jednotlivec)*
(-3+4/+1+3+4/+2) = **8/+3** *(malé hejno)*
(-3+4/+1+3+7/+4) = **11/+5** *(velké hejno)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(jednotlivec)*
Obrana: *(+4+1)* = **5** *(jednotlivec)*
(+4+1+4) = **9** *(malé hejno)*
(+4+1+7) = **12** *(malé hejno)*
Zvl. schopnost: vnímání garenu, vícečetné útoky a obrany, luminiscence, (útočná kouzla), (teleport)
Dovednost: plavání (12), reflex (4), postřeh (jedinec 6, malé hejno 11, velké hejno 15), vůle (jedinec 5, malé hejno 10, velké hejno 14), sesílání kouzel (malé hejno 8, velké hejno 13)
Slabina: plošné zranění *(hejno)*
Rezistence: střelné zranění
Imunita: nemá
Zkušenost: jedinec 10, malé hejno 300, velké hejno 1500

Popis zvláštních schopností:

Vnímání garenu. Vrapati vycítí přítomnost garenu na 10 kilometrů a také směr k němu.

Vícečetné útoky a obrany. Hejno dokáže zaútočit jednou na každou postavu v dosahu a má v zásadě neomezený počet obran (resp. cca 15-40 podle velikosti hejna).

Luminiscence. Rozzáření míhajících se tělíček představuje výzvu pro zrak postav. Hází na past Výdrž (ODO) vs 8 (malé hejno) resp 11 (velké hejno), v případě neúspěchu má postava až do konce luminiscence postih -3 na útok i na obranu.

Útočná kouzla. Volitelně je hejno schopné seslat kouzla *Mrazivá střela* (PPZ str. 114), *Poryv vody* (obdoba *Poryv větru* z PPZ str. 117, ale proud vody je schopen postavy odnést až o 50 metrů – past Plavání (SIL) vs 12), *Kužel mrazu* (PPP str. 219) a *Ledový blesk* (dosah 20 metrů, obtížnost 8, vyvolání půl kola, zranění za 2k6 životů). Malé hejno je schopné seslat 5 kouzel denně a nejvýše 1x za 3 kola, velké hejno 10 kouzel denně a nejvýše 1x za 2 kola. Při sesílání kouzel hejno ztrácí útoky, ale ne obrany.

Teleport. Volitelně umí velké hejno teleportovat až 15 jedinců do vzdálenosti až 50 metrů. Tuto schopnost může použít 2x denně.

ZELENÝ SLÍDIL (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: zklamání
Životy: 40
Úroveň: 5
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 6 (-2), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 40
Velikost: C
Útok: *(+3+4/+1+2/+1)* = **9/+2** *(větve)* - viz. níže
a *(+3+5+2)* = **10** *(plod eduki)* - viz. níže
Základní obrana: *(+3+5+1)* = **9** *(dřevo)*
Obrana: *(+3+5+2)* = **10** *(dřevo)*
Zvl. schopnost: vnímání, vícečetný útok, plivnutí plodu eduki, zachycení, drcení, zatažení
Dovednost: plížení (10), kamufláž (10, PPZ str.60), atletika (6), reflex (6), vůle (6)
Slabina: zranění ohněm a kyselinou
Rezistence: bodné zranění
Imunita: blesky, zranění mrazem a vodou
Zkušenost: 500

Popis zvláštních schopností:

Vnímání. Zelení slídil nemá přední a zadní stranu, proto vnímá všechno okolo sebe.

Vícečetný útok. Může zaútočit na každou postavu v dosahu 1-3 sáhů, ale na každou pouze jednou.

Plivnutí plodu eduki. Plod při zásahu zraní pouze za 1 život, ale začne bleskurychle

prorůstat tělem a vytahovat z něj tekutiny. Postava si hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 8 – v případě neúspěchu ztrácí příštích 10 kol 1k6 životů za kolo, v případě úspěchu pouze v příštím kole 1k6 životů a plod odpadne. Plivnutí může slídil použít zároveň s útokem větvemi, ale pouze 1x za 3 kola.

Zachycení. Slídil se může pokusit místo svých útoků zachytit nohu postavy. Ta si hází na dovednosti Reflex (OBR) nebo Atletika (SIL) proti Reflex (OBR) slídila. V případě úspěchu uhnula nebo kořeny odhodila, při neúspěchu má chycenou nohu. Osvobodit se může hodem Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) slídila nebo zraněním kořenů alespoň za 10 životů. Slídil se potom obvykle snaží zachytit i druhou nohu – zde má postava Nevýhodu -5 k hodu na zachycení i osvobození. Slídil může takto zachytit nejvýše dvě nohy najednou.

Drcení. Nohu, kterou slídil zachytil a drží, může drtit za 1k6 životů. Pokud postava tímto způsobem přijde o více než čtvrtinu životů, je končetina zlomená (zmrzačení, viz PPP str. 325).

Zatažení. Pokud slídil drží obě nohy, pokusí se je postavě podrazit – hod Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) slídila, který má k hodu Výhodu +5. Pokud by již postava měla zlomenou jednu nohu, má k hodu Nevýhodu -5, má-li zlomené obě, nehází a jde k zemi automaticky. Slídil ji během 3 kol (kdy si postava hází na osvobození s Nevýhodou -5) zatáhne do země, kde nastává dušení (PPZ str. 39).

ZELENÝ BĚS (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: zklamání
Životy: 250
Úroveň: 18
Vyšší moc: 27
Atributy: SIL 24 (+7), OBR 10 (0), ODO 22 (+6), INT 8 (-1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 15
Velikost: F
Útok: *(+7+8/+5+9/+4)* = **26/+9** *(větve)* - viz. níže
Základní obrana: *(0+11+4)* = **15** *(dřevo)*
Obrana: *(0+11+9)* = **20** *(dřevo)*
Zvl. schopnost: vnímání, vícečetný útok, zachycení, drcení, zatažení
Dovednost: plížení (10), kamufláž (10, PPZ str.60), atletika (16), reflex (12), vůle (16)
Slabina: zranění ohněm a kyselinou
Rezistence: sečné zranění
Imunita: blesky, zranění mrazem a vodou, bodné zranění
Zkušenost: 12 000

Popis zvláštních schopností:

Vnímání. Zelení běs nemá přední a zadní stranu, proto vnímá všechno okolo sebe.

Vícečetný útok. Může zaútočit na každou postavu v dosahu 1-20 metrů, ale na každou pouze jednou.

Spoutání. Běs se může pokusit místo svých útoků spoutat jednu postavu. Ta si hází na dovednosti Reflex (OBR) proti Reflex (OBR) běsu nebo Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) běsu. V případě úspěchu uhnula nebo kořeny odhodila, při neúspěchu je spoutaná a nemůže se hýbat. Osvobodit se může hodem Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) slídila nebo zraněním kořenů alespoň za 30 životů. Spoutaných postav může běs držet mnoho (desítky).

Drcení. Postavu, kterou běs zachytil a drží, drtí za 2k6 životů za kolo (a může na ni dál útočit větvemi do základní obrany). Zároveň si postava hází na past Atletika (SIL) vs 10, v případě neúspěchu se nemůže nadechnout a začíná se dusit (PPZ str. 39).

Zatažení. Pokud postava upadne do bezvědomí, běs ji během 3 kol zatáhne do země, kde nastává (či pokračuje) dušení.

ZERA (Z hlubin zelené a modré)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 10
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 6 (-2), OBR 20 (+5), ODO 10 (0), INT 3 (-4), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 30 *(ve vodě)*, 50 *(skok a let)*
Velikost: A
Útok: *(+5+5/+1)* = **10/+1** *(čelisti)*
Základní obrana: *(+5+2)* = **7** *(měkké šupiny)*
Obrana: *(+5+2)* = **7** *(měkké šupiny)*
Zvl. schopnost: útok s OBR, skok a let s útoky
Dovednost: atletika (4), akrobacie (12), reflex (12), postřeh (7), vůle (4)
Slabina: tma
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 100

Popis zvláštních schopností:

Útok s OBR. Zera útočí s použitím bonusu za obratnost, ne za sílu.

Skok a let s útoky. Skok a následný let zery může být až 50 metrů dlouhý a dokáže doskočit až do výšky 20 metrů. Během tohoto skoku dokáže bleskurychle zaútočit až na pět cílů, vzdálených alespoň tři metry od sebe. Na jeden cíl zároveň během jednoho kola dokáží nalétnout nejvýše tři zery. Pokud postava prohraje iniciativu a má zbraň pro boj tváří v tvář, hází si po útoku zery na past Reflex (OBR) vs 10. V případě, že neuspěje, se zera dostala mimo dosah zbraně pro boj tváří v tvář a postava na ni nemůže zaútočit. Zbraně s dosahem 3 metry mají Výhodu +5, nicméně pokud hod na Reflex neuspěje, útok postavy směřuje na případný jiný cíl v dosahu (např. na vedle stojícího lodníka).

OBLOHA Z LISTÍ A DRAHOKAMŮ

AER (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: pohrdání
Životy: 25
Úroveň: 10
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL 4 (-3), OBR 14 (+2), ODO 4 (-3), INT 20 (+5), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 25
Velikost: A
Útok: *(-3+5)* = **2** *(dřevěná hůl)*
Základní obrana: *(+2+0)* = **2** *(roucho)*
Obrana: *(+2+1+0)* = **3** *(roucho, hůl)*
Zvl. schopnost: kouzelnické schopnosti, následovník
Dovednost: atletika (4), akrobacie (5), reflex (7), postřeh (8), výdrž (3), vůle (11), sesílání kouzel (12)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 3000

Popis zvláštních schopností:

Kouzelnické schopnosti. Aerové obvykle představují kouzelníky na 10. úrovni s některými schopnostmi bojových mágů.

Vždy ovládají základní kouzelnické schopnosti Získávání magenergie (55 bodů, meditovat mohou místo po spánku vždy po západu slunce), Nasátí magenergie (10x) a dovednost Sesílání kouzel, viz popis kouzelníka v PPZ.

Dále ovládají všech šest oborů magie a volitelné schopnosti Rychlé kouzlení (PPZ str. 105), Bojové sesílání a Bitevní trénink (obě PPP str. 202).

Ovládají celkem 27 kouzel, z toho nejvýše 10 z PPP. Za nejběžnější lze považovat tuto sadu:

- *PPZ: Bertoldův zámek, Blesk, Magický štít, Neviditelnost, Rychlost, Teleport, Antimagická bariéra, Dotek upíra, Magická zbroj, Mlha, Mrazivá střela, Ohnivá koule, Ochrana před střelami, Ochromení, Protoplazma, Temnota, Vitální transfer*
- *PPP: Ohnivá bouře, Ohnivá stěna, Řetězový blesk, Třpytivá zář, Výheň, Antimagická bublina, Jiskřící zbroj, Kamenná kůže, Vadaverův mentální chaos, Přežij*

Následovník. Aer je ochoten se podřídit tomu, u nějž vytuší extrémně vysokou Vůli (alespoň 20). Tomuto tvoru otevře svoji mysl a bude schopen s ním telepaticky komunikovat až na vzdálenost rovnou čtvrtině Vůle tvora v mílích.

BLUDIČKA (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Vyšší moc: 2
Dovednost: postřeh (10), vůle (10)

Popsaná v PPZ, str. 94.

Oproti pravidlům umí číst úmysly tvorů vůči lesu, a to hodem Vůle (CHAR) Bludičky vs Vůle (CHAR) postavy.

BOZOOK (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: ponížení
Životy: 90
Úroveň: 10
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 20 (+5), ODO 18 (+4), INT 4 (-3), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 70 (teleportační skoky)
Velikost: B
Útok: *(+5+5/+1+5/+2)* = **15/+3** *(tlama)*
a *(+5+5/+2+5/+2)* = **15/+4** *(paťáty)* 2x
Základní obrana: *(+5+5+2)* = **12** *(tvrdé šupiny)*
Obrana: *(+5+5+5)* = **15** *(tvrdé šupiny)* 2x
Zvl. schopnost: teleportační skoky, slabá místa, uznání alfy
Dovednost: atletika (12), akrobacie (12), reflex (12), výdrž (11), postřeh (9), vůle (10)

Slabina: nemá
Rezistence: nemagické zbraně (viz níže), zranění ohněm a elementem země, blesky (při běhu)
Imunita: střelné zbraně (při běhu), zranění ohnivými kouzly (při běhu)
Zkušenost: 4000

Popis zvláštních schopností:

Teleportační skoky. Při běhu se každým skokem telepotuje až o 10 metrů, přičemž kličkuje a využívá terénu. To prakticky znemožňuje použití střelných zbraní a ohnivých kouzel, znesnadňuje rovněž použití blesků. Případné vyjímky (nadlidsky rychlá postava se speciální zbraní) může zohlednit vypravěč.

Slabá místa. Šupiny bozooka jsou rezistentní vůči nemagickým zbraním. To však neplatí o citlivých místech. Není sice jednoduché je trefit (postava má Nevýhodu -5 k hodu), ale bozook si do OČ nezapočítává KZ (a má tedy ZO 7 a OČ 10). Navíc zde není rezistentní vůči nemagickým zbraním.

Uznání alfy. Bozook je lovec s polozvířecí inteligencí a jako takový uznává přirozenou podřízenost tvorům výrazně větším (E, F) a silnějším (SIL +7 a více). Takovým dobrovolně otevře svoji mysl a nechá se ovládat, od svého pána se může vzdálit na tolik kilometrů, kolik je stupeň jeho Vůle.

DAARON (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 450
Úroveň: 25
Vyšší moc: 30
Atributy: SIL 26 (+8), OBR 12 (+1), ODO 26 (+8), INT 22 (+6), CHAR 22 (+6)
Pohyblivost: 45
Velikost: F
Útok: *(+8+9/+6+12/+6)* = **29/+12** *(tlama)* a *(+8+9/+6+12/+6)* = **29/+12** 2x *(ocas, 15 metrů)*
Základní obrana: *(+1+11+6)* = **17** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+1+11+12)* = **24** *(tuhá kůže)* 2x
Zvl. schopnost: meditace (150 bodů magenergie), vyvolání myšlenkových bytostí, mentální souboj, mistr mentální magie, stálá bdělost, povalení, rozšlapání, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (35), reflex (15), výdrž (35), postřeh (30), sesílání kouzel (18), čtení a psaní (15), vůle (25), přivolání myšlenkových bytostí (15)
Slabina: skřítčí uspávací rituál
Rezistence: zranění kouzlem
Imunita: ovlivnění mysli, zranění ohněm
Zkušenost: 300 000

Popis zvláštních schopností:

Vyvolání myšlenkových bytostí. Daaron je schopen skrze rituál (popsaný v části Postavy – Povolání) povolávat myšlenkové bytosti slídič, Revan, bozook, Pentesor a Aer. Stále však potřebuje alespoň jednu živou bytost s patřičnou emocí, kterou obvykle po rituálu sežere.

Mentální souboj. Daaron ovládá čarodějovu schopnost Mentální souboj (PPP str. 207).

Mistr mentální magie. Daaron ovládá všechna kouzla mentální magie a může je obvyklým způsobem sesílat až do svého limitu magenergie.

Stálá bdělost. Daaron, i když upadne do spánku, má zachován plný postřeh a uvažování. Spánek se tak týká především pohybu.

Povalení. Daaron se místo útoku ocasem či tlamou může pokusit postavu povalit. V takovém případě útočí tlustší částí ocasu (dosah 12 metrů) nebo tělem. Postava se může pokusit buď uskočit (hod Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) Daarona), případně v bláhové naději na úspěch čelit povalení silou (hod Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) Daarona). V případě neúspěchu je povalena a Daaron se ji může pokusit příští kolo rozšlápnout.

Rozšlapání. Pokus o zašlápnutí postavy Daarona vzhledem k počtu končetin neomezí v pohybu, může se pokoušet zašlápnout až dvě postavy najednou. Na tyto postavy však v tomto kole nemůže jinak zaútočit. Ležící postava se může pokusit odkutálet (hod Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) Daarona), v případě neúspěchu je zraněna za 5k6+6 životů a příští kolo se Daaron může pokusit znovu. Stojící postava má k hodu Výhodu + 5, v případě neúspěchu je kromě ztráty životů povalena.

Vidění ve tmě. Daaron vidí i v naprosté tmě, byť pouze v odstínech šedé.

ENT (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: úcta / hrdost / důvěra / zklamání / pohrdání / touha / překvapení
Vyšší moc: 22

Popsaný v PPP, str. 227, jako Pastýř lesa.

KHEWZAR (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: závist
Životy: Hlavová část 35, ostatní 11x20 (viz níže)
Úroveň: 12 jako celek, každá část sama 2
Vyšší moc: 20, každá část sama 7
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 1 (+3), ODO 14 (+2), INT dohromady 8 (-1) / každá část 3 (-4), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 35
Velikost: E, každá část sama B
Útok: *(+1+5/+1+5)* = **11/+1** *(ocas)*
a *(+1+3/+1+1)* = **5/+1** *(drápy)* 4x viz níže
Základní obrana: *(+3+3)* = **6** *(tvrdá kůže)* viz níže
Obrana: *(+3+4+1)* = **7** *(tvrdá kůže)*
Zvl. schopnost: dělené tělo, drápy, regenerace
Dovednost: atletika (10), akrobacie (10), lezení (10), reflex (10), kamufláž (14, PPZ str.60), postřeh (10), plížení (10), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 3000

Popis zvláštních schopností:

Dělené tělo. Khewzar při boji využívá jednotlivá nervová centra ke koordinaci útoků dané části. Každá z 12 částí těla má 20 životů a měří 1,5 metru. Část, která dosáhne 0 životů, je zničena, přestává se hýbat. Výjimkou je hlavová část, která má 35 životů a běžné Hranice smrti. Kromě ztráty útoků v této části přichází khewzar o 3 body pohyblivosti. Část může být rovněž zničena zraněním za alespoň 10 životů v jednom zásahu sečnou zbraní (přeseknutí), v tomto případě se ale pohyblivost nesnižuje (útoky ale ano). Poslední možností je útok na oči – ten má Nevýhodu -5 k útoku, ale při zranění alespoň za 5 životů (klidně i ve více útocích) je zničeno nervové centrum (a daná část se přestane hýbat).

Drápy. Každá z 12 částí má 4 útoky a poslední část navíc útok ocasem. Podle počtu postav se khewzar buď natáhne (a na každý sáh vyjdou 2-3 útoky), nebo se okolo postav obtočí (a pak postava čelí čtyřem útokům, nepočítají se postihy za přesilu ani za útoky z boku či zezadu). Zároveň má stejný počet obran.

Regenerace. Khewzar, dokud je zachována jeho hlavová část, dokáže regenerovat svoje tělo. Během jedné směny dokáže jednu z následujících činností:

- Připojit k části těla, která obsahuje hlavu, jinou část (žijící či nežijící, ovšem bez navýšení životů)
- Zregenerovat (vyléčit) až 10 životů (může dělit mezi více částí), způsobených běžným zraněním (tj. ne přeseknutí nebo zničení nervového centra)
- Obnovit jedno nervové centrum (bez navýšení počtu životů)

Běžné části instinktivně cítí, že je hlavová část dokáže spojit a vyléčit. Proto ji následují, kamkoliv se vydá, a provádějí stejné akce.

OOSA (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: radost
Životy: 25 až 70
Úroveň: 3 až 10
Vyšší moc: 13 až 20
Atributy: SIL 10 (0) až 16 (+3), OBR 12 (+1), ODO 14 (+2), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 10 až 20
Velikost: A až D
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(0+1+1)* = **2** *(měkká kůže)*
Obrana: *(0+1+2)* = **3** *(měkká kůže)*
Zvl. schopnost: leptání
Dovednost: atletika (3 až 10), reflex (6), výdrž (6), postřeh (5), vůle (6)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Leptání. Oosa může jindy mírumilovnou schopnost rozleptávat materiály použít i ke své obraně. A to buď na zbraň (ale pouze, je-li zasažena), nebo na tělo protivníka. V obou případech si hází na Reflex (OBR) oosy vs Reflex (OBR) protivníka. V případě úspěchu buď zachytí zbraň, nebo potřísní tělo protivníka. Zachycené zbrani se snižuje Útočnost o 1 za každé dvě dokončená kola, protivník se ji může pokusit vytrhnout hodem Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) oosy. V případě zásahu těla vypravěč určí (podle zbroje a úmyslů oosy), zda byla zasažena zbroj, či tělo. Kyselina bude působit 9 kol, pokud nebude alespoň 3 kola smývána. U zbroje za každá 3 kola sníží KZ zbroje o 1, pokud je KZ na nule,

působí na tělo. Na těle každé kolo způsobí zranění za 1 život. Oosa může tento zvláštní útok použít 1x za 3 kola.

PENTESOR (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: strach
Životy: 45
Úroveň: 8
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL - *(nehmotný)*, OBR 12 (+1), ODO 10 (0), INT 20 (+5), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 40
Velikost: B (5x)
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(+1+4+2)* = **7** *(nehmotný)*
Obrana: *(+1+4+4)* = **9** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: dvojníci, čtení mysli, iluze, mentální souboj, podřízení, vidění ve tmě
Dovednost: postřeh (11), vůle (13)
Slabina: stříbrné zbraně
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli, nemagické zbraně
Zkušenost: 4000

Popis zvláštních schopností:

Dvojníci. Každá ze čtyř kopií má stejný počet životů jako originál. Je-li zabita, rozplyne se a další kolo se místo ní objeví jiná. Kopie mohou být až pět sáhů od originálu.

Čtení mysli. Postava, která je cílem čtení, si hází každé na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Pentesora. V případě neúspěchu v její mysli Pentesor najde jednu informaci, obvykle největší přání a nejhlubší obavy. Postava v tomto případě o čtení neví. Pokud postava uspěje, Pentesor se nic nedozví a postava ví, že se jí pokoušel přečíst mysl, co v ní hledal a kde se nalézá (který z pěti to je). V tomto případě má proti dalšímu pokusu Výhodu +5 a Pentesor se již nemůže podruhé pokoušet zjistit to samé.

Iluze. Pentesor dokáže vytvořit iluzi v prostoru o velikosti až padesát metrů, a to různého typu. Postavy si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs 10/12/17, zda iluzi prohlédnou. V případě, že proti libovolné z nich postava uspěje, iluze tohoto Pentesora na ni již nebudou působit. **Nejvyšší past** mají "neškodné" iluze, které mají pouze vytvořit falešnou představu, případně přitáhnout pozornost a nalákat (truhla s pokladem, zeď). V případě neúspěchu je iluze dokonalá do té míry, že lze např. z truhlic odebírat poklady, které mají i iluzi váhy (ale zmizí po překročení dosahu). **Střední past** mají iluze, které "zraňují", a to nejvýše za 1k6 životů za kolo. Postava si hází proti pasti znovu, je-li věrohodnost iluze narušena (např. na hořící postavu někdo chrstne vodu) a také, klesnou-li její "životy" na 0. Při dosažení hranice smrti si hází proti nejnižší pasti, viz dále. **Nejnižší past** mají iluze tak děsivé, že hrozí smrt strachem. Zde musí Pentesor vědět, co má zobrazovat. Při neúspěchu klesne stupeň Vůle o 2 a další kolo hází postava znovu. Klesne-li Vůle na 0 nebo níže, mozek přesvědčí tělo, že je mrtvé. Postava pak bez jediného škrábnutí umírá (stejně tak i u "zranění"). Přežije-li, Vůle se jí obnovuje rychlostí 1 bod za alden, postavu až do úplného vyléčení pronásledují ve spánku hrůzostrašné vize.

Pozn.: Pentesor dokáže pomocí iluze ovládat Revana, kterého již předtím ovládl Daaron. Revan si zde hází proti nejvyšší pasti, navíc s Nevýhodou -5 (neboť se s takovým tvorem skutečně setkal a prohrál). Obvykle iluzi neprohlédne a otevře svoji mysl i Pentesorovi. Neovládnutého Revana se pomocí iluze může pokusit ovládnout běžným způsobem

Mentální souboj. Pokud iluze selžou, Pentesor obvykle proti protivníkovi nasadí mentální souboj (PPP str. 207). Pokud se cíl útoku ubrání, ví, který z dvojníků je ten pravý.

Podřízení. Pentesor bude ochoten se podřídit tomu, kdo na první pokus odolal jeho čtení mysli, prohlédl jeho iluzi a udělil mu mentálním soubojem zranění. Otevře bytosti svoji mysl a přijímá od ní instrukce až na vzdálenost v mílích rovné čtvrtině Vůle bytosti.

Vidění ve tmě. Pentesor vidí i v naprosté tmě, byť pouze v odstínech šedé.

PVERG (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: sobectví
Životy: 20 až 30
Úroveň: 2 až 4
Vyšší moc: 8 až 14
Atributy: SIL 10 (0) až 14 (+2), OBR 16 (+3) až 12 (+1), ODO 14 (+2), INT 10 (0), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 60 *(vlastní území)*, 35 *(nezpevněná půda, malé rostliny)*, 25 *(les, hvozd)*, 10 *(kamenitý podklad, cesta atd.)*
Velikost: A až C
Útok: *(0+1)* = **1** *(švihnutí šlahouny)*
až *(+2+2+2)* = **6** *(švihnutí šlahouny)*

Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(propletenec rostlin)*
až *(+1+3+1)* = **5** *(propletenec rostlin)*
Obrana: *(+3+1+1)* = **5** *(propletenec rostlin)*
až *(+1+3+2)* = **6** *(propletenec rostlin)*
Zvl. schopnost: cit rostlin, flexibilní paže, přesun kořeny, útok výhonky, škrcení
Dovednost: atletika (3 až 8), akrobacie (10 až 5), reflex (9 až 7), postřeh (8), vůle (7), kamufláž (16, PPZ str.60), znalost přírody (16)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: drtivé zranění
Imunita: bodné a střelné zranění, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 300 až 1000

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti **Cit rostlin, Flexibilní paže, Přesun kořeny, Útok výhonky** a **Škrcení** fungují stejně, jako u bytosti **retesok** z tohoto modulu (viz níže).

RETESOK (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: nezájem
Životy: 30 až 50
Úroveň: 3 až 6
Vyšší moc: 12 až 17
Atributy: SIL 12 (+1) až 16 (+3), OBR 16 (+3) až 12 (+1), ODO 16 (+3), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 70 *(vlastní území)*, 40 *(les, hvozd)*, 30 *(nezpevněná půda, malé rostliny)*, 10 *(kamenitý podklad, cesta atd.)*
Velikost: A až C
Útok: *(+1+4/+2+1)* = **6/+2** *(trnité větve)*
až *(+3+5/+3+3/+1)* = **11/+4** *(trnité větve)*
Základní obrana: *(+3+2)* = **5** *(propletenec větví)*
až *(+1+4+1)* = **6** *(propletenec větví)*
Obrana: *(+3+2+1)* = **6** *(propletenec větví)*
až *(+1+4+2)* = **7** *(propletenec větví)*
Zvl. schopnost: cit rostlin, flexibilní paže, přesun kořeny, útok výhonky, škrcení, oživlé keře
Dovednost: atletika (5 až 10), akrobacie (10 až 5), reflex (9 až 7), postřeh (8), vůle (8), kamufláž (18, PPZ str.60), znalost přírody (18)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: drtivé zranění, zranění mrazem
Imunita: bodné a střelné zranění, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 500 až 1500

Popis zvláštních schopností:

Cit rostlin. Díky svému propojení vnímá retesok všechno, co vnímají "jeho" (tj. jím vypěstované) rostliny, pochopitelně včetně polohy, kde se to děje. Umí také díky této schopnosti povzbudit rostliny k růstu

Flexibilní paže. Obvykle má retesok dvě paže běžných proporcí, nicméně není pro něj omezením ani jejich délka, ani jejich počet. Pro útok umí natáhnout své paže na 1-3 metry, pro škrcení až na 5 metrů, a to v rámci dané akce. Zároveň pokud jeden pár používá ke škrcení (které nevyžaduje složitou koordinaci pohybů), okamžitě si zformuje další pár, aby mohl útočit a bránit se. Útoky a obrany je však schopen provádět pouze jedním párem paží.

Přesun kořeny. Na svém území dokáže rámci jednoho kola retesok zajet do země, přemístit se až o 70 metrů a zase zformovat nad zemí. Případně pod zemí může zůstat po libovolnou dobu.

Útok výhonky. Tento umí retesok použít až na 10 metrů, musí při tom být nad zemí a nesmí se hýbat (obrana pouze ZO). Postava, na níž je útok veden, se může pokusit ucuknout hodem Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) retesoka, nebo se vytrhnout silou hodem Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) retesoka. Pokud se postava pohybuje (např. i v rámci boje tváří v tvář), má k hodu Výhodu +5. Stojící postava (např. i při střeleckém útoku) je bez postihu. Postava, která se na něco soustředí (např. kouzlo) má postih -5. Další kolo si postava hodí opět Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) retesoka, zda se vytrhne, má však Nevýhodu -5. Pokud neuspěje, výhonky jí obrostou ruce a stáhnou je k tělu. Další kolo (opět hod na Atletiku s Nevýhodou -5 pro postavu), rozhoduje, zda se postava vytrhne (a výhonky z ní odpadnou), nebo je stržena k zemi a důkladně upevněna. Pro další kola má postava k hodu na Atletiku Nevýhodu -5 a retesok Výhodu +5. Retesok se musí soustředit na první kolo (omotání nohou), další kolech může útočit nebo začít chytat jinou postavu (počet zachycených postav prakticky není omezen). Chce-li postavu někdo osvobodit, buď se ji může pokusit vytrhnout (postava dostane bonus k hodu na Atletiku), nebo odsekat – výhonku jsou těsně u těla a nedají se oddálit, je tedy potřeba začít sekat do postavy – zranění se dělí napůl, výhonky mají 15 životů (o které přijde retesok).

Škrcení. Tento útok pažemi umí retesok použít až na 5 metrů. Postava si hází na Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) retesoka, v případě neúspěchu jí šlahouny omotají krk a začínají ji od dalšího kola dusit. Na dušení se retesok nemusí soustředit, postavu většinou pustí, pokud se dostane pod mez vyřazení. Postava se může vytrhnout hodem Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) retesoka. Šlahouny mají pouze ZO a 15 životů (o které přijde retesok), mají stejné slabiny, rezistence a imunity.

Oživlé keře. Retesok v zemi dokáže rozhýbat tolik keřů, kolik má v tuto chvíli životů. Keře zůstávají v zemi a podle velikosti mohou útočit na 1-3 sáhy s ÚČ 4/+1 až 7/+3, ZO 3-6 (nemají aktivní obranu) a 10 až 30 životy,mají stejné slabiny, rezistence a imunity jako retesok. Za každý keř pod 0 životů retesok o jeden život přijde.

REVAN (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: nenávist
Životy: 110
Úroveň: 11
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 18 (+4), ODO 20 (+5), INT 8 (-1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 40
Velikost: C
Útok: *(+6+5/+2)* = **11/+2 + zbraň** (2x)
Základní obrana: *(+4+3)* = **7 + zbroj**
Obrana: *(+4+5)* = **9 + zbroj + zbraň + štít** (2x)
Zvl. schopnost: podřízení, boj jako život, výzbroj, schopnosti válečníka, schopnosti rytíře, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (13), akrobacie (5), reflex (7), výdrž (13), postřeh (7), vůle (12)
Slabina: kouzla *Iluze*, *Hypnóza*, *Rozkaz* (viz níže)
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli kromě kouzel Iluze, Hypnóza, Rozkaz
Zkušenost: 7000

Popis zvláštních schopností:

Podřízení. Revan je ochoten se podřídit velení toho, kdo ukáže fyzickou i psychickou převahu. Taková bytost nad ním musí třikrát po sobě zvítězit v hodu Atletika (SIL) bytosti vs Atletika (SIL) Revana, a následně třikrát v hodu Vůle (CHAR) bytosti vs Vůle (CHAR) Revana. Následně s ní Revan naváže mentální spojení a bude poslouchat mentální pokyny bytosti, od níž se může vzdálit na čtvrtinu mil, než kolik je její Vůle. Pokud kdykoliv během své služby zaregistruje (i jen v mentálním spojení) známku slabosti (bytost se dostane ve fyzickém či psychickém souboji do defenzivy), zřekne se poslušnosti a jedná na vlastní pěst. Je poté možné si jej opět podřídit stejným způsobem.

