

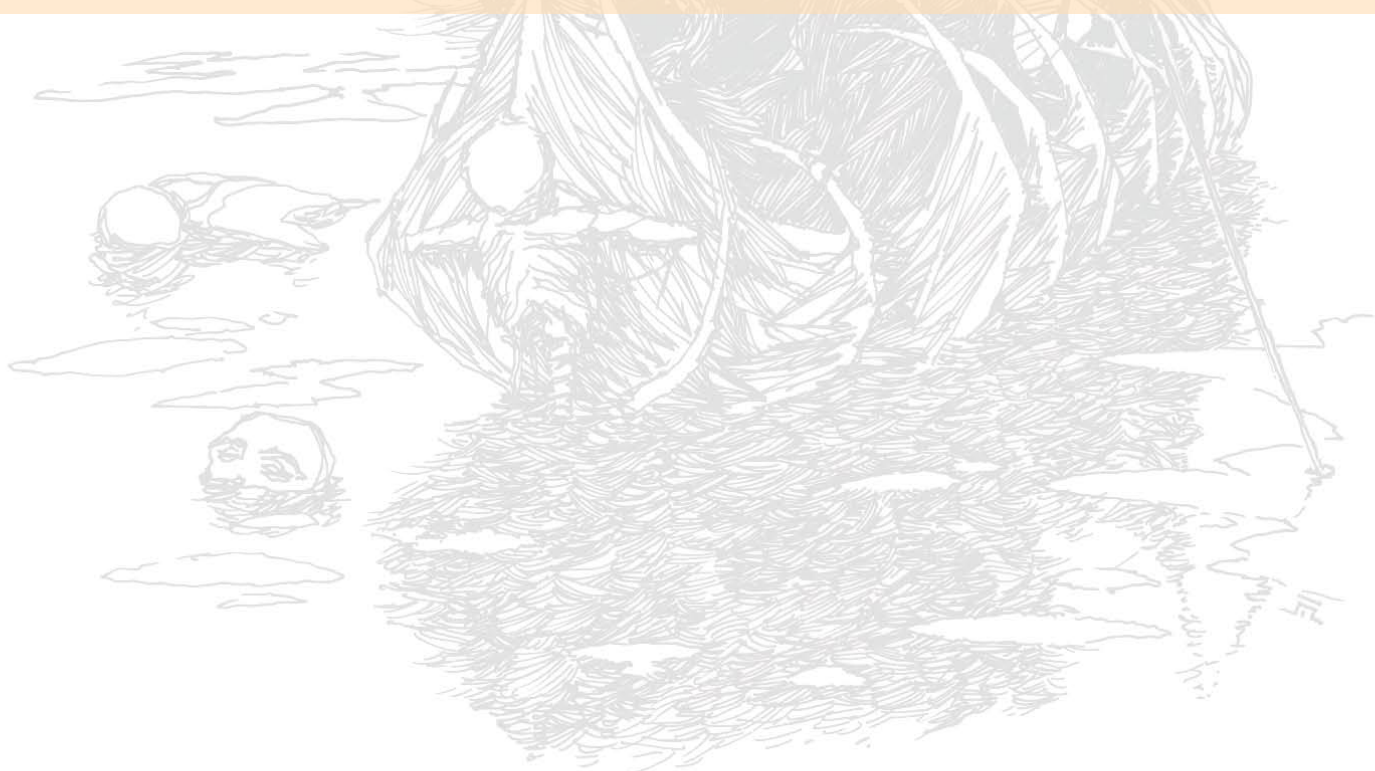


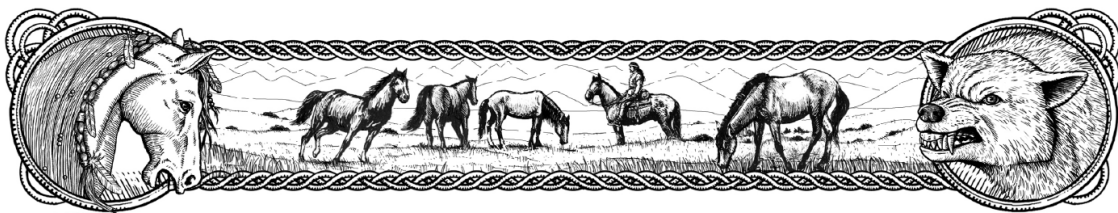
# Asterion

**ČAS TEMNA**

**Aplikace pravidel Dračí doupě II**

**verze 1.0a**

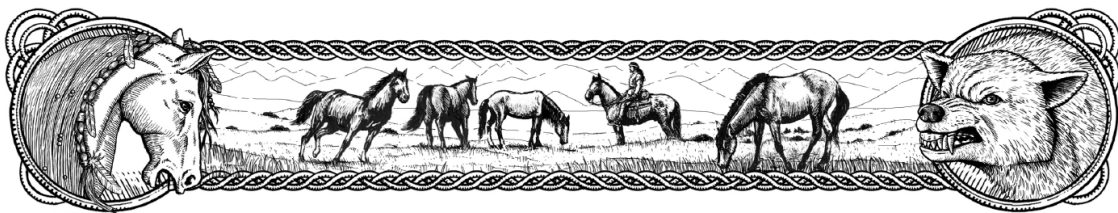




---

ASTERION – Čas temna  
SAZBA RADEK RICHTR  
[HTTP://ASTERIONRPG.CZ/](http://asterionrpg.cz/)  
AUTOŘI: Radek Richt, David Rozsival, Michal Vraštil, Aplikace ČT DrD+  
*Praha 2015*





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

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

Tyto a ostatní aplikace na DrDII, DrD+ a DrD1.6 jsou (spolu s noha dalšími materiály ke světu Asterion) dostupné na <http://asterionrpg.cz/index.php/aplikace-pravidel.html>





# Obsah

I	Tvorba postavy	
<b>1</b>	<b>Rasy</b> .....	<b>13</b>
<b>1.1</b>	<b>Lidé</b>	<b>13</b>
1.1.1	Děti pralesa (rychlá volba: Divoši) .....	13
<b>1.2</b>	<b>Elfové</b>	<b>13</b>
<b>1.3</b>	<b>Trpaslíci</b>	<b>13</b>
<b>1.4</b>	<b>Hobiti</b>	<b>13</b>
<b>1.5</b>	<b>Krollové</b>	<b>13</b>
<b>1.6</b>	<b>Hevreni</b>	<b>13</b>
1.6.1	Koňská krev .....	13
1.6.2	Jeden z mnoha .....	13
1.6.3	Síla přírody .....	14
1.6.4	Sortiléžio .....	14
1.6.5	Na křídlech bouře .....	14
<b>1.7</b>	<b>Skřítci</b>	<b>14</b>
1.7.1	Mrštnost .....	14
1.7.2	Řeč přírody (rychlá volba: Lesní skřítci) .....	14
1.7.3	Tajemství kamene (rychlá volba: Horší skřítci) .....	14
1.7.4	Čajový obřad .....	15
1.7.5	Přítel salů .....	15
<b>1.8</b>	<b>Orkové</b>	<b>15</b>
1.8.1	Šikovné ruce .....	15
1.8.2	Výřečný obchodník (rychlá volba: Uprchlíci) .....	15
1.8.3	Orčí vynálezy .....	15
1.8.4	Zlepšovák .....	15
1.8.5	Skála nad hlavou (rychlá volba: Orkové Podzemní říše) .....	16
<b>1.9</b>	<b>Hrdinové a skřeti</b>	<b>16</b>
<b>1.10</b>	<b>Peníze a ceny</b>	<b>16</b>
<b>2</b>	<b>Výcvik</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>Bardská akademie v Albireu</b>	<b>17</b>
<b>2.2</b>	<b>Pelsův dům</b>	<b>17</b>
<b>2.3</b>	<b>Univerzita magie v Albireu</b>	<b>17</b>
<b>2.4</b>	<b>Athor – klášter Alcaril</b>	<b>17</b>
<b>2.5</b>	<b>Gver Graen</b>	<b>17</b>
2.5.1	Sek rubem meče .....	18
2.5.2	ZS Švih na obličej .....	18