Pozn: Hod na Atletiku nepředstavuje přímý fyzický kontakt (např. přetlačování), ale vizuální měření sil, kdy Revan posuzuje, kdo z protivníků je "silnější". Revana lze proto ošálit pomocí kouzla Vize (PPZ str. 121) vidinou nadlidsky silného tvora (např drak s Atletikou cca 35), potom se na Atletiku hází s iluzorní hodnotou. Rovněž účinná jsou kouzla Hypnóza (PPP str. 217) a Rozkaz (PPP str. 231), která při překonání hodu na Vůli otevřou mysl Revana a ta se automaticky podřídí. Má to jistou nevýhodu – v obou případech Revan nesmí svého velitele spatřit ve skutečné podobě, jinak dojde ke ztrátě kontroly. Navíc si bytost při každém fyzickém hodu (hod na útok, obranu, dovednosti na SIL a ODO), hází Vůle (CHAR) bytosti vs Vůle (CHAR) Revana, zda bytost udrží svoje myšlenky pod kontrolou. Při neúspěchu dochází ke ztrátě kontroly, Revan se navíc obvykle svého velitele pokusí zabít.

Tyto způsoby ovládnutí nejsou běžně známé.

Boj jako život. Pokud má Revan možnost se s někým pustit do boje, učiní to. Zabránit mu v tom může pouze přímý rozkaz jeho velitele. Má-li zůstat dlouhodobě v blízkosti jiných tvorů bez boje, musí se na něj jeho velitel lehce soustředit (postih -1 ke všem akcím), jinak si Revan hází každou směnu k6 a při hodu 1 rozkaz poruší.

Výzbroj. Revan dokáže díky nadlidské síle bojovat obouruční zbraní jednoručně. Zároveň jej nijak neomezuje libovolná zbroj. Nutno ovšem poznamenat, že zbroj musí pocházet z někoho podobných proporcí – velikost C nebo alespoň vzrostlý barbar (potom ale pouze zbroj, které se určitým způsobem dají tvarově přizpůsobit, tj. ne plátová ani rytířská).

Schopnosti válečníka. Revan ovládá schopnosti válečníka Adrenalin (PPZ str. 42), Léčba vlastních zranění (PPZ str. 42), a další (které jsou započteny jako jeho bonus k útoku a obraně). Zároveň ovládá všechny triky Školy boje s obouruční zbraní (PPZ str. 46) a Školy boje se štítem (PPZ str. 47). Dále ovládá pokročilou schopnost Bijec (PPP str. 24).

Schopnosti rytíře. Revan ovládá schopnosti rytíře Krupobití (PPP str. 33) a Sebeobětování (PPP str. 34).

Vidění ve tmě. Revan vidí i v naprosté tmě, byť pouze v odstínech šedé.

SLÍDIČ (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Životy: 15
Úroveň: 2
Vyšší moc: 10
Atributy: SIL 7 (-2), OBR 18 (+4), ODO 10 (0), INT 6 (-3), CHAR 6 (-3)
Pohyblivost: 35
Velikost: A
Útok: *(-2+4/+1+1)* = **3/+1** *(zuby)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(kůže)*
Obrana: *(+4+1+1)* = **6** *(kůže)*
Zvl. schopnost: maskování, bez pachu, ovládnutí, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (3), akrobacie (7), reflex (7), lezení (10), postřeh (8), vůle (5), tichý pohyb (10), kamufláž (10, PPZ str.60), plížení (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Maskování. Slídil si na libovolném podkladu hází na Kamufláž (OBR) vs Postřeh (INT), pokud uspěje, je prakticky neviditelný (resp. jsou vidět pouze okolní pohybující se věci). Pokud se nepohybuje nebo se plíží, má Slídič k hodu Výhodu +5.

Bez pachu. Není možné ho stopovat pomocí čichu, pes v tomto případě nedává Výhodu +5 ke stopování.

Ovládnutí. Pokud na slídiče někdo zaútočí mentálním soubojem a ubere mu první život, slídič mu otevře svoji mysl a nabídne mu ji k službám. Bude potom poslouchat mentální pokyny bytosti, od níž se může vzdálit na tolik mil, kolik je její Vůle. Bytost, pokud chce, se může dívat jeho očima. Nic ale neslyší a svýma očima vidí pouze napůl (postih -3 k aktivitám na zrak).

Vidění ve tmě. Slídič vidí i v naprosté tmě, byť pouze v odstínech šedé.

TJUKURPA (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: vděčnost
Životy: 25 *(hejno)*, 1 *(motýl)*
Úroveň: 4
Vyšší moc: 10
Atributy: SIL -, OBR 22 (+6), ODO 10 (0), INT *hejno* 14 (+2) / *jeden motýl* 7 (-2), CHAR *hejno* 14 (+2) / *jeden motýl* 5 (-3)
Pohyblivost: 50
Velikost: D až E *(hejno)* / A0 *(motýl)*
Útok: -
Základní obrana: *(+6+5)* = **11** *(motýl)*
Obrana: *(+6+5)* = **11** *(motýl)*
(+6+5+2) = **13** *(hejno)*
Zvl. schopnost: hejno, mluvení s rostlinami
Dovednost: akrobacie (5), postřeh (7), reflex (7), vůle (7), znalost přírody (7), kamufláž (5, PPZ str.60), stopování (7)
Slabina: plošné zranění – viz níže
Rezistence: nemá
Imunita: drtivé zbraně, ovlivnění mysli
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Hejno. Motýli, kteří tjukurpu formují, jsou rozpýteni v rozsahu cca 10x10 metrů, v případě, že tjukurpa podle získaných informací předpokládá setkání s plošným zraněním (divoká magie, výbušniny apod.), dokáže se (při zachování hejna) roztáhnout až do plochy 20x20 metrů, tj. jednotliví motýli jsou od sebe cca 5 metrů daleko. Hejno nevylétne nad hranici lesa kvůli větru, ale dokáže se vznést až do korun stromů. Vlastnosti hejna je schopná tjukurpa udržet minimálně s polovinou aktuálního počtu motýlů, nesmí jich však být méně, než 5 (pak se rozpadá na jednotlivé motýly). Z toho plyně několik důležitých vlastností:

- Motýl má jen jednu obranu, hejno jich má tolik, kolik je v něm motýlů.
- Zásah libovolnou zbraní hejnu ubere vždy pouze 1 život (zásah jednoho motýla).
- Drtivé zbraně jsou příliš pomalé a motýli se jim vždy vyhnou.
- Vzhledem k malé velikosti a neustálému třepotání mají má hejno i jednotliví motýli bonus +5 k obraně (započítáno do OČ).

- Plošná magie o poloměru 5 metrů dokáže na jeden zásah zabít tjukurpu ve velikosti D, u menších poloměrů rychle klesá *(s druhou mocninou, tj. poloviční poloměr = čtvrtinový účinek)*. U velikosti E dokáže plošné kouzlo o poloměru 5 metrů zasáhnout pouze cca třetinu hejna, celého tjukurpu spolehlivě odrovná až exploze o poloměru nejméně 12 metrů.
- Tjukurpa při průzkumu nebo hledání informací může buď rozpustit celé hejno s určitou instrukcí *(např. Zjistěme, kdo a kolik tu šel, za chvíli sraz tady)*, nebo poslat až polovinu členů a udržet si inteligenci a schopnosti hejna (především kvalitní rozhodování).

Mluvení s rostlinami. Tjukurpa dokáže od rostlin zjistit informace o dění v uplynulé době. Zde závisí, kdo a jaké rostliny se ptá. Motýli sami mají značně omezenou inteligenci, a tak jsou schopni vstřebat pouze základní informace (počet tvorů, přibližnou dobu a podobně). To jsou také informace, které jsou jim schopny předat malé, krátce žijící rostliny (tráva, mech a podobně). Keře jsou schopny vyhodnotit podstatně vyšší úroveň detailu (např. rasu, typově výzbroj atd), tu již ale jednotlivý motýl nedokáže pojmout (a tak obvykle dostane instrukci *Přiveď mi sem hejno*). Stromy mají desetiletí až staletí zkušeností, obrovský rozhled a také vnímání detailů a různých druhů energie. Takový pětisetletý dub, který byl již svědkem mnoha průchodů a bitev dvounohých bytostí, podá (porovnáním se svými zkušenostmi) mnohdy lepší svědectví, než by dokázal dvounohý špeh (např. *Družina složená z rytíře v plátové zbroji s obouručním mečem, poměrně zkušeného kouzelníka s hadem v rukávu a dvou skřetů z barbara a trpaslíka, vedla tři zajatce, nejspíš vesničany. Spěchali, skřeti hledali cestu a rytíř hlídal zezadu…)*.

VITORCIA (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: důvěra
Životy: 40 až 70
Úroveň: 4 až 8
Vyšší moc: 14 až 19
Atributy: SIL 14 (+2) až 18 (+4), OBR 16 (+3) až 12 (+1), ODO 16 (+3), INT 14 (+2), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 120 *(přesun v rámci zaopatřované oblasti)*, 30 *(běžně)*
Velikost: B až C
Útok: *(+2+4+1)* = **7** *(větve)*
až *(+4+5+4/+2)* = **13/+2** *(větve)*
Základní obrana: *(+3+4+1)* = **8** *(dřevo)*
až *(+1+5+2)* = **8** *(dřevo)*
Obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(dřevo)*
až *(+1+5+4)* = **10** *(dřevo)*
Zvl. schopnost: cit rostlin, flexibilní paže, přesun kořeny, útok výhonky, drcení
Dovednost: atletika (8 až 13), akrobacie (10 až 5), reflex (11 až 9), postřeh (8), vůle (12), znalost přírody (20)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: sečné zranění (kromě sekery a podobných zbraní)
Imunita: bodné zranění, jed, ovlivnění mysli, zranění mrazem
Zkušenost: 500 až 1500

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti **Cit rostlin, Flexibilní paže, Přesun kořeny** a **Útok výhonky** fungují stejně, jako u bytosti **retesok** z tohoto modulu (viz níže).

Drcení. Tento útok pažemi umí vitorcia použít až na 7 metrů. Postava si hází na Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) vitorcie, v případě neúspěchu jí větve omotají tělo včetně končetin a začínají ji od dalšího kola drtit za 2k6 životů. Na drcení se vitorcia nemusí soustředit. Postava se může vyprostit hodem Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) vitorcie, má však Nevýhodu -5. Větve mají pouze ZO a 20 životů (o které přijde vitorcia), mají stejné slabiny, rezistence a imunity.

ZNORV (Obloha z listí a drahokamů)

Vyvolávací emoce: znechucení
Životy: 75
Úroveň: 8
Vyšší moc: 17
Atributy: SIL 13 (+1), OBR 12 (+1), ODO 18 (+4), INT 12 (+1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+1+2+4)* = **7** *(pěsti)* + zvl.
Základní obrana: *(+1+4+2)* = **7** *(hustá srst)*
Obrana: *(+1+4+4)* = **9** *(hustá srst)*
Zvl. schopnost: vysátí života
Dovednost: atletika (8), akrobacie (6), výdrž (8), postřeh (6), reflex (6), vůle (8)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: střelné zranění
Imunita: nemá
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Vysátí života. Znorv dokáže své chlupy poslat na libovolný počet tvorů do vzdálenosti až 50 metrů, chlupy se natahují rychlostí 25 metrů za kolo. dosáhne-li na tvora, ten musí uspět v pasti Reflex (OBR) vs 17, jinak se k němu chlupy přichytí (hází se každé kolo). Přichycený tvor má postih -2 k útoku, k obraně a k hodům na Atletiku, Akrobacii, Reflex a další pohybové aktivity a pokud neuspěje v hodu Atletika (SIL) vs 10, tak i pohyblivost sníženou na polovinu. Zároveň z něj chlupy vysají 1k6+2 životů za kolo. Oheň chlupy opaluje a bytost, která se vytrvale ohání pochodní, bude mít na sobě chlupů podstatně méně (zranění pouze za 1-2 životy za kolo). Plošné ohnivé kouzlo spálí všechny chlupy v dosahu.

PÍSKY PROROCTVÍ

D'HWA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: euforie
Životy: 65 až 125
Úroveň: 6 až 12
Vyšší moc: 17 až 23
Atributy: SIL 12 (+1) až 18 (+4), OBR 10 (0), ODO 20 (+5), INT 12 (+1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 10 až 20
Velikost: B až D
Útok: *(+1+4+3)* = **8/+2k6** *(chapadla)*
až *(+4+5/+2+6/+3)* = **15/+5+2k6** *(chapadla)*
Základní obrana: *(+0+6+1)* = **7** *(kámen)*
až *(+0+10+2)* = **12** *(kámen)*
Obrana: *(+0+6+3)* = **9** *(kámen)*
až *(+0+10+6)* = **16** *(kámen)*
Zvl. schopnost: žár, chapadla, síla živlu
Dovednost: atletika (6 až 10), reflex (3 až 6), postřeh (7), vůle (8 až 12), sesílání kouzel (7 až 13)
Slabina: zranění mrazem a vodou
Rezistence: střelné zranění (magické)
Imunita: zranění ohněm, jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 1500 až 4000

Popis zvláštních schopností:

Žár. Rozžhavené tělo zraňuje žárem všechny v dosahu 3 až 5 metrů za kolo a v dosahu 1 až 2 metry za 2 životy za kolo.

Chapadla. D'hwa si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 3 metry, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. Zásah chapadlem způsobí popálení za 2k6 životů (je již započítáno v ÚČ).

Síla živlu. Je-li v blízkosti živel ohně ve větším množství, D'hwa z něj v případě boje začne pasivně čerpat magenergii – tolik bodů za kolo, kolik je její úroveň. Za ni potom může sesílat ohnivá kouzla z PPZ i PPP (nebo i jiné dle uvážení vypravěče). Po skončení boje manu zase vrátí živlu.

DRASKARA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: krev huamy (viz modul Čas temna)
Životy: 32
Úroveň: 4
Vyšší moc: 10
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 6 (-2), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 70 *(let)*, 20 *(na zemi)*
Velikost: B
Útok: *(+2+5/+1+2/+1)* = **9/+2** *(tlama)*
a *(+2+4/+1+2/+1)* = **8/+2** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+5+1)* = **9** *(břicho)*
(+3+1+1) = **5** *(hřbet)*
Obrana: *(+3+5+2)* = **10** *(břicho)* 2x + zvl.
(+3+1+2) = **6** *(hřbet)*
Zvl. schopnost: úhybné manévry, útok ze vzduchu, ohnivý dech, pohlcení ohně, útok na křídlo
Dovednost: atletika (6), akrobacie (10), reflex (8), výdrž (8), vůle (7), postřeh (7)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: zranění ohněm
Zkušenost: 500

Popis zvláštních schopností:

Úhybné manévry. Pokud draskara útočí z letu, má při aktivní obraně bonus +3 proti útoku zbraní a +5 proti střeleckému útoku. Také libovolnému útoku nastaví spodní část těla.

Útok ze vzduchu. Pokud postava prohraje iniciativu a má zbraň pro boj tváří v tvář, hází si po útoku draskary na past Reflex (OBR) vs 10. V případě, že neuspěje, se draskara dostala mimo dosah zbraně pro boj tváří v tvář a postava na ni nemůže zaútočit. Zbraně s dosahem 3 metry mají Výhodu +5, nicméně pokud hod na Reflex neuspěje, útok postavy směřuje na případný jiný cíl v dosahu (např. na vedle stojící postavu).

Ohnivý dech. Má dosah pouze 3 metry, proto se považuje za útok zbraní tváří v tvář s

dosahem 3 metry. Draskara jím útočí na jednoho protivníka, který si hází proti pasti Reflex (OBR) vs 12. V případě neúspěchu je zraněn za 2k6 životů. Draskara může dech použít nejvýše 1x za 4 kola a nejvýše 3x denně.

Pohlcení ohně. Je-li v dosahu 50 metrů od draskary použito ohnivé kouzlo nebo výbušný předmět, draskara jeho sílu nasaje a doplní si jedno použití dechu – má-li všechna tři, příští dech zraní za 3k6 místo za 2k6 životů.

Útok na křídlo. Útok na křídlo má Nevýhodu -5 k ÚČ. Je-li draskara do křídla zasažena alespoň za 5 životů, během dalšího kola přistane na zem a není schopna vzlétnout.

GAL'HWATA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: pokora
Životy: 160
Úroveň: 16
Vyšší moc: 26
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 12 (+1), ODO 20 (+5), INT 22 (+6), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 45
Velikost: D
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+1+6+4)* = **11** *(hustá srst)*
Obrana: *(+1+6+8)* = **15** *(hustá srst)*
Zvl. schopnost: vycítění, mistr neútočné magie
Dovednost: atletika (15), akrobacie (5), reflex (10), čtení a psaní (15), historie (20), znalost přírody (20), mechanika (15), teologie (15), výdrž (15), vůle (20), postřeh (17), sesílání kouzel (15)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 5000

Popis zvláštních schopností:

Vycítění. Gal'hwata dokáže vycítit přítomnost inteligentních bytostí až jeden cesty od sebe (i proto se obvykle toulá tam, kde jich není tolik). Hodem Vůle (CHAR) Gal'hwaty vs Vůle (CHAR) postavy. V případě úspěchu Gal'hwata vycítí povahu i úmysly bytosti (nikoliv však konkrétní myšlenky).

Mistr neútočné magie. Gal'hwata má na den 100 bodů magenergie, za něž může sesílat libovolná neútočná kouzla.

GUL'SERAK (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: sebedůvěra
Životy: 85 až 200
Úroveň: 10 až 25
Vyšší moc: 20 až 35
Atributy: SIL 16 (+3) až 24 (+7), OBR 16 (+3) až 8 (-1), ODO 16 (+3), INT 12 (+1), CHAR 14 (+2) až 20 (+5)
Pohyblivost: 30 až 50
Velikost: D až F
Útok: *(+3+6/+3+5/+2)* = **14/+5** *(zuby)*
až *(+7+9/+6+12/+6)* = **28/+12** *(zuby)*
Základní obrana: *(+3+8+2)* = **13** *(šupiny)*
až *(-1+12+6)* = **17** *(šupiny)*
Obrana: *(+3+8+5)* = **16** *(šupiny)*
až *(-1+12+9)* = **20** *(šupiny)*
Zvl. schopnost: smetení ocasem, přejetí, ovládnutí
Dovednost: atletika (9 až 25), akrobacie (9 až 6), reflex (9), postřeh (10), vůle (8 až 20), výdrž (8 až 20), tichý pohyb (15 až 10), kamufláž (15, PPZ str.60)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 2000 až 100000

Popis zvláštních schopností:

Smetení ocasem. Gul'serak dokáže švihnout ocasem (což je čtvrtina celkové délky) a v půlkruhu zasáhnout všechny, kdo tam stojí. Ti si hází na Reflex (OBR) pro uskočení nebo Atletika (SIL) pro ustátí úderu, výše pasti odpovídá Atletice Gul'seraka. V případě neúspěchu je postava odhozena a zraněna za 1k6 životů, 1 kolo bude vstávat. Gul'serak nemůže v tomto kole smést ocasem ty postavy, na které útočil v tomto kole zuby nebo je zkusil přejet.

Přejetí. Hází si postavy stojící vedle sebe v šířce těla (D – 1 metr, E – 2 metry, F – 3 metry), past je Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) Gul'seraka, případně Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) Gul'seraka. Pokud postava čelí atletikou, má jeden útok do ZO, pokud má zbraň s dosahem 3 metry a napadne ji zapřít o zem proti tělu, má Výhodu +5 k útoku i k hodu na Atletiku. V případě neúspěchu je postava povalena, přimáčknuta k zemi a zraněna (u Gul'seraka velikosti D za 2k6 životů, E za 4k6 a F za 6k6 životů). Od příštího kola se začíná dusit – na vysvobození si hází s Nevýhodou -5 na Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) Gul'seraka. Pokud se navíc Gul'serak

další kolo plazí dál, je dále zraněna za poloviční počet životů (u Gul'seraka velikosti D za 1k6 životů, E za 2k6 a F za 3k6 životů).

Ovládnutí. Při vzájemném pohledu z očí do očí se Gul'serak může pokusit postavu ovládnout. To mu trvá 2 kola a potřebuje klidnou situaci (tj. např. rozhovor, ne během boje). Postava si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Gul'seraka, v případě neúspěchu je mu zcela podřízena a udělá cokoliv, co jí myšlenkou přikáže. Postava si hází na tuto past pokaždé, když je zraněna. Pokud se dostane pod mez vyřazení, ovládnutí pomine.

H'IUNA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: radost
Životy: 40 až 85
Úroveň: 4 až 10
Vyšší moc: 10 až 20
Atributy: SIL 10 (0) až 14 (+2), OBR 20 (+5), ODO 16 (+3), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 70
Velikost: A až D
Útok: *(+5+3+2)* = **10** *(chapadla)*
až *(+5+5/+2+5/+2)* = **15/+4** *(chapadla)*
Základní obrana: *(+5+2+1)* = **8** *(vzduch)*
až *(+5+3+2)* = **10** *(vzduch)*
Obrana: *(+5+2+2)* = **9** *(vzduch)*
až *(+5+3+5)* = **13** *(vzduch)*
Zvl. schopnost: chapadla, ovlivnění vzduchu
Dovednost: atletika (4 až 8), akrobacie (10), reflex (10), vůle (7 až 11), kamufláž (16, PPZ str.60)
Slabina: nemá
Rezistence: střelné zranění (magické)
Imunita: jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 1200 až 3500

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. H'iuna si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 5 metrů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. K útoku používá obratnost (švihnutí).

Ovlivnění vzduchu. H'iuna dokáže změnit na 6 kol teplotu okolního vzduchu na silný mráz nebo silné horko. Postavy, které stojí přímo okolo ní, si hází na past Výdrž (ODO) vs 10, v případě neúspěchu mají postih -3 ke všem akcím. Pro vzdálenější postavy se past snižuje o 1 za každý metr vzdálenosti. H'iuna tuto schopnost může použít 3x denně.

JAK'ATL (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: pokora
Životy: 125
Úroveň: 11
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 10 (0), ODO 22 (+6), INT 16 (+3), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 35
Velikost: E
Útok: *(+6+6/+3+5/+2)* = **17/+5** *(větve)*
Základní obrana: *(0+9+2)* = **11** *(dřevo)*
Obrana: *(0+9+5)* = **14** *(dřevo)*
Zvl. schopnost: všesměrovost, přírodní magie
Dovednost: atletika (15), reflex (8), výdrž (15), kamufláž (8, PPZ str.60), postřeh (12), vůle (14), znalost přírody (25)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: bodné zranění
Imunita: nemá
Zkušenost: 3000

Popis zvláštních schopností:

Všesměrovost. Jak'atla nelze napadnout zezadu. Každou postavu v dosahu větví (cca 10 sáhů) je schopen (až do počtu větví) napadnout jedním útokem a má proti ní jednu obranu.

Přírodní magie. Jak'atl je schopen v určité míře sesílat hraničářská kouzla *Najdi vodu* (PPZ str. 57) a *Obří růst* (PPP str. 88).

MA'RON (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: sebedůvěra
Životy: 95
Úroveň: 10
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 16 (+3), ODO 18 (+4), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 45
Velikost: C
Útok: *(+5+5/+2+5/+2)* = **15/+4** + zvl. *(zuby)*
nebo *(+5+4/+2+5/+2)* = **14/+4** 3x *(drápy)*
a *(+3+5+5/+2)* = **13/+2** + zvl., 2x *(ocas)*
Základní obrana: *(+3+1+2)* = **6** *(kůže)*
Obrana: *(+3+1+5)* = **9** 3x *(kůže)*
Zvl. schopnost: výskok, kousnutí, útok ocasem, útoky rukama
Dovednost: atletika (13), akrobacie (10), reflex (12), postřeh (14), vůle (12), výdrž (14), kamufláž (13, PPZ str.60)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 4000

Popis zvláštních schopností:

Výskok. Ma'ron dokáže skočit až 3 metry do výšky a 10 metrů do dálky. Při skoku má Výhodu +5 k iniciativě i k útoku, ale dokáže použít pouze jeden útok (obvykle jedovaté kousnutí). Pokud své nepřátele zaskočí (tj. nebyl spatřen), cíl útoku si hází na Reflex (OBR) vs 12, jestli se bude vůbec bude bránit, nebo útok půjde do ZO.

Kousnutí. Sliny jsou jedovaté, past Výdrž (ODO) vs X, zranění v případě neúspěchu 1k6 životů (každé kolo). Past X začíná na 11 a každé kolo klesne o 1, pokud postava uspěje, jed přestává působit.

Útoky ocasem. Ocas dosáhne 3 metry daleko a Ma'ron jím může zaútočit na postavy vedle sebe nebo za sebou.

Útoky rukama. Ma'ron si může vybrat, zda všechny tři útoky pošle na postavu, která stojí před ním, nebo jeden útok na každé straně dokáže poslat na postavu vedle něj (potom použije dvě ruce z dané strany). Platí, že se brání proti stejné postavě, na kterou danou dvojicí rukou zaútočil (proto může být výhodnější útoky rozložit).

MWAN'DURANGA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: láska + vděčnost + pokora

Pro tuto bytost nebudeme vzhledem k její síle uvádět číselné údaje. Postavám by mělo být zřejmé, že je mimo jejich možnosti. Ne, že by nebylo možné ji zasáhnout (ale nejspíš ne obyčejnou zbraní), ale počet životů bude někde okolo tisícovky, stejně tak magenergie a duševní síla. Tu může použít na všechna kouzla a jiné schopnosti kouzelníka, hraničáře a jejich specializací. A pochopitelně více než to, ovládá i věci v pravidlech nepopsané.

PATNAK'UTA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: naděje
Životy: 25 až 80
Úroveň: 3 až 11
Vyšší moc: 12 až 19
Atributy: SIL 10 (0) až 18 (+4), OBR 18 (+4) až 10 (0), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 10 až 30 *(na zemi)*, 40 až 60 *(na vodě)*
Velikost: A až D
Útok: *(+0+3/+1+1)* = **4/+1** *(chapadla)*
až *(+4+5/+4+5/+2)* = **14/+6** *(chapadla)*
(+4+6+1) = **11** *(ledová špice)*
až *(0+6+5)* = **11** *(ledová špice)*
Základní obrana: *(+4+2)* = **6** *(voda)*
až *(+0+6+2)* = **8** *(voda)*
Obrana: *(+4+2+1)* = **7** *(voda)*
až *(+0+6+5)* = **11** *(voda)*
Zvl. schopnost: chapadla, průchod vodou
Dovednost: atletika (5 až 9), akrobacie (9), reflex (9), vůle (7 až 11), kamufláž (14, PPZ str.60)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: střelné zranění (magické)
Imunita: zranění mrazem, jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 200 až 3000

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. Patnak'uta si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 3 metrů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. Zároveň je může přetvořit v ledové špice, pro něž má 2 útoky za kolo s dostřelem 15/30 metrů.

Průchod vodou. Patnak'uta dokáže v jednom kole zmizet ve vodě nebo z ní vystoupit. Svým živlem prostupuje stejně rychle, jako by po něm kráčel, a hmatem vnímá pohyb na povrchu v okolí.

SAK'NUMBA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: spokojenost
Životy: 50 až 130
Úroveň: 5 až 13
Vyšší moc: 15 až 21
Atributy: SIL 14 (+2) až 24 (+7), OBR 12 (+1) až 6 (-2), ODO 20 (+5), INT 8 (-1), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 10 až 20
Velikost: A až D
Útok: *(+2+3+3)* = **8** *(chapadla)*
až *(+7+5/+2+6/+3)* = **18/+5** *(chapadla)* 4x
Základní obrana: *(+1+6+1)* = **8** *(kámen)*
až *(-2+10+3)* = **11** *(kámen)*
Obrana: *(+1+6+2)* = **9** *(kámen)*
až *(-2+10+6)* = **14** *(kámen)*
Zvl. schopnost: všesměrovost, průchod zemí
Dovednost: atletika (8 až 15), reflex (2 až 5), postřeh (7), vůle (9 až 14)
Slabina: nemá
Rezistence: střelné zranění (magické), zranění ohněm
Imunita: jed, nemagické zbraně

Zkušenost: 500 až 4500

Popis zvláštních schopností:

Všesměrovost. Sak'numbu nelze napadnout zezadu. Celkem má 4 útoky a 4 obrany, každou postavu v dosahu 2-5 metrů (dle velikosti) je schopen napadnout až dvěma útoky a použít proti ní až dvě obrany.

Průchod zemí. Sak'numba dokáže v jednom kole zmizet v zemi nebo z ní vystoupit. Svým živlem prostupuje stejně rychle, jako by po něm kráčel, a hmatem vnímá pohyb na povrchu v okolí.

SI'ITHA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: nejistota
Životy: 45
Úroveň: 5
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 30
Velikost: C
Útok: *(+2+5/+2+2/+1)* = **9/+3** *(zuby)*
Základní obrana: *(+3+4+1)* = **8** *(nehmotný)*
Obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: sdílené vnímání, teleportace
Dovednost: akrobacie (8), reflex (8), postřeh (11), vůle (10)
Slabina: stříbrné zbraně
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli, jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 800

Popis zvláštních schopností:

Sdílené vnímání. Si'ithové dokáží plně sdílet své vnímání a myšlenky až na vzdálenost jednoho kilometru. Při větší vzdálenosti se musí na udržení (nebo navázaní) kontaktu soustředit, za každých dalších 500 metrů dostávají postih -1 ke všem akcím. Nad 3,5 kilometru nejsou schopni kontakt udržet.

Teleportace. Za 1 kolo soustředění se Si'itha dokáže přenést k jinému Si'ithovi.

UK'D'HWA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 65 až 125
Úroveň: 6 až 12
Vyšší moc: 17 až 23
Atributy: SIL 12 (+1) až 18 (+4), OBR 10 (0), ODO 20 (+5), INT 12 (+1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 10 až 20
Velikost: B až D
Útok: *(+1+4+3)* = **8/+2k6** *(chapadla)*
až *(+4+5/+2+6/+3)* = **15/+5+2k6** *(chapadla)*
Základní obrana: *(+0+6+1)* = **7** *(kámen)*
až *(+0+10+2)* = **12** *(kámen)*
Obrana: *(+0+6+3)* = **9** *(kámen)*
až *(+0+10+6)* = **16** *(kámen)*
Zvl. schopnost: žár, chapadla, síla živlu
Dovednost: atletika (6 až 10), reflex (3 až 6), postřeh (7), vůle (8 až 12), sesílání kouzel (7 až 13)
Slabina: zranění mrazem a vodou
Rezistence: střelné zranění (magické)
Imunita: zranění ohněm, jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 1500 až 4000

Popis zvláštních schopností:

Žár. Rozžhavené tělo zraňuje žárem všechny v dosahu 3 až 5 metrů za kolo a v dosahu 1 až 2 metry za 2 životy za kolo.

Chapadla. Uk'd'hwa má tři páry chapadel a může každým z nich zaútočit na postavy do vzdálenosti 3 metry. Zásah chapadlem způsobí popálení za 2k6 životů (je již započítáno v ÚČ). Navíc má schopnost vrhnout z chapadel lávovou směs až na vzdálenost 10 metrů. Cíl si hází na past Reflex (OBR) vs 10. V případě úspěchu se vyhnul, při neúspěchu je zasažen a další dvě kola bude popálen za 1k6+2 životů. Tuto schopnost může použít jednou za 3 kola.

Síla živlu. Je-li v blízkosti živel ohně ve větším množství, Uk'd'hwa z něj v případě boje začne pasivně čerpat manu – tolik bodů za kolo, kolik je její úroveň. Za ni potom může sesílat ohnivá kouzla z PPZ i PPP (nebo i jiné dle uvážení vypravěče). Po skončení boje manu zase vrátí živlu.

UK'H'IUNA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: smutek
Životy: 40 až 85
Úroveň: 4 až 10
Vyšší moc: 10 až 20
Atributy: SIL 10 (0) až 14 (+2), OBR 20 (+5), ODO 16 (+3), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 70
Velikost: A až D
Útok: *(+5+3+2)* = **10** *(chapadla)*
až *(+5+5/+2+5/+2)* = **15/+4** *(chapadla)*
Základní obrana: *(+5+2+1)* = **8** *(vzduch)*
až *(+5+3+2)* = **10** *(vzduch)*

Obrana: *(+5+2+2)* = **9** *(vzduch)*
až *(+5+3+5)* = **13** *(vzduch)*
Zvl. schopnost: chapadla, ovlivnění vzduchu, mrtvolný dech
Dovednost: atletika (4 až 8), akrobacie (10), reflex (10), vůle (7 až 11)
Slabina: zranění kamenem
Rezistence: střelné zranění
Imunita: jed, drtivé zbraně
Zkušenost: 1200 až 3500

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. Uk'h'iuna si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 5 metrů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. K útoku používá obratnost (švihnutí).

Ovlivnění vzduchu. Uk'h'iuna dokáže změnit na 6 kol teplotu okolního vzduchu na silný mráz nebo silné horko. Postavy, které stojí přímo okolo ní, si hází na past Výdrž (ODO) vs 10, v případě neúspěchu mají postih -3 ke všem akcím. Pro vzdálenější postavy se past snižuje o 1 za každý sáh vzdálenosti. Uk'h'iuna tuto schopnost může použít 3x denně.

Mrtvolný dech. Díky odlišné barvě je možné si jej povšimnout (hod na Postřeh (INT) vs 7). V plné síle je nedýchatelný a nastává dušení (PPZ str. 39), je-li naředěný, je částečně dýchatelný a efekt je pomalejší (např. poloviční, postava může dýchat, ale pozvolna jí ubývají síly). Vítr by mrtvolný dech sice rozfoukal, ale jakožto tvor Vzduchu si Uk'h'iuna zajistí, aby v jeho oblasti nefoukalo. Jiný případ nastane při použití magie (např. *Poryv větru* dokáže do území vytvořit značný zářez dýchatelného vzduchu).

UK'JAK'ATL (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: pohrdání
Životy: 125
Úroveň: 11
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 10 (0), ODO 22 (+6), INT 16 (+3), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 35
Velikost: E
Útok: *(+6+6/+3+5/+2)* = **17/+5** *(větve)*
Základní obrana: *(0+9+2)* = **11** *(dřevo)*
Obrana: *(0+9+5)* = **14** *(dřevo)*
Zvl. schopnost: všesměrovost, přírodní magie, jedovaté rostliny
Dovednost: atletika (15), reflex (8), výdrž (15), kamufláž (8, PPZ str.60), postřeh (12), vůle (14), znalost přírody (25)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: bodné zranění
Imunita: nemá
Zkušenost: 3000

Popis zvláštních schopností:

Všesměrovost. Uk'jak'atla nelze napadnout zezadu. Každou postavu v dosahu větví (cca 10 metrů) je schopen (až do počtu větví) napadnout jedním útokem a má proti ní jednu obranu.

Přírodní magie. Uk'jak'atl je schopen v určité míře sesílat hraničářská kouzla *Obří růst* (PPP str. 88) a Uvadni (PPP str. 90), kterým si čistí území pro "své rostliny.

Jedovaté a trnité rostliny. Uk'jak'atl pomocí kouzla *Obří růst* dokáže vytvořit obzvláště agresivní exempláře trnitých druhů, a to až do vzdálenosti několik desítek, výjimečně až stovek metrů. Prostup takovým terénem je hodem na Akrobacie (OBR) vs X podle rychlosti pohybu (hod vždy na 10 sáhů):

- Průzkum: past 7, při neúspěchu zranění 1 život
- Chůze: past 11, při neúspěchu zranění 1k6 životů, při úspěchu 1 život
- Běh: past 15, při neúspěchu zranění 2k6 životů, při úspěchu 1k6 životů

Odhalení praskajících kulovitých hub je hodem na Znalost přírody (INT) vs 9 (ne na Postřeh, neboť hub v oblasti roste hodně a je třeba odlišit ty nejnebezpečnější). Při šlápnutí se spory rozšíří do vzdálenosti 3 sáhů a postava si hází na Výdrž (ODO) vs 8. V případě neúspěchu je možný jeden ze tří efektů:

- Otrava za 1k6 životů
- Otoky – zranění za 1 život a po další 3 hodiny postih -1 ke všem činnostem díky bolesti
- Halucinace (většinou s cílem vystrašit, aby se postava rozběhla do křoví)

UK'NGON'GU (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: znechucení
Životy: 20 až 45
Úroveň: 2 až 6
Vyšší moc: 7 až 17
Atributy: SIL 8 (-1) až 12 (+1), OBR 18 (+4), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 60
Velikost: A až D
Útok: *(+4+3+1)* = **8/+1k6** *(chapadla)*
až *(+4+5/+2+3/+1)* = **12/+3+1k6** *(chapadla)*
Základní obrana: *(+4+2)* = **6** *(vzduch)*
až *(+4+3+1)* = **8** *(vzduch)*
Obrana: *(+4+2+1)* = **7** *(vzduch)*
až *(+4+3+3)* = **10** *(vzduch)*
Zvl. schopnost: chapadla, mrtvolný dech, magie
Dovednost: atletika (3 až 6), akrobacie (9), reflex (9), vůle (5 až 9), sesílání kouzel (8)
Slabina: zranění kamenem
Rezistence: střelné zranění
Imunita: jed, drtivé zbraně
Zkušenost: 600 až 2000

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. Uk'ngon'gu si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 5 sáhů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. K útoku používá obratnost (švihnutí). Zásah chapadlem způsobí popálení za 1k6 životů (je již započítáno v ÚČ). Navíc má schopnost vrhnout z chapadel lávovou směs až na vzdálenost 10 metrů. Cíl si hází na past Reflex (OBR) vs 9. V případě úspěchu se vyhnul, při neúspěchu je zasažen a další dvě kola bude popálen za 1k6 životů. Tuto schopnost může použít jednou za 3 kola.

Mrtvolný dech. Díky odlišné barvě je možné si jej povšimnout (hod na Postřeh (INT) vs 7). V plné síle je obtížně dýchatelný a nastává dušení (PPZ str. 39) s polovičním efektem (životy ubydou jednou za dvě kola a efekt narůstá poloviční rychlostí). Vítr by mrtvolný dech sice rozfoukal, ale jakožto tvor Vzduchu si Uk'ngon'gu zajistí, aby v jeho oblasti nefoukalo. Jiný případ nastane při použití magie (např. *Poryv větru* dokáže do území vytvořit značný zářez dýchatelného vzduchu).

Magie. Na začátku boje má Uk'ngon'gu 20 bodů magenergie. Ta se mu během souboje doplňuje rychlostí 1 bod za kolo při přítomnosti živlu vzduchu (prakticky vždy) a daší 1 bod za kolo v přítomnosti živlu ohně (např. jezírka s lávou). Ovládá kouzla *Blesk* (PPZ str. 100), *Neviditelnost* (PPZ str. 101), *Ohnivá koule* (PPZ str. 116), *Poryv větru* (PPZ str. 117), *Kužel mrazu* (PPP str. 219) a *Neviditelná zeď* (PPP str. 223), případně další dle fantazie vypravěče.

UK'PATNAK'UTA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: beznaděj
Životy: 25 až 80
Úroveň: 3 až 11
Vyšší moc: 12 až 19
Atributy: SIL 10 (0) až 18 (+4), OBR 18 (+4) až 10 (0), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 10 až 30 *(na zemi)*, 40 až 60 *(na vodě)*
Velikost: A až D
Útok: *(+0+3/+1+1)* = **4/+1** *(chapadla)*
až *(+4+5/+4+5/+2)* = **14/+6** *(chapadla)*
(+4+6+1) = **11** *(ledová špice)*
až *(+0+6+5)* = **11** *(ledová špice)*
Základní obrana: *(+4+2)* = **6** *(voda)*
až *(+0+6+2)* = **8** *(voda)*
Obrana: *(+4+2+1)* = **7** *(voda)*
až *(+0+6+5)* = **11** *(voda)*
Zvl. schopnost: chapadla, mrtvá voda, průchod vodou
Dovednost: atletika (5 až 9), akrobacie (9), reflex (9), vůle (7 až 11), kamufláž (14, PPZ str.60)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: střelné zranění (magické)
Imunita: zranění mrazem, jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 200 až 3000

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. Patnak'uta si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 3 metrů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. Zároveň je může přetvořit v ledové špice, pro něž má 2 útoky za kolo s dostřelem 15/30 metrů.

Mrtvá voda. Působí dotykem, požitím i zásahem. Při **dotyku** si postava hází na past Výdrž (ODO) vs 12, při neúspěchu je zraněna za 1k6 životů (při trvalém kontaktu každé kolo). Při **požití** si postava hází na past Výdrž (ODO) vs 15, při neúspěchu je zraněna

během následující směny za celkem 8k10 životů, při úspěchu za polovinu. Při **zásahu** si postava hází každou směnu na past Výdrž (ODO) vs X. Past začíná na 14 a klesne o 1 za každou směnu, při neúspěchu je postava zraněna za 1k6 životů.

Průchod vodou. Uk'atnak'uta dokáže v jednom kole zmizet ve vodě nebo z ní vystoupit. Svým živlem prostupuje stejně rychle, jako by po něm kráčel, a hmatem vnímá pohyb na povrchu v okolí.

UK'SAK'NUMBA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: nespokojenost
Životy: 50 až 130
Úroveň: 5 až 13
Vyšší moc: 15 až 21
Atributy: SIL 14 (+2) až 24 (+7), OBR 12 (+1) až 6 (-2), ODO 20 (+5), INT 8 (-1), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 10 až 20
Velikost: A až D
Útok: *(+2+3+3)* = **8** *(ruce)*
až *(+7+5/+2+6/+3)* = **18/+5** *(ruce)* 4x
Základní obrana: *(+1+6+1)* = **8** *(kámen)*
až *(-2+10+3)* = **11** *(kámen)*
Obrana: *(+1+6+2)* = **9** *(kámen)*
až *(-2+10+6)* = **14** *(kámen)*
Zvl. schopnost: všesměrovost, průchod zemí
Dovednost: atletika (8 až 15), reflex (2 až 5), postřeh (7), vůle (9 až 14)
Slabina: nemá
Rezistence: střelné zranění (magické), zranění ohněm
Imunita: jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 500 až 4500

Popis zvláštních schopností:

Všesměrovost. Uk'sak'numbu nelze napadnout zezadu. Celkem má 4 útoky a 4 obrany, každou postavu v dosahu 2-5 metrů (dle velikosti) je schopen napadnout až dvěma útoky a použít proti ní až dvě obrany.

Průchod zemí. Uk'sak'numba dokáže v jednom kole zmizet v zemi nebo z ní vystoupit. Svým živlem prostupuje stejně rychle, jako by po něm kráčel, a hmatem vnímá pohyb na povrchu v okolí.

UM'SEMBA (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: vděčnost
Životy: 22 až 50
Úroveň: 2 až 6
Vyšší moc: 7 až 17
Atributy: SIL 10 (+1) až 12 (+5), OBR 14 (+2), ODO 16 (+3), INT 12 (+1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 20 až 30
Velikost: A až D
Útok: *(+1+3+1)* = **5** *(chapadla)*
až *(+5+5/+2+3/+1)* = **13/+3** *(chapadla)* 4x
(+2+6+1) = **9** *(ledová špice)*
až *(+2+6+3)* = **11** *(ledová špice)*
Základní obrana: *(+2+5)* = **7** *(kámen)*
až *(+2+8+1)* = **11** *(kámen)*
Obrana: *(+2+5+1)* = **8** *(kámen)*
až *(+2+8+3)* = **13** *(kámen)*
Zvl. schopnost: chapadla, průchod živly
Dovednost: atletika (4 až 10), akrobacie (7), reflex (9), vůle (6 až 10),
Slabina:
Rezistence: střelné zranění (magické)
Imunita: jed, nemagické zbraně
Zkušenost: 600 až 2000

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. Patnak'uta si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Kamennými chapadly může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 3 metrů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. Vodní může přetvořit v ledové špice, pro něž má 2 útoky za kolo s dostřelem 15/30 metrů.

Průchod živly. Um'semba dokáže v jednom kole zmizet ve vodě či v zemi nebo z ní vystoupit. Svým živlem prostupuje stejně rychle, jako by po něm kráčel, a hmatem vnímá pohyb na povrchu v okolí.

UT'MAK (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: x
Životy: 70
Úroveň: 6
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 16 (+3), ODO 18 (+4), INT 10 (0), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 35
Velikost: B
Útok: *(+4+5/+3+3/+1)* = **12/+4** 2x *(jednoruční těžká sekera)*
a *(+4+7+3/+1)* = **14/+1** zvl *(vlasy)*
Základní obrana: *(+3+2+2+1)* = **8** *(prošívaná zbroj, zjizvená kůže)*
Obrana: *(+3+2+2+1+3)* = **11** 2x *(prošívaná zbroj, zjizvená kůže, sekera)*
Zvl. schopnost: válečnické schopnosti
Dovednost: atletika (12), akrobacie (13), reflex (13), postřeh (8), vůle (9), výdrž (11)

Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 1000

Popis zvláštních schopností:

Válečnické schopnosti. Ut'mak ovládá válečnické schopnosti *Adrenalin + Léčba vlastních zranění* (PPZ str. 42), všechny bojové triky obecné (PPZ str. 43-44), pro útoky sekerami všechny triky schopnosti *Škola boje se dvěma zbraněmi* a pro útok vlasy triky *Drtivý útok* (PPZ str. 47) a *Kružný sek* (PPZ str. 48).

WAI'TAKAN (Písky proroctví)

Vyvolávací emoce: spokojenost
Životy: 20 až 45
Úroveň: 2 až 6
Vyšší moc: 7 až 17
Atributy: SIL 8 (-1) až 14 (+2), OBR 18 (+4), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 60
Velikost: A až D
Útok: *(-1+3+1)* = **3** *(chapadla)*
až *(+2+5/+4+3/+1)* = **10/+4** *(chapadla)*
(+4+6+1) = **11** *(ledová špice)*
až *(+4+6+3)* = **13** *(ledová špice)*
Základní obrana: *(+4+2)* = **6** *(vzduch)*
až *(+4+3+1)* = **8** *(vzduch)*
Obrana: *(+4+2+1)* = **7** *(vzduch)*
až *(+4+3+3)* = **10** *(vzduch)*
Zvl. schopnost: chapadla, průchod vodou, magie
Dovednost: atletika (3 až 6), akrobacie (9), reflex (9), vůle (7 až 11), kamufláž (14, PPZ str.60), sesílání kouzel (8)
Slabina: nemá
Rezistence: zranění ohněm
Imunita: nemá
Zkušenost: 600 až 2000

Popis zvláštních schopností:

Chapadla. Wai'takan si může vytvořit chapadel, kolik uzná za vhodné. Může zaútočit na všechny postavy do vzdálenosti 3 metrů, ale na každou pouze jednou a proti každé bude mít jednu obranu. Zároveň je může přetvořit v ledové špice, pro něž má 2 útoky za kolo s dostřelem 15/30 metrů.

Průchod vodou. Wai'takan dokáže v jednom kole zmizet ve vodě nebo z ní vystoupit. Svým živlem prostupuje stejně rychle, jako by po něm kráčel, a hmatem vnímá pohyb na povrchu v okolí.

Magie. Na začátku boje má Wai'takan 20 bodů magenergie. Ta se mu během souboje doplňuje rychlostí 1 bod za kolo při přítomnosti živlu vzduchu (prakticky vždy) a daší 1 bod za kolo v přítomnosti živlu vody (alespoň řeka či jezero). Ovládá kouzla *Blesk* (PPZ str. 100), *Neviditelnost* (PPZ str. 101), *Poryv větru* (PPZ str. 117), *Kužel mrazu* (PPP str. 219) a *Neviditelná zeď* (PPP str. 223), případně další dle fantazie vypravěče.

NEMRTVÍ A SVĚTLONOŠI

BÁNŠÍ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach

Uvedena v PPZ, str. 97.

BAŽINA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 95
Úroveň: 10
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 6 (-2), ODO 18 (+4), INT 5 (-3), CHAR 5 (-3)
Pohyblivost: 2
Velikost: D
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(-2+5+2)* = **5** *(bahno)*
Obrana: *(-2+5+5)* = **8** vícenásobná *(bahno)*
Zvl. schopnost: plošná obrana, orientace hmatem, pohlcení, pasivní nekromancie / magie, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (12), postřeh (10), vůle (12), kamufláž (16, PPZ str.60), sesílání kouzel (13)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli, zranění mrazem, nemagické nestříbrné zbraně
Zkušenost: 3000

Popis zvláštních schopností:

Plošná obrana. Bažina se dokáže bránit jednou proti každé postavě, která na ní stojí.

Orientace hmatem. Bažina se orientuje hmatem, nepůsobí na ni tedy tma ani schopnosti či kouzla působící na zrak (kamufláž, neviditelnost, schování ve stínu atd.).

Pohlcení. Ve chvíli, kdy bažina začne oběti stahovat, si každá oběť hází na Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) bažiny. V případě úspěchu zvládne odskočit o 1 sáh, kde, pokud je bažina

i tam, si bude házet znovu, ale s Výhodou +5. V případě neúspěchu se propadne zhruba po kolena a od dalšího kola z ní Bažina začne vysávat životy. Postava je zachycená, nemůže se tedy přenést působením kouzel *Teleport* nebo *Leť*. První dvě kola ztratí každé kolo 1 život, třetí a čtvrté kolo 1k6 životů za kolo (po 4. kole je v bažině po pás), páté a šesté kolo 2k6 životů (po 6. kole je do půli hrudi), a od sedmého kola 3k6 životů (po 8. kole je po krk, po 10. kole celá a začíná se dusit, pokud se nenadechla). Vyprostit se z bažiny může hodem Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) Bažiny, přičemž Bažina za každé uběhlé kolo získává kumulativní bonus +1 k hodu *(tj. např. pro 6. kolo bude mít bonus +5 za 5 uběhlých kol)*. Pokud se postava něčeho může chytnout a přitáhnout se (větev, kámen…), má Výhodu +5. Pokud ji někdo vyprošťuje (např. na laně), přidává si k hodu jeho stupeň Atletiky a bonus za sílu *(tj. např. vyprošťuje-li postava s Atletikou +4 a silou +3, bonus bude +7)*.

Pasivní nekromacie / magie. Pokud je bažina zraněna, získává za každý ztracený život 1 bod magenergie. Za ten dokáže:

- Oživit kostlivce, zombie a ghúly, pokud jsou v okolí 20 metrů vhodné mrtvoly. Hází si na Sesílání kouzel – kostlivec má obtížnost 11, zombie 13 a ghůl 15. Na tuto schopnost se nemusí soustředit a může oživit za jedno kolo tolik nemrtvých, kolik jí magenergie a počet mrtvol dovolí.
- Seslat kouzla *Temnota* a *Sugesce* (PPZ str. 119), vsugerovaný strach v tomto případě postavu donutí k útěku.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

BRUXA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 30
Úroveň: 5
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 10 (0), OBR 20 (+5), ODO 11 (0), INT 14 (+2), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 35 *(dívka)*, 60 *(netopýr)*
Velikost: B *(dívka)*, A *(netopýr)*
Útok: *(+0+5/+1+2/+1)* = **7/+1** *(zuby, dívka)*
a *(+0+4/+1+2/+1)* = **6/+1** *(drápy, dívka)*
nebo *(+0+4/+1+2/+1)* = **6/+1** *(zuby, netopýr)*
Základní obrana: *(+5+0+1)* = **6** *(kůže)*
Obrana: *(+5+0+2)* = **7** *(kůže)*
Zvl. schopnost: překvapivý útok, proměna, útok ze vzduchu, křik, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (3), akrobacie (6), reflex (6), postřeh (7), vůle (8)
Slabina: stříbrné zbraně
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 400

Popis zvláštních schopností:

Proměna. Bruxa se dokáže během jednoho kola proměnit z dívky na netopýra a naopak, na tuto proměnu se musí soustředit.

Překvapivý útok. V podobě dívky útočí překvapivě, klidně uprostřed příjemného hovoru, nebo když to oběť nečeká *(např. jí chystá čaj)*. Bruxa hází na Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) oběti, pokud útočí zezadu, má k hodu Výhodu +5. Pokud je oběť ve střehu (např. ví, že si na toto má dávat pozor), má k hodu také Výhodu +5.

V podobě netopýra nalétává na cíl, většinou zezadu. Oběť si hází na Postřeh (INT) vs 5 *(při náletu zepředu)* resp. 10 *(při náletu zezadu)*. Za tmy má oběť Nevýhodu -5 *(i s pochodní či lucernou, bez postihu jedině s plošným osvětlením, např. kouzlem)*.

V obou situacích má případě úspěchu bruxa bonus +5 k útoku a útočí jedním útokem do ZO – zepředu obvykle drápy, zezadu kousnutím. Zranění je krvácivé *(obvykle krční tepna)* - za každé 3 životy krvácí 1 život za kolo. Pokud úspěšně zaútočila kousnutím, chytne oběť za hlavu či ramena a může další kolo opět útočit do ZO (ale již bez bonusu). Oběť v takovém případě též může útočit do ZO bruxy, ale obvykle ji má v zádech…

Křik. Postava si hází na past Atletika (SIL) vs Vůle (CHAR) bruxy a k hodu si přičítá +1 za každý sáh vzdálenosti od ní. Pokud neuspěje, je odhozena (viz PPP str. 323) o tolik metrů, o kolik past nepřehodila *(tj. pokud např. postava má celkem 13 a bruxa 15, tak postavě chyběly 3 body k přehození pasti a bude tedy odhozena o 3 sáhy)*. Následně si postava (ať už na Atletiku uspěje či ne) hází na Výdrž (ODO) proti hodu bruxy na Vůli (CHAR) z minula. I zde si přičítá +1 za každý metr od bruxy. Pokud neuspěje, dostane takový postih na tolik kol, kolik chybělo do přehození pasti. Postih -5 a více znamená mdloby na 1 směnu.

Křik je zacílen na jednu postavu a působí teoreticky na libovolnou vzdálenost, ale bonus postavy je potom již tak vysoký, že nemá cenu si házet. Bruxa jej může použít 1x za 5 kol.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

FALEŠNÝ DUCH (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 30 + 5X
Úroveň: 5 + X
Vyšší moc: 12 + X
Atributy: SIL 10+X (0+½X) + X, OBR 14 (+2), ODO 10 (0), INT 14+X (+2+½X), CHAR 14+X (+2+½X)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(0+4+2+X)* = **6+X** *(drápy)* omezený viz níže
Základní obrana: *(+2+4+1)* = **7** *(nehmotný)*
Obrana: *(+2+4+2+½X)* = **8+½X** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: neviditelnost, neútočí první, čtení myšlenek, odsávání života, útok skrz zbroj, vysátí životní síly, iluze, vidění ve tmě
Dovednost: postřeh (7 + ½X), reflex (7), sesílání kouzel (8 + ½X), vůle (6 + ½X)
Slabina: svěcené zranění, stříbro
Rezistence: nemá
Imunita: jed, krvácení, nemagické zbraně, ovlivnění mysli
Zkušenost: 750

Popis zvláštních schopností:

Neviditelnost. Duch se během jednoho kola dokáže zneviditelnit, na tuto schopnost se musí soustředit. Časově není omezena, ale duch nesmí použít žádnou schopnost ani zaútočit.

Neútočí první. Falešný duch nedokáže napadnout útokem někoho, kdo jej ještě nenapadl. Na takovou osobu dokáže použít pouze schopnost Čtení myšlenek a Odsávání života.

Čtení myšlenek. Duch dokáže číst myšlenky inteligentních tvorů. Čtení probíhá formou položení dotazu a může zahrnovat i obrazovou myšlenku *(např. Jak vypadal člověk z blízkého okolí, který ti zemřel)*. Duch si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) cíle, v případě úspěchu dostane odpověď. Pokud neuspěje, postava si uvědomí, že se jí pokouší číst mysl a na co se ptal, také ví, kde duch je.

Odsávání života. Tuto schopnost může duch používat najednou pouze na jeden cíl. Jednou za den si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) cíle, pokud cíl nedokáže přesvědčit, aby se jej dobrovolně dotknul *(např. mu podal ruku)*, má duch k hodu Nevýhodu -5. Při úspěchu cíli dokáže odsát část životní energie a snížit tak maximální počet životů o 1. Oběť tak postupně chřadne, ale změna se projeví až během jednoho dne (celkovou slabostí), takže ji většinou nepřipisuje duchovi. Odhalení důvodu slabosti je past na První pomoc (INT) vs 16. Pokud maximální počet životů oběti klesne na 0, umírá a duchovo X se zvýší o 1.

Útok skrz zbroj. Při útoku ducha si cíl do OČ nezapočítává nekouzelnou zbroj, zbraň ani štít.
Vysátí životní síly. Toto vysátí duch dokáže použít pouze v boji. Každý zásah způsobí snížení stupně síly o 2. Pokud síla poklesne na 1/-5 nebo níže, postava je zcela paralyzovaná *(alternativně lze hrát jako smrt v souladu s PPZ – útok Stínu)*. Pokud souboj přežije, síla se jí navrací rychlostí 1 bod za 2 dny.

Iluze. Duch dokáže vytvořit pohyblivou vizuální iluzi (tj. neodolá na dotyk) o velikosti max 20x20 metrů. Na vytvoření iluze se musí 2 kola soustředit. Postavy si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) ducha, jestli iluzi prohlédnou.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

GRAVEIR (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 68
Úroveň: 7
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 14 (+2), ODO 18 (+4), INT 5 (-3), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 35
Velikost: C
Útok: *(+5+5/+2+3/+1)* = **13/+3** *(zuby)*
a *(+5+5/+3+3/+1)* = **14/+3** *(paráty)*
Základní obrana: *(+2+5+1)* = **8** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+2+5+3)* = **10** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: otrava, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (7), akrobacie (4), reflex (8), postřeh (11), vůle (9)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 900

Popis zvláštních schopností:

Otrava. Při každém zásahu zuby či drápy graveira si postava hází na past Výdrž (ODO) vs 10. V případě neúspěchu je oblast paralyzována a postava získá postih -1 k SIL nebo OBR (podle zasažené končetiny nebo náhodně hodem k6, postihy se sčítají). Paralyzované oblasti poté v těle způsobují vnitřní zranění infekcí. První a druhou hodinu je postava zraněna za 1 život za každou paralyzovanou oblast, třetí a čtvrtou hodinu za 2 životy za paralyzovanou oblast, pátou a šestou hodinu za 3 životy za paralyzovanou oblast a tak dále až do smrti postavy. Paralýzu oblasti lze ukončit vnější neutralizací otravy – bylinkami, kouzly na léčení nebo neutralizaci jedu a podobně. Naopak vnitřní léčebné prostředky (adrenalin, lektvary) v tomto případě pouze přidají životy, ale paralýzu neodstraní.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ITHRAN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 65
Úroveň: 8
Vyšší moc: 15
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 5 (-3), CHAR 7 (-2)
Pohyblivost: 40 *(ve vodě)*, 20 *(na suchu)*
Velikost: B
Útok: *(+3+5/+1+4/+2)* = **12/+3** *(zuby)*
a *(+3+4/+1+4/+2)* = **11/+3** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+3+3+4)* = **10** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: otrávení vody, vycítění života, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (8), akrobacie (7), reflex (8), postřeh (10), vůle (10), šplhání (9), plavání (16)
Slabina: stříbro, zranění ohněm, svěcené zranění
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 700
Popis zvláštních schopností:

Otrávení vody. Bytosti, které dýchají žábrami, si ve vzdálenosti do 5 metrů od Ithrana hází na past Výdrž (ODO) vs 7, v případě neúspěchu jsou zraněny za 1 život za kolo.

Vycítění života. Ithran vycítí přítomnost živých bytostí, vzdálených blíže, než 5 kilometrů, jejich přibližný počet a vzdálenost.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

LOĎ DUCHŮ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 200 až 1000 *(loď)*, 37 *(bojovníci)*, 25 *(lučištníci)*
Úroveň: 10 až 20 *(loď)*, 4 *(bojovníci / lučištníci)*
Vyšší moc: 12 až 25 *(loď)*, 9 *(bojovníci / lučištníci)*
Atributy: *(bojovníci / lučištníci)* SIL 16 (+3), OBR 14 (+2), ODO 16 (+3), INT 8 (-1), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 40 *(loď)*, 35 *(bojovníci / lučištníci)*
Velikost: E *(loď)*, B *(bojovníci / lučištníci)*
Útok: *(+3+2+x)* = **5+zbraň** 3x2 *(bojovníci)*
(+2+2+3+x) = **7+zbraň** 3x2 *(lučištníci)*
Základní obrana: *(+2+4)* = **6** *(nehmotný)*
Obrana: *(+2+4+2+x)* = **8+zbraň** *(bojovník)*
(+2+4) = **6** *(lučištník)*
Zvl. schopnost: velení *(loď)*, schopnosti válečníků *(bojovníci / lučištníci)*, otrávený zásah *(bojovníci / lučištníci)*, vidění ve tmě *(všichni)*
Dovednost: *(bojovníci / lučištníci)* atletika (6), akrobacie (3), reflex (4), postřeh (6), vůle (5)
Slabina:
Rezistence: *bojovníci / lučištníci:* nemagické zbraně
Imunita:
loď: zranění ohněm, nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli
bojovníci / lučištníci: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: loď 2000 až 10000, vojáci 250

Popis zvláštních schopností:

Velení. Loď ovládá válečnickou schopnost Velení (str. 45).

Schopnosti válečníků.

- **Bojovníci:** Ovládají válečnické schopnosti Mistrovství ve zbrani (PPZ str. 44), Skvělá kondice a Vícenásobný útok (obojí PPZ str. 45, jsou již započítány v ÚČ, OČ a počtu životů).
- **Lučistníci:** Ovládají válečnické schopnosti Mistrovství ve zbrani (PPZ str. 44), Klidná ruka (PPP str. 24) a 3 útoky za 2 kola.

Otrávený zásah. Každý zásah bojovníka či lučištníka představuje past Výdrž (ODO) vs 6, v případě neúspěchu dostane postava postih -1 k SIL nebo OBR (náhodně nebo dle popisu zásahu) na 1 směnu, případně otravu za 1k6 životů během jedné směny.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

MLHA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 53
Úroveň: 8
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL -, OBR 10 (0), ODO 12 (+1), INT 12 (+1), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 5
Velikost: E
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: viz níže
Obrana: viz níže
Zvl. schopnost: iluze, otrava, vysátí života, pasivní nekromancie, zásah reflexem, vidění ve tmě
Dovednost: reflex (7), vůle (8), sesílání kouzel (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Iluze. Mlha je schopná stvořit iluze jak vizuální, tak hmatové. Postava si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Mlhy, proti hmatové iluzi *(např. klopýtnutí, spoutání)* má Výhodu +5. V případě neúspěchu iluzi podlehne, u hmatové iluze tělo postavy reaguje podle iluze *(tj. např. u spoutání není schopna se hýbat)*. O osvobození z hmatové iluze se postava může pokoušet každé kolo hodem Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Mlhy, tentokrát má však postava k hodu Nevýhodu -5.

Otrava. Vzduch nasycený mlhou představuje past Výdrž (ODO) vs 7, zranění je 1 život za kolo v případě neúspěchu – házet lze opakovaně, např. 1x za 3 kola.

Vysátí života. Představuje past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) mlhy, v případě neúspěchu postava ztrácí 1 život za kolo a mlha získá 1 bod magenergie. Házet lze opakovaně, např. 1x za 3 kola.

Pasivní nekromancie. Za magenergii, získanou vysátím života, dokáže oživit kostlivce, zombie a ghúly v oblasti, kterou pokrývá. Hází si na Sesílání kouzel – kostlivec má obtížnost 11, zombie 13 a ghůl 15. Na tuto schopnost se nemusí soustředit a může oživit za jedno kolo tolik nemrtvých, kolik jí magenergie (Cena dle PPP str. 225) a počet mrtvol dovolí.

Zásah reflexem. Mlha má zvláštní pojetí hmoty a rozložení životní síly, proto se s ní bojuje jinak. Mlha se snaží stáhnout z nejbližšího okolí všeho, co jí může zranit – oheň, magické a svěcené předměty a podobně. Útok proto probíhá rychlým pohybem, tj. hodem Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) mlhy, v případě úspěchu je mlha zraněna za 1k6 životů.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

NARAK (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 35 *(zárodek)*, 45 až 90 *(dospělý)*
Úroveň: 4 *(zárodek)*, 5 až 10 *(dospělý)*
Vyšší moc: 10 *(zárodek)*, 13 až 20 *(dospělý)*
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 35 *(na zemi)*, 70 *(dospělý – let)*
Velikost: B
Útok: *(+3+5/+2+2/+1)* = **10/+3** *(zárodek)*
(+3+5/+2+2/+1) = **10/+3** až
(+3+5/+2+5/+2) = **13/+3** *(dospělý)*
Základní obrana: *(+3+3+1)* = **7** *(zárodek)*
(+3+3+1) = **7** až
(+3+3+2) = **8** *(dospělý)*
Obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(zárodek)*
(+3+3+2) = **8** až
(+3+3+5) = **11** *(dospělý)*
Zvl. schopnost: skok *(zárodek)*, kousnutí *(dospělý)*, plášť *(dospělý)*, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (zárodek 7, dospělý 7 až 10), akrobacie (zárodek 6, dospělý 7 až 11), reflex (zárodek 5, dospělý 7 až 11), postřeh (9), vůle (zárodek 5, dospělý 7 až 11), umění boje s pláštěm (dospělý 7 až 11)
Slabina: stříbro, svěcené zranění
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: zárodek 300, dospělý 500 až 1500

Popis zvláštních schopností:

Skok. Zárodek je schopen skočit až 5 metrů daleko, k tomuto útoku má Výhodu +5.