2.6	Miram (Akademie)	18
2.7	Naos (Kouzelnická zahrada)	18
2.8	Nový Amir (Citadela)	18
2.9	Železné doly	18

## II

## Postupy při hře

3	Návykové látky a závislost .....	21
4	Nemoci .....	23
5	Látky a předměty .....	25
5.1	<b>Kovy</b>	<b>25</b>
5.1.1	Lintir .....	25
5.1.2	Garen .....	25
5.1.3	Athorské stříbro .....	25
5.2	<b>Rostliny</b>	<b>25</b>
5.2.1	Byliny proti myšlenkovým bytostem .....	28
5.3	<b>Předměty</b>	<b>30</b>
5.3.1	Běžné předměty .....	30
5.3.2	Unikátní předměty .....	30
5.4	<b>Zvláštní místa</b>	<b>37</b>
5.4.1	Univerzita magie v Albireu .....	37
5.4.2	Velký smaragdový vodotrysk .....	37
5.4.3	Zelené bažiny .....	38
5.4.4	Údolí snů .....	38
5.4.5	Nový Amir .....	38
5.4.6	Miramský kruh .....	38
5.4.7	Mračná .....	39

## III

## Povolání

6	Základní povolání .....	43
6.1	<b>Bojovník</b>	<b>43</b>
6.2	<b>Lovec</b>	<b>43</b>
6.3	<b>Kejklíř</b>	<b>43</b>
6.4	<b>Mastičkář</b>	<b>43</b>
6.5	<b>Zařikávač</b>	<b>43</b>
6.5.1	Pomocníci magiků .....	44
6.5.2	Kočka .....	44
6.5.3	Havran .....	44
6.5.4	Had .....	44

<b>7</b>	<b>Pokročilá povolání</b> .....	<b>45</b>
7.1	Válečník	45
7.2	Hraničář	45
7.3	Šaman	45
7.3.1	Snový svět .....	45
7.4	Druid	45
7.5	Lupič	45
7.6	Zvěd	45
7.7	Vědmák	45
7.8	Alchymista	46
7.9	Čaroděj	46
7.10	Mág	47
<b>8</b>	<b>Mistrovská povolání</b> .....	<b>49</b>
8.1	Černokněžník	49
8.2	Divotvůrce	49
8.3	Inkvizitor	49
8.4	Mstitel	49
8.5	Ničitel	49
8.5.1	Dračí jezdec .....	49
8.5.2	Drakočlověk .....	49
8.5.3	Podoba monstra .....	50
8.6	Paladin	50
8.7	Stín	50
8.8	Vůdce	50
8.9	Živlomág	50
8.10	Žrec	50
<b>IV</b>	<b>Bestiář</b>	
<b>9</b>	<b>Obecná pravidla</b> .....	<b>55</b>
9.1	Inteligentní rasy	55
9.1.1	Hyassa .....	55
9.1.2	Sseta .....	55
9.1.3	Kadaři .....	55
9.2	Zvěř	56
9.2.1	Červ z Mlčící pláně .....	56
9.2.2	Ginuri – obří roháč .....	56
9.2.3	Enwengo .....	56

9.2.4	Fungon	57
9.2.5	Gorhas	57
9.2.6	Jabiru	57
9.2.7	Krakatice	58
9.2.8	Leopard	58
9.2.9	Mamba zelená	58
9.2.10	Márhaty	59
9.2.11	Medvěd krátkosrstý	59
9.2.12	Medvěd tarský	59
9.2.13	Papoušci kene	59
9.2.14	Potkan obří	60

## **10 Klíč bytostí astrálních** ..... 61

### **10.1 Schopnosti myšlenkových bytostí** ..... 61

10.1.1	Vyvolávání myšlenkových bytostí	62
--------	---------------------------------	----

### **10.2 Netvoři** ..... 63

10.2.1	Bazilišek	63
10.2.2	Gorgona	63
10.2.3	Gryf	63
10.2.4	Harpyje	63
10.2.5	Huama	64
10.2.6	Hydra	64
10.2.7	Devítihlavá hydra	64
10.2.8	Jednorožec	64
10.2.9	Kentaur	65
10.2.10	Kyklop	65
10.2.11	Minotaurus	65
10.2.12	Medúza	65
10.2.13	Mnohohlavý obr	66
10.2.14	Pegas	66
10.2.15	Sfinga	66
10.2.16	Striga	66
10.2.17	Trigon	66
10.2.18	Troll	67
10.2.19	Vyverna	67

### **10.3 Běsi** ..... 67

10.3.1	Bleskavec	67
10.3.2	Dcera vody	67
10.3.3	Syn ohně	67
10.3.4	Syn vzduchu	68
10.3.5	Syn země	68
10.3.6	Epyra	68
10.3.7	Fénix	68
10.3.8	Kostěj	69
10.3.9	Kraken	69



10.3.10 Mokřan .....	69
10.3.11 Nepojmenovaný .....	69
10.3.12 Pekelný pes .....	69
10.3.13 Kerberos .....	70
10.3.14 Silinga .....	70
10.3.15 Zlobr .....	70
<b>10.4 Nemrtví</b>	<b>70</b>
10.4.1 Přízrak .....	70
10.4.2 Fext .....	70
10.4.3 Smrtka .....	71
10.4.4 Sh'xinga .....	71
10.4.5 Spektra .....	71
10.4.6 Sfin .....	72
<b>10.5 Draci</b>	<b>72</b>

V

## Cizí postavy

<b>11 Cizí postavy .....</b>	<b>75</b>
------------------------------	-----------





# Tvorba postavy

<b>1</b>	<b>Rasy .....</b>	<b>13</b>
1.1	Lidé	
1.2	Elfové	
1.3	Trpaslíci	
1.4	Hobiti	
1.5	Krollové	
1.6	Hevreni	
1.7	Skřítci	
1.8	Orkové	
1.9	Hrdinové a skřeti	
1.10	Peníze a ceny	
<b>2</b>	<b>Výcvik .....</b>	<b>17</b>
2.1	Bardská akademie v Albireu	
2.2	Pelsův dům	
2.3	Univerzita magie v Albireu	
2.4	Athor – klášter Alcaril	
2.5	Gver Graen	
2.6	Miram (Akademie)	
2.7	Naos (Kouzelnická zahrada)	
2.8	Nový Amir (Citadela)	
2.9	Železné doly	



# 1. Rasy

Na Asterionu žijí všechny rasy popsané v pravidlech - lidé, elfové, trpaslíci, hobiti a krollové. Některé kultury se však na Asterionu nevyskytují - zejména hobití Horda. Kromě základních ras mohou hráči použít při tvorbě postavy i následující: hevreňi, skřítci a orkové (jejich popis najdete v hlavním textu).