Kousnutí. Celý manévr se skládá z těchto kroků:

- **Přiblížení k oběti.** Oběť si hází na Postřeh (INT) vs 8, zda si naraka všimne. Pokud by k němu stála čelem, má Výhodu +5, ve tmě naopak získá Nevýhodu -5. Pokud oběť uspěje, obvykle se dá na útěk nebo tasí zbraň – v takovém případě se Narak o další kroky nemůže ani pokoušet. Nestane-li se to náhodou *(např. ztuhne strachy)*, k následujícím hodům má oběť bonus +5.
- **Ovinutí.** Oběť si hází na past Reflex (OBR) vs 11. v případě úspěchu uskočila, při neúspěchu ji narak ovinul křídly. Pokud by k narakovi stála čelem a má tasenou zbraň, může se rozhodnout neuskakovat a místo toho zaútočit do ZO.
- **Držení.** Hází se každé kolo, past je Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) naraka, v případě úspěchu se postava vyprostí (a narak se musí opět pokoušet ji ovinout). Postava ovinutá zezadu má k hodu Nevýhodu -5 *(má ruce stažené k tělu)*. Naopak postava, která k narakovi stojí čelem, může místo hodu na Atletiku útočit jednoručními lehkými bodnými zbraněmi do ZO.
- **Kousnutí.** Následuje v kole po ovinutí, narak nedokáže kousnout postavu v šupinové a vyšší zbroji. Jed představuje hod na Výdrž (ODO) vs 13, v případě úspěchu jed nepůsobí. Narak se může pokusit postavu kousnout nejvýše třikrát (víc jedu nemá), při dalších pokusech má postava Výhodu +5 k hodu na Výdrž (částečná imunita). V případě neúspěchu má oběť v následujícím kole postih -1 ke všem akcím, v dalším -3 a od třetího kola je zcela paralyzovaná. Začne ztrácet 1 život za kolo a vybudí se u ní emoce strachu a nenávisti. Pokud u ní narak zůstane až do smrti, příchod zárodku je automatický. Musí-li svoji oběť opustit, šance je pouze 10 % (1 na k10). Působení jedu se dá zastavit libovolným léčivým či neutralizačním kouzlem nebo lektvarem.

Plášť. Narak ovládá schopnost *Umění boje s pláštěm* z PPP a v rámci ní může využít triky *Oslepení pláštěm* (PPP str. 277) a *Svedení útoku* PPP str. 278).

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

NOČNÍ MŮRA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Dovednost: reflex (5), vůle (5)
Popsaná v PPZ, str. 135.
Oproti pravidlům je normálně zranitelná kouzly, posvěcenými a stříbrnými zbraněmi.
Může také nouzově seslat kouzla *Sugesce* (PPZ str. 119, pomocí ní dokáže seslat i ospalost a tvrdý spánek nejméně na 1 směnu), *Ochromení* (PPZ str. 116). Noční můra za seslání zaplatí poklesem úrovně o 1, úspěch seslání je automatický.

ORGHIS (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 8
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 6 (-2), OBR 16 (+3), ODO 6 (-2), INT 3 (-4), CHAR 3 (-4)
Pohyblivost: 35
Velikost: A
Útok: *(-2+4/+1)* = **2/+1** + zvl. *(zuby)*
nebo *(-2+3/+1)* = **1/+1** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(kůže)*
Obrana: *(+3+1)* = **4** *(kůže)*
Zvl. schopnost: smečka, skok, otrava, zmnožení, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (3), akrobacie (6), reflex (8), postřeh (7), vůle (3)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli,
Zkušenost: 30

Popis zvláštních schopností:

Smečka. Vzhledem k tomu, jak jsou orghisové malí, jich jednu postavu dokáže současně napadnout až 6. Nicméně, pokud jich je víc, i ostatní se snaží zapojit do boje. Tím ale celá smečka dostane postih – za sedmého a osmého orghise okolo jedné postavy mají všichni -1 k ÚČ i OČ, za devátého a desátého -2 atd. Navíc nezískávají bonusy za útok zezadu ani za přesilu. *Je třeba si uvědomit, že orghisové jsou velmi hloupí, a přestože by pro ně bylo výhodnější napadnout pouze v šesti a doplňovat zabité, neudělají to.*

Skok. Orghis dokáže skočit až pět metrů daleko. K úvodnímu útoku zuby má Výhodu +5. Pokud zraní, zakousne se a drápe postavu pařáty (útok do ZO). Setřást ho lze pouze zabitím nebo rukou (dlouhá akce, Atletika

(SIL) postavy vs Atletika (SIL) orghise). Zakousnutí orghisové jsou vysoko, nepočítají se tedy do počtu těch na zemi (co se postihu za počet týká). Skokem orghis útočí zásadně při prvním přiblížení k postavě, (není schopen provést manévr *odstoupit – skočit*).

Otrava. Kousnutí orghise může (ale nemusí) znamenat hod Výdrž (ODO) vs 5, v případě neúspěchu zranění jedem za 1k6 životů.

Zmnožení. Je-li orghisem zabita inteligentní humanoidní bytost, v 90 % (1-9 na k10) se během 1 směny objeví další orghis.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

POŽÍRAČ DUŠÍ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 7x úroveň + 5
Úroveň: 6 + počet zabitých, max. 16
Vyšší moc: 17 + počet zabitých, max. 27
Atributy: SIL 12 (+1) až 22 (+6), OBR 12 (+1) až 22 (+6), ODO 14 (+2), INT 12 (+1) až 22 (+6), CHAR 12 (+1) až 22 (+6)
Pohyblivost: 35
Velikost: B
Útok: *(SIL+4/+1+ ½ úrovně/ ¼ úrovně)* = **SIL+4+ ½ úrovně / +1 + ¼ úrovně** (*drápy)*
Základní obrana: OBR+1+¼ úrovně *(kůže)*
Obrana: OBR+1+½ úrovně *(kůže)*
Zvl. schopnost: sežrání duše, vidění ve tmě
Dovednost: dle obětí
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 400 až 10 000

Popis zvláštních schopností:

Sežrání duše. Zabitím prvních deseti osob získává požírač jejich vzpomínky a zkušenosti. Za každého zabitého v první desítce Požírač:

- Zvýší svoji úroveň a Vyšší moc o 1 (a zároveň počet životů)
- U atributů Síla, Obratnost, Inteligence a Charisma zvýší svůj **stupeň** o tolik, kolik byl **bonus** za atribut dané postavy (postihy se nepočítají), maximálně může dosáhnout 22 (+6)
- Všechny schopnosti a dovednosti oběti, včetně kouzel. Pokud již danou dovednost uměl, ponechává si vždy nejvyšší stupeň ze všech svých obětí *(např. pokud již uměl Atletiku na +4 a Akrobacii na +5 sežere duši s Atletikou +6 a Akrobacií +4, zvýší si Atletiku na +6, ale Akrobacii si ponechá +5)*. Platí pro něj všechna omezení postav *(např. nošení zbrojí pro kouzelníky nebo síla potřebná pro těžké zbraně)*.

Další duše potřebuje požírač k tomu, aby se udržel v Přírodní úrovni. Každý týden musí pozřít duše s celkovou úrovní rovné polovině jeho úrovně (nemůže se nakrmit do zásoby). Pokud se mu to nepodaří, o zbývající duše přijde ze své podstaty (tj. z prvních deseti, které pozřel, zároveň mu tím klesá úroveň a všechno ostatní, co pomocí duše získal). Dosáhne-li úplného vyhladovění (úroveň 6 a chybí mu duše), vrací se zpět do Stínového světa.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

PŘÍZRAČNÝ DRAK (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 150 až 375
Úroveň: 10 až 25
Vyšší moc: 15 až 30
Atributy: SIL 20 (+5) až 26 (+8), OBR 20 (+5), ODO 20 (+5), INT 24 (+7), CHAR 18 (+4) až 24 (+7)
Pohyblivost: 40 (*na zemi)*, 100 *(let)*
Velikost: E až F
Útok: *(+5+7/+4+5/+2)* = **17/+6**
až *(+8+9/+6+12/+6)* = **29/+12** *(zuby)*
a *(+5+6/+4+5/+2)* = **16/+6**
až *(+8+8/+6+12/+6)* = **28/+12** *(drápy)*
Základní obrana: *(+5+4+2)* = **11** *(nehmotný)*
až *(+5+4+6)* = **15** *(nehmotný)*
Obrana: *(+5+4+5)* = **14** 2x *(nehmotný)*
až *(+5+4+12)* = **21** 2x *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: prostup hmotou, hluboké vidění, velmistr vitální magie, velmistr mentální magie, úder ocasem, zestárnutí, nekromancie
Dovednost: atletika (15 až 25), akrobacie (10 až 20), reflex (10 až 20), postřeh (15 až 25), vůle (15 až 25), sesílání kouzel (10 až 20)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, zkamenění, paralýza, *volitelně vitální magie*
Zkušenost: 30 000 až 150 000

Popis zvláštních schopností:

Prostup hmotou. Prolétá hmotnými objekty dle libosti, jako by byly vzduch. Zároveň se jeho útoky počítají jako magické zranění.

Hluboké vidění. Vidí neviditelné a nepůsobí na něj iluze. Zároveň vidí dokonale ve tmě, a to i v kouzelné, která by jinak vidění omezovala.

Velmistr vitální magie. Ovládá všechna kouzla z oboru vitální magie. V jeden den dokáže seslat až 10 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na magenergii.

Velmistr mentální magie. Ovládá všechna kouzla z oboru mentální magie. V jeden den dokáže seslat až 10 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na magenergii.

Úder ocasem. Popsán u draků v PPP (str. 170).

Zestárnutí. Každý zásah draka znamená zestárnutí postavy o 1k6+2 let. Od 40 let věku začne za každých 5 let klesat bonus OBR a SIL o 1, od 50 let klesá i INT a CHAR. Věk už postavě zůstává, případně může vypravěč určit kouzlo, lektvar či rituál, který by ztracené roky navrátil (ale budou to ty neobvyklé a silné).

Nekromancie. Drak může myšlenkou oživit a udržovat tolik nemrtvých, jejichž celková úroveň nepřesáhne drakovu Vyšší moc.

RYTÍŘ ZKÁZY (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 100
Úroveň: 11
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 12 (+1), ODO 18 (+4), INT 10 (0), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 60
Velikost: C
Útok: *(+5+5/+3+5)* = **15/+3** 2x *(těžké šavle)* a *(+5+4/+2+5)* = **14/+2** *(kopyta koně)*
Základní obrana: *(+1+7+2)* = **10** *(rytířská zbroj)*
Obrana: *(+1+7+5)* = **13** 2x *(rytířská zbroj)*
Zvl. schopnost: nájezd, smrtelný strach, prokletí, léčení zásahem, nekromancie, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (10), akrobacie (5), reflex (7), postřeh (8), vůle (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 3000
Popis zvláštních schopností:

Nájezd. Rytíř pro něj potřebuje alespoň 30 metrů volného prostoru. Získává bonus +5 k útoku pro sebe i pro koně. Pokud je postava, stojící v cestě koni, zasažena alespoň za 5 životů, je sražena a rytíř další kolo pokračuje v nájezdu s bonusem +4 (poté +3 atd.).
Smrtelný strach. Postavy okolo rytíře si hodí na past Vůle (CHAR) vs 7. V případě neúspěchu se dají na útěk po dobu alespoň jedné směny.
Prokletí. Při prvním zásahu rytířem si postava hodí na past Vůle (CHAR) vs 8. V případě neúspěchu až do konce bitvy hází dvěma kostkami a vybírá menší z hodů (platí pro k6 i k10).
Léčení zásahem. Za každé 3 životy, které rytíř někomu ubere, si jeden přidá (až do maximálního počtu).
Nekromancie. Pokaždé, když před rytířem někdo prchne ve smrtelném strachu, povstane v dosahu 20 metrů mrtvola ve formě zombie. Ta bude rytíře následovat a pomáhat mu v boji.
Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

SEKÁČ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 75
Úroveň: 9
Vyšší moc: 17
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 14 (+2), ODO 16 (+3), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 35 *(na zemi)*, 55 *(let)*
Velikost: B
Útok: *(+4+6+4/+2)* = **14/+2** *(kosa)*
Základní obrana: *(+2+4+2)* = **8** *(nehmotný)*
Obrana: *(+2+4+4)* = **10** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: poškození kosou, prokletí, velmistr vitální magie, mistr mentální magie, (mistr divoké magie), vidění ve tmě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (7), reflex (8), postřeh (9), vůle (9), sesílání kouzel (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli, nemagické zbraně
Zkušenost: 1500

Popis zvláštních schopností:

Poškození kosou. Při každé neúspěšné obraně si postava hází k6. Při hodu 1 byla poškozena zbraň (snížení Útočnosti o 1) či štít (snížení OČ o 1), při hodu 2-3 je poškozena zbroj (snížení KZ o 1). V ostatních případech se nic nestalo.

Prokletí. Sekáč může postavu zkusit proklít, což mu trvá 2 kola soustředění. Postava si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) sekáče. V případě neúspěchu hází na k6 i k10 dvěma kostkami a vybírá nižší z obou hodů. V případě úspěchu je pro Sekáče nedotknutelná (pokud jej sama nenapadne).

Velmistr vitální magie. Sekáč ovládá všechna kouzla z oboru vitální magie. V jeden den dokáže seslat až 6 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na magenergii.

Mistr mentální magie. Volitelně může sekáč ovládat všechna kouzla Mentální magie z PPZ. Dokáže seslat až 5 kouzel v základním provedení za den.

Mistr divoké magie. Volitelně může sekáč ovládat všechna kouzla Divoké magie z PPZ a kouzlo *Blesk.* Dokáže seslat až 5 kouzel v základním provedení za den.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

TEMNÝ VLK (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 40
Úroveň: 5
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 1 (-5) až 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 60
Velikost: B
Útok: *(+2+5/+1+2)* = **9/+1** + zvl. *(zuby)*
a *(+2+4/+1+2)* = **8/+1** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+2+1)* = **6** *(srst)*
Obrana: *(+3+2+2)* = **7** *(srst)*
Zvl. schopnost: vidění ve tmě, kousnutí, *magie*
Dovednost: atletika (5), akrobacie (6), reflex (8), postřeh (9), vůle (5), sesílání kouzel (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Kousnutí. První kousnutí představuje past Výdrž (ODO) vs 8. V případě neúspěchu je postava částečně paralyzována (-2 k hodům na SIL a OBR) a zraněna za 2k6 životů.

Magie. Volitelně může mít na den 30 bodů magenergie, za něž může seslat kouzla *Teleport* (PPZ str.102), *Dotek upíra* (PPZ. str. 112), *Ochromení* (PPZ str. 116), *Přivolej nemrtvé* (PPZ str. 118), *Sugesce* (PPZ str. 119) a *Vize* (PPZ str. 120), případně další kouzla Vitální a psychické magie dle volby vypravěče.

TRHAN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 10
Úroveň: 1
Vyšší moc: 6
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 10 (0), ODO 10 (0), INT 12 (+1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 20
Velikost: B
Útok: *(-1+4/+1)* = **3/+1** + zvl. *(paráty)*
Základní obrana: *(0+0)* = **0** *(oděv)*
Obrana: *(1+0+2)* = **3** *(oděv)*
Zvl. schopnost: nákaza, lítost, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (2), akrobacie (2), reflex (3), postřeh (5), vůle (3)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Nákaza. Každý, kdo s trhanem přišel do styku alespoň a krátkou dobu (10 kol) nebo pozřel infikovanou potravu či vodu, má riziko 1 na k10, že bude nakažen vážnou chorobou. Při dotyku trhana na kůži oběti (např. na ruku) toto riziko stoupá na 1-4 na k10, při zásahu drápy potom 1-8 na k10.

Lítost. Ten, kdo by chtěl vůči trhanovi udělat něco nepřátelského, si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) trhana. V případě neúspěchu je postavě trhana tak líto, že mu není schopna ublížit. Ten, kdo zná jeho podstatu (např. ví o nákaze, jež ho provází), nebo viděl, jak škodí (otrava jídla, vody), má proti pasti Výhodu +5.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ZLODĚJ DUŠÍ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 40 *(počáteční)*, jinak dle postavy
Úroveň: 5 *(počáteční)*, jinak dle postavy
Vyšší moc: 14
Atributy: počáteční SIL 12 (+1), OBR 16 (+3), CHAR 14 (+2), jinak dle postavy; ODO 14 (+2), INT 16 (+3)
Pohyblivost: 30 *(počáteční)*, jinak dle postavy
Velikost: B *(počáteční)*, jinak dle postavy
Útok: *(+1+4+2)* = **7** + zvl. *(počáteční, přízračné ruce)*, jinak dle postavy
Základní obrana: *(+3+4+1)* = **8** *(počáteční – nehmotný),* jinak dle postavy
Obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(počáteční – nehmotný),* jinak dle postavy
Zvl. schopnost: zachycení duše, vidění ve tmě
Dovednost: vůle (8), jinak dle postavy
Slabina: svěcené zranění, stříbrné zbraně
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli, nemagické zbraně
Zkušenost: 800 až 5000

Popis zvláštních schopností:

Zachycení duše. Prvních deset duší slouží zloději jako jeho "zásobárna převleků". Během jednoho kola dokáže zvolit libovolnou z podob (dlouhá akce). Tím získává kompletní parametry dané postavy (tj. životy, dovednosti, schopnosti, kouzla, manu atd.), nemění se mu pouze ODO, INT, Vůle a zranitelnost. Pozor, jeho zbraně jsou přízračné – nemají Zranění, ale prochází nekouzelnými zbraněmi, zbrojemi a štíty (do OČ se tedy počítají pouze ty kouzelné).

Pokud je v dané podobě "zabit" (tj. životy klesnou na 0), daná duše je osvobozena a on zvolí další ze zbývajících podob. Zabít jej je možné až po osvobození poslední zachycené duše.

Další duše (nad prvních deset) potřebuje zloděj k tomu, aby se udržel v Přírodní úrovni. Každý týden musí pozřít duše s celkovou úrovní 5 (nemůže se nakrmit do zásoby). Pokud se mu to nepodaří, o zbývající duše přijde ze své podstaty (tj. z prvních deseti, které pozřel, zároveň mu tím klesá úroveň a všechno ostatní, co pomocí duše získal). Dosáhne-li úplného vyhladovění, vrací se zpět do Stínového světa.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ANATHAN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 35
Úroveň: 8
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 10 (0), OBR 12 (+1), ODO 8 (-1), INT 20 (+5), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 30 *(na zemi)*, 50 *(let)*
Velikost: B
Útok: *(0+5)* = **5** *(hůl)*
Základní obrana: *(+1+0)* = **1** *(oděv)*
Obrana: *(+1+0+1)* = **2** *(hůl)*
Zvl. schopnost: magie, prosby, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (3), akrobacie (4), reflex (5), postřeh (8), vůle (8), historie (20), znalost přírody (15), čtení a psaní (20), první pomoc (15), řemesla (15), umění (15), přežití v přírodě (10), jazyky (20), teologie (20), zpracování zvěře (10), léčitelství (10, PPZ str. 58), sesílání kouzel (10), prosby (10), tichý pohyb (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 1500

Popis zvláštních schopností:

Magie. Na den má 40 bodů magenergie, kterou může využít na libovolné z kouzel z PPZ (dle popisu v textu modulu), vyhýbá se použití zlé vitální magie.

Prosby. Na den má 40 bodů přízně, ovládá prosby nauky Milosrdenství, Démonologie a všechny obecné prosby z PPZ a z PPP schopnost Exorcismus.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ARAK (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 110
Úroveň: 12
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 16 (+3), ODO 18 (+4), INT 10 (0), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 40 *(na zemi)*, 50 *(let)*
Velikost: B
Útok: *(+6+6/+1+2+2)* = **16/+1** 5x2 *(meč bastard – kouzelný, stříbrný, svěcený)* + bojové triky
nebo *(+3+2/+1+2)* = **7/+1** 2x *(vrh dýkou – kouzelná, stříbrná, svěcená)*
nebo *(+6+4/+1+6/+3)* = **16/+4** (*drápy)*
Základní obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(srst)*

Obrana: *(+3+3+2+2+2)* = **12** 2x *(meče)*
Zvl. schopnost: čich, schopnosti válečníka, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (14), akrobacie (9), reflex (12), postřeh (12), vůle (13),
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli, temná vitální magie, zvláštní útoky nemrtvých, prokletí, zastrašení
Zkušenost: 6000

Popis zvláštních schopností:

Čich. K hodům na Postřeh, které zahrnují použití čichu, má bonus +5.

Schopnosti válečníka. Ovládá následující válečnické schopnosti:

- Adrenalin + Léčba vlastních zranění (PPZ str. 42)
- Základní bojové triky (PPZ str. 43)
- Triky Školy boje se dvěma zbraněmi (PPZ str. 47-51), pro trik *Útok a vrh* je dýku schopen vytáhnout a vrhnout i nad rámec útoků.
- Rozvážnost (PPZ str. 45)
- Mistrovství ve zbrani (PPZ str. 44) - již započítáno v ÚČ a OČ.
- Cesta meče - 3. stupeň (PPP str. 18) - již započítáno v ÚČ a OČ.

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

CALTÉ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 25
Úroveň: 4
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 16 (+3), ODO 10 (0), INT 14 (+2), CHAR 20 (+5)
Pohyblivost: 35 *(na zemi)*, 55 *(let)*
Velikost: B
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+3+0+1)* = **4**
Obrana: *(+3+0+2)* = **5**
Zvl. schopnost: šíření dobra, léčitelství, neviditelnost, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (5), akrobacie (8), reflex (6), postřeh (7), vůle (8), léčitelství (15, PPZ str. 58 + viz níže)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 25

Popis zvláštních schopností:

Šíření dobra. Každý, kdo se delší dobu nachází v přítomnosti Calté, si hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Calté. Všichni, kdo neodolají, ji následují v konání toho nejlepšího, co v nich je. Ten, kdo pasti odolá, si zachovává volbu toho, zda se chce nechat ovlivnit.

Léčitelství. Kromě léčení zranění dokáží byliny Calté léčit i běžné nemoci a neutralizovat přírodní jedy.

Neviditelnost. Calté na sebe dokáže 4x denně seslat kouzlo *Neviditelnost* (PPZ str. 101) s automatickým úspěchem.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

CREIN (Nemrtví a světlonoši)

Životy: 95
Úroveň: 10
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 18 (+4), ODO 18 (+4), INT 10 (0), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 20 *(na zemi)*, 50 *(ve vodě)*
Velikost: B
Útok: *(+5+8/0+2+2)* = **17** 2x *(trojzubec – kouzelný, stříbrný, svěcený)* + bojové triky
Základní obrana: *(+4+3+2)* = **9** *(šupiny)*
Obrana: *(+4+3+1+2)* = **10** 3x2 *(trojzubec)*
Zvl. schopnost: schopnosti válečníka, vidění ve tmě, vodní tvor
Dovednost: atletika (11), akrobacie (9), reflex (10), postřeh (9), vůle (11), plavání (18)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 4000

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti válečníka. Ovládá následující válečnické schopnosti:

- Adrenalin + Léčba vlastních zranění (PPZ str. 42)
- Základní bojové triky (PPZ str. 43)

- Triky Školy boje s obouruční zbraní (PPZ str. 47-51).
- Vícenásobné útoky - 2 za kolo
- Rozvážnost (PPZ str. 45)
- Mistrovství ve zbrani (PPZ str. 44) - již započítáno v ÚČ a OČ.
- Bijec (PPP str. 24)
- Cesta kopí a hole - 2. stupeň (PPP str.19, +2 k iniciativě)

Pozn.: V modulu je širší výčet používaných zbraní, než jen zde uvedený trojzubec. Při změně zbraně je třeba odpovídajícím způsobem upravit školu boje, ÚČ a OČ. Zbraň rovněž může mít vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Vodní tvor. Na souši má crein postih -3 k ÚČ, OČ i pohybovým dovednostem.

DIRKIN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 25
Úroveň: 4
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 20 (+5), ODO 10 (0), INT 12 (+1), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 25
Velikost: A
Útok: *(-1+2/+1+2/+1+2)* = **5/+2** 2x *(dýky – nablízko)*
nebo *(+5+2/+1+2)* = **9/+1** 2x *(dýky – vrh)*
Základní obrana: *(+5+3)* = **8** *(kožená zbroj)*
Obrana: *(+5+3+1+2)* = **11** 2x *(dýky, kožená zbroj)*
Zvl. schopnost: schopnosti zloděje, rozpoznání iluzí, neviditelnost, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (4), akrobacie (7), reflex (10), postřeh (10), vůle (6), všechny dovednosti Umění kočičího pohybu + Umění skrývání + Umění železného klíče + Otevírání magických zámků (13)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 500

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti zloděje. Ovládá následující zlodějské schopnosti:

- Vražedné ostří (PPZ str. 127)
- Vrhání dýk (PPZ str. 127) - 2x za kolo
- Umění kočičího pohybu, skrývání a železného klíče (PPZ str. 128-133)
- Boj se dvěma zbraněmi (PPP str. 246)
- Svižné ostří (PPP str. 249) - 2x za kolo
- Trik Otevírání magických zámků (PPP str. 264)

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Rozpoznání iluzí. Při hodu na past proti iluzi má bonus +5.

Neviditelnost. Dirkin na sebe dokáže 4x denně seslat kouzlo *Neviditelnost* (PPZ str. 101) s automatickým úspěchem.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

EAREN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 100
Úroveň: 12
Vyšší moc: 21
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 18 (+4), ODO 16 (+3), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 45
Velikost: C
Útok: *(+6+8+2)* = **16** 2x *(hůl – kouzelné, svěcené)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(tunika)*
Obrana: *(+4+1+2+2)* = **9** 2x *(hůl)*
Zvl. schopnost: schopnosti válečníka, velmistr ochranné magie, velmistr divoké magie, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (12), akrobacie (8), reflex (11), postřeh (11), vůle (11), historie (15), jazyky (15), sesílání kouzel (10), odhad lidí (20, PPZ str. 130)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 5000

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti válečníka. Ovládá tyto schopnosti:

- Vícenásobné útoky – 2x za kolo

- Rozvážnost (PPZ str. 45)
- Trik Odzbrojení (PPP str. 48) - ten je schopen použít každé kolo (a také to dělá, protože nechce bytost zranit)

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Velmistr ochranné magie. Ovládá všechna kouzla z oboru ochranné magie. V jeden den dokáže seslat až 10 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na magenergii.

Velmistr divoké magie. Smrtka ovládá všechna kouzla z oboru divoké magie. V jeden den dokáže seslat až 10 kouzel z tohoto oboru bez ohledu na magenergii.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

EREIAN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Úroveň: 15 *(jednotlivé části)*, 21 *(stříbrný drak)*
Vyšší moc: 25 *(jednotlivé části)*, 31 *(stříbrný drak)*
Zvl. schopnost: vidění ve tmě + dle podoby
Imunita: jed, ovlivnění mysli + dle podoby

Popis zvláštních schopností:

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Dle podoby.

- Jednotlivé části představují postavu na 15. úrovni dle volby vypravěče.
- Jako stříbrný drak má parametry mladého ohnivého draka (PPP str. 173) s tím, že jeho dech působí pouze na skřety a myšlenkové bytosti.

Pozn.: Zbraně mohou mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

ERIBOR (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 60
Úroveň: 11
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 12 (+1), ODO 10 (0), INT 18 (+4), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 30 *(na zemi)*, 55 *(let)*
Velikost: B
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+1+0)* = **1** *(oděv)*
Obrana: *(+1+0+1)* = **2** *(hůl)*
Zvl. schopnost: magie, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (4), akrobacie (5), reflex (4), postřeh (6), vůle (12), historie (9), jazyky (10), sesílání kouzel (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Magie. Eribor svoji magii používá nebojovým způsobem, proto pro ni nebudeme uvádět přesná pravidla a provedení ponecháme na fantazii vypravěče. Je na sebe nicméně dle potřeby schopen seslat kouzlo *Neviditelnost* (PPZ str. 101).

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

GLARBIN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 61
Úroveň: 8
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 35
Velikost: B
Útok: *(+3+7/+2)* = **10/+2** *(meč – kouzelné, svěcené)* + kouzla
nebo *(+3+8/+4)* = **11/+4** 2x *(dl. luk – kouzelné, svěcené)* + kouzla
Základní obrana: *(+3+3)* = **6** *(kožená zbroj)*
Obrana: *(+3+3+3+2)* = **11** *(meč, štít, kožená zbroj)*
Zvl. schopnost: sluch a čich, pronikavý pohled, schopnosti hraničáře, vidění ve tmě
Dovednost: pouto s přírodou (8), Kamufláž / Zahlazování stop / Líčení pastí (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 1000

Popis zvláštních schopností:

Sluch a čich. K hodům na Postřeh, které zahrnují použití sluchu nebo čichu, má bonus +5.

Pronikavý pohled. Při hodu proti iluzi má bonus +5. Neviditelného tvora vidí jako obrys.

Schopnosti hraničáře. Ovládá následující schopnosti:

- Magie přírody (PPZ str. 62)
- Průzkumnictví (PPZ str. 60)
- Magie pocestných (PPZ str. 61)
- Rychlá střelba (PPZ str. 61)
- Hraničářský luk (PPP str. 65)
- Lovcova kořist (PPP str. 66) - bonus +3 k ÚČ a OČ proti myšlenkovým bytostem
- Chodcův meč (PPP str. 74)

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

IRVEIN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 40
Úroveň: 6
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 20 (+5), ODO 12 (+1), INT 12 (+1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 35 *(na zemi)*, 200 *(ve vzduchu)*, 80 *(ve vodě)*
Velikost: B
Útok: *(+1+2)* = **3** *(dýka)*
nebo *(+5+4)* = **9** 2x *(krátký luk)*
Základní obrana: *(+5+3)* = **8** *(kožená zbroj)*
Obrana: *(+5+3+1)* = **9** *(dýka, kožená zbroj)*
Zvl. schopnost: neviditelnost, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (9), reflex (10), postřeh (10), vůle (7)
Slabina: nemá
Rezistence: divoká magie
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 600

Popis zvláštních schopností:

Neviditelnost. Dirkin na sebe dokáže 4x denně seslat kouzlo *Neviditelnost* (PPZ str. 101) s automatickým úspěchem.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

NEIRA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 35
Úroveň: 5
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 20 (+5), ODO 12 (+1), INT 14 (+2), CHAR 20 (+5)
Pohyblivost: 20 *(na zemi)*, 70 *(ve vodě)*
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1)* = **6/+1** 2x *(dýky – kouzelné, svěcené)*
Základní obrana: *(+5+0)* = **5** *(kůže)*
Obrana: *(+5+1+0)* = **6** 2x *(dýky)*
Zvl. schopnost: ovládání vody, magie, léčení, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (7), reflex (8), postřeh (7), vůle (7), plavání (20), historie (12), jazyky (12), sesílání kouzel (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 600

Popis zvláštních schopností:

Ovládání vody. Neira dokáže vytvořit vlnu a jinak tvarovat vodu. Schopnost nikdy není použita ničivým způsobem.

Magie. Na den má 30 bodů magenergie a zná kouzla *Magická střela*, *Magický štít*, *Neviditelnost* (vše PPZ str. 101, *Rychlost* (PPZ str. 102), *Mrazivá střela* (PPZ str. 114), *Sugesce* (PPZ str. 119), *Vitální transfer*, *Vize* (obojí PPZ str. 121) a *Kužel mrazu* (PPP str. 219).

Léčení. Dokáže 3x denně zdarma seslat kouzlo *Uzdrav lehká zranění* (PPZ str. 63).

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

NIRKEN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 60 až 78
Úroveň: 9 až 12
Vyšší moc: 18 až 21
Atributy: SIL dle podoby, OBR dle podoby, ODO 12 (+1), INT 14 (+2), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: dle podoby
Velikost: dle podoby
Útok: dle podoby
Základní obrana: dle podoby

Obrana: dle podoby
Zvl. schopnost: změna podoby, rozpoznání Nadaných, řečnické dovednosti, schopnosti válečníka, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (dle podoby), akrobacie (dle podoby), reflex (dle podoby), postřeh (9), vůle (10), přesvědčování (10), odhad lidí (10, PPZ str. 130), získání důvěry (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Změna podoby. Dokáže se během jednoho kola proměnit v libovolnou bytost velikosti A až C dle svého přání. Odhalí jej pouze ten, kdo danou bytost znal a přehodí past Postřeh (INT) vs 20. Výhodu +5 bude mít ten, komu daná osoba byla značně blízká (sourozenec, partner apod.). Nirkena lze odhalit např. prosbou *Najdi temnotu* (PPZ str. 149) nebo kouzlem *Oko zření* (PPZ str. 117)

Rozpoznání Nadaných. Pokud se Nirken dostane do hovoru s Nadaným, během několika kol vycítí jeho talent a aktuální stupeň schopnosti Přivolání myšlenkových bytostí.

Řečnické dovednosti. Ovládá dovednosti *Přesvědčování* (PPZ str. 125), *Odhad lidí* (PPZ str. 130) a *Získání důvěry* (PPZ str. 133).

Schopnosti válečníka. Ovládá válečnické schopnosti *Adrenalin*, *Léčba vlastních zranění* (obojí PPZ str. 42), obecné bojové triky a 8-12 schopností zaměřených na boj dle volby vypravěče (tj. ne schopnosti zaměřené na tělo, např. *Skvělá kondice* nebo *Urputnost*).

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

PALADIN (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 125, kůň 50
Úroveň: 12
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 12 (+1), ODO 20 (+5), INT 12 (+1), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 35 *(pěšky)*, 60 *(na koni)*
Velikost: B
Útok: *(+6+8/+1+1+2+2)* = **19/+1** 5x2 *(obouruční meč)*
Základní obrana: *(+1+7+3)* = **11** *(rytířská zbroj)*
Obrana: *(+1+7+3+2+2+2+3)* = **20** 5x2 *(rytířská zbroj), meč, železný štít)*
Zvl. schopnost: schopnosti válečníka, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (16), akrobacie (7), reflex (9), postřeh (10), vůle (12)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 10 000

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti válečníka. Ovládá následující válečnické schopnosti:

- Adrenalin + Léčba vlastních zranění (PPZ str. 42)
- Základní bojové triky (PPZ str. 43)
- Triky Školy boje s obouruční zbraní (PPZ str. 47-51).
- Vícenásobné útoky – 2x za kolo
- Rozvážnost (PPZ str. 45)
- Mistrovství ve zbrani (PPZ str. 44) - již započítáno v ÚČ a OČ.
- Cesta meče - 3. stupeň (PPP str. 18) - již započítáno v ÚČ a OČ.
- Škola boje na koni (PPP str. 25)
- Mistr zbroje (PPP str. 34)

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

PARGAH (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 115
Úroveň: 10
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 22 (+6), OBR 12 (+1), ODO 22 (+6), INT 10 (0), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 45
Velikost: C
Útok: *(+6+8/+1)* = **14/+1** *(obouruční meč – kouzelný, stříbrný, svěcený)*

a *(+6+7/+3)* = **13/+3** *(obouruční sekera – kouzelná, stříbrná, svěcená)*
Základní obrana: *(+1+2+2)* = **5** *(zjizvená kůže)*
Obrana: *(+1+2+2+2 resp. +1)* = **7, 6** *(meč, sekera)*
Zvl. schopnost: kovář, schopnosti válečníka, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (15), akrobacie (6), reflex (7), postřeh (7), vůle (9), řemesla (18)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: zranění ohněm, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 7000
Popis zvláštních schopností:
Kovář. Zbraně, které Pargah vykává, mají několik speciálních vlastností:

- Díky speciální slitině a procesu výroby se jejich zranění počítá jako stříbrné, svěcené i kouzelné.
- Volitelně mohou mít i vyšší parametry – potom obsahují 50 bodů magenergie za každé zvýšení Útočnosti, Zranění či Obrany, obojí lze zvýšit nejvýše o 2.
- Nereziví a zůstávají ostré.
- Nepůsobí na ně kyseliny či jiné prostředky poškozující zbraň.
- Nelze je také poškodit speciálním útokem či kouzlem (např. kouzla chodcova meče). Nejsou však nezničitelné – v extrémních podmínkách se zlomit mohou (např. pád balvanu).
- Výjimečně může pargah vykovat artefakt se zvláštními vlastnostmi (mimo jiné sesílání kouzel). Takové kousky ponecháme fantazii vypravěče, musí k tomu být silný důvod na straně světlonošů. Pargah vykává pouze jeden takový artefakt a potom se vrací do Stínového světa.

Schopnosti válečníka. Ovládá následující válečnické schopnosti:

- Adrenalin + Léčba vlastních zranění (PPZ str. 42)
- Základní bojové triky (PPZ str. 43)
- Triky Školy boje s obouruční zbraní (PPZ str. 47-51).
- Vícenásobné útoky - 2 kolo (každou zbraní jeden)
- Bijec (PPP str. 24)
- Mrštnost (PPP str. 29)
- Zjizvená kůže (PPP str. 30)

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry.
Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.
Parametry koně – viz Válečný kůň (PPP str. 134).

TALANTÉ (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 20
Úroveň: 3
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 8 (-1), OBR 14 (+2), ODO 10 (0), INT 16 (+3), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 32 *(mimo les)*, 50 *(v lese)*
Velikost: B
Útok: *(-1+1/+2)* = **0/+2** *(srp)*
Základní obrana: *(+2+0)* = **2** *(šaty)*
Obrana: *(+2+0+1)* = **3** *(srp)*
Zvl. schopnost: mistr léčitel, magie druida, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (4), akrobacie (8), reflex (9), postřeh (8), vůle (6), Znalost přírody (20), pouto s přírodou (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Mistr léčitel. Byliny talanté dokáží vyléčit zranění, běžné i magické nemoci i jedy.

Magie druida. Ovládá následující kouzla, každé z nich umí seslat 4x denně: *Obří růst*, *Poskytni příbytek*, *Přivolej druida*, *Splynutí* (vše PPP str. 89), *Bludný kořen* (PPP str. 95), *Najdi bytost* (PPP str. 96), *Otevřená náruč lesa* (PPP str. 97) a *Procházení stromy* (PPP str. 99).

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

TYREA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 29
Úroveň: 4
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 12 (+1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 60 *(na poušti)*, 33 *(jinde)*

Velikost: B
Útok: *(+1+5/+1)* = **6/+1** *(široký meč – kouzelný, stříbrný, svěcený)*
Základní obrana: *(+3+3)* = **6** *(jemné šupiny)*
Obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(široký meč)*
Zvl. schopnost: telepatie, prostup pískem, magické schopnosti, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (8), reflex (9), postřeh (8), vůle (7), Znalost přírody – poušť (20)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost:

Popis zvláštních schopností:

Telepatie. Tyrey spolu mohou komunikovat telepaticky v rozsahu celé pouště.

Prostup pískem. Dokáže během jednoho kola zmizet v písku nebo se z něj vynořit. V písku se pohybuje stejnou rychlostí, jako na něm.

Magické schopnosti. Umí třikrát denně seslat kouzla *Uzdrav lehká zranění* (PPZ str. 63) a *Vize* (PPZ str. 121), při sesílání si hází na Vůli (CHAR).

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

VALKÝRA (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 47
Úroveň: 7
Vyšší moc: 15
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 18 (+4), ODO 16 (+3), INT 10 (0), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 70 *(ve vzduchu)*, 34 *(na zemi)*
Velikost: B
Útok: *(+3+5/+1+2+1+2)* = **13/+1** 2x *(široký meč – kouzelný, stříbrný, svěcený)*
Základní obrana: *(+3+5)* = **8** *(šupinové brnění)*
Obrana: *(+3+5+2+2+1)* = **15** 2x *(meč, brnění)*
Zvl. schopnost: útok z letu, schopnosti válečníka, pronikavý pohled, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (7), akrobacie (8), reflex (9), postřeh (8), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 1500

Popis zvláštních schopností:

Útok z letu. Valkýra dokáže zaútočit tak bleskurychle, že je těžké včas zareagovat a útok jí vrátit. V případě, že postava prohraje hod na iniciativu, musí uspět v hodu Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) valkýry, v případě neúspěchu se had dokázala včas vrátit mimo dosah zbraně a postava nemůže útočit zbraní tváří v tvář. U zbraní s dosahem 3 metry má postava k hodu Výhodu +5.

Schopnosti válečníka. Ovládá následující válečnické schopnosti:

- Adrenalin + Léčba vlastních zranění (PPZ str. 42)
- Základní bojové triky (PPZ str. 43)
- Triky Školy boje s jednoruční zbraní (PPZ str. 47-51).
- Vícenásobné útoky – 2x za kolo
- Mistrovství ve zbrani (PPZ str. 44) - již započítáno v ÚČ a OČ.
- Cesta meče - 1. stupeň (PPP str. 18) - již započítáno v ÚČ a OČ.

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Pronikavý pohled. Při hodu proti iluzi má bonus +5. Neviditelného tvora vidí jako obrys.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

YRALAH (Nemrtví a světlonoši)

Vyvolávací emoce: láska + sebedůvěra
Životy: 33
Úroveň: 7
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 10 (0), OBR 18 (+4), ODO 8 (-1), INT 12 (+1), CHAR 20 (+5)
Pohyblivost: 34
Velikost: B
Útok: *(0+2/+1+2/+1+2)* = **6/+2** 2x *(dýky – kouzelné, stříbrné, svěcené)*
nebo *(4+2/+1+2)* = **8/+1** 2x *(dýky – kouzelné, stříbrné, svěcené)*
Základní obrana: *(+4+0)* = **4** *(šaty)*
Obrana: *(+4+0+1+2)* = **7** 2x *(dýky)*
Zvl. schopnost: kousnutí, schopnosti zloděje, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (3), akrobacie (9), reflex (9), postřeh (9), vůle (7), dovednosti zloděje (8)
Slabina: nemá

Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 1000

Popis zvláštních schopností:

Kousnutí. Při použití mimo boj představuje hod Reflex (OBR) yralah vs Reflex (OBR) postavy, v případě úspěchu je yralah úspěšná. Při kousnutí zezadu (aniž by o ní postava věděla) má yralah Výhodu +5, při pokusu kousnout v boji naopak Nevýhodu -5 a protivník má jeden útok do ZO. Yralah si může zvolit, jaké množství jedu do rány vpraví. Na 24 hodin má jedu na 3 velké dávky, 6 středních nebo 9 malých.

- Malé – léčení. Kousnutí zastaví krvácení a vyléčí 1k6+2 životů. Lze použít jednou za hodinu, jinak se další kousnutí stává střední dávkou (začne paralyzovat).
- Střední – paralýza. Cíl si hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 10. V případě neúspěchu je zcela paralyzován na 2 směny (tj. není schopen žádné akce ani nevnímá), v případě úspěchu má na 1 směnu postih -2 ke všem akcím.
- Velké – otrava. Cíl si hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 11. V případě neúspěchu je cíl zraněn za 3k6 +3 životů, v případě úspěchu pouze za 1k6+1 životů.

Schopnosti zloděje. Ovládá následující zlodějské schopnosti:

- Základní dovednosti zloděje (PPZ str. 125)
- Vražedné ostří (PPZ str. 127)
- Vrhání dýk (PPZ str. 127) - 2x za kolo
- Umění šarmu a skrývání (PPZ str. 128-133)
- Boj se dvěma zbraněmi (PPP str. 246)
- Svižné ostří (PPP str. 249) - 2x za kolo

Pozn.: Zbraně jsou uvedeny v základním provedení. Mohou však mít i vyšší parametry – viz světlonoš pargah.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ZLATÁ PAVUČINA

ALVAZOG (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: pohrdání
Životy: 85
Úroveň: 9
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 14 (+2), ODO 18 (+4), INT 10 (0), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 35
Velikost: B
Útok: 4+zbraň
Základní obrana: 2 + zbroj
Obrana: 2 + zbroj + zbraň + štít
Zvl. schopnost: schopnosti válečníka
Dovednost: atletika (8), akrobacie (7), reflex (6), postřeh (7), vůle (7)
Slabina: nemá
Rezistence: divoká magie
Imunita: nemá
Zkušenost: 1500

Popis zvláštních schopností:

Schopnosti válečníka. Alvazog představuje válečníka na 9. úrovni s odpovídajícími triky a schopnostmi. Obvykle volí specializaci rytíře.

BELARK (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: touha po bohatství
Životy: 19 až 89
Úroveň: 2 až 12
Vyšší moc: 4 až 14
Atributy: SIL 12 (+1) až 22 (+6), OBR 20 (+5) až 10 (0), ODO 14 (+2), INT 10 (-1), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 20
Velikost: A až B
Útok: *(+1+2+1)* = **4** *(pěsti)*
až *(+6+5/+2+6/+3)* = **17/+5** *(pěsti)*
Základní obrana: *(+5+2)* = **7** *(tuhá kůže)*
až *(+0+7+3)* = **10** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+5+2+1)* = **8** *(tuhá kůže)*
až *(0+7+6)* = **13** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: pojídání kovů, zavalení
Dovednost: atletika (3 až 8), akrobacie (3), reflex (3), postřeh (6), vůle (3 až 8)
Slabina: zranění ohněm
Rezistence: nemagické zbraně (úroveň 4 až 8)
Imunita: nemagické zbraně (úroveň 9 až 12)
Zkušenost: 150 až 2000

Popis zvláštních schopností:

Pojídání kovů. Aby se belark dostal z úrovně 2 na úroveň 3, musí sníst kovy v hodnotě 5 zl.

Pro každou následující úroveň potřebuje dvojnásobné množství (tj. 10 zl, 20 zl, 40 zl, 80 zl atd.). S každou úrovní mu naroste o jeden bod síla, sníží se o jeden bod obratnost, zvýší se mu počet životů a každou druhou úroveň mu naroste Atletika a Vůle. Velikosti B doroste na úrovni 5. Poté, co sní tolik kovů, aby se dostal z úrovně 12 na úroveň 13, exploduje. Každý v dosahu 5 metrů je zraněn za 6k6 životů, v dosahu 10 metrů za 4k6 životů a v dosahu 15 sáhů za 2k6 životů. Na místě, kde stál, zůstanou obvykle drahé kovy v hodnotě 1000-1500 zl (podle množství drahých kovů), části méně cenných kovů (stříbro, měď, železo a podobně) jsou rozmetány do okolí stovek metrů.

Zavalení. Od úrovně 9 je belark natolik kulatý a těžký, že je schopen své protivníky zavalit. Na rozkutálení potřebuje alespoň 10 sáhů. Cíl si hází na Reflex (OBR) nebo Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) belarka, podle toho, zda chce uskočit, nebo jej zastavit. V případě neúspěchu je povalen a zraněn za 2k6 životů, belark pokračuje ve valení. Pokud postava uspěje v hodu na Atletiku, belarka zastaví a ten dvě kola vstává.

DUALAR (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: závist
Životy: 50 až 95
Úroveň: 5 až 10
Vyšší moc: 13 až 18
Atributy: SIL 13 (+1) až 18 (+4), OBR 12 (+1), ODO 18 (+4), INT 5 (-3), CHAR 5 (-3)
Pohyblivost: 10
Velikost: A až B
Útok: *(+1+4/+2+2/+1)* = **7/+3** 4x *(chapadla - 3 sáhy)* + zvl.
až *(+4+5/+2+5/+2)* = **14/+4** 4x *(chapadla - 3 sáhy)* + zvl.
a *(+1+4/+2+2/+1)* = **7/+3** 4x *(chapadla - 3 sáhy)* + zvl.
až *(+4+5/+2+5/+2)* = **14/+4** 4x *(chapadla - 3 sáhy)* + zvl.
Základní obrana: *(+1+3+1)* = **5** *(bodliny)*
až *(+1+4+2)* = **7** *(bodliny)*
Obrana: *(+1+3+2)* = **6** 4x *(chapadla)*
až *(+1+4+5)* = **10** 4x *(chapadla)*
Zvl. schopnost: vnuknutí, maskování, zachycení, útoky na chapadla
Dovednost: atletika (3 až 8), akrobacie (4), reflex (3 až 8), postřeh (7), vůle (7 až 12)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 1000 až 3000

Popis zvláštních schopností:

Vnuknutí. Vnuknutí vidiny bohatství představuje past Vůle (CHAR) postavy vs Vůle (CHAR) dualara. Při neúspěchu dualar vnukne potřebné informace, ale je již na postavě, jak zareaguje. Dosah vnuknutí je tolik kilometrů, kolik je úroveň dualara.

Maskování. Cennosti, za něž se dualar maskuje, vypadají velmi věrohodně, včetně lesku. Pokud někdo uspěje v pasti Postřeh (INT) vs 16, pozná, že něco není v pořádku. Jde o fyzickou přeměnu, nikoliv o iluzi. Úspěšná budou stále kouzla na odhalení myšlenkových bytostí.

Zachycení. Dualar může každým z chapadel buď zaútočit, nebo se postavu pokusit zachytit. Takový útok nezraní, ale představuje past Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) dualara. V případě neúspěchu postavu chapadlo zachytilo, první chapadlo chytá ruku, v níž postava drží zbraň. Další kolo se dualar může pokusit postavu přitáhnout, a to hodem Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) dualara. Pokud drží pouze jedním chapadlem, má dualar Nevýhodu -5, pokud naopak třemi či čtyřmi, má Výhodu +5. V případě úspěchu se postava vyškubla ze sevření chapadel, v případě neúspěchu si ji dualar přitáhl k sobě. V dalším kole se hod na Atletiku opakuje, při úspěchu dualar způsobí kousnutím zranění za 1k6 až 2k6 životů a krvácení za 1-2 životy za kolo (krvácení se postupně sčítá).

Útoky na chapadla. Cílený útok na volné chapadlo má Nevýhodu -5. Chapadlo má jednu pětinu životů, pokud o ně přijde, odpadá. Chapadlo, které drží postavu, se brání pouze ZO. Pokud má postava zachycenou ruku, má k útoku postih -5.

EGART (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: pohrdání
Životy: 45
Úroveň: 5
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 14 (+2), ODO 16 (+3), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 40
Velikost: B
Útok: *(+3+5/+2+2/+1)* = **10/+3** 2x *(výrůstky)*
Základní obrana: *(+2+2+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+2+2+3)* = **7** 2x *(výrůstky)*

Zvl. schopnost: umění průzkumníka, tepelné vidění
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (7), postřeh (10), vůle (5), dovednosti v Umění zloděje (8, viz níže)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 600

Popis zvláštních schopností:

Umění průzkumníka. Ovládá soubor různorodých dovedností k zajištění nenápadnosti a proniknutí k cíli:

- Kamufláž (PPZ str.60) - rozdíl je v tom, že egart mění povrch svého těla. To dokáže během jednoho kola a může jej použít jak v přírodě, tak i v civilizaci.
- Lezení (PPZ str. 129)
- Pád z výšky (PPZ str. 132)
- Tichý pohyb (PPZ str. 133)

Tepelné vidění. Egart vnímá tělesné teplo tvorů, které loví.Vidí je proto bez problémů i v noci, nepůsobí na něj např. Schování ve stínu. Při hodu proti Kamufláži bude mít Nevýhodu -5 kvůli použitým přírodním materiálům. Pokud někdo ochladí povrch svého těla na okolní teplotu (bláto, sníh a podobně), stává se pro egarta neviditelným.

CHRAZOS (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: závist
Životy: 29
Úroveň: 4
Vyšší moc: 10
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 18 (+4), ODO 12 (+1), INT 8 (-1), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1+2/+1)* = **8/+2** *(drápy)*
Základní obrana: *(+4+1+1)* = **6** *(pevná kůže)*
Obrana: *(+4+1+2)* = **7** *(pevná kůže)*
Zvl. schopnost: vykousnutí očí, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (6), akrobacie (5), reflex (5), postřeh (5), vůle (5)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Vykousnutí očí. Nestvůra tento útok obvykle použije na neozbrojeného protivníka. V takovém případě skok dlouhý až 3 sáhy představuje hod Akrobacie (OBR) chrazose vs Reflex (OBR) cíle. Pokud chrazos uspěl, je naskočený na protivníkovi a další kolo hází na past Atletika (SIL) chrazose vs Atletika (SIL) cíle. V případě úspěchu vykousl jedno oko (zranění za 1k6 životů a postih -3 ke všemu s použitím zraku). Další kolo se pokusí o druhé (stejné zranění a obět je slepá). Pokud uspěje cíl, setřásl jej a při příštím skoku bude mít Výhodu +5 (neboť jej očekává).

V případě, že se chrazosovi podaří dostat blízko k oběti (např. pod záminkou spolupráce), nemusí skákat a hází rovnou na Atletiku.

U ozbrojeného protivníka je skok značně rizikový. Protivník útočí do ZO a pokud zraní chrazose alespoň za 1 život, skok se nepovedl.

V případě, že jsou oči po boji získány zpět, lze zrak do 1 hodiny vrátit jejich přiložením a magickým vyléčením zranění. V opačném případě je nutné použít silnější magii, sloužící k napravování zmrzačení těla.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ILARIN (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: zklamání
Životy: 10
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 10 (0), OBR 10 (0), ODO 10 (0), INT 12 (+1), CHAR 20 (+5)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+0+0)* = **0** *(šaty)*
Obrana: *(+0+0)* = **0** *(šaty)*
Zvl. schopnost: změna podoby, umění obchodníka, falešné zlato, magie
Dovednost: atletika (2), akrobacie (2), reflex (3), postřeh (7), vůle (5), dovednosti v Umění obchodníka (7, viz níže)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 100

Popis zvláštních schopností:

Změna podoby. Během jedné směny soustředění je ilarin schopen se změnit do

postavy některé z běžných ras, kterou si zvolí. Pokud uspěje v hodu na Odhad lidí, má následně (díky vhodně zvolené podobě) Výhodu +5 k hodu na ostatní dovednosti proti danému cíli.

Umění obchodníka. Ovládá tyto obchodní dovednosti:

- Odhad ceny (PPZ str. 125)
- Přesvědčování (PPZ str. 125)
- Odhad lidí (PPZ str. 130) - většinou provádí v jiné podobě pomocí rozhovoru
- Získání důvěry (PPZ str. 133)
- Manipulace (PPP str. 248)
- Handlování (PPP str. 248)

Falešné zlato. Ilarin umí každý den přeměnit na zlaťáky libovolnou pevnou látku (i sypkou – listí, písek, hlína atd.) v hodnotě 100 zl. Tato přeměna skončí ve chvíli, kdy se falešné zlaťáky ocitnou na 12 hodin dále než 10 metrů od ilarina (tj. pokud si chystá nějakou větší částku, stačí, aby zásoby přišel ráno a večer zkontrolovat). Falešné zlaťáky je možné odhalit magií na odhalení přeludů nebo kouzel, obsahují také manu (každý zlaťák 1 bod, spotřebuje se při přeměně a nedá se destilovat).

Magie. Ilarin dokáže zadarmo seslat 3 kouzla za den, na výběr má kouzla *Dvojník* (PPZ str. 112), *Vize* (PPZ str. 121) a *Zmatení* (PPP str. 237).

JAZAVA (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: napětí
Životy: 69
Úroveň: 8
Vyšší moc:
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 6 (-2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 45
Velikost: A
Útok: *(+3+3/+1+4/+2)* = **10/+3** *(drápy)*
a *(+3+4/+1+4/+2)* = **11/+3** *(zuby)*
a *(+3+4/+2+4/+2)* = **11/+4** *(ocas, pouze vzadu a na boku)*
Základní obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(tuhý kožich)*
Obrana: *(+3+3+4)* = **10** *(tuhý kožich)*
Zvl. schopnost: skok
Dovednost: atletika (7), akrobacie (6), reflex (7), postřeh (9), vůle (6), lezení (12)
Slabina: nemá
Rezistence: sečné a bodné zranění
Imunita: zranění ohněm, divoká magie, blesky
Zkušenost: 1500

Popis zvláštních schopností:

Skok. Může být dlouhý až 10 metrů, jazava má bonus +5 k útoku drápy a zuby.

LERS (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: závist
Životy: 35
Úroveň: 5
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 18 (+4), ODO 12 (+1), INT 6 (-2), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1+2/+1)* = **8/+2** 2x *(drápy)*
a *(+2+5/+1+2/+1)* = **9/+2** *(zuby)*
Základní obrana: *(+4+1+1)* = **6** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+4+1+2)* = **7** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: vidění ve tmě, uspání magií
Dovednost: atletika (6), akrobacie (5), reflex (5), postřeh (7), vůle (5)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 350

Popis zvláštních schopností:

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Uspání magjí. Amulet, uspávající lerse, představuje obdobu kouzelného svitku se změněným základem (kouzlo je v kamenném či kovovém přívěšku). Kouzlo není třeba sesílat, stačí jeho přítomnost a lers znehybní. Na každého lerse působí jiné kouzlo z PPZ či PPP, které to je, se dá zjistit vyslovením zaklínadla, na které lers reaguje zakrytím uší.

LIVENAL (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Životy: 29
Úroveň: 4
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 14 (+2), ODO 12 (+1), INT 14 (+2), CHAR 3 (-4)
Pohyblivost: 5 *(plazení)*, 30 *(natahování)*
Velikost: B
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(+2+5+1)* = **8** *(rosol)*
Obrana: *(+2+5+2)* = **9** *(rosol)*
Zvl. schopnost: telepatie, udušení

Dovednost: atletika (5), akrobacie (6), reflex (6), postřeh (4), vůle (11)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Telepatie. Pokud se livenal spojí s někým, kdo mu zadá kartografický úkol, dokáže mu telepaticky posílat naměřené hodnoty bez ohledu na vzdálenost. V sebeobraně umí poslat telepatickou smršť čísel do mysli tvora, který na něj útočí. To představuje past Vůle (CHAR) bytosti vs Vůle (CHAR) livenala. V případě neúspěchu je tvor na 10 kol naprosto dezorientován (postih -5 ke všem akcím).

Udušení. I tuto schopnost livenal použije výhradně při vlastním ohrožení. Hod Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) livenala rozhodne, zda se mu podaří rychlým natažením a smrštěním obalit oběti obličej a začít ji dusit. Vzhledem k pružnosti livenala jej prakticky není možné z obličeje dostat a musí být zabit, aby se útočník neudusil (všechny útoky jdou do ZO).

LURKAN (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: znechucení
Životy: 33 až 68
Úroveň: 4 až 9
Vyšší moc: 10 až 16
Atributy: SIL 12 (+1) až 17 (+3), OBR 14 (+2), ODO 14 (+2), INT 8 (-1), CHAR 6 (-2)
Pohyblivost: 32 / 42
Velikost: B
Útok: *(+1+5/+2+2/+1)* = **8/+3** *(paťáty)*
až *(+3+5/+2+4/+2)* = **12/+4** 3x *(paťáty)*
Základní obrana: *(+2+2+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
až *(+2+4+2)* = **8** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+2+2+2)* = **6** *(tuhá kůže)*
až *(+2+4+4)* = **10** 3x *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: lámání kostí, vysátí kostí
Dovednost: atletika (4 až 6), akrobacie (5), reflex (6), postřeh (6 až 8), vůle (6 až 8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 300 až 1500

Popis zvláštních schopností:

Lámání kostí. Každý zásah lurkana představuje past Výdrž (ODO) vs 6. V případě neúspěchu je postava zraněna za 2 životy a získá postih -1 k SIL nebo OBR (náhodně hodem kostkou).

Vysátí kostí. Síla lurkana roste během prvních deseti vysátí obětí mrtvých méně než jednu hodinu. Za každé dvě postavy, které vysaje, jeho úroveň a stupeň síly vzroste o 1. Má tolik párů rukou, kolik je jeho bonus za SIL (a tedy i tolik útoků a obran). Při každém nárůstu počtu rukou mu zároveň ztvrdne kůže. Od úrovně 7 má dva páry nohou, a tedy i vyšší pohyblivost. Posílení lurkani potřebují udržovat svoje tělo přísunem kostí, čtyřruký potřebuje za alden alespoň jedno tělo navíc pro udržení a šestiruký dvě těla, jinak jeho úroveň o 1 klesne.

OLVAHLA (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: důvěra
Životy: 10 až 55
Úroveň: 1 až 10
Vyšší moc: 6 až 20
Atributy: SIL 10 (0) až 20 (+5), OBR 14 (+2), ODO 10 (0), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 20
Velikost: B
Útok: *(+0+4)* = **4** *(vlákna)*
až *(+5+4+5)* = **14** *(vlákna)*
Základní obrana: *(+2+0)* = **2** *(oděv)*
až *(+2+0+2)* = **4** *(oděv)*
Obrana: *(+2+0)* = **2** *(oděv)*
až *(+2+0+5)* = **7** *(oděv)*
Zvl. schopnost: magická síť, útok vláknem, ovlivnění mysli
Dovednost: atletika (2 až 7), akrobacie (5), reflex (5), postřeh (5 až 14), vůle (5 až 14)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 50 až 2000

Popis zvláštních schopností:

Magická síť. Olvahla svoji síť tká postupně a spolu s ní jí stoupá úroveň. Za každých 5 let jí úroveň stoupne o 1 a zvýší se jí počet životů, síla, ÚČ a OČ a některé dovednosti. Vlákna olvahly sahají tolik stovek metrů daleko, kolik je její úroveň. Zároveň je schopná doprovázet na cesty obyvatele svojí lokality tolik kilometrů, kolik je její úroveň. V takovém případě sahá oblast její kontroly tolik metrů od obyvatele, kolik je její úroveň.

Pokud do oblasti kontroly vstoupí cizí bytost, hází si na past Vůle (CHAR) bytosti vs Vůle (CHAR) olvahly. V případě úspěchu bytost

zvládne utajit svoji mysl, v opačném případě olvahla vycítí jeho úmysly.

Bytosti, které v oblasti žijí, ucítí jemný dotek vlídné mysli. Buď jej mohou přijmout a získat tak ochranu olvahly, nebo dotek odmítnou – potom si hází na výše uvedenou past, zda olvahla bude číst jejich úmysly (ale nebude je varovat).

Pokud se oblast kontroly setká s oblastí kontroly jíné olvahly (obvykle při doprovázení na cestách), obvykle se propojí a vlákna zůstanou natažena trvale.

Ovlivnění úrody a podobně probíhá ne skrze ovlivnění samotných přírodních dějů, ale skrze varování obyvatel (je třeba zasít, upustit vodu atd.).

Útok vláknem. Olvahla si volí, zda chce vláknem zranit, nebo použít zvláštní útok. Zde se vždy jedná o hod Atletika (SIL) olvahly vs Reflex (OBR) bytosti a následně Atletika (SIL) olvahly vs Atletika (SIL) bytosti. Na výběr má:

- Odzbrojení – v prvním kroku se vlákna snaží ovinout okolo zbraně, ve druhém ji vyškubnout postavě z rukou. Pokud olvahla neuspěje ve druhém kroku, postava zbraň vytrhne.
- Uškrcení – v prvním kroku se vlákna snaží ovinout postavě okolo krku, od dalšího kola se postava začíná dusit.
- Odhození – v prvním kroku se vlákna omotají okolo pasu postavy, ve druhém je postava odhozena o 10 metrů.

Ovlivnění mysli. Pokud olvahla rozpozná nepřátelské úmysly, může útočníkovi pozměnit myšlenky. Pokud postava neuspěje v hodu Vůle (CHAR) bytosti vs Vůle (CHAR) olvahly, jsou její myšlenky změněny podle přání olvahly. Tuto schopnost může olvahla použít tolikrát za den, kolik je její úroveň. Ani silná olvahla tedy nezabrání masivnímu útoku, ale vždy může obyvatele varovat.

RIVIK (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Životy: 3
Úroveň: 1
Vyšší moc: 3
Atributy: SIL 3 (-4), OBR 20 (+5), ODO 4 (-3), INT 10 (0), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 15
Velikost: A0
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+5+0)* = **5** *(nazí)*
Obrana: *(+5+0)* = **5** *(nazí)*
Zvl. schopnost: umění průzkumníka, vycítění klevet
Dovednost: atletika (2), akrobacie (3), reflex (5), postřeh (7), vůle (1), dovednosti v Umění průzkumníka (6, viz níže)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 20

Popis zvláštních schopností:

Umění průzkumníka. Ovládá soubor různorodých dovedností k zajištění nenápadnosti a proniknutí k cíli:

- Kamufláž (PPZ str.60) - Může ji použít jak v přírodě, tak i v civilizaci, kde představuje umění se schovat pod a za kdečím.
- Imitace (PPZ str. 129)
- Lezení (PPZ str. 129)
- Ohebnost (PPZ str. 130)
- Schování se ve stínu (PPZ str. 133) - pokud použije současně Kamufláž a Schování se ve stínu, stupeň obou dovedností se sečte.
- Tichý pohyb (PPZ str. 133)

Vycítění klevet. Jsou-li v doslechu klepy, začne mu cinkat v uších.

Neviditelnost. Dokáže na sebe seslat kouzlo *Neviditelnost* (PPZ str. 101) s automatickým úspěchem, ale potom je psychicky vyčerpán tak, že po následující 4 hodiny není schopen poslouchání ani šíření klepů a ani dalšího seslání *Neviditelnosti*.

SAHEIRA (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: rozpolcenost
Životy: 1000
Vyšší moc: 30
Atributy: INT 18 (+4), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 40
Velikost: F
Dovednost: vůle (15)
Imunita: veškeré útoky
Zkušenost: 200 000

Popis zvláštních schopností:

Saheiře není možné ublížit útokem zacíleným na fyzickou stránku, ať již obyčejným, nebo

kouzelným. Je však možné ji vyzvat na mentální souboj nebo ji zranit psychickými údery. Stejně tak může být cílem kouzel, útočících na psychiku.