## Lidé

K lidským kulturám uvedeným v pravidlech přidáváme na Asterionu další, s rychlou volbou zvláštní schopnosti. Další kultury (Obyvatelé Držav, Korullští otroci) naleznete u aplikací příslušných modulů. V Času Temna přidáváme kulturu Divoši, reprezentovanou především obyvateli Džungle padlých stromů.

### Děti pralesa (rychlá volba: Divoši)

*Džungle je jejich domov, nikdo ji nezná líp*

Postava je má *nadání* na pohyb a hledání úkrytu a jídla v džungli. (bez aktivace, Duše)

## Elfové

Kultury Elfové Domů a Lid noci se na Asterionu nepoužijí. Jejich zvláštní schopnosti však zůstávají v platnosti, pouze již nejsou rychlou volbou. Na Asterionu však existují kultury Pouštních elfů a Horských elfů. Tyto kultury budou popsány v aplikacích k modulům Sedmý živel, respektive písky proroctví. Samostatnou rasu pak tvoří Vznešení elfové, kteří budou popsáni v modulu Krajiny za Obzorem II.

## Trpaslíci

Kultury a schopnosti trpaslíků je možné beze změny převzít z pravidel pro Dračí doupě II. Samostatnou kulturou jsou Staří trpaslíci. Tato

kultura bude popsána v modulu Krajiny za Obzorem II.

## Hobiti

Kultura Horda se na Asterionu nepoužije. Zvláštní schopnost Takový prcek! však zůstává v platnosti.

## Krollové

Krollí kultury a zvláštní schopnosti lze bez problémů převzít pro Asterion. V modulu Krajiny za Obzorem navíc naleznete popis tří kultur blízkých příbuzných krollů – korullů.

## Hevreňi

### Koňská krev

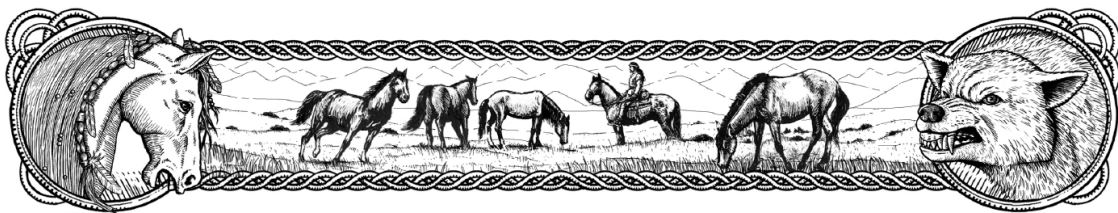
*Kůň je víc než zvíře. Je to životní druh, přítel.*

Postava má *nadání* pro krocení, ochotování, výcvik a získávání si důvěry koní a pro jízdu a boj na koni. (bez aktivace, Vliv)

### Jeden z mnoha

*Kmen je můj život.*

Když postava podstupuje zkoušku nebo střet, aby prosadila zájmy svého kmene, a její život je při této zkoušce či střetu v ohrožení, dává jí každá jizva 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Vliv)



## Síla přírody

*Celý život pod otevřeným nebem a v souladu s přírodou hevrena naučí vnímání ne nepodobném vidění salu skřítků.*

Hráč může stanovit, jaké bude tento den počasí, pokud je to v dané oblasti a roční době možné. (aktivace: 1 Vliv, obsahová pravomoc)

## Sortiléžio

*Magie nebo pověry? Pro hevreny posvátná síla nápomocná v časech nouze.*

Hráč může stanovit, že jeho postava má u sebe posvátný amulet, z něhož lze čerpat jeden zdroj na vyčerpání při duševní činnosti. Zdroj se automaticky obnoví při nejbližším slunovratu nebo rovnodennosti. Ztratí-li postava svůj amulet, budou veškeré její činnosti nepřesné, dokud jej nezíská zpět nebo dokud mu hevrenský šaman nevyrobí nový. (bez aktivace, Duše)

## Na křídlech bouře

*Oblha se zatáhla, zčernala a s hřměním v patách se přiritili d'ábelští jezdcí... (vyslech-nuto v hospodě v Albireu)*

Je-li slyšet dunění hromu, dává každá tělesná jizva postavě jeden bod zdrojů navíc. (bez aktivace, Tělo)

## Skřítci

Na Asterionu známe dvě skřítčí kultury: Hor-ské a Lesní skřítky. Šedí skřítci nejsou sami o sobě kulturou – jde o velmi mocné jedince z obou kultur.

## Mrštnost

*Nezabijete, co nestrefíte...*

Když postava bojuje zblízka se soupeřem větším, než je sama, může jednou za kolo použít zdarma manévr obrana. (bez aktivace, Tělo)

## Řeč přírody (rychlá volba: Lesní skřítci)

*Co říkáš květinová vílo? Brod podemlela voda?*

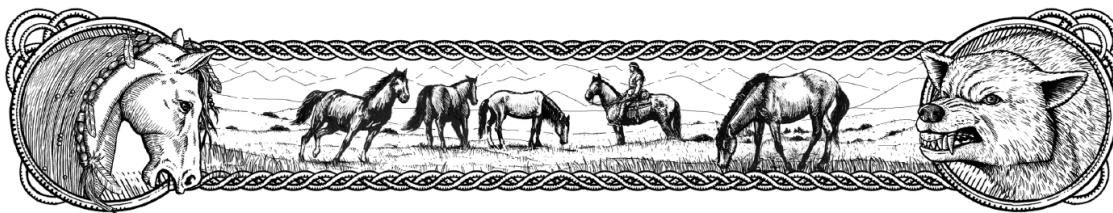
Postava má *nadání* pro hledání cesty, potravy a přístřeší v divočině, v rozpoznávání a pěstování rostlin a pro skrývání se v divočině. (bez aktivace, Duše)

## Tajemství kamene (rychlá volba: Horští skřítci)

*Krásné jsou stromy a květiny, nádherné hvězd na setmělé obloze. Mému srdci nejbližší jsou však květy země, úžasné dary hlubin, které smíme obdivovat a vynášet na odív slunečním paprskům.*

Postava má *nadání* pro hledání, rozpoznávání a opracovávání drahých kamenů a také pro orientaci v podzemí a uzlech Podzemní říše. (bez aktivace, Duše)





## Čajový obřad

*To být čaj nejlepší z nejlepších!*<sup>1</sup>

Postava dokáže připravit i z nouzových surovin vynikající nálev. Využije-li postava tuto schopnost, odpočinek celé družiny se považuje za kvalitní, i když by jinak nutně musel být hodnocen jako nekvalitní. (aktivace: 1 Duše)

## Přítel salů

*Bratříčku sale, sestřičko vílo, copak jste tak smutní?*

Postava je zběhlá v ovlivňování základních pocitů zvířat. Zvířata se na ni zdráhají útočit. Postava s touto schopností ale nesmí svévolně zabít zvíře ani pozřít zvířecí maso. Učiní-li tak, schopnost přestane do nejbližšího slunovratu či rovnodennosti účinkovat. (bez aktivace, Vliv)

## Orkové

Zásadní dvě kultury orků, které na Asterionu známe, tvoří ti, kteří uprchli z Podzemní říše na povrch a ti, kteří se pod nekonečnou oblohu neodvážili.