Její schopnosti jsou popsány v textu modulu. Hod proti iluzím je Vůle (CHAR) saheiry vs Vůle (CHAR) postavy.

SKARKROMA (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: pokora
Životy: 26
Úroveň: 3
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 12 (+1), ODO 14 (+2), INT 12 (+1), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: *(+1+0+1)* = **2** *(ruce)*
Základní obrana: *(+1+2)* = **3** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+1+2+1)* = **4** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: vláda nad kamenem a vodou
Dovednost: atletika (3), akrobacie (3), reflex (2), postřeh (6), vůle (5), orientace (v podzemí 12, PPZ str. 54)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 100

Popis zvláštních schopností:

Vláda nad kamenem a vodou. Skarkroma dokáže dočasně rozhrnout až 50 metrů kamene či vody, což ji stojí 1 bod únavy. Cesta takto vydrží nejvýše 1 směnu, uzavře se každopádně během 10 kol po průchodu skarkromy nebo na její mentální příkaz. Pokud se v chodbě nacházel živý tvor, je obklopen skálou se vzduchovou kapsou na 12 hodin dýchání. Pokud je ve skále pouze částečně, začne jej drtit – past je Reflex (OBR) vs 9, v případě neúspěchu zranění za 3k6 životů a opakování hodu další kolo, při úspěchu postava vyklouzla.

TABARÍN (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Životy: 3
Úroveň: 1
Vyšší moc: 3
Atributy: SIL 3 (-4), OBR 20 (+5), ODO 4 (-3), INT 10 (0), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 15
Velikost: A0
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+5+0)* = **5** *(nazí)*
Obrana: *(+5+0)* = **5** *(nazí)*
Zvl. schopnost: umění průzkumníka, vycítění informací
Dovednost: atletika (2), akrobacie (4), reflex (6), postřeh (6), vůle (1), dovednosti v Umění průzkumníka (6, viz níže)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 20

Popis zvláštních schopností:

Umění průzkumníka. Ovládá soubor různorodých dovedností k zajištění nenápadnosti a proniknutí k cíli:

- Kamufláž (PPZ str.60) - rozdíl je v tom, že Tabarín mění povrch svého těla. To dokáže během jednoho kola a může jej použít jak v přírodě, tak i v civilizaci.
- Lezení (PPZ str. 129)
- Ohebnost (PPZ str. 130)
- Pád z výšky (PPZ str. 132)
- Schování se ve stínu (PPZ str. 133) - pokud tabarín použije současně Kamufláž a Schování se ve stínu, stupeň obou dovedností se sečte
- Tichý pohyb (PPZ str. 133)

Vycítění informací. Schopnost je popsána v textu tabarína – méně důležité informace vycítí v rámci vesnice či města, ty skutečně důležité až v rámci království.

ZALATÍK (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: závist
Životy: 2
Úroveň: 1
Vyšší moc: 3
Atributy: SIL 3 (-4), OBR 20 (+5), ODO 4 (-3), INT 10 (0), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 25
Velikost: A0
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+5+0)* = **5** *(nazí)*
Obrana: *(+5+0)* = **5** *(nazí)*
Zvl. schopnost: umění zloděje, imunita vůči magii, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (5), akrobacie (3), reflex (6), postřeh (10), vůle (1), dovednosti v Umění zloděje (6, viz níže)
Slabina: nemá

Rezistence: nemá
Imunita: magie
Zkušenost: 20

Popis zvláštních schopností:

Umění zloděje. Ovládá soubor různorodých dovedností k zajištění nenápadnosti a proniknutí k cíli:

- Zahlazování stop (PPZ str. 60)
- Lezení (PPZ str. 129)
- Ohebnost (PPZ str. 130)
- Otevírání zámků (PPZ str. 131)
- Otevírání magických zámků (PPP str. 264)
- Odstranění pastí (PPZ str. 130)
- Pád z výšky (PPZ str. 132)
- Schování se ve stínu (PPZ str. 133)
- Tichý pohyb (PPZ str. 133)

Imunita vůči magii. Nemůže být cílem žádného kouzla, kouzla s plošným efektem na něj též nepůsobí.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ZELENKA BLANOKŘÍDLÁ (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce:
Životy: 20
Úroveň: 3
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 20 (+5), ODO 10 (0), INT 3 (-4), CHAR 3 (-4)
Pohyblivost: 60 *(let)*
Velikost: B
Útok: *(+1+4+1)* = **6** + zvl. *(kladélko)*
Základní obrana: *(+5+4)* = **9** *(krunýř)*
Obrana: *(+5+4+1)* = **10** *(krunýř)*
Zvl. schopnost: lov
Dovednost: atletika (3), akrobacie (5), reflex (5), postřeh (6), vůle (6)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Lov. Zelenka má na ulovení tvora 1k6 dní, než uhyne. Jednotlivé fáze lovu představují možnost, jak se útoku ubránit:

- Zaměření. Proti němu prakticky není úniku, pokud je tvor viditelný a ve své podobě. Selže (dočasně) při použití kouzla *Neviditelnost* nebo přeměně v jiného tvora.
- Teleportace k oběti. Zelenka potřebuje volný prostor nad obětí alespoň 3x3x3 metry, popřípadě vedle oběti alespoň 2x2x2 metry. Pokud tedy někdo ví, že bude cílem útoku, stačí přežít několik dní v těsné bedně (dost pevné, aby se nedala probodnout).
- Útok. Pokud útočí z výšky (tj. teleportovala se nad oběť), má Zelenka k útoku Výhodu +5. Pokud se musela teleportovat vedle oběti, žádný bonus nemá a její šance jsou tak výrazně nižší.
- Jed. Při zásahu si oběť hází na past Výdrž (ODO) vs 14. Při neúspěchu dochází k úplné paralýze, při úspěchu se tělo jedu ubránilo. Zelenka má pouze jednu dávku na den, při neúspěchu to musí zkusit zase další den.
- Obalení a teleportace. Na obalení postavy (která musí být paralyzovaná) a teleportaci potřebuje zelenka 2 kola, během nichž jdou útoky do ZO. Na konci druhého kola zmizí a osud postavy je zpečetěn.

ZILIK (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: překvapení
Životy: 2
Úroveň: 1
Vyšší moc: 3
Atributy: SIL 3 (-4), OBR 20 (+5), ODO 6 (-2), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 20
Velikost: A0
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+5+0)* = **5** *(šaty)*
Obrana: *(+5+0)* = **5** *(šaty)*
Zvl. schopnost: zmenšení, vidění ve tmě
Dovednost: atletika (2), akrobacie (5), reflex (5), postřeh (7), vůle (1), mechanika (10), odstranění pastí (10), otevírání zámků (10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 30

Popis zvláštních schopností:

Zmenšení. Během jednoho kola se zilik dokáže zmenšit na pouhého půl centimetru. V této velikosti je velmi těžké si jej všimnout – past na

Postřeh (INT) se pohybuje mezi 10 (denní světlo) až po 18 (světlo svíčky), resp. 24 v měsíčním svitu. Past je o 5 nižší, pokud se Zilik pohybuje.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ZLODĚJ SVĚTLA (Zlatá pavučina)

Vyvolávací emoce: nejistota
Životy: 41
Úroveň: 6
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL -, OBR 14 (+2), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 20
Velikost: C *(noc)*, F *(den)*
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+2+4+1)* = **7** *(nehmotný)*
Obrana: *(+2+4+3)* = **9** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: odsávání energie, magie
Dovednost: reflex (6), postřeh (5), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: přes den nezranitelný, v noci zranění ohněm a blesky, nemagické zbraně, ovlivnění mysli
Zkušenost: 400

Popis zvláštních schopností:

Odsávání energie. Sluneční světlo představuje pro zloděje potravu a regeneraci. Za slunečného dne si vyléčí veškeré případné zranění, za zamračeného polovinu zranění. Světlo lucerny či pochodně jej léčí rychlostí 1 život za 2 kola, ohnivá kouzla a blesky mu přidají tolik životů, kolik mu měla ubrat.

Magie. Zloděj může 3x za den seslat jedno z kouzel *Sugesce* (PPZ str. 119), *Vize* (PPZ str. 121) nebo *Úkol* (PPP str. 234). Za každé seslání přijde o část energie (zranění za 5 životů).

VZESTUP TEMNÝCH BOHŮ

BRÚNAK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Inačina klerika
Životy: 26 až 68
Úroveň: 3 až 9 *(3x klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 13 až 19
Atributy: SIL 14 (+2) až 18 (+4), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 10 (10), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 70 *(let)*
Velikost: A až C
Útok: *(+2+3+1)* = **6** *(zobák)*
až *(+4+4/+1+4/+2)* = **12/+3** *(zobák)*
a *(+2+3/+1+1)* = **6/+1** *(drápy)*
až *(+4+4/+2+4/+2)* = **12/+4** *(drápy)*
Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(peří)*
až *(+3+2+2)* = **7** *(peří)*
Obrana: *(+3+1+1)* = **5** *(peří)*
až *(+3+2+4)* = **9** *(peří)*
Zvl. schopnost: hromový ryk, blesky, kyselinový dech
Dovednost: atletika (4 až 6), akrobacie (4 až 6), reflex (6), postřeh (10), vůle (6 až 8)
Slabina: voda, zranění mrazem
Rezistence: nemá
Imunita: blesky
Zkušenost: 400 až 800

Brúnakovi, stejně jako ostatním společníkům kleriků, stoupá síla s rostoucí úrovní *Božské domény* klerika, ale na rozdíl od všech ostatních jej nedoprovází ani mu nepomáhá. Je to prostě samostatná živelná pohroma.

Popis zvláštních schopností:

Brúnak může 1x za 3 kola použít některou ze svých zvláštních schopností.

Hromový ryk. Cíle v dosahu 20 metrů si hází na past Výdrž (ODO) vs 6 / 9 / 12 (dle úrovně brúnaka), v případě neúspěchu mají na 3 kola postih -3 ke všem akcím.

Blesky. Postava do vzdálenosti 20 metrů je zraněna za 1k6 / 2k6 / 3k6 životů (dle úrovně brúnaka).

Kyselinový dech. Postava do vzdálenosti 20 sáhů si hází na past Reflex (OBR) vs 6 / 9 / 12 (dle úrovně brúnaka), v případě neúspěchu je po 3 kola zraňována za 1k6 životů (pokud kyselinu nesmyje vodou).

DAGO (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Tarfeinova klerika
Životy: 14 až 32
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 16 (+3) až 20 (+5), OBR 14 (+2), ODO 18 (+4), INT 10 (0), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 45
Velikost: B
Útok: *(+3+5/+1)* = **8/+1** *(zuby, viz níže)*
až *(+5+5/+1+1)* = **11/+1** *(zuby, viz níže)*
Základní obrana: *(+2+2)* = **4** *(srst)*
Obrana: *(+2+2)* = **4** *(srst)*
až *(+2+2+1)* = **5** *(srst)*

Zvl. schopnost: boj se zvířaty, lov a stopování, omezení boje
Dovednost: atletika (3 až 5), akrobacie (3), reflex (3), postřeh (5 až 7), vůle (3), lov (5 až 9, PPZ str. 54), stopování (5 až 9, PPZ str. 55), lezení (5, PPZ str. 129)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 250

Popis zvláštních schopností:

Boj se zvířaty. Při boji se zvířaty (tvorové s INT 1) získává dago bonus +2 k ÚČ i OČ.

Lov a stopování. Pokud dago loví nebo stopuje samostatně, počítá se jeho hod na dovednost. Pokud pomáhá někomu, kdo tuto dovednost ovládá, dává mu k hodu bonus ve výši stupně své dovednosti.

Omezení boje. Dago je z podstaty pouze lovec zvířat, případně temných myšlenkových bytostí. Nepoužije svoji sílu k útoku na inteligentní bytost, a to ani v případě, že napadne klerika – maximálně jej bude chránit vlastním tělem.

DETHUR (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Dreskanova klerika
Životy: 8 až 14
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR 14 (+2), ODO 6 (-2), INT 10 (0), CHAR 14 (+2) až 18 (+4)
Pohyblivost: 25
Velikost: A
Útok: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+2+4)* = **6** *(nehmotný)*
Obrana: *(+2+4+1)* = **7** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: vniknutí
Dovednost: reflex (6), vůle (6 až 8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: samostatně nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli; v hostiteli nebo kněži je účinné pouze vymítání
Zkušenost: 300

Popis zvláštních schopností:

Vniknutí. Pokud dethur chce na někoho zaútočit a klerik s tím nesouhlasí, hází si na past Vůle (CHAR) dethura vs Vůle (CHAR) klerika, v případě úspěchu zaútočí i tak. Oběť si hází na past Postřeh (INT) vs 13, v případě úspěchu si dethura všimne (a může začít utíkat nebo útočit). V opačném případě jí dethur během dvou kol vnikne do hlavy (zde si proti stejné pasti hází ostatní, kdo postavu vidí).

Samotné působení probíhá tak, že si oběť každý den hází na past Vůle (CHAR) oběti vs Vůle (CHAR) dethura. V případě neúspěchu se jí sníží stupeň Vůle o 1, oběti se v hlavě objevují úděsné vize minulých událostí. V případě úspěchu si oběť snížení Vůle uvědomí a pozná také vliv dethura. Pokud je již vůle 0, oběti se začne snižovat bonus za CHAR (postupující šílenství začíná být viditelné). Klesne-li bonus za CHAR na -5, další den donutí dethur oběť spáchat sebevraždu.

DRAGASU (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: radost nebo rituál Bongirova klerika
Životy: 1
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 2 (-4), OBR 24 (+7), ODO 3 (-4), INT 10 (0), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 40 *(let)*
Velikost: A0
Útok: - *(pouze zvláštní)*
Základní obrana: *(+7+0)* = **7** *(peří)*
Obrana: *(+7+0)* = **7** *(peří)*
Zvl. schopnost: hejno, vysoký tón
Dovednost: atletika (4), akrobacie (4), reflex (4), postřeh (4), vůle (5), imitace (7, PPZ str. 129 - umí veškeré zvuky)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 10

Popis zvláštních schopností:

Hejno. Jen jeden z dragasu poslouchá klerika, ale hejno je podstatně větší. Na 1. stupni *Božské domény* může být ptáků 5-10 (podle povahy a charismatu klerika), na 2. stupni 50-100 a na třetí 500-1000. Z toho pramení šance na jeho zásah – mezi několika ptáky je možné házet kostkou, u desítek je již šance na úspěch malá a u stovek je v podstatě nemožné trefit toho správného. Větší hejna jsou rozprostřena v prostoru, takže se nedají zničit ani jedním plošným kouzlem. Pokus o cílené rozpoznání vůdce hejna je hod na Znalost přírody (INT) vs 14.

Vysoký tón. Dragasu umí vyloudit též velmi nepříjemný tón, cíle v dosahu 20 metrů si hází na past Výdrž (ODO) vs X, zacpání uší dává Výhodu +5. Výše pasti X závisí na počtu ptáků – pro jednoho je to 4, pro několik 5-7, pro desítky 8-10, pro stovky 11-14. V případě neúspěchu je postava zraněna za 1 život, ale zároveň je dezorientovaná (postih -3 ke všemu na 10 kol) a na jeden den ohluchne (dá se napravit vyléčením zranění). Tuto schopnost mohou dragasu použít nejvýše 3x denně.

DRAŽIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Dunrilina klerika
Životy: 11
Úroveň: 1
Vyšší moc: 6
Atributy: SIL 4 (-3), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 20 *(na suchu)*, 30 *(ve vodě)*
Velikost: A
Útok: *pouze zvl.*
Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+3+1+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: vícečetnost, útoky
Dovednost: atletika (4), akrobacie (3), reflex (3), postřeh (3), vůle (4), odvedení pozornosti (3 až 5, PPZ str. 130)
Slabina: nemá
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: jed, ovlivnění mysli, zranění ohněm a blesky
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Vícečetnost. Podle stupně schopnosti *Božská doména* se dražik dokáže rozdělit do více částí (samostatných "těl"). Na 1. stupni je "tělo" pouze jedno, na druhém jsou tři a na třetím jich je šest. Klerik s nimi sice nemá telepatický kontakt, ale může je vyslat za libovolným úkolem a oni stále vědí, kde jej najdou.

Útoky. Dražik umí zaútočit jako:

- Ledový šíp: ÚČ 8/+1k6 životů (zranění chladem).
- Kyselinová přeháňka na ploše až 5x5 metrů po 1 kolo: Reflex (OBR) vs 8, v případě neúspěchu zranění kyselinou za 1k6+2 životy.

DŽINXI (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Mirtalinina klerika
Životy: 15
Úroveň: 2
Vyšší moc: 9
Atributy: SIL -, OBR 20 (+5), ODO 10 (0), INT 14 (+2), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 35
Velikost: A0
Útok: - (*pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+5+4)* = **9** *(nehmotný)*
Obrana: *(+5+4+1)* = **10** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: našeptávání, magie
Dovednost: reflex (4), vůle (4), sesílání kouzel (7)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 150
Popis zvláštních schopností:
Našeptávání. Džinxi dokáže dát Výhodu +5 tomu, kdo se snaží vymyslet něco nového.
Magie. Za den dokáže seslat 6 kouzel v provedení do 10 bodů magenergie. Zná všechna kouzla z PPZ a teoreticky dokáže použít kterékoliv z nich, ale v praxi používá kouzla k úniku a ochraně, jen velmi zřídka útočnou magii.

ESIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Siomenova klerika
Životy: 11 až 23
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 4 (-3), OBR 12 (+1), ODO 12 (+1), INT 12 (+1) až 16 (+3), CHAR 12 (+1) až 16 (+3)
Pohyblivost: 20
Velikost: A
Útok: - (*pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+1+0)* = **1** *(oděv)*
Obrana: *(+1+0+1)* = **2** *(oděv)*
Zvl. schopnost: magie
Dovednost: atletika (3), akrobacie (2), reflex (3), postřeh (7 až 9), vůle (4 až 6), sesílání kouzel (6 až 10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 80
Popis zvláštních schopností:

Magie. Se stupněm schopnosti *Božská doména* sílí kromě jiného i magie esika:

- 1. stupeň: Má 10 bodů magenergie na den a ovládá kouzla *Sugesce* (PPZ str. 119) a *Vize* (PPZ str. 121).
- 2. stupeň: Má 20 bodů magenergie na den a navíc ovládá kouzla *Blesk* (PPZ str. 100) a *Mrazivá střela* (PPZ str. 114).
- 3. stupeň: Má 30 bodů magenergie na den a navíc ovládá kouzla *Ohnivá koule* (PPZ str. 116), *Kužel mrazu* (PPP str. 219), *Neviditelná zeď* (PPP str. 223) a *Úkol* (PPP str. 234).

GAAR (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Lamiusova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 4 (-3), OBR 18 (+4) až 22 (+6), ODO 10 (0), INT 10 (0), CHAR 14 (+2) až 18 (+4)

Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útok: - *(pouze zvl)*
Základní obrana: *(+4+2)* = **6** *(šupiny)*
až *(+6+2)* = **8** *(šupiny)*
Obrana: *(+4+2)* = **6** *(šupiny)*
až *(+6+2+1)* = **9** *(šupiny)*
Zvl. schopnost: vycítění, jedový útok
Dovednost: atletika (3), akrobacie (3), reflex (4 až 8), postřeh (3), vůle (6 až 10)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 250

Popis zvláštních schopností:

Vycítění. Stejně, jako je možné unikat před Lamuisovým soudem, je možné se skrýt před gaarovým viděním viny. Postava, která uspěje v hodu Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) gaara, mu bude připadat šedá a nenapadne ji.

Jedový útok. Po vypuštění si nejbližší postava hází proti pasti na vycítění. Neuspěje-li, gaar ji napadne – útok je schopen provést až do deseti metrů. Je teoreticky možné házet na iniciativu, ale protože útok je obvykle překvapivý, gaar by minimálně měl mít Výhodu +5. Postava si hází proti pasti Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) gaara, zda se kousnutí vyhne. Uspěje-li, může na hada zaútočit, ale gaar se ji pokusí v příštích kolech kousnout znovu, dokud není mrtvý, nebo jej neodvolá jeho klerik. V případě kousnutí je zranění v obojím případě za 1 život, v případě jedu si postava navíc hází každé kolo proti jedu. Past je Výdrž (ODO) vs Past X, která začíná na 5 + stupeň vůle gaara *(tj. 11 až 15)* a každé kolo klesá o 1. V případě neúspěchu je postava zraněná za k6 životů za každou úroveň gaara *(tj. 1k6 až 3k6)* a další kolo hází znovu. V případě úspěchu jed přestává působit.

Pokud postava působení jedu přežije, bývá to vykládáno jako znamení, že se Lamius rozhodl její život ušetřit, ale dává jí poslední výstrahu před Lamuisovým soudem.

Gaar ve svém vidění vnímá ty, které již uštkl, a podruhé je napadne pouze v případě, že se mezitím z nevinné postavy stala provinilá.

Gaar zvládne uštknout za den tolik postav, kolik je jeho úroveň.

GHILITH (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Aurionova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR 20 (+5), ODO -, INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 20
Velikost: A
Útok: - *(pouze s klerikem)*
Základní obrana: *(+5+3)* = **8** *(vlákna)*
Obrana: *(+5+3+1)* = **9** *(vlákna)*
Zvl. schopnost: spojení, změna formy
Dovednost: samostatně reflex (5), postřeh (4), vůle (3)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: u klerika: viz níže; samostatně: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli, zranění ohněm a blesky
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Spojení. Dokud je v držení klerika, lze ji zranit pouze útokem, který sníží kvalitu zbraně či zbroje. Takový útok navíc zraní ghilith za 2 životy za každé snížení (a snížení kvality se přenáší i do ostatních podob. Samostatně lze ghilith napadnout pouze tehdy, pokud je klerik

odzbrojen, je-li mu ukradena nebo pokud se klerik dostane pod mez vyřazení.

Změna formy. V klerikových rukou podle jeho stupně schopnosti *Božská doména* může ghilith nabývat těchto podob:

- 1. stupeň: Libovolná zbraň dle PPZ, kovová část může být železná, stříbrná či zlatá. Útočnost i Obrana jsou o 1 vyšší, způsobuje svěcené magické zranění. Nelze kombinovat se schopností *Posvátná zbraň* z PPP (resp. jedná se o dvě různé zbraně). Přeměna mezi dvěma různými zbraněmi trvá 1 kolo. Jako vrhací zbraň se po útoku okamžitě vrací do ruky (např. i pro obranu).
- 2. stupeň (navíc k 1. stupni): Jedna z podob:
  - Zářící / plamenná zbraň. Skřeti, zlí draci a myšlenkové bytosti jsou při zásahu navíc zraněni za 2k6 životů.
  - Světelný / ohnivý štít. Lze používat bez omezení síly (váha puklíře). Kvalita +3 k OČ, snižuje o 1k6 životů případné zranění ohněm a osvětluje prostor do 10 sáhů před sebou jasným světlem, které dává temným bytostem postih -3 k útoku.
- 3. stupeň (navíc k 2. stupni):
  - Ochranná sféra. Dává rezistenci vůči zranění kouzly, při ověřovacích hodech proti kouzlům má klerik bonus +10.
  - Zářící zbroj. Dává bonus +1 k CHAR, počítá se jako magická zbroj s KZ 7. Lze ji však nosit bez omezení síly a lze v ní spát (váha prošívané zbroje).

KENIÁNKA (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Riannina klerika
Životy: 1
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 2 (-4), OBR 16 (+3), ODO 2 (-4), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 45 *(let s teleportací)*
Velikost: A0
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+3+0)* = **3** *(tělo)* + zvl.
Obrana: *(+3+0)* = **3** *(tělo)* + zvl.
Zvl. schopnost: vícečetnost, teleportace, léčení
Dovednost: atletika (4), akrobacie (7), reflex (7), postřeh (5), vůle (5), první pomoc (2, viz níže)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 10

Popis zvláštních schopností:

Vícečetnost. Podle stupně schopnosti *Božská doména* narůstá počet keniánek – na 1. stupni je jedna, na 2. stupni jsou tři a na třetím jich je šest.

Teleportace. Je-li na keniánku veden útok, o němž ví, pokusí se teleportovat o 10 metrů jinam. Útočník si hází na Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) keniánky, v případě neúspěchu jde útok do prázdna. V případě, že uspěje, probíhá obvyklý útok. Obdobně může probíhat hod proti Sesílání kouzel (INT) popř. proti Prosbám (CHAR) nebo Poutu s přírodou (INT) tam, kde to dává smysl.

Léčení. Hází-li si keniánky na První pomoc (OBR), sčítají stupeň své dovednosti (tj. hod je 2x počet keniánek + 3 + k10). Stejným způsobem postupují i při vytváření protijedu – pokud překonají nebezpečnost jedu, sníží jeho nebezpečnost i účinky na polovinu. Neuspějí-li, jsou samy otráveny.

MAVAR (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Finwalurova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 7 (-2), OBR 16 (+3), ODO 10 (0), INT 14 (+2) až 18 (+4), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 55 *(let)*
Velikost: A
Útok: *(-2+3)* = **1** *(zobák)*
Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(peří)*
Obrana: *(+3+1+1)* = **5** *(peří)*
Zvl. schopnost: přírodní magie
Dovednost: atletika (3), akrobacie (4), reflex (2), postřeh (4 až 6), vůle (4 až 6), pouto s přírodou (4 až 6, PPZ str. 55), kamufláž (10 až 12, PPZ str. 60)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 100

Popis zvláštních schopností:

Přírodní magie. Podle stupně schopnosti *Božská doména* dokáže mavar seslat tato

přírodní kouzla a vzrůstá mu množství Duševní síly:

- 1. stupeň: 5 bodů Duševní síly, kouzla *Najdi úkryt, Najdi vodu, Rozdělej oheň* (PPZ str. 57)
- 2. stupeň: 8 bodů Duševní síly, navíc kouzla *Bdělý spánek, Ochrana před bouří* (PPZ str. 62-63)
- 3. stupeň: 12 bodů Duševní síly, navíc kouzla *Rychlost chodce, Úder varování* (PPZ str. 63)

MUK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Riannina klerika
Životy: 20
Úroveň: 2
Vyšší moc: 7
Atributy: běžně SIL 3 (-4), OBR 12 (+1), ODO 14 (+2), INT 8 (-1), CHAR 10 (0); v boji viz níže
Pohyblivost: běžně 20, v boji viz níže
Velikost: A0 *(běžně)*, C *(v boji)*
Útok: - *(běžně neútočí)*, v boji viz níže
Základní obrana: *(+1+3)* = **4** *(srst, běžně)*, v boji viz níže
Obrana: *(+1+3+1)* = **5** *(srst, běžně)*, v boji viz níže
Zvl. schopnost: změna velikosti
Dovednost: běžně / v boji: atletika (3 / 7), akrobacie (4 / 5), reflex (3 / 5), postřeh (10 / 11), vůle (2 / 7)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 50
Popis zvláštních schopností:
Změna velikosti. Je-li donucen k boji, získá velikost a ostatní vlastnosti medvěda (PPZ str. 129). Počet životů mu sice zůstává, ale je schopen bojovat až do -20 životů (při zpětné přeměně potom se zápornými životy zmizí).
Podle stupně schopnosti *Božská doména* má kněžka rostoucí počet muků – na 1. stupni jednoho, na 2. stupni tři a na 3. stupni deset.

OČI NOCI (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Sirrilina klerika
Životy: každé Oko 5
Úroveň: 1
Vyšší moc: 6
Atributy: SIL -, OBR 20 (+5), ODO -, INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 10
Velikost: A0
Útok: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+5+0)* = **5** *(oko)*
Obrana: *(+5+0)* = **5** *(oko)*
Zvl. schopnost: vícečetnost, procházení hmotou, telepatie, vidění ve tmě
Dovednost: reflex (2), postřeh (10), vůle (3), kamufláž (10, PPZ str.60)
Slabina: sluneční světlo
Rezistence: nemá
Imunita: veškerá magie
Zkušenost: 100
Popis zvláštních schopností:
Vícečetnost. Podle stupně schopnosti *Božská doména* je počet očí v (různých podobách):

- 1. stupeň: Tři oči (každé funguje samostatně). Pokud je některé z očí zabito, ještě se nic neděje – za zabití myšlenkové bytosti se považuje zabití posledního z nich. Každé z nich dokáže klerik vnímat jiným smyslem, k jeho použití má potom postih -5. Smysly na jednom oku dokáže přepnout během dvou kol (pro oko to znamená transformaci).
- 2. stupeň: Pět očí (tj. dvě přibudou). Klerik dokáže vnímat daným smyslem jedno oko s postihem -3 nebo dvě s postihem -5.
- 3. Stupeň: Deset očí (tj. pět přibude). Klerik dokáže vnímat daným smyslem jedno oko bez postihu, dvě s postihem -2, tři s postihem -4 a čtyři s postihem -5.

Procházení hmotou. Oko dokáže prostoupit hmotou, ale pouze pomalu (rychlostí chůze). Rychle pohybující hmota je pro něj pevná – to je důvod jeho zranitelnosti běžnými zbraněmi.
Telepatie. Klerik se se svými oky dokáže na 1. stupni *Božské domény* dorozumět na 1 kilometr, na 2. stupni na 5 kilometrů a na 3. stupni na 20 kilometrů. Pokud se oči dostanou mimo dosah, instinktivně tuší, kterým směrem je klerik, a snaží se k němu vrátit.
Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

RUCE SANDOL KAH (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál klerika Sandol Kah
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10

Atributy: SIL 12 (+1) až 16 (+3), OBR 16 (+3) až 20 (+5), ODO 10 (0), INT 10 (0), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost: 45 *(let)*
Velikost: A
Útok: *(+1+3/+1)* = **4/+1** *(zubaté nehty)* + zvl.
až *(+3+3/+1+1)* = **7/+1** *(zubaté nehty)* + zvl.
Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(tuhá kůže)*
až *(+5+1)* = **6** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+3+1)* = **4** *(tuhá kůže)*
až *(+5+1+1)* = **7** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: zdůraznění, otrava, škrcení, znehybnění, útok na provaz
Dovednost: atletika (3 až 5), akrobacie (4), reflex (3 až 5), postřeh (4), vůle (3)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 100

Popis zvláštních schopností:

Zdůraznění. Svojí přítomností dodávají klerikovi na důrazu, tj. dávají mu bonus +1 k hodům na CHAR.

Otrava. Při prvním zásahu rukami si postava hází na past Výdrž (ODO) vs 7. V případě neúspěchu je infikován nemocí nebo zánětem dle volby vypravěče.

Škrcení. Ruce se pokusí obtočit krk oběti, což je past Reflex (OBR) rukou vs Reflex (OBR) oběti. Oběť má Nevýhodu -5, pokud o útoku neví (např. zezadu), naopak má Výhodu +5, pokud drží v ruce zbraň, kterou může provazu nastavit do cesty. V případě úspěchu provaz obtočí krk oběti a ta se začíná dusit, každé kolo si s Nevýhodou -5 hází na past Atletika (SIL) oběti vs Atletika (SIL) rukou, zda se vyprostí. Pokud oči v hodu na Reflex neuspějí a oběť jim do cesty nastavila zbraň s ostřím, provaz je zraněn o tolik životů, kolik je rozdíl hodů.

Znehybnění. Ruce se pokusí chytit ruce oběti, což je stejná past na Reflex, jako u škrcení (se stejnými bonusy a postihy. Následně si každé kolo hází na past Atletika (SIL) oběti vs Atletika (SIL) rukou, zda se vyprostí. Tento útok obvykle Ruce použijí pouze na slabší protivníky, které chce kněz zastrašit či zajmout.

Útok na provaz. Cílený útok na provaz má Nevýhodu -5. Provaz má polovinu životů celé bytosti, po jeho přeseknutí zbývají dvě ruce s ÚČ 1 a původním OČ, které nemohou používat Škrcení ani Znehybnění.

SAMŽIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Alcarilina klerika
Životy: 11 až 23
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 10 (0) až 14 (+2), OBR 12 (+1), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 30 *(pod povrchem)*, 20 *(pěšky)*
Velikost: A
Útok: - *(pouze zvláštní)*
Základní obrana: *(+1+1)* = **2** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+1+1+1)* = **3** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: ovládání země
Dovednost: atletika (3 až 5), akrobacie (3), reflex (3), postřeh (3), vůle (2), znalost přírody (10 až 14)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost: 200
Popis zvláštních schopností:
Ovládání země. Samžik dokáže ze země čerpat životní energii, denně si za každou svoji úroveň dokáže vyléčit 5 životů rychlostí 2 životy za kolo.
Je-li pod zemí a v hlíně (ne v kameni), dokáže také zemi rozhrnout a udělat díru 1x1x1 metr, která se zase rychle zahrne.
Pokud zde stála postava, hází si na past Reflex (OBR) vs 9, v případě neúspěchu je zraněna za 1k6 životů a do výšky 1 metru znehybněna. Vyproštění je past Atletika (SIL) vs 12 (s Výhodou +5, pokud někdo pomáhá) a trvá 6 kol. Odhrabání trvá cca 1 směnu s nástroji, cca 2 směny bez nich.