## Šikovné ruce

*Když zmitají orčí prsty, oči prostě nestíhají*

Postava má nadání pro tvorbu, rozpoznávání a používání mechanismů. (bez aktivace, Duše)

## Výřečný obchodník (rychlá volba: Uprchlíci)

*Víte jak doma poznáte, že jste koupili orčí vynález? Budete vědětk ČEMU slouží, ale nebudete tušit JAK.*

Postava má nadání pro smlouvání s lidmi a dosahování nejlepší ceny při obchodování. (bez aktivace, Vliv)

## Orčí vynálezy

*...tadyhle kolečko, dívá se pán, ano, a teď, stačí ho jen málo otočit, tak, a vidíte, skvělý držák na bylinky! Ne obyčejny ale, stačí přidat tyčinku, á tady zrovinkajednumám, šťouchnout se, přidržet tady á vida, pán vidí, teď to byt bezva kraječ na bylinky...<sup>2</sup>*

Hráč může stanovit, že určitý mechanismus je orčího původu, a popsat princip jeho činnosti. Zároveň také ví, jak jej vyřadit z činnosti. (aktivace: 1 Duše)

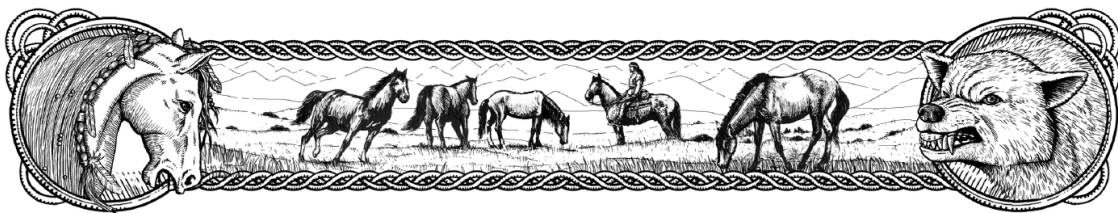
## Zlepšovák

*Ááá vidět? pán? A když přidat tady pružinka, sem další tyčka to teď být váha na bylinky!*

Postava dokáže upravit mechanické střelné zbraně, jako jsou kuše, balisty nebo škorpiony tak, že kromě manévru mocně mohou zdarma využívat i manévr Istivě, avšak pouze pokud je používá právě postava, která úpravu provedla. Úpravu lze vykonat pouze mimo boj. (aktivace: 2 duše)

<sup>1</sup> viz. Zpívající meč - Čajový drak a kočičí démon, kniha věnující se podstatně kapitole v osudu říše skřítků, Dračího císaře Wu Šenga, Eldebranského kata Kočky a dalších

<sup>2</sup> O orcích podrobněji například v modulu Zlatá pavučina



## Skála nad hlavou (rychlá volba: Orkové Podzemní říše)

*Podzemí je místo, kde nebe nad vámi je jen další z nekonečného počtu pater...*

Postava má nadání pro orientaci v podzemí a v uzlech podzemní říše. bez aktivace, Duše

## Peníze a ceny

Necháme na úvaze Průvodce hry, zda se hodlá řídit ceníkem z pravidel nebo tím, který je uveden v modulu ZP. Přikláníme se ovšem spíše k druhé variantě, neboť zmíněný ceník je nejen obsáhlejší, ale i přizpůsobený realitě Asterinu, včetně specifických položek. Tak či onak, 1 groš z pravidel odpovídá na Asterionu přibližně 1 zlaté minci (1 zl), tedy například suroviny na výrobu léčivého lektvaru s 5 zdroji stojí 5 zlatých.

## Hrdinové a skřeti

Vzhledem k tomu, skřeti vznikají přeměnou z jiných ras, postupujte při jejich vytváření následovně. Vyberte si vhodnou bytost z Bestiáře DD z kategorie lidí. Doporučovaní jsou například Černokněžník pro skřetí mágy či Rytíř (a příslušné varianty) pro skřetí bojovníky a velitele. Charakteristika skřetů bývá zpravidla vyšší, výjimečně můžete přesáhnout i uváděný horní rozsah (maximálně na 5). Hodnotu Sudby zvyšte o 3 a všechny Hranice o 1. Podobným způsobem postupujte v případě, že potřebujete vytvořit hrdinu nějakého boha.

Důrazně však připomínáme, že skřeti ani hrdinové nejsou vhodné jako běžné hráčské postavy a pro hráče by se mělo jednat o výsledek dlouhodobého snažení v rámci přechodu k pravidlům pro mistrovská povolání (HM), případně jako startovací a hotové postavy, chcete-li si například zahrát za skřety, světoznámé hrdiny, či nekromanty. V takovém případě při vytváření takové postavy máte o 3 zdroje na rozdělání víc, ale především máte značné zázemí (známý hrdina, sídlo, vysoký šlechtický titul), několik schopných pomocníků (skřetí důstojník má svůj oddíl, rytíř panoše ...) a často i silný vliv (přes 10 nahromaděných bodů Moci a Postavení zhruba 3). Více, než samotné hodnoty, je však podstatný příběh, minulost, pověst, která za vaší vytvořenou mistrovskou postavou leží. Inspirujte se v textu jak pravidel, tak známých postav v textech modulů.





## 2. Výcvik

Postava se může rozhodnout podstoupit výcvik v některé specializované instituci. Takto se může naučit věci, které by se jinde nenaučila. Někdy je ale dost dobrým důvodem i prestiž, kterou adept studiem na té které škole získá. To se týká např. Čarodějné akademie. Tyto školy jsou popsány podrobněji v jednotlivých modulech podle oblasti, kde se nacházejí.

Za výcvik se zpravidla musí platit (a nejde zrovna vždy o malé částky), ale učitel či škola mohou po dobrodruhovi požadovat vyrovnání i jinou cestou, např. splněním nějakého úkolu. Zde záleží na úvaze Průvodce, kolik si bude škola účtovat či o jakou protislužbu půjde.

Postava získá absolvováním výcviku jisté výhody či schopnosti, které ovšem nespádají pod žádné konkrétní povolání a nepočítají se ani do celkového počtu zvláštních schopností. V případě, že na škole lze získat více různých výhod, musí postava výcvik podstoupit opakovaně.

Rilonská univerzita může vyžadovat pro postup ve studiu po studentovi splnit konkrétní úkol, Pelsův dům ověřit výsledky výzkumu, v Gver Graenu pak může dojít na zkoušku boje v aréně. Průvodce má v zásadě dvě možnosti: buď výcvik rychle odbýt a „přeskočit“ dané časové období, a nebo se naopak inspirovat výše a využít výcvik k dalším zajímavým dobrodružstvím, jež postavy mohou zažít.

### Bardská akademie v Albireu

Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 1 pro jednu z následujících dovedností: herectví, svádění, mimika, zpěv, tanec, hra na hudební nástroj, malování či sochařství (výcvik je možné vykonat opakovaně a naučit získat tak slevu na více dovedností).

Kejklíř se zde automaticky (nad limit!) naučí ZS Komediant.

### Pelsův dům

Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 1 na jednu z následujících dovedností: alchymická teorie, příprava magických ingrediencí, rozpoznání elixírů či rozpoznání magických artefaktů.

Zaříkávač se zde automaticky (nad limit!) po 2 výcvicích naučí ZS Moc amuletu.

### Univerzita magie v Albireu

Studiem na univerzitě navazuje postava známosti s jejími členy a po absolvování závěrečné zkoušky může nosit bílý plášť s runou, který umožňuje i jiným povoláním než jen mág využívat skupinu dovedností Vliv v kouzelnictví a duchovenstvu (najdete u mága). Akce může ovšem být dle úvahy PH náročná.

Naopak postava s povoláním mága získá slevu na vyčerpání ve výši 1 na tuto skupinu dovedností.