SMRTIHLAV (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál klerika Temné kápě
Životy: 1
Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Atributy: SIL 2 (-4), OBR 22 (+6), ODO 2 (-4), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 40 *(let)*
Velikost: A0
Útok: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+6+0)* = **6** *(tělo)*
Obrana: *(+6+0)* = **6** *(tělo)*
Zvl. schopnost: vícečetnost, malý cíl, samozničení
Dovednost: akrobacie (5), postřeh (8), reflex (6), vůle (3)
Slabina: nemá

Rezistence: nemá
Imunita: drtivé zbraně (ve vzduchu)
Zkušenost: 20

Popis zvláštních schopností:

Vícečetnost. Podle stupně schopnosti *Božská doména* narůstá počet smrtihlavů – na 1. stupni jsou tři, na 2. stupni je jich pět a na 3. stupni jich je deset.

Malý cíl. Smrtihlav má Výhodu +5 při obraně proti střeleckému útoku. Pokud je ve vzduchu, tak na něj zároveň nepůsobí drtivé zbraně – prostě jej jen odhodí, ale nezraní jej.

Samozničení. Může nastat buď na místě a způsobem, který určí klerik, nebo smrtihlava přímo ovládá (vnímá jeho smysly) a může o zničení rozhodnout dle potřeby. Pokud dojde k samozničení, klerik si může nového smrtihlava další den snadno vyvolat (obřad na 1 směnu za 1 Přízeň). Způsoby samozničení jsou:

- Exploze – zranění za 1k6 + 1 životů v dosahu tří sáhů
- Jedovatý plyn – zamoří během jednoho kola prostor 5x5 metrů, past Výdrž (ODO) vs 8. V případě neúspěchu buď zranění za 1k6 životů nebo postih -3 ke všem akcím na 1 směnu.
- Tekutý jed – otráví jednu studnu. Past Výdrž (ODO) vs 8, působí několik hodin po vypití jako těžké žaludeční obtíže, v případě neúspěchu ztráta 1k6 + 1 životů a postih -2 ke všem akcím na 24 hodin.

Je-li smrtihlav zabit před samozničením, dojde většinou k explozi, nicméně tohoto smrtihlava klerik ztrácí a nemůže jej již přivolat zpět.

SNOVÝ LOVEC (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Gwina klerika
Životy: 8 až 14
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR -, ODO 6 (-2), INT 10 (0), CHAR 14 (+2) až 18 (+4)
Pohyblivost: - *(pouze v hostiteli nebo přechod do Stínového světa)*
Velikost: A
Útok: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: - *(neviditelný, nehmotný)*
Obrana: - *(neviditelný, nehmotný)*
Zvl. schopnost: sny
Dovednost: vůle (6 až 8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: zranitelná pouze psychickými údery, kouzly, prosbami na vymítání démonů a kouzlem *Magická střela*
Zkušenost: 250

Popis zvláštních schopností:

Sny. Zda bude lovec snů úspěšný, se pozná hodem Vůle (CHAR) lovce vs Vůle (CHAR) oběti. Pokud je lovec úspěšný, získá požadovanou informaci nebo pozmění názor oběti. Pokud oběti někdo za bdělého stavu vysvětluje, že se rozhodla špatně, hází si na past ještě jednou. Je-li oběť úspěšná, útok selže, oběť si uvědomí přítomnost lovce a také jeho záměry. K hodu má Výhodu +5 ten, kdo je pevně věřící a má čisté svědomí, požehnání kněžky bohyně Sirril útok zcela odrazí.

Pokud by se lovec pokoušel někoho ve snu zabít, má k hodu Nevýhodu -5 a musí uspět třikrát po sobě, jinak útok selže a dotyčný si uvědomí, že ho k sebevraždě někdo nutil.

SRDCE TEMNOTY (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Meaborova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR 14 (+2), ODO 10 (0), INT 10 (0), CHAR 14 (+2) až 18 (+4)
Pohyblivost: 30 *(levitace)*
Velikost: A
Útok: - *(pouze zvl)*
Základní obrana: *(+2+0)* = **2** *(srdce)*
Obrana: *(+2+0)* = **2** *(srdce)*
Zvl. schopnost: psychický útok, psychická kontrola
Dovednost: akrobacie (4), reflex (6), postřeh (4), vůle (6 až 8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Psychický útok. Ovlivnění mysli, popsané v textu modulu, probíhá tak, že oběť si (minimálně zpočátku) neuvědomuje, že původcem je srdce temnoty. Každé kolo si oběť

hází na past Vůle (CHAR) oběti vs Vůle (CHAR) srdce. V případě neúspěchu se jí sníží stupeň Vůle o 1, ale oběť o tom neví. V případě úspěchu si oběť snížení Vůle uvědomí a pozná také vliv srdce. Pokud je již vůle 0, oběti se začne snižovat bonus za CHAR a začne pociťovat strach (ale stále nemusí znát původce útoku). Klesne-li bonus za CHAR na -5, od dalšího kola si oběť hází na past Výdrž (ODO) vs 10. Při prvním neúspěchu je paralyzována strachem, při druhém omdlí, při třetím umírá.

Psychická kontrola. Pokud chce tvor, kterému již Srdce ubralo alespoň jeden bod Vůle, udělat něco, co se Srdci nelíbí (útok, útěk atd.), může se to pokusit zablokovat. Pokud oběť neuspěje v hodu Vůle (CHAR) oběti vs Vůle (CHAR) Srdce, zamýšlenou akci neudělá.

SUKUBA (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál klerika Ynnar Rút
Životy: 11 až 23
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 14 (+2), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 14 (+2) až 18 (+4)
Pohyblivost: 20 až 30 *(na zemi, dle podoby)*, 50 *(let)*
Velikost: A až B
Útok: *(+1+5/+1)* = **6/+1** *(zuby)*
až *(+1+5/+1+1)* = **7/+1** *(zuby)*
a *(+1+4/+1)* = **5/+1** *(drápy)*
až *(+1+4/+1+1)* = **6/+1** *(drápy)*
Základní obrana: *(+2+1)* = **3** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+2+1)* = **3** *(tuhá kůže)*
až *(+2+1+1)* = **4** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: svádění, magie
Dovednost: atletika (3), akrobacie (4), reflex (3 až 5), postřeh (4), vůle (3), odhad lidí (6 až 8, PPZ str. 130), přesvědčování (6 až 8, PPZ str. 125), sesílání kouzel (6 až 8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 250

Popis zvláštních schopností:

Svádění. Pro účely svádění používá sukuba dovednost Odhad lidí pro vytušení tajných přání a představy ideálního partnera. Následně použije dovednost Přesvědčování pro získání zájmu dané osoby, přičemž má Výhodu +5, pokud se jí podařil Odhad lidí, a Nevýhodu -5, pokud daná osoba ví, že jde o sukubu (ať už se Odhad lidí podařil či nikoliv).

Magie. Sukuba dokáže za den vysát z osob až 20 bodů magenergie, toto čerpání je její základní technika (viz část pro hráče, kapitola Kouzelník – Jiné způsoby čerpání magenergie – Získávání z ostatních tvorů). Ovládá všechna kouzla Vitální magie z PPZ a 2-6 kouzel Vitální magie z PPP (dle úrovně *Božské domény*).

ŠIRA (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Gorova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR -, ODO -, INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: -
Velikost: A
Útok: - *(pouze s klerikem)*
Základní obrana: 20 *(velmi tvrdý kov)*
Obrana: -
Zvl. schopnost: změna formy
Dovednost: vůle (3 až 5)
Slabina: nemá
Rezistence: u klerika: viz níže; samostatně: magické zbraně
Imunita: u klerika: viz níže; samostatně: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli, zranění ohněm a blesky
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Změna formy. Podle stupně schopnosti *Božská doména* se šira dokáže přeměnit ve stejný počet mečových zbraní s těmito vlastnostmi:

- 1. stupeň: Útočnost, zranění i Obrana jsou o 1 vyšší, způsobuje svěcené magické zranění. Lze kombinovat se schopností *Posvátná zbraň* z PPP (bonusy se sčítají). Klerikovi nelze zbraň žádným způsobem vyrazit z ruky (trikem, kouzlem atd.). Lze ji však poškodit.
- 2. stupeň: Ostří může být železné, stříbrné či zlaté. Zranění je ještě o +2 vyšší, zbraní je možné provést poškození cizí zbraně (PPP str. 80).
- 3. stupeň: Zbraň v klerikových rukou nelze poškodit. Obránce si počítá KZ o 2 nižší (nebo lze počítat bonus +2 k Útočnosti). Pokud se obránce brání zbraní, je vždy

zraněna za tolik životů, kolik byl obráncův hod kostkou na obranu. Zbraň se dokáže na 3 kola zneviditelnit, obránce má Nevýhodu -5 k obraně. Tuto schopnost dokáže šira použít jednou za směnu.

TAPA (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Sarapisova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 3 (-4), OBR 16 (+3) až 20 (+5), ODO 10 (0), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 20
Velikost: A0
Útok: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+3+3)* = **6** *(šupiny)*
až *(+5+3)* = **8** *(šupiny)*
Obrana: *(+3+3)* = **6** *(šupiny)*
až *(+5+3+1)* = **9** *(šupiny)*
Zvl. schopnost: uštknutí
Dovednost: atletika (3), akrobacie (4), reflex (3 až 5), postřeh (4), vůle (3)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 80

Popis zvláštních schopností:

Uštknutí. Pokud klerik tapu hází na oběť, jde o past Akrobacie (OBR) klerika vs Reflex (OBR) oběti. V následujícím kole musí oběť uspět v hodu Akrobacie (OBR) oběti vs Reflex (OBR) tapy, jinak se tapa doplazí na holou kůži a uštkne ji.

Pokud postava se postava odkrytou částí těla dostane do půl metru od tapy *(např. sáhne rukou na hlídaný poklad)*, hází si na past Reflex (OBR) oběti vs Reflex (OBR) tapy, zda ucukne. V případě neúspěchu je uštknuta.

Uštknutí je zranění za 1 život, jed má past Výdrž (ODO) vs X, kde past X začíná na 10 a každé kolo klesá o 1. V případě neúspěchu je postava zraněná za k6 životů za každou úroveň tapy *(tj. 1k6 až 3k6)* a další kolo hází znovu. V případě úspěchu jed přestává působit.

TARŽIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Siaronova klerika
Životy: 10 až 20
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR 18 (+4) až 22 (+6), ODO -, INT 10 (0) až 14 (+2), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 50
Velikost: A
Útok: - *(pouze zvláštní)*
Základní obrana: *(+5+4)* = **9** *(nehmotný)*
Obrana: *(+5+4+1)* = **10** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: zhmotnění, pohlcení, magie
Dovednost: reflex (6 až 8), postřeh (6 až 8), vůle (3), mechanika (6 až 8), otevírání zámků (6 až 8, PPZ str. 131 - musí si nést vybavení, tj. hmat po celou dobu), sesílání kouzel (6 až 8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně (v nehmotné podobě), zranění divokou magií a blesky, jed, ovlivnění mysli, zranění ohněm
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Zhmotnění. Zhmotnění části svého těla pro jeden smysl je taržik schopen udělat na tolik směn v kuse, kolik je jeho úroveň, potom musí jednu směnu odpočívat. Zároveň je najednou schopen použít tolik smyslů, kolik je jeho úroveň. Zhmotnělé části jsou zranitelné obyčejnými zbraněmi.

Pohlcení. Pro pohlcení útočného kouzla si taržik hází na past Reflex (OBR) vs hod kouzelníka na Sesílání kouzel. Pokud uspěje, kouzlo pohltí a získá z něj polovinu many, za kterou bylo sesláno.

Magie. Taržik umí nasátím z prostředí získat pět bodů magenergie za každou úroveň. Stejné množství je schopen udržet navíc při pohlcování. Ovládá kouzla *Blesk* (PPZ str. 100), *Mrazivá střela* (PPZ str. 114), *Ohnivá koule* (PPZ str. 116), *Kužel mrazu* (PPP str. 219) a *Neviditelná zeď* (PPP str. 223), případně další dle fantazie vypravěče.

TAŽIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Mernova klerika
Životy: 13 až 29
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 10 (0), ODO 16 (+3), INT 10 (0), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost: 15
Velikost: A

Útok: *(+3+4/+2)* = **7/+2** *(pěsti)* - pouze na obranu
Základní obrana: *(+1+6)* = **7** *(kámen)*
Obrana: *(+1+6+1)* = **8** *(kámen)*
Zvl. schopnost: řemesla
Dovednost: atletika (3 až 5), akrobacie (3), reflex (3 až 5), postřeh (3), vůle (2)
Slabina: zranění mrazem
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: jed, ovlivnění mysli, zranění ohněm a blesky, bodné zranění
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Řemesla. Tažik dokáže poskytnout Výhodu +5 při řemeslech, která se zaměřují na kovy. Zároveň je schopen otvírat zámky – nejedná se o žádný hod, protože tažik si skutečně vytvoří přesnou repliku klíče.

UMMBA (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Ndagawina klerika
Životy: samostatně 10, vtělená viz níže
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL -, OBR samostatně 14 (+2), ODO 10 (0), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 5
Velikost: A
Útok: - *(pouze zvl)*
Základní obrana: *(+2+1)* = **3** *(tekutá)*
Obrana: *(+2+1)* = **3** *(tekutá)*
Zvl. schopnost: prolnutí, otrava, spadnutí
Dovednost: samostatně reflex (6), vůle (3)
Slabina: svěcené zranění, oheň
Rezistence: magické zbraně
Imunita: jed, ovlivnění mysli, nemagické zbraně
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Prolnutí. Při vypití ummby dojde k prolnutí s tělem klerika Ndagawy. Ten si hází na past Výdrž (ODO) vs 10. V případě neúspěchu je zraněn za tolik desítek životů, kolik chybělo k přehození pasti *(tj. např. při hodu s Výhodou celkem 13 chyběly 3 body a je tedy zraněn za 30 životů).*

Po prolnutí se klerik stává rezistentní vůči jedům, imunní vůči působení alkoholu a omamných látek a ummba dokáže za cenu jednoho bodu únavy za jedno kolo vyléčit tolik životů, kolik je stupeň klerikovy *Božské domény*.

Otrava. Pokud prolnutý klerik dostane svoji tělní tekutinu (např. krev či sliny) do jiného těla, dochází k otravě, oslepení či paralýze (dle myšlenkových pokynů klerika). V případě neúspěchu v hodu Výdrž (ODO) vs 8 / 10 / 12 (dle stupně klerikovy *Božské domény*) je postava buď zraněna za 3k6 / 6k6 / 9k6 životů, nebo má ke všem fyzickým akcím postih -2 / -4 / úplná paralýza, nebo je oslepena na 1 směnu / 1 den / trvale.

Spadnutí. Tento útok používala ummba dříve jako lovecký prostředek. V hodu Reflex (OBR) oběti vs Reflex (OBR) ummby se rozhodlo, zda na ni zvládne spadnout a otrávit ji – otrava probíhá hodem Výdrž (ODO) vs 8 a zraněním za 3k6 životů při neúspěchu.

UMŽIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Maurilina klerika
Životy: 13 až 29
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 12 (+1), ODO 16 (+3), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 30 *(pod povrchem)*, 20 *(pěšky)*
Velikost: A
Útok: *(+2+4/+2)* = **6/+2** *(pěsti)* - pouze na obranu klerika
Základní obrana: *(+1+6)* = **7** *(kámen)*
Obrana: *(+1+6+1)* = **8** *(kámen)*
Zvl. schopnost: změna tvaru a velikosti
Dovednost: atletika (3 až 5), akrobacie (3), reflex (3 až 5), postřeh (3), vůle (2)
Slabina: nemá
Rezistence: nemagické zbraně, zranění ohněm a blesky
Imunita: jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Změna tvaru a velikosti. Podle stupně schopnosti *Božská doména* se umžik během jednoho kola umí proměnit v:

- 1. stupeň: Cestovní hůl, pracovní nástroje nebo kamenný přístřešek pro 2 osoby.
- 2. stupeň: Libovolnou zbraň dle PPZ, kovová část může být železná, stříbrná či zlatá. Útočnost i Obrana jsou o 1 vyšší, způsobuje svěcené magické zranění. Nelze

kombinovat se schopností *Posvátná zbraň* z PPP (resp. jedná se o dvě různé zbraně). Jako vrhací zbraň se po útoku okamžitě vrací do ruky (např. i pro obranu).

- 3. stupeň: Ocelový štít nebo zbroj. Štít lze používat bez omezení síly (váha puklíře) a dává +3 k OČ. Zbroj má KZ 7 a počítá se jako magická. Lze ji však nosit bez omezení síly a lze v ní spát (váha prošívané zbroje).

ÚSTA PRAVDY (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Šinova klerika
Životy: 25
Úroveň: 4
Vyšší moc: 13
Atributy: SIL 6 (-2), OBR 14 (+2), ODO 10 (0), INT 16 (+3), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 35 *(levitace)*
Velikost: B
Útok: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+2+1+1)* = **4** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+2+1+2)* = **5** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: vztah ke klerikovi, magie
Dovednost: atletika (3), akrobacie (3), reflex (3), postřeh (4), vůle (7), jazyky (15), historie (15), teologie (15), přesvědčování (8), odhad lidí (7, PPZ str. 130), sesílání kouzel (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 350

Popis zvláštních schopností:

Vztah ke klerikovi. Klerik mnohdy ústa nevyvolává – pokud jsou volná nějaká, která přežila svého předchozího společníka, jsou mu přidělena. V každém případě ústa zpočátku neváhají klerika manipulovat. Při každém postupu si klerik hází na past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) úst, přičemž na 1. stupni *Božské domény* má klerik Nevýhodu -5, na 2. stupni bez postihu a na 3. stupni Výhodu +5. Při prvním úspěchu klerika jej Ústa začnou vnímat jako rovnocenného, při druhém úspěchu k němu začnou do jisté míry vzhlížet a poslouchat ho. Každopádně ale vždy myslí v první řadě na sebe, pokud nastane svízelná situace, snaží se zachránit hlavně sama sebe – proto většinou klerika přežijí.

Magie. Ústa mají na den 40 bodů magenergie. Ovládají všechna základní kouzla z PPZ, navíc ovládají obvykle 3-4 obory magie a z každého z nich všechna kouzla z PPZ a cca 4 kouzla z PPP.

VENŽIK (Vzestup temných bohů)

Vyvolávací emoce: rituál Faeronova klerika
Životy: 11 až 23
Úroveň: 1 až 3 *(stejná, jako klerikova Božská doména)*
Vyšší moc: 6 až 10
Atributy: SIL 4 (-3), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 30
Velikost: A
Útok: *pouze zvl.*
Základní obrana: *(+3+5)* = **8** *(láva)*
Obrana: *(+3+5+1)* = **9** *(láva)*
Zvl. schopnost: vláda nad ohněm
Dovednost: atletika (5), akrobacie (3), reflex (3 až 5), postřeh (3), vůle (2)
Slabina: voda (velké množství)
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: jed, ovlivnění mysli, zranění ohněm a blesky
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Vláda nad ohněm. Skřítek dokáže pohltit oheň a uhasit ho tak – jeho efekt závisí na úrovni *Božské domény* klerika a je zhruba takový, jako deset / dvacet / padesát lidí s vědry. Větší požáry (např. hořící les) tedy nedokáže uhasit, ale dokáže zpomalit jejich postup.

Proti živým bytostem skřítek sám oheň nepoužije, pouze na příkaz svého kněze nebo v sebeobraně. Potom si bytost hází na Reflex (OBR) venžika vs Reflex (OBR) bytosti, v případě neúspěchu je popálena ohněm o vysoké teplotě za 1k6 / 2k6 / 3k6 životů (dle úrovně *Božské domény*).

FALEŠNÁ APOKALYPSA

Níže uvedené tvory si může kouzelník přivolat v rámci schopnosti z PPZ **Vyvolání přítele**.

DŽIN (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 14
Životy: 9 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: B
Pohyblivost: - *(láhev)*
Magenergie: 4 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 2 + úroveň kouzelníka
Útočné číslo: - *(neútočí)*

Základní obrana: *(+4+4)* = **8** *(nehmotný)*
Obranné číslo: *(+4+4+3)* = **11** *(nehmotný)*
Imunita: nemagické zbraně
Postřeh: 4

Je-li džinovi zničena jeho lahev, okamžitě umírá.

Zvláštní schopnosti:

Skladiště v láhvi. Džin je schopen uskladnit tolik materiálu, který by se dal uvézt na malém voze. Žádná z věcí nesmí být magická, takové džin uskladnit nedokáže. Nalezení libovolné z věcí trvá 1-5 kol dle zaplněnosti lahve.

KRYSA (Falešná apokalypsa)

Uvedena v PPZ, str. 108.

SOVA (Falešná apokalypsa)

Uvedena v PPZ, str. 108.

ŠOTEK (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 7 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A0
Pohyblivost: 25
Magenergie: 2 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: úroveň kouzelníka
Útočné číslo: *(+1+1)* = **2** *(ruce)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
Obranné číslo: *(+4+1+3)* = **8** *(tuhá kůže)*
Postřeh: 8

Zvláštní schopnosti:

Ovládá dovednost Kamufláž (5 + 4 = 9, PPZ str.60).

XARN (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 5 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A
Pohyblivost: 25
Magenergie: 2 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: úroveň kouzelníka
Útočné číslo: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
Obranné číslo: *(+4+1+3)* = **8** *(tuhá kůže)*
Postřeh: 8

Zvláštní schopnosti:

Výstraha. Dává kouzelníkovi bonus +3 k hodu na Postřeh proti hrozbám *(tj. např. zloděj schovaný ve stínu nebo šipková past, ale ne např. při hledání tajných dveří)*.

Jedový útok. Lze použít jednou za 24 hodin. Dosah útoku jsou 3 metry, cíl si hází proti pasti Reflex (OBR) vs 10. V případě neúspěchu je zraněn za 1 život a otráven jedem s pastí Výdrž (ODO) vs 8 a jedním z efektů:

- Otrava za 1k6 + 2 životy.
- Částečná fyzická paralýza – postih -3 ke všem fyzickým akcím po dobu jedné směny.
- Částečná psychická paralýza – postih -3 ke všem akcím na INT a CHAR po dobu jedné směny.
- Zapomnění – smazání vzpomínek z poslední směny – účinek lze zrušit neutralizací jedu během další hodiny.
- Pravdomluvnost – během následující směny musí cíl překonat past Vůle (CHAR) vs 12, aby byl schopen lhát.
- *Volitelně (po dohodě s vypravěčem) magická nemoc*

Zpočátku má xarn pouze jeden z těchto jedů dle volby kouzelníka. Pokaždé, když se kouzelníkovi při postupu na vyšší úroveň zvyšují stupně atributů (tj. každá třetí úroveň), zvolí si další. Každý z nich potom může použít jednou za 24 hodin.

IVLIT (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 7 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A
Pohyblivost: 5 *(kutálení)*, 45 *(na chapadlech)*
Magenergie: 2 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: úroveň kouzelníka
Útočné číslo: *(+1+3)* = **4** *(chapadla)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
Obranné číslo: *(+4+1+3)* = **8** *(tuhá kůže)*
Rezistence: zranění ohněm, nemagické zbraně
Postřeh: 8

Zvláštní schopnosti:

Zpočátku ivlit funguje pouze jako lehké brnění s KZ 3, v němž se dá spát, neomezuje kouzlení a snižuje zranění ohněm o ¼ (vždy alespoň o 1 život). Pokaždé, když se kouzelníkovi při postupu na vyšší úroveň zvyšují stupně atributů (tj. každá třetí úroveň), získá ivlit postupně tyto schopnosti (při jejich použití nefunguje jako brnění a nemůže kouzlit):

- Ovládání dvou chapadel o délce až 5 metrů, kouzelník v takové chvíli neovládá své ruce (a nemůže tedy kouzlit s gesty). Lze s nimi útočit (jeden útok). Za chapadla se dokáže za 2 kola vytáhnout na až 5 metrů vysokou překážku. Při použití chapadla k dovednostní činnosti se použije stupeň dovednosti kouzelníka a atribut chapadla (SIL +1, OBR +4).
- Ovládání až čtyř chapadel bez rukou, nebo dvou chapadel a rukou (tj. může normálně kouzlit). Dvě chapadla jsou schopná nést zbraň a štít a provádět útok a obranu s kouzelníkovou SIL a OBR. Lze s nimi útočit (1 útok za každý pár). Zároveň se kouzelník dokáže vyzdvihnout až do výšky 5 sáhů (bez pohybu) až na 1 směnu denně.
- Ovládání až šesti chapadel (bez rukou), nebo čtyř chapadel a rukou (tj. až tři útoky). Dokáže kráčet vyzdvižený až 5 metrů vysoko po dobu 1 směny denně.
- Ovládání až osmi chapadel (bez rukou), nebo šesti chapadel a rukou (tj. až čtyři útoky). Dokáže kráčet vyzdvižený až 5 sáhů vysoko po dobu 1 hodiny denně nebo běžet plnou rychlostí po dobu jedné směny denně.

ZOMBESTU (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 14
Životy: 5 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A0
Pohyblivost: 25
Magenergie: úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 1 *(viz níže)*
Útočné číslo: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+1+4)* = **5** *(skelet)*
Obranné číslo: *(+1+4+3)* = **8** *(skelet)*
Postřeh: 5

Zvláštní schopnosti:

Ovládnutí. Nejprve je třeba, aby se zombestu dostal na krk k páteři. U protivníka, který spí, je vyřazen nebo se nemůže bránit, je to jednoduché. U protivníka, k němuž se kouzelník k oběti připlíží zezadu, si hází na past Reflex (OBR) kouzelníka vs Reflex (OBR) protivníka, při pokusu zepředu má protivník Výhodu +5. Pokud posadit zombestu jinam na tělo protivníka (která se může bránit) je většinou odsouzen k nezdaru, zombestu potřebuje několik kol, aby dolezl, kam má, a setřást ho je lehké.

Dostane-li se zombestu do určeného místa, zakousne se a sešle jediné kouzlo, které ovládá, *Ovládnutí*. Protivník si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs X, kde X je polovina magenergie, kterou zombestu použije na seslání kouzla. Pokud protivník neuspěje, zombestu jej ovládne. Pokud uspěje, zombestu jej již nikdy nebude schopen ovládnout.

Se základní silou umí zombestu ovládnout protivníka tak, že jej kouzelník musí řídit (musí se zcela soustředit. Dosah kontaktu je sto metrů za každou úroveň kouzelníka.

Pokaždé, když se kouzelníkovi při postupu na vyšší úroveň zvyšují stupně atributů (tj. každá třetí úroveň), zlepšuje se postupně ovládací schopnost zombestu takto:

- Ovládnutý je schopen sám chodit, jít a pít. Stačí mu myšlenkou poslat instrukci. Dosah kontaktu je pět set metrů za každou úroveň kouzelníka.
- Ovládnutý je schopen poskytnout své vzpomínky a bude schopen samostatně provádět akce, jako by byl na 1. úrovni. Dosah kontaktu je kilometr za každou úroveň kouzelníka.
- Ovládnutý funguje se schopnostmi původního povolání a úrovně. Dosah kontaktu je deset kilometrů za každou úroveň kouzelníka.

CHEZEVIN (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 7 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A
Pohyblivost: 5 *(skok)*
Magenergie: 5 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 2 + úroveň kouzelníka
Útočné číslo: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(tuhá kůže)*
Obranné číslo: *(+4+1+3)* = **8** *(tuhá kůže)*
Rezistence: Nemagické zbraně
Postřeh: 1 *(bez magenergie)*, 12 *(s magenergií)*

Chezevinova magenergie se nedoplňuje sama, dokáže ji pouze vysávat. Každý den spotřebuje 3 body, pokud je nemá (a nenechá jej nasát ani jeho kouzelník), jeho maximum životů se sníží o 1.

Zvláštní schopnosti:

Vysátí. Chezevin se nejprve potřebuje na cíl nejprve dostat. Cíl musí obsahovat magenergii

(aby se na něj chezevin dokázal zaměřit), skok může být dlouhý až 5 metrů. Pokud je cíl pohyblivý hází si na past Reflex (OBR) vs úroveň kouzelníka. V případě neúspěchu se k němu chezevin přisál a každé kolo si bude házet na past Vůle (CHAR) kouzelníka vs Vůle (CHAR) cíle. V případě úspěchu vysaje tolik magenergie, kolik byl rozdíl hodů. Pokud je na svém maximu, může magenergii spotřebovat buď kouzlením, nebo přeskočit zpátky na svého pána a během jednoho kola mu předat libovolné množství magenergie. Případné zranění přisátého Chezevina se rozdělí napůl mezi něj a jeho cíl.

DUHOVÝ MOTÝL (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 4 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A0
Pohyblivost: 35
Magenergie: 7 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: viz níže
Útočné číslo: - *(pouze zvl.)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(skelet)*
Obranné číslo: *(+4+1+3)* = **8** *(skelet)*
Rezistence: blesky a zranění živlem vzduchu
Imunita: nemagické zbraně
Postřeh: 5

Zvláštní schopnosti:

Duhový motýl získává svoji magenergii ze slunečního světla. Za čtyři hodiny plného svitu nebo osm hodin při zatažené obloze je schopen získat maximální množství magenergie.

Při vyvolání je motýl jeden a dokáže seslat následující kouzla (kouzelník je nemusí umět):

- Světlo (PPZ str. 102)
- Temnota (PPZ str. 119)
- Zrcadlo – kouzelnický trik, motýl se promění v levitující zrcadlo o rozměru 20 x 20 centimetrů. V této podobě není schopen se pohybovat.

Pokaždé, když se kouzelníkovi při postupu na vyšší úroveň zvyšují stupně atributů (tj. každá třetí úroveň), zlepšují se postupně schopnosti motýla takto:

- První zlepšení:
  - Motýli jsou dva. Seslané Světlo nebo Temnota působí na oba se stejným rozsahem (bez zvýšení ceny).
  - Zrcadlo může být až 1x2 metry, nebo dvě malá, mohou se pohybovat rychlostí 5 metrů za kolo. Dokáží osvětlit prostor do vzdálenosti 5 metrů.
  - Kouzlo Sluneční paprsek (parametry stejné, jako Blesk v PPZ str. 100, ale efektem je oslepení na 3 kola, pokud cíl neuspěje v pasti Reflex (OBR) vs 12).
- Druhé zlepšení:
  - Motýli jsou tři.
  - Zrcadlo může být vypouklé (tj. zobrazuje velký prostor), nebo tři malá, která na sebe mohou navazovat (a vidět tak za více rohů).
  - Lupa – kouzelnický trik, dává Výhodu +5 k hodu na Postřeh nebo Mechaniku u detailů.
  - Kouzlo Sluneční paprsek dokáže i popálit (zranění Blesku).
- Třetí zlepšení:
  - Motýli jsou čtyři.
  - Zrcadla mohou být polopropustná.
  - Kouzlo Světelný štít (parametry jako Magický štít z PPZ str. 101, ale proti kouzlům Divoké magie a bleskům si kouzelník hází na Sesílání kouzel (INT) vs Sesílání kouzel (INT) útočníka. V případě úspěchu je kouzlo pohlceno.
  - Dalekohled – kouzelnický trik, dává Výhodu +5 při hodu na Postřeh (INT) při hledání vzdálených cílů.
- Čtvrté zlepšení:
  - Motýlů je deset, mohou vytvářet libovolné kombinace zrcadel (ze dvou / tří).
  - Světelný štít dokáže kouzlo v případě úspěchu odrazit zpět na sesilatele.
  - Motýli dokáží prodloužit dosah kouzelníkova Blesku, mezi dvěma motýly vždy musí být nejvýše 20 metrů.

PAVOUK (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 4 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A0
Pohyblivost: 15
Magenergie: 4 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 3 + úroveň kouzelníka
Útočné číslo: *(-2+3/+2)* = **1/+2** *(kusadla)* + zvl.
Základní obrana: *(+2+3)* = **5** *(skelet)*
Obranné číslo: *(+2+3+3)* = **8** *(skelet)*
Postřeh: 6

Zvláštní schopnosti:

Jed. Pavoukův jed má past Výdrž (ODO) vs 8, v případě neúspěchu má oběť postih -3 ke všem fyzickým akcím po dobu jedné směny.

Pokaždé, když se kouzelníkovi při postupu na vyšší úroveň zvyšují stupně atributů (tj. každá třetí úroveň), přibude pavoukovi nová schopnost:

- První zlepšení: Tkaní vlákna – kouzelnický trik, pavouk vyrobí vlákno o pevnosti tenkého provazu (neunese člověka, ale hobita ano) o délce až 10 sáhů. Vlákno se za týden začne rozpadat.
- Druhé zlepšení: Vlákno je pevné jako běžné lano.
- Třetí zlepšení: Výstražná pavučina – kouzlo (magenergie: 10, dosah: dotek, rozsah: 20x20 metrů, trvání: 24 hodin, vyvolání: 1 směna, obtížnost: 8) - zabezpečí oblast, povšimnutí si vlákna je past Postřeh (INT) vs 12 (v noci s Nevýhodou -5), vyhnutí se je past Akrobacie (OBR) vs 10 (hází se každých 5 metrů). Ten, kdo si vláken nevšimne, nebo jimi pohne, upozorní pavouka.
- Čtvrté zlepšení: Záchytná pavučina – kouzlo (magenergie: 20, dosah: dotek, rozsah: 20x20 metrů, trvání: 24 hodin, vyvolání: 1 směna, obtížnost: 12) - vlákna jsou silně lepivá a pevná, kdo se jich dotkne, musí uspět v hodu Atletika (SIL) vs 12, jinak se neodtrhne. Neúspěšný pokus znamená větší zamotání do lana a zvýšení pasti o 1. Vlákna se rozpadají v ohni.

NETOPÝŘI (Falešná apokalypsa)

První netopýr, kterého kouzelník povolá, je uveden v PPP, str. 193.

Při přestupu kouzelníka na vyšší úroveň však místo zvyšování síly tohoto netopýra dojde k tomu, že:

- Se objeví další netopýr se dvěma životy, který však již neumí kouzlit a přidá se k hejnu pod vedením prvního netopýra. Celkový počet životů hejna tedy roste o 2 za úroveň.
- Prvnímu netopýrovi neroste mana ani počet kouzel.
- Zvyšuje se ÚČ hejna, a to každou druhou úroveň o 1.

Zároveň při přestupech, kdy kouzelník zvyšuje stupně svých atributů (tj. každá třetí úroveň), získává hejno nové schopnosti:

- První zlepšení: Zajištění ochrany místa. Netopýři jsou v noci schopni pokrýt oblast 100x100 metrů. Kdo do ní vstoupí bez maskování, toho uvidí vždy a zpraví o tom svého pána. V případě použití schopností jako Kamufláž nebo Schování ve stínu si hází postava proti Postřehu netopýrů. Neviditelné či nehmotné bytosti však nevidí.
- Druhé zlepšení: Zahnání vetřelců. Netopýři se nesnaží oběť zranit a drží se mimo dosah případných zbraní, snaží se ji odradit od pokračování cesty k pánovi. Slouží především proti slabším narušitelům, toho, kdo je pevně rozhodnut pokračovat, neodradí (ale kouzelník o tom ví).
- Třetí zlepšení: Pískot – trvá dvě kola a potom musí netopýři tři kola nabírat síly. Cíle v oblasti až 5x5 metrů si hází na past Vůle (CHAR) vs 8, v případě neúspěchu mají postih -3 ke všem akcím.
- Čtvrté zlepšení: Netopýři jsou schopni vnímat i bytosti neviditelné a nehmotné.

LEBKA (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 11
Životy: 4 + 2x úroveň kouzelníka
Základní obrana: 5 *(kost)*
Postřeh: 8

Lebka nemá ani schopnost sesílání kouzel, ani útočnou sílu.

Při přivolání umí mluvit a s kouzelníkem se umí spojit prostřednictvím myšlenek na libovolnou

vzdálenost. Je schopná mu zprostředkovat kontakt se Stínovým světem.

Při osazení očních důlků drahokamy lebka normálně vidí.

Zároveň při přestupech, kdy kouzelník zvyšuje stupně svých atributů (tj. každá třetí úroveň), získává lebka nové schopnosti:

- První zlepšení:
  - Bonus +1 při použití dovednosti Průchod do Stínového světa.
  - Je schopna identifikovat, zda bytost, kterou vidí, je myšlenková.
- Druhé zlepšení:
  - Bonus +2 při použití dovednosti Průchod do Stínového světa.
  - Je schopna vidět i neviditelné bytosti a identifikovat, zda jde o myšlenkovou bytost.
- Třetí zlepšení:
  - Bonus +3 při použití dovednosti Průchod do Stínového světa.
  - Bonus +1 při hodu na vstup do Vnějšího světa.
  - Je schopná vyhledávat ve Stínovém světě ducha konkrétní bytosti. Úspěch dle kvality popisu dané duše (tj. charakter, ne tělo!) nastává při hodu 10 až 8-10 za každý týden hledání. Po tuto dobu lebka není schopná pomáhat kouzelníkovi v Přírodní úrovni.
- Čtvrté zlepšení:
  - Bonus +4 při použití dovednosti Průchod do Stínového světa.
  - Bonus +2 při hodu na vstup do Vnějšího světa.
  - Je schopná vyhledávat ve Vnějším světě ducha konkrétní bytosti. Úspěch dle kvality popisu dané duše (tj. charakter, ne tělo!) nastává při hodu 10 až 8-10 za každý alden hledání. Po tuto dobu lebka není schopná pomáhat kouzelníkovi v Přírodní úrovni. Pokud padne 1, byla lebka ve Vnějším světě zničena aposfágy (strážci Vnějšího světa) - kouzelník to díky mentálnímu poutu pozná.
- Další zlepšení – nárůst bonusů při použití dovednosti Průchod do Stínového světa a při hodu na vstup do Vnějšího světa o 1.

EFREET (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 14
Životy: 9 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: B
Pohyblivost: 45 *(let, viz níže)*
Magenergie: 4 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 2 + úroveň kouzelníka
Útočné číslo: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+4+4)* = **8** *(nehmotný)*
Obranné číslo: *(+4+4+3)* = **11** *(nehmotný)*
Imunita: nemagické zbraně, oheň
Postřeh: 4

Zvláštní schopnosti:

Efreet je schopen se učit pouze kouzla Obecné a Divoké magie, ovšem nezávisle na tom, zda je kouzelník umí. Do 6. úrovně kouzelníka vybírá kouzla pouze z PPZ.

Efreet není schopen se vzdálit více, než 10 metrů od své lahve. Je-li zničena, ztrácí každou směnu 2 životy až do chvíle, kdy mu kouzelník dá novou láhev, v níž se může usídlit. Láhev má stejnou imunitu jako efreet, ale např. magická zbraň ji zničí jedním úderem.

STŘÍBRNÉ RYBY (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 12
Životy: 5 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A0
Pohyblivost: 45 *(pod vodou)*
Magenergie: 4 + úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 2 + úroveň kouzelníka
Útočné číslo: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+4+1)* = **5** *(šupiny)*
Obranné číslo: *(+4+1+3)* = **8** *(šupiny)*
Imunita:
Postřeh: 5 + ½ úrovně kouzelníka

Zvláštní schopnosti:

Rybek je více, ale jednají jako jeden organismus. S tím, jak jich přibývá, roste i jejich Postřeh.

Stříbrné ryby jsou schopné se učit pouze kouzla Mentální magie, ovšem nezávisle na tom, zda je kouzelník umí. Do 6. úrovně kouzelníka vybírají kouzla pouze z PPZ.

VANGA (Falešná apokalypsa)

Obtížnost: 17
Životy: 9 + 2x úroveň kouzelníka
Velikost: A
Pohyblivost: 35
Magenergie: 10 + 2x úroveň kouzelníka
Počet kouzel: 6 + úroveň kouzelníka
Útočné číslo: - *(neútočí)*
Základní obrana: *(+6+2)* = **8** *(šupiny)*
Obranné číslo: *(+6+2+3)* = **11** *(šupiny)*
Rezistence: nemagické zbraně, oheň
Postřeh: 8

Tím, že kouzelník drží vangu uspanou, má postih -1 k Sesílání kouzel (pokud ji však vypustí, kouzlí bez postihu). Zároveň díky nedokonalé meditaci dokáže získat pouze o tolik magenergie méně, kolik je jeho úroveň *(tj. např. na 10. úrovni o 10 bodů méně)* - tuto magenergii je však schopen doplnit do maxima nasátím.

Zvláštní schopnosti:

Vanga ovládá schopnosti Rychlé kouzlení (PPZ str. 105), Pyrokineze (PPP str. 197) a Bojové sesílání (PPP str. 202).

Svá kouzla může volit z Obecné a Divoké magie, ovšem nezávisle na tom, zda je kouzelník umí. Do 6. úrovně kouzelníka vybírá kouzla pouze z PPZ.

KRAJINY ZA OBZOREM – STÍNY JIHU

ARGYASPIDA (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: bezmoc
Životy: 23
Úroveň: 3
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 14 (+2), ODO 12 (+1), INT 3 (-4), CHAR 7 (-2)
Pohyblivost: 50 *(let)*
Velikost: B
Útok: *(+1+4+1)* = **6** *(zobák)*
a *(+1+3/+1+1)* = **6/+1** *(drápy)*
Základní obrana: *(+2+2)* = **4** *(srst)*
Obrana: *(+2+2+1)* = **5** *(srst)*
Zvl. schopnost: skřeky, nálet
Dovednost: atletika (4), akrobacie (5), reflex (5), postřeh (9), vůle (5)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 150

Popis zvláštních schopností:

Skřeky. Postava jim může čelit Vůlí, nebo Výdrží. Každou směnu si hází proti pasti Vůle (CHAR) nebo Výdrž (ODO) vs 9. V případě neúspěchu se jí dočasně sníží Vůle o 1. Pokud Vůle klesne na 0, nervy začnou pracovat a postava získává postih -1 ke všem akcím, který se postupně zvyšuje až na -5. Tento moment Argyaspidy vycítí a zaútočí.

Nálet. Argyaspidy krouží okolo postavy a nalétávají na ni, postava má postih za boj v přesile podle počtu Argyaspid.

BEJÁRA (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: melancholie
Životy: 45
Úroveň: 5
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 14 (+2), ODO 16 (+3), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 35
Velikost: B
Útok: *(+2+5+2/+1)* = **8/+1** *(pěsti)*
Základní obrana: *(+2+4+1)* = **7** *(hustá srst)*
Obrana: *(+2+4+2)* = **8** *(hustá srst)*
Zvl. schopnost: vysátí tepla
Dovednost: atletika (5), akrobacie (5), reflex (4), postřeh (7), vůle (6)
Slabina: zranění mrazem
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 250

Popis zvláštních schopností:

Vysátí tepla. Ocitne-li se teplokrevný tvor blíže, než 15 sáhů od Bejáry, ta se mu pokusí vysát teplo. Tvor si každé kolo hází na past Výdrž (ODO) vs (15 - vzdálenost), tj. 14 sáhů od Bejáry je past 1, přímo u ní je past 14. V případě neúspěchu má pocit mrazivého objetí a ztrácí 1k6 životů.

Pokud by měl v ruce pochodeň, Bejára začne teplo vysávat z ní – každé kolo se hází, pokud padne 1 nebo 2, pochodeň zhasne a zamrzne (už nepůjde zapálit křesadlem). Lucerna zhasne po jednom kole. Velký táborový oheň dokáže podobně jako pochodeň udržet i několik Bejár (než zhasne) - pozor, pokud byl rozdělán pomocí hraničářského kouzla *Rozdělej oheň*

(PPZ str. 57), nehází se a oheň neuhasne, jen bude daleko rychleji spotřebovávat dřevo.

DRUSUS (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 29
Úroveň: 4
Vyšší moc: 12
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 5 (-3), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 50
Velikost: B
Útok: *(+2+5/+1+2/+1)* = **9/+1** 2x až 4x *(zuby)*
Základní obrana: *(+3+4+1)* = **8** *(nehmotný)*
Obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(nehmotný)*
Zvl. schopnost: vidění ve tmě, přízračné kousnutí
Dovednost: atletika (6), akrobacie (5), reflex (6), postřeh (8), vůle (6)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Přízračné kousnutí. Drusus je schopný zasáhnout i nehmotného tvora.

FAJGA (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: zvědavost
Životy: 53
Úroveň: 6
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 8 (-1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 50
Velikost: D
Útok: *(+4+6/+3+3/+1)* = **13/+4** *(zuby)*
Základní obrana: *(+3+5+1)* = **8** (srst)
Obrana: *(+3+5+3)* = **11** (srst)
Zvl. schopnost:
Dovednost: atletika (7), akrobacie (4), reflex (6), postřeh (7), vůle (7), lov (9), stopování (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 600

Bez zvláštních schopností.

PRADŽRÁNU (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce:
Životy: 68
Úroveň: 9
Vyšší moc: 18
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 12 (+1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 45
Velikost: C
Útok: *(4+5/+2+4/+2)* = **13/+4** *(zuby)*
a *(4+4/+2+4/+2)* = **12/+4** *(zuby)*
nebo *(4+5/+2+4/+2)* = **13/+4** + jed *(žihadlo, 3 sáhy)*
Základní obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(srst)*
Obrana: *(+3+3+2)* = **8** *(srst)*
Zvl. schopnost: odvedení pozornosti, jed, smysly
Dovednost: atletika (8), akrobacie (7), reflex (8), postřeh (7), vůle (8), lov (10), kamufláž (11)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 700

Popis zvláštních schopností:

Jed. Je středně silný. Hází se každé kolo, pokud postava uspěje, přestává působit. Past je Výdrž (ODO) vs 9 a každé kolo o 1 klesne, v případě neúspěchu je postava zraněna za 1k6+1 životů. Pradžránu žihadlo zpočátku příliš nevystavuje, aby se nepřipravila o možnost překvapivého útoku.

Odvedení pozornosti. Pokud se hned nezačne bojovat, Pradžránu se pokusí postavu vyvést z míry, aby mohla během řeči provést překvapivý první útok žihadlem. Pokud uspěje v hodu proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) postavy, prvním útokem žihadlem do ZO. V souboji tento trik může použít pouze jednou.

Smysly. Pradžránu nemá uši ani nos. Sluch a čich je proto podstatně slabší a k hodu na Postřeh pro tyto dva smysly má Nevýhodu -5. Soustředí se proto na zrak, kde má naopak Výhodu +5 k hodu na Postřeh.

RÁVASADŽA (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: hrdost + vděčnost + pokora

Pro tuto bytost nebudeme vzhledem k její síle uvádět číselné údaje. Ne, že by nebylo možné ji zasáhnout (ale nejspíš ne obyčejnou zbraní), ale počet životů bude někde okolo tisícovky, stejně tak mana a duševní síla. Tu může použít na všechna kouzla a jiné schopnosti kouzelníka, hraničáře a jejich specializací. A pochopitelně více než to, ovládá i věci v pravidlech nepopsané.

SAARLAM (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: zoufalství
Životy: 60
Úroveň: 8
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 12 (+1), OBR 10 (0), ODO 14 (+2), INT 14 (+2), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 25
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1+4/+2)* = **10/+3** *(drápy)*
Základní obrana: *(+0+2+2)* = **4** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+0+2+4)* = **6** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: čtení tvárnosti, děsivé představy
Dovednost: atletika (4), akrobacie (3), reflex (4), postřeh (6), vůle (12)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: ovlivnění mysli
Zkušenost:

Popis zvláštních schopností:

Čtení tvárnosti. Každá bytost, která se dostane blíže, než 15 kilometrů od Saarlama, si každou hodinu hází na past Vůle (CHAR) postavy vs Vůle (CHAR) Saarlama, postava má k hodu takový bonus, kolik mil je od něj vzdálená. Pokud jednou neuspěje, Saarlam se na její mysl naváže a vnímá její přesnou polohu i tvárnost, kontakt udrží do 15 kilometrů. Postava, která v pasti uspěje, je pro Saarlama neviditelná.

Děsivé představy. Postavě, na jejíž mysl se navázal, začne Saarlam posílat děsivé představy. Každou hodinu si postava hází proti pasti Vůle (CHAR) postavy vs Vůle (CHAR) Saarlama. V případě neúspěchu je postava zraněna psychickým zraněním za 1k6 životů. V případě úspěchu vytuší směr a vzdálenost Saarlama. Saarlam takto dokáže "trestat" až pět postav, za každou další má postih -1 ke všem hodům. Jednu postavu nenapadne více Saarlamů najednou.

SEJSA (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: údiv
Životy: 9
Úroveň: 1
Vyšší moc: 6
Atributy: SIL 6 (-2), OBR 16 (+3), ODO 9 (-1), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 30
Velikost: A
Útok: *(-2+3)* = **1** *(klacek)*
Základní obrana: *(+3+1)* = **4** *(oslí kůže)*
Obrana: *(+3+1)* = **4** *(oslí kůže)*
Zvl. schopnost: neviditelnost
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (8), postřeh (10), vůle (5), lezení (8), kamufláž (8), imitace (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 50

Popis zvláštních schopností:

Neviditelnost. 3x denně na sebe dokáže seslat kouzlo *Neviditelnost*.

SLUNEČNÍ OREL (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: úcta
Životy: 75
Úroveň: 10
Vyšší moc: 20
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 18 (+4), ODO 14 (+2), INT 16 (+3), CHAR 18 (+4)
Pohyblivost: 100 *(let)*
Velikost: D
Útok: *(+4+5/+2+5/+2)* = **14/+4** *(zobák)*
a *(+4+5/+5+5/+2)* = **14/+7** *(spáry)*
Základní obrana: *(+4+4+2)* = **10** *(peří)*
Obrana: *(+4+4+2)* = **10** *(peří)*
Zvl. schopnost: skvělý zrak, nálet
Dovednost: atletika (9), akrobacie (9), reflex (11), postřeh (11), vůle (8)
Slabina: nemá
Rezistence: zranění ohněm a blesky
Imunita: nemá
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Skvělý zrak. Sluneční orel má Výhodu +5 ke všem hodům na Postřeh, kde využívá zrak.

Nálet. Při úvodním útoku s náletem má orel bonus +5 k útoku, navíc se může pokusit postavu shodit z horského srázu. Ta si hází na past Atletika (SIL) postavy vs Atletika (SIL) orla.

SFARING (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: zklamání
Životy: 29
Úroveň: 4
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 16 (+3), OBR 14 (+2), ODO 12 (+1), INT 10 (0), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: kůň 55, základní podoba ve vodě či bažině 30
Velikost: C
Útok: *(+3+5/+2+2/+1)* = **10/+3** *(zuby)*
Základní obrana: *(+2+3+1)* = **6** *(tuhá kůže)*
Obrana: *(+2+3+2)* = **7** *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnost: zmámení, utopení
Dovednost: atletika (8), akrobacie (5), reflex (6), postřeh (6), vůle (7), plavání (9)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 400

Popis zvláštních schopností:

Zmámení. Postava, která neodolá v hodu proti pasti Vůle (CHAR) vs 9, je zmámená a touží pomoci zvířeti, které Sfaring představuje.

Utopení. V bažině se Sfaring během jednoho kola přemění do své obvyklé podoby a poté se pokusí postavu utopit. Každé kolo si postava hází na past Plavání (SIL) vs Plavání (SIL) Sfaringa, v případě neúspěchu se topí (viz PPZ str. 39).

VELTHUR (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Vyvolávací emoce: důvěra
Životy: 40
Úroveň: 5
Vyšší moc: 15
Atributy: SIL 18 (+4), OBR 12 (+1), ODO 14 (+2), INT 18 (+4), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 25
Velikost: C
Útok: *(+4+5/+3+2/+1)* = **11/+4** *(kyj)*
Základní obrana: *(+1+3+1)* = **5** *(kůže)*
Obrana: *(+1+3+2)* = **6** *(kůže)*
Zvl. schopnost: přírodní magie
Dovednost: atletika (5), akrobacie (3), reflex (3), postřeh (5), vůle (6), plavání (8)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Přírodní magie. Velthur dokáže 2x za den seslat libovolné kouzlo hraničáře z PPZ.

KRAJINY ZA OBZOREM II – SARINDARSKÉ VÝSOSTNÉ VODY

GORTHAR (Krajiny za obzorem – SVV)

Vyvolávací emoce: hněv
Životy: 85
Úroveň: 10
Vyšší moc: 19
Atributy: SIL 20 (+5), OBR 14 (+3), ODO 16 (+3), INT 4 (-3), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost: 30
Velikost: D
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(+3+7+2)* = **12** (kámen)
Obrana: *(+3+7+6)* = **15** (kámen)
Zvl. schopnost: ohnivé tělo, ohnivý dech, hloubení tunelů
Dovednost: atletika (10), akrobacie (6), reflex (7), postřeh (8), vůle (10)
Slabina: zranění vodou a mrazem
Rezistence: zranění blesky
Imunita: zranění ohněm
Zkušenost: 3000

Popis zvláštních schopností:

Ohnivé tělo. Kdokoliv, kdo se ocitne blíže, než 3 sáhy od Gorthara, je zraněn za 1k6 životů za kolo. Případný dotek je za 2k6 životů za kolo. Gorthar tak může někoho zabít tak, že ho prostě obtočí a upeče.

Ohnivý dech. Dech má dosah 10 metrů, na začátku má šířku 1 metr, na konci 5 metrů. Postavy si hází na past Reflex (OBR) vs 12, v případě neúspěchu jsou zraněny za 2k6 životů. Dech je Gortharovou přirozenou zbraní, a tak jej umí použít každé kolo.

Hloubení tunelů. Gorthar je schopen hloubit tunely o průměru 1 metr, a to rychlostí 2 metry za kolo. V tunelu se pochopitelně dechu nelze vyhnout.

LÁVOVÝ MOKŘAN (Krajiny za obzorem – SVV)

Vyvolávací emoce: pohrdání + hněv
Životy: tělo 85, paže každá 35
Úroveň: 6
Vyšší moc: 17
Atributy: SIL 23 (+7), OBR 8 (-1) / paže 16 (+3), ODO 23 (+7), INT 6 (-2), CHAR 3 (-4)
Pohyblivost: 30 *(bažina)*, 5 *(průchod zemí)*
Velikost: D
Útok: *(+7+5/+2+3/+1)* = **13/+3+1k6** *(paže)* 2x
Základní obrana: *(-1+5+2)* = **6** (tělo), *(+3+6+2)* = **11** *(paže)*
Obrana: *(-1+5+3)* = **7** (tělo), *(+3+6+3)* = **12** *(paže)*
Zvl. schopnost: průchod zemí, magmatická past
Dovednost: atletika (8), postřeh (9) - pouze skrze otřesy, vůle (10)
Slabina: zranění mrazem
Rezistence: nemá
Imunita: zranění ohněm
Zkušenost: 2500

Popis zvláštních schopností:

Průchod zemí. Dokáže prolínat zemí, nezůstávají po něm tunely. Zpod země nicméně nedokáže útočit, musí se nejprve vynořit.

Magmatická past. Magmatickou past musí Lávový mokřan 1 směnu připravovat, země v okruhu 5 sáhů je teplá. Poté dokáže magma vyvrhnout na povrch, kde utvoří škraloup o průměru dvou metrů a hloubce necelého půl metru. Kdo neuspěje v pasti Reflex (OBR) vs 11, je po následující 3 kola zraněn za 3k6 životů za kolo (na nohou). Pokud je tímto způsobem zraněn alespoň za třetinu celkového počtu životů, má vlivem popálených nohou Nevýhodu -5 k hodu na obranu, pohybové dovednosti a má poloviční pohyblivost.

OHNIVÝ DĚS (Krajiny za obzorem – SVV)

Vyvolávací emoce: strach z ohně
Životy: 29
Úroveň: 3
Vyšší moc: 11
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 3 (-4), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 50
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1k6+2)* = **8/+1k6** *(žhavá kopyta)*
Základní obrana: *(+3+5+1)* = **9** *(kamenná kůže)*
Obrana: *(+3+5+2)* = **10** *(kamenná kůže)*
Zvl. schopnost: zmnožení, popálení, oslepení, ohnivá kouzla, protažení skulinou
Dovednost: atletika (7), akrobacie (8), reflex (9), postřeh (10), vůle (7)
Slabina: zranění vodou a chladem
Rezistence: nemagické zbraně, blesky
Imunita: jed, oheň a ohnivá kouzla
Zkušenost: 200

Popis zvláštních schopností:

Zmnožení: Ohniví děsové dokáží přivolávat ze Stínového světa další členy svého stáda. Za každou bytost, která zemře se strachem z ohně, mají šanci 1-3 na k6, že se objeví další Ohnivý děs.

Popálení: Kopnutí nebo trknutí Ohnivého děsa způsobuje popálení za 1k6 životů.

Oslepení: Děsové toto kolo nemohou útočit ani se bránit, neboť se soustředí na pohled do očí cíle. Ten si hází proti pasti Reflex (OBR) vs počet děsů, v případě neúspěchu je zcela oslepen na 1k10 kol a potom se mu zrak postupně vrací – každou směnu se postih snižuje o 1. Tento pohled děsové mohou použít 1x za 3 kola a ten, kdo jej čeká, má k hodu Výhodu +5.

Ohnivá kouzla: Děsové dokáží společně seslat různá ohnivá kouzla. Počet kol v závorce udává, za kolik kol mohou seslat další kouzlo:

- 1-2x Blesk (1, PPZ str. 100)
- Oheň (1, PPZ str. 102)
- Ohnivá koule (2, PPZ str. 116)
- Ohnivá sprška (7, tři Ohnivé koule na různá místa najednou)
- Plamenné ruce (4, funguje na kopnutí všech děsů, PPZ str. 117)
- Ohnivá bouře (12, PPP str. 223)
- Ohnivá stěna (8, PPP str. 224)
- Řetězový blesk (5, PPP str. 231)
- Výheň (2, PPP str. 236)

Protažení skulinou: Děsové díky tělu z lávy dokáží "protéct" skulinou o šířce nejméně 1 cm. Takové protečení jim trvá 3 kola.

SALAMANDR VODNÍ (Krajiny za obzorem – SVV)

Vyvolávací emoce: melancholie
Životy: 40
Úroveň: 5
Vyšší moc: 14
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 30 *(ve vodě)*, 10 *(na suchu)*
Velikost: B
Útok: *(+2+4/+1+2/+1)* = **8/+2** + jed *(zuby)*
Základní obrana: *(+3+4+1)* = **8** *(šupiny)*
Obrana: *(+3+4+2)* = **9** *(šupiny)*
Zvl. schopnost: jed, plivnutí
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (8), postřeh (5), vůle (6)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemá
Zkušenost: 400

Popis zvláštních schopností:

Jed. Při kousnutí představuje past Výdrž (ODO) vs 9, past klesá každé kolo o 1 (a hází se každé kolo). Pokud postava uspěje, účinek jedu končí, jinak je zraněna za 1k6 životů za kolo. Při zásahu očí se past stejná, postava je oslepena, dokud past nepřehodí. Salamandr má na den 5 dávek jedu.

Plivnutí. Salamandr míří na protivníkovy oči, postava si hází proti pasti Reflex (OBR) vs 11. V případě neúspěchu je zasažena.

SALAMANDR KRYSTALICKÝ (Krajiny za obzorem – SVV)

Vyvolávací emoce: bezmoc
Životy: 47
Úroveň: 6
Vyšší moc: 17
Atributy: SIL 14 (+2), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost: 35
Velikost: B
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: *(+3+7+1)* = **11** *(kámen)*
Obrana: *(+3+7+3)* = **13** *(kámen)*
Zvl. schopnost: výheň
Dovednost: atletika (6), akrobacie (6), reflex (8), postřeh (5), vůle (6)
Slabina: zranění mrazem
Rezistence: zranění ohněm
Imunita: nemá
Zkušenost: 700

Popis zvláštních schopností:

Výheň. Kdokoliv, kdo se ocitne blíže, než 3 sáhy od salamandra, je zraněn za 1k6 životů za kolo. Případný dotek je za 2k6 životů za kolo. Zbraně pro boj tváří v tvář mají při neúspěšném zásahu riziko 1-2 na k6, že se nataví a ztupí (snížení Zranění o 1, nelze-li, potom se sníží Útočnost).

SIRNÉ MRAČNO (Krajiny za obzorem – SVV)

Vyvolávací emoce: nenávist + strach
Životy: 53
Úroveň: 8
Vyšší moc: 16
Atributy: SIL -, OBR 10 (0), ODO 12 (+1), INT 12 (+1), CHAR 16 (+3)
Pohyblivost: 5
Velikost: E
Útok: pouze zvl.
Základní obrana: viz níže
Obrana: viz níže
Zvl. schopnost: iluze, otrava, vysátí života, pasivní nekromancie, zásah reflexem, vidění ve tmě
Dovednost: reflex (7), vůle (8), sesílání kouzel (9)
Slabina: nemá
Rezistence: nemá
Imunita: nemagické zbraně, jed, ovlivnění mysli
Zkušenost: 2000

Popis zvláštních schopností:

Iluze. Sirné mračno je schopno stvořit iluze jak vizuální, tak hmatové. Postava si hází proti pasti Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) mračna, proti hmatové iluzi *(např. klopýtnutí, spoutání)* má Výhodu +5. V případě neúspěchu iluzi podlehne, u hmatové iluze tělo postavy reaguje podle iluze *(tj. např. u spoutání není schopna se hýbat)*. O osvobození z hmatové iluze se postava může pokoušet každé kolo hodem Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) mračna, tentokrát má však postava k hodu Nevýhodu -5.

Otrava. Vzduch nasycený mračnem představuje past Výdrž (ODO) vs 7, zranění je 1 život za kolo v případě neúspěchu – házet lze opakovaně, např. 1x za 3 kola.

Vysátí života. Představuje past Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) mračna, v případě neúspěchu postava ztrácí 1 život za kolo a mračno získá 1 bod magenergie. Házet lze opakovaně, např. 1x za 3 kola.

Pasivní nekromancie. Za magenergii, získanou vysátím života, dokáže mračno oživit zombie v oblasti, kterou pokrývá. Hází si na Sesílání kouzel (INT) vs 13, každá zombie stojí 8 bodů magenergie. Na tuto schopnost se nemusí soustředit a může oživit za jedno kolo tolik nemrtvých, kolik jí mana a počet mrtvol dovolí.

Zásah reflexem. Mračno má zvláštní pojetí hmoty a rozložení životní síly, proto se s ním bojuje jinak. Mračno se snaží stáhnout z nejbližšího okolí všeho, co jej může zranit – oheň, magické a svěcené předměty a podobně. Útok proto probíhá rychlým pohybem, tj. hodem Reflex (OBR) postavy vs Reflex (OBR) mračna, v případě úspěchu je mračno zraněno za 1k6 životů.

Vidění ve tmě. Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

OBSAH

POVOLÁNÍ CIZÍCH POSTAV 2

PSIONIK.....2
SUBOTAMSKÝ MNICH.....4

NEKROMACIE 6

NEKROMANTI 6
ANIMATICI 6
SPIRITISTÉ.....6
ZLODĚJI EMOCÍ 6
VLÁDCI MYSLI.....7
UPÍŘI.....7
VAMPÝR.....8
NIŽŠÍ UPÍR.....8
VYŠŠÍ UPÍR 8
NEMRTVÍ 8

MYŠLENKOVÉ BYTOSTI 12

PŘIVOLÁNÍ DO PŘÍRODNÍ ÚROVNĚ 11
NÁHODNÉ.....12
CÍLENÉ.....12
BOJ S MYŠLENKOVOU BYTOSTÍ 12
OBVYKLÝ.....12
EMOCE 12

STÍNOVÝ SVĚT.....14

ORGANIZACE A CIZÍ POSTAVY 17

ORGANIZACE 17
CIZÍ POSTAVY 20
ČAS TEMNA.....20
PŮVODNÍ MODUL DÁLAVY.....21
FALEŠNÁ APOKALYPSA 21
NEMRTVÍ A SVĚTLONOŠI.....22
OBLOHA Z LISTÍ A DRAHOKAMŮ.....23
PÍSKY PROROCTVÍ.....24
VZESTUP TEMNÝCH BOHŮ 25
Z HLUBIN ZELENÉ A MODRÉ.....25
ZA ZÁVOJEM STÍNŮ 25
ZLATÁ PAVUČINA.....25
KRAJINY ZA OBZOREM I. - STÍNY JIHU 26
KRAJINY ZA OBZOREM II. - SARINDARSKÉ VÝSOSTNÉ VODY.....27

BESTIÁŘ MYŠLENKOVÝCH BYTOSTÍ..30

ČAS TEMNA.....31
DĚTI ŽIVLŮ (Čas temna).....31
Z HLUBIN ZELENÉ A MODRÉ 40
OBLOHA Z LISTÍ A DRAHOKAMŮ.....49
PÍSKY PROROCTVÍ.....57
NEMRTVÍ A SVĚTLONOŠI.....65
ZLATÁ PAVUČINA 82
VZESTUP TEMNÝCH BOHŮ 90
FALEŠNÁ APOKALYPSA.....101
KRAJINY ZA OBZOREM – STÍNY JIHU.....107
KRAJINY ZA OBZOREM II – SARINDARSKÉ VÝSOSTNÉ VODY 110