Zaříkávač zde po 3 výcvicích obdrží automaticky ZS *Knihomol*.

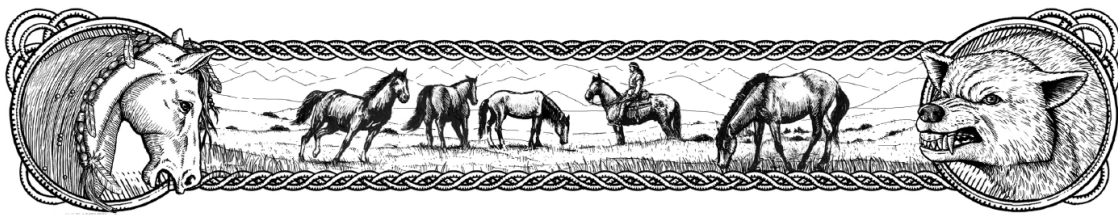
### Athor – klášter Alcaril

Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 1 na jednu z následujících dovedností: lučba, vzdělání, okultní a náboženské znalosti či orientace v divočině (pouze okolí Athoru).

Zaříkávač se zde automaticky (nad limit!) naučí ZS Věže a chrámy.

### Gver Graen

Bojovník se zde automaticky (nad limit!) naučí ZS Rodová zbraň (Meče). Při každém výcviku se pak může naučit i ZS Sek rubem meče nebo ZS Švih na obličej místo klasických bojovníckých/válečnických ZS.



## Sek rubem meče

*Poté, co bojovník soupeře normálně sekl, vede hned meč zpátky nezvyklou stranou, čímž protivníka zpravidla překvapí.*

Postava může v kole, kdy fintu provedla, použít zdarma manévru Istitivě namísto manévru přesně, který má zdarma díky sečné zbrani. Podmínkou ovšem je, aby soupeř tuto fintu neznal. (bez aktivace, Tělo)

## ZS Švih na obličej

*Bojovník dokáže zasáhnout soupeře tak, že ho trefí do části obličeje, která není nijak kryta.*

Postava může v kole, kdy fintu provedla, použít zdarma manévru mocně namísto manévru přesně, který má zdarma díky sečné zbrani. Podmínkou ovšem je, aby soupeř měl alespoň zčásti nechráněný obličej. (bez aktivace, Tělo)

## Miram (Akademie)

Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 1 na jednu z následujících dovedností: vzdělání, okultní a náboženské vědomosti či rozpoznání nadpřirozena.

Zařikávač se zde automaticky (nad limit!) naučí ZS Věže a chrámy.

## Naos (Kouzelnická zahrada)

Postava získá zběhllost v zemědělství, bylinkářství, šlechtění nových odrůd apod.

Mastičkář se zde automaticky po dvou výcvicích naučí (nad limit!) ZS Znalec bylin (postave je zběhlá ve sběru a rozpoznávání bylin a jejich účinků).

## Nový Amir (Citadela)

Postava má především díky časté konfrontaci s myšlenkovými bytostmi poměrně rozsáhlé praktické i teoretické znalosti o jejich chování a slabinách. V případě běžných MB (například pro bytosti z Klíše bytostí astrálních pro ČT, dle úvahy Vypravěče) může postava použít vyhrazenou dovednost Vědmácká zběhllost (znalost zvláštností nemrtvých a běsů) a slevu 1 při vyčerpání v boji s těmito (jen těmito konkrétními) MB.

Zařikávač se zde po 3 výcvicích automaticky (nad limit!) naučí ZS Povolávač.

## Železné doly

Postava si po výcviku zde může k magickému povolání přiřadit dovednost "Bojovnické znalosti: znalost výzbroje". Nikdy ale nemůže mít ale vyšší bonus než je počet výcviků, které zde absolvovala.

Výcvik je zdarma, ale po náročné práci - zdejší formě výcviku - je postava naprosto vyčerpaná. Má nulové zdroje a tělesnou jizvu velikosti 1: Vyčerpání. Pokud Čaroděj nemá ZS Dračí dech, musí to být ZS, kterou se zde naučí. Pokud ji má, automaticky se (nad limit) naučí po 3 výcvicích ZS Věčný Žár.



# Postupy při hře

<b>3</b>	<b>Návykové látky a závislost</b> .....	<b>21</b>
<b>4</b>	<b>Nemoci</b> .....	<b>23</b>
<b>5</b>	<b>Látky a předměty</b> .....	<b>25</b>
5.1	Kovy	
5.2	Rostliny	
5.3	Předměty	
5.4	Zvláštní místa	



### 3. Návykové látky a závislost

Mnoho z látek na Asterionu je návykových. Postavy se s nimi mohou snadno setkat, protože některé z nich mohou být krátkodobě prospěšné. Závislost lze řešit různě složitými způsoby podle toho, jaký význam přikládá Průvodce k její léčbě. Pokud nechce závislost příliš řešit, lze vše vyhodnotit jedním hodem na výzvu. V případě, že chcete řešit závislost podrobněji, můžete použít následující pravidla:

Závislost je duševní jed se silou a účinkem odvislé od druhu požití látky. Podstupovat výzvu ovšem musí postava každý den, dokud závislost nezmizí. V případě neúspěchu také postava začne látku vyžadovat – u slabého účinku půjde spíše o chuť, u silného účinku bude mít postava pocit, že bez drogy není schopna fungovat. Jestliže si postava látku vezme, veškeré negativní účinky ihned zmizí, ale při příští výzvě bude síla jedu o 1 vyšší (ale minimálně o 1 vyšší, než je základní síla látky). Každý den, kdy si postava drogu nevezme, klesne síla o 1. Ve chvíli kdy klesne síla na 0, závislost zmizí.

Pokud silný účinek způsobuje jizvu, pak nebude postavě přibývat jizva každý den, kdy neuspěje ve výzvě, ale pouze pokud původní jizvu nějakým způsobem již vyléčila. V případě, že síla jedu vzroste na dvojnásobek základní síly, přibude postavě v případě neúspěchu další jizva dle silného účinku. Pokud by síla jedu vzrostla na trojnásobek (či výš), budou postavě přibývat obdobně další jizvy.

**PŘÍKLAD:** Šaman Vyjící Kojot (Duše 4) používá při rozmluvě s mrtvými odvar z umrlčího květu (síla 2, tělesná jizva o úrovni 1/slabost, mžitky před očima). Zpravidla nemívá žádné problémy a závislost po požití odvaru sama za dva dny zmizí bez žádných účinků. Jednou ovšem vypil odvar znovu již druhý den a síla se tak zvýšila na 3. Vyjící Kojot neuspěje ve výzvě a začne před očima vidět duše zemřelých. Navíc začne mít pocit, že by mu další odvar mohl pomoci zbavit se nepříjemných vidin a tak si ještě ten

*samý den vezme další dávku. Síla se zvýší na 4, ale mžitky před očima zmizí. Další den opět neuspěje ve výzvě a vidiny se opět dostaví. Se zkušeností z minulého dne si uvaří další dávku a negativních účinků se zbaví. Tím vzroste síla na 5 a i v případě úspěchu začne mít vidiny. Při další výzvě neuspěje a získá tak tělesnou jizvu o úrovni 1. Další den sice poklesne síla na 4, ale Vyjící Kojot si opět uvaří odvar a po neúspěchu ve výzvě získá druhou tělesnou jizvu. Kdyby další den znovu neuspěl a dostavil se silný účinek, již by další jizvu nedostal, protože pro sílu 5 je jizva úrovně 2 maximum. Pokud by se ovšem po opakovaném užití drogy zvýšila síla na 6, tedy trojnásobek základní síly, mohl by získat i jizvu třetí úrovně.*



## 4. Nemoci

Nemoci lze řešit různými způsoby. V případě běžných nemocí jako je úpal či úžeh lze použít pravidla pro výzvu, případně pro nástrahy, chce-li Průvodce zvýraznit nebezpečnost nemoci. U dlouhodobějších a dějově významnějších nemocí se může jednat o opakovaně působící nástrahu, popřípadě lze použít obdobná pravidla jako pro závislost popsanou výše. V takovém případě se bude síla nemoci měnit v závislosti na tom, jestli se postava léčí v klidu na lůžku nebo naopak tráví celý den nějakou aktivitou.

Jaký konkrétní způsob pro nemoci použít necháváme na úvaze Průvodce. Pokud se má jednat pouze o překážku v cestě, doporučujeme použít jednorázový hod. V případě, že námětem dobrodružství bude hledání léku, pak je lepší volit opakovaně působící nástrahu či rovnou prohlásit, že vyléčit nemoc bez správného léku je nemožné. I v takovém případě by mělo být možné léčit alespoň symptomy nemoci, jako je únava či nevolnost.

**PŘÍKLAD:** *Magarská horečka – opakovaně působící tělesný jed (síla 4, tělesná jizva úrovně 1, blouznění, pouze nekvalitní odpočinek / únava, slabost). Zvláštním druhem nemoci je lykantropie. K nákaze může dojít dvěma způsoby: jestliže se postava bodne o trn vlčího spáru (viz popis Pláně vlků v hlavním textu modulu Čas temna) nebo když lykantrop způsobí pokousáním tělesnou jizvu. Průběh nemoci lze opět řešit výzvou, nástrahou či pravidly pro závislost. Příklad: Lykantropie, první stádium (nejbližší úplňková noc, tělesný jed, síla 4, změna ve vlka / noční můry, nekvalitní odpočinek). Lykantropie, druhé stádium (nejbližší noc, tělesný jed, síla 6, trvalá změna ve vlka / noční můry, nekvalitní odpočinek).*





## 5. Látky a předměty

### Kovy

Na Asterionu se nevyskytuje platina. Místo ní tu ale lze narazit na jiné kovy, které mají různé podivuhodné vlastnosti.

#### Lintir

Zbraně z lintiru dávají postavě možnost použití zdarma manévr mocně. Lintir nelze získávat a zpracovávat bez zvláštní schopnosti *Dračí dech*.

#### Garen

Vytváří-li alchymista magický předmět z garenu, za každou výhodu, kterou poskytuje, stačí zaplatit o tři dávky surovin méně. Více o tvorbě magických předmětů se dočtete v pravidlech DrD II: Hry mocných.

#### Athorské stříbro

Udělí-li postava jizvu kroužkové zbroji z athorského stříbra, získá tak o 1 zdroj více. V dalších ohledech (např. *Zranitelnost* nestvůr) se tento kov považuje za normální stříbro.

### Rostliny

Zde uvedené byliny se dají s patřičnou dovedností zpracovat na nejrůznější nemagické masti a medicíny. U každé rostliny je pak uvedeno, která dovednost se použije k jejímu správnému zpracování a také kolik surovin bude stát jedna dávka. Jedna dávka stačí na výrobu léčivého lektvaru či obrazce se dvěma zdroji. Některé látky mohou být návykové. V takovém případě použijte pravidla pro závislost.

#### Amala

**Sklizeň:** dešten až zelenec

**Použitelná část:** listy, bobule

**Výskyt:** kmeny a koruny stromů, všechny lesy v dálavách

**Dovednost:** lektvary ajedy

**Výroba:** 1 surovina Mast z amaly slouží k léčení popálenin a omrzlin.

#### Bludí (Altacier)

**Sklizeň:** ovocen až větrnec

**Použitelná část:** květy

**Výskyt:** nižší polohy, vlhčí místa, oblast jezer v Dálavách

**Dovednost:** lektvary ajedy

**Výroba:** 1 surovina Pokud postava vypije čaj z bludí před spaním, pak si při nedostatečném odpočinku doplní o 1 zdroj více. Bludí je ale mírně návykové (síla 1, postih chabě na činnosti vyžadující sílu/ fyzická slabost).

#### Darnia světlá

**Sklizeň:** celý rok

**Použitelná část:** listy, květy

**Výskyt:** vlhčí místa, podrost pralesa, severní část Divočiny

**Dovednost:** lektvary ajedy

**Výroba:** 1 surovina Darnia světlá je jediným známým lékem proti magarské horečce, ale díky oblastem svého

**Výskyt:** u není obecně dostupná. Jedna dávka léku buď ušetří postavě dva zdroje při hojení tělesných jizev způsobených horečkou, nebo dá nakaženému či naopak léčiteli zběhlost na léčení či odolávání horečce (záleží na způsobu, jakým vyhodnocujete magarskou horečku).

#### Demut

**Sklizeň:** ovocen až větrnec

**Použitelná část:** květy

**Výskyt:** nižší polohy, vlhčí místa, oblast jezer v Dálavách

**Dovednost:** ochranné obrazce

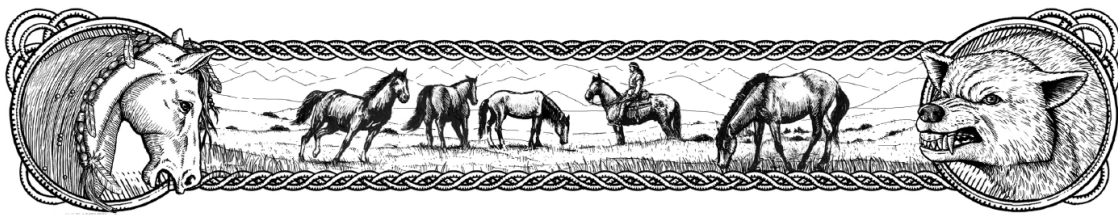
**Výroba:** 1 surovina Ještě nebylo objeveno vhodné použití pro dobrodruhy. Používá se zatím hlavně při lidových náboženských obřadech.

#### Densarské konopí

**Sklizeň:** úmor až rozkvet

**Použitelná část:** listy, květy

**Výskyt:** pralesní podrost, Džungle padlých



stromů

**Dovednost:** omamné látky

**Výroba:** 2 suroviny Densarské konopí se používá zejména na výrobu Densarské hašiše, nejrozšířenějšího narkotika v dálavách. Lze přidávat do léčivých lektvarů pro zvýšení počtu zdrojů. Kromě toho se hašiš dá i kouřit. Účinkem vykouření jedné dávky získá postava přibližně na jednu hodinu zběhlost na činnosti vyžadující soustředění a přemýšlení (aktivace: 1 Tělo). Hašiš je pochopitelně návykový (síla 3, postih nepřesně na činnosti vyžadující soustředění a přemýšlení/ otupělost).

#### **Hvězdoš (Alkmelych)**

**Sklizeň:** dešten až chladen

**Použitelná část:** květy a listy

**Výskyt:** vlhká místa, potoky, louky, Soravsko, Tabitská oblast, oblast jezer v Dálavách

**Dovednost:** elixír

**Výroba:** 3 suroviny Postava si může ihned doplnit až 3 zdroje dle svého výběru nebo získat Výhodu na svou příští akci ve stejné výši (či obdobnou kombinaci obojího). Hvězdoš je ovšem silně návykový (síla 5, veškeré tělesné a duševní akce získávají náročnost 1/ celková slabost).

#### **Chabazdí**

**Sklizeň:** větrnec až chladen

**Použitelná část:** květy, listy, plod

**Výskyt:** nížiny - podhorské oblasti, Soravsko

**Dovednost:** lektvary ajedy

**Výroba:** 1 surovina Chabazdí se používá, pokud postava oslepla z nemagických důvodů (kvůli jedu, nemoci, apod.) a nemá poškozené samotné smyslové orgány.

#### **Chlístník kentauří**

**Sklizeň:** chladen, kliden, novorost

**Použitelná část:** nadzemní část

**Výskyt:** vlhká místa, stráně, lesní louky, vřesoviště, Tabitská oblast, Torské pahorky

**Dovednost:** lektvary ajedy

**Výroba:** 3 suroviny Pokud postava vypije odvar z chlístníku předtím, než se projeví účinky jedu, může při odolávání jedu použít zdarma ma-

névř přesně. Chlístník je ale velmi hořký, a tak ho nepije nikdo moc často. Pokud postava použije zapálený chlístník k odpuzení hadů, může zdarma použít manévř mocně.

#### **Karen červený**

**Sklizeň:** úmor, žluten

**Použitelná část:** plody

**Výskyt:** husté smíšené lesy, zejména pak Červený les

**Dovednost:** omamné látky

**Výroba:** - Po požití jedné dávky plodů (přibližně deseti) získá šaman zběhlost v hadačství. Poté však musí čelit duševnímu jedu (síla 4, tělesná a duševní jizva o úrovni 1/ vyčerpání organismu). Pokud postava sní přibližně dvojnásobné množství plodů, získá navíc i mistrovství v hadačství. V takovém případě se ovšem síla jedu zvyšuje na 7. Toto využití znají téměř bez výjimky pouze lesní elfové.

#### **Kopušice**

**Sklizeň:** žluten až úmor

**Použitelná část:** květy a listy

**Výskyt:** vlhká místa, jílové půdy, Torské pahorky, Tabitské vrchy, oblast jezer v Dálavách

**Dovednost:** lektvary a jedy

**Výroba:** 2 suroviny Čaj z kopušice poskytuje postavě slevu na vyčerpání ve výši 1 na zadržování dechu či topení. Rostlina je mírně návyková (síla 2, Tělesná jizva úrovně 1/fyzická slabost).

#### **Maghawa**

**Sklizeň:** úmor až rozkvet

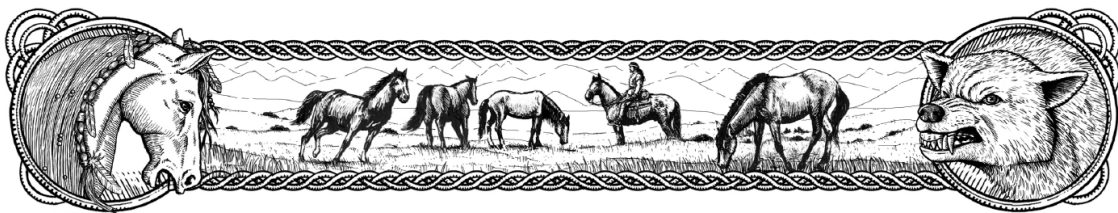
**Použitelná část:** listy, květy

**Výskyt:** pralesní podrost, sever Červeného lesa, Duhový prales

**Dovednost:** omamné látky

**Výroba:** 5 surovin Výtažek z maghawy poskytuje postavě slevu 1 na vyčerpání na všechny tělesné akce. To je vykoupeno opravdu silným návykem (síla 6, veškeré tělesné akce získávají náročnost 1/ závratě, slabost).





### **Merdov**

*Sklizeň:* větrnec až novorost

*Použitelná část:* listy a květy

*Výskyt:* prosluněné travnaté plochy, Trhlinová pláň

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 1 surovina Mast z merdovu se používá k léčení nemagicky vzniklých omrzlin.

### **Monari**

*Sklizeň:* ploden až traven

*Použitelná část:* míza

*Výskyt:* savany, džungle, Divočina

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 2 suroviny Míza monari po požití (je sladká, chutná po mandlích) doplní postavě 1 tělesný zdroj. Po dalších 12 dnů ale nebude účinkovat.

### **Nechrast**

*Sklizeň:* dešten až kliden

*Použitelná část:* květy a listy

*Výskyt:* louky, u cest, Soravsko, Trhlinová pláň

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 1 surovina Mast z nechrastě se používá na zacelení sečných ran.

### **Ormán**

*Sklizeň:* chlazen až kliden

*Použitelná část:* květy

*Výskyt:* u cest, na polích a loukách, Soravsko, jih Trhlinové pláně

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 5 surovin Lektvar z květů ormánu poskytuje na hodinu zběhlost ve střelbě, v seslání kleteb a požehnání či provozování magie. Poté však začne působit nepříznivě a postava bude do svítání či soumraku ve výše uvedených dovednostech nepřesná.

### **Pihovatka**

*Sklizeň:* úmor až rozkvet

*Použitelná část:* bobule

*Výskyt:* podhorské oblasti, Zelanské vrchy

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* - Každých 10 sněžených bobulí piho-

vatky doplní postavě 1 zdroj navíc při nedostatečném odpočinku. Pokud ale během jednoho dne postava sní 50 či více bobulí, musí čelit předávkování (tělesný jed, síla 8, tělesná jizva úrovně 3/ zvracení, fyzická slabost). Navíc odbourání jedovaté látky trvá velmi dlouho, 2-4 měsíce, takže i po velmi dlouhé době může dohodruh pocítit nepříjemné následky předávkování.

### **Polajka**

*Sklizeň:* kliden

*Použitelná část:* květy a lístky

*Výskyt:* lesní palouky, všechny lesy v Dálavách

*Dovednost:* omamné látky

*Výroba:* 1 surovina Její zvláštní vůně odpuzuje hmyz, čehož se hojně využívá v oblasti jezer v Dálavách.

### **Strom ohňový**

*Sklizeň:* novorost až traven

*Použitelná část:* plody, dřevo, kůra

*Výskyt:* podhorské a horské oblasti, jižní oblast Zelanských vrchů (nejvýše položená místa)

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 1 surovina Pokud postava vypije čaj z ohňového stromu, pak si při nedostatečném odpočinku doplní o 1 duševní zdroj více.

### **Vraní chléb**

*Sklizeň:* chlazen až kliden

*Použitelná část:* nadzemní části

*Výskyt:* bažiny, vnější oblast Zelených bažin

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 5 surovin Odvar z vraního chleba je schopný postavě okamžitě doplnit až 3 tělesné zdroje. Po dalších 5 dnů potom ale neúčinkuje.

### **Umrličí květ**

*Sklizeň:* kliden

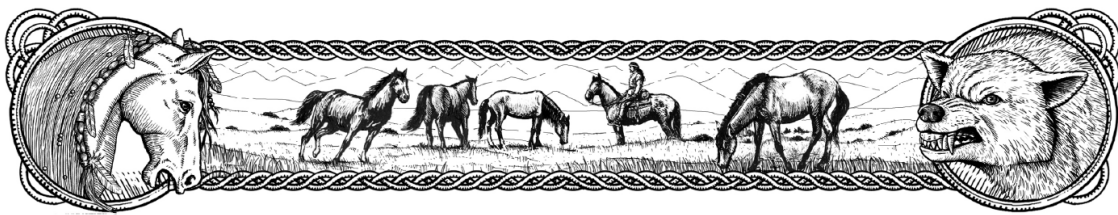
*Použitelná část:* květy

*Výskyt:* prosluněné travnaté plochy, pohřebiště, Trhlinová pláň

*Dovednost:* omamné látky

*Výroba:* 2 suroviny Pokud se šaman po vypití odvaru z umrličího květu pokusí vstoupit do sno-





vého světa (Stínového/Vnějšího světa v řeči Asterionu), může použít zdarma manévr přesně. Je ale mírně návykový (síla 2, tělesná jizva o úrovni 1/ slabost, mžitky před očima).

### **Zelan**

*Sklizeň:* listy, kůra

*Použitelná část:* květy

*Výskyt:* kopce, ojediněle i v nížině, Zelanské vrchy

*Dovednost:* lektvary a jedy

*Výroba:* 1 surovina Přidáním listů do léčivého lektvaru lze zvýšit jeho sílu. Čerstvá kůra lze použít k léčení fyzických zranění.

### **Byliny proti myšlenkovým bytostem**

Některé rostliny na Asterionu mají zhoubný vliv na myšlenkové bytosti. Proto je zejména lovci přízraků hojně využívají při boji s těmito nestvůrami. Výtažkem z nich se potírají zbraně (podobně jako se to dělá s jedem) nebo se na čepele a hroty přivazují celé rostliny. To se v boji projeví, jako by postava byla pod vlivem pozehnání dávající zběhlost na boj s příslušnou bytostí. To mimo jiné také znamená, že s takovouto zbraní lze zranit i bytosti jinak nezranitelné. Pokud postava bylinu požije, je myšlenková bytost odpuzována a v boji s ní (ale jen přímo s ní, nikoli při rozsáhlých manévrech) nemůže používat manévry jako při neschopnosti. Zpracování těchto rostlin patří pod dovednosti mastičkáře (Lektvary a jedy: Lučba) a stojí 5 surovin, pro všechny krom vědmáka se však jedná o náročnou činnost s náročností 2.

Bohužel znalosti těchto rostlin a jejich používání jsou obecně známé pouze v úzkých kruzích zabývajících se bojem s myšlenkovými bytostmi (Subotamové, Lovci přízraků) a nikoli mezi širokou veřejností.

### **Baziliščí mor**

*Sklizeň:* rozkvet

*Použitelná část:* květy

*Výskyt:* vlhká místa, ruiny starých staveb, Tabit-

ská vřesoviště Baziliščí mor je drobná, jen necelých pět centimetrů vzrostlá bylina. Kvetे jen asi jeden alden v roce, na svou velikost obřími, jasně žlutými květy. Účinkuje proti baziliškům.

### **Cintorie měňavá**

*Sklizeň:* celý rok

*Použitelná část:* kořen

*Výskyt:* dna trhlín, Trhlinová pláň Na dně hlubokých roklin a trhlín roste nenápadná, barevně nevýrazná rostlina, zvaná cintorie měňavá. Má silně větvený kořen, z něhož vyrůstá úzký, dlouhý stonek. Květy jsou téměř neviditelné, připomínající vlákna pavučiny. Cintorie měňavá účinkuje proti všem Dvěma tvářím.

### **Kohoutek hydří**

*Sklizeň:* ovocen až větrnec

*Použitelná část:* květy

*Výskyt:* suchá místa, písčité půdy, povodí Y'bu Kohoutek hydří je vzrostlá, půl metru vysoká, růžově kvetoucí bylina. Roste na hranicích pouště, v místech, kam se na jaře vylévají rozvodněné řeky. Účinkuje proti hydrám.

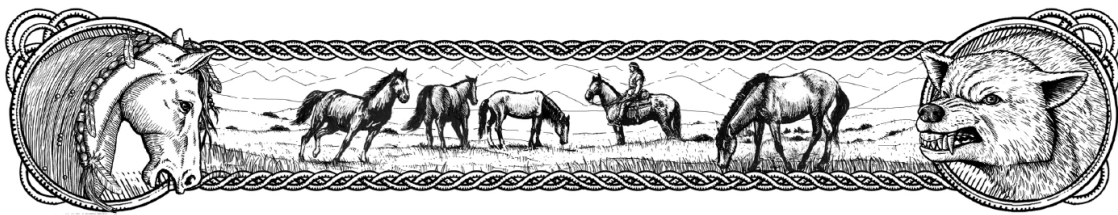
### **Kopřiva macecha**

*Sklizeň:* úmor až deštěn

*Použitelná část:* listy

*Výskyt:* vlhké lesní mýtiny, zalesněná úbočí kopců, celé Dálavy Kopřiva macecha má stonek porostlý pravidelně se střídajícími dvojicemi proti sobě postavených listů. Květy jsou malé a nevýrazné. Celá rostlina (s výjimkou květů) je porostlá žahavými chlupy obsahujícími lidskému organismu nebezpečný sekret (jeho účinek je podobný jedu hadů). Proto je sběr dosti obtížný. Kopřiva macecha účinkuje proti harpyjím. Pro vnitřní použití se musí speciálně upravit.





### **Minotauří zhouba**

**Sklizeň:** ovocen až novorost

**Použitelná část:** celá rostlina

**Výskyt:** horské louky, Khelegovy hory Minotauří zhouba je nádherná, třicet centimetrů vysoká rostlina. Na tuhém, málo větveném stonku s přízemní růžicí širokých pilovitých listů vyrůstá několik složitých, bohatě členěných modrofialových květů. Účinkuje proti minotaurům.

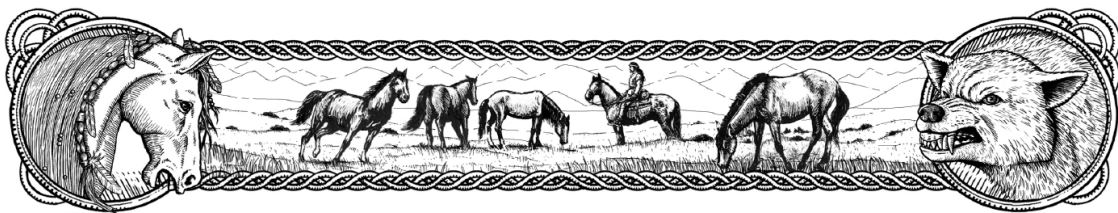
### **Sveřepka ohnivá**

**Sklizeň:** klíden až rozkvet a úmor až větrnec

**Použitelná část:** plody

**Výskyt:** louky, pláně, Trhlinová pláň Sveřepka ohnivá je divoce rostoucí travina vzdáleně podobná pšenici. Její klasy jsou ovšem menší a i zralé zůstávají sytě zelené. Sveřepka ohnivá účinkuje proti trigonům.





## Předměty

Níže popisované předměty jsou typické pro Asterion. Řada z nich má takové vlastnosti, že bychom je mohli označit za kouzelné (jsou označeny hvězdičkou). Předměty označené jako unikátní představují zpravidla jedinečné výrobky z dávné arvedanské minulosti a postavám by se měly dostat do rukou jen zcela výjimečně. Není-li uvedeno jinak, považují se vždy za kouzelné.

### Běžné předměty

#### Dhangová lampa

Jen do takto upravené lampy je možné použít jako náplň dhangu. Jedna litrová dávka vydrží nepřetržitě svítit kolem 200 hodin. Konstrukce lampy spolu s vyšším výkonem této zvláštní látky umožňují majiteli dosvítit dále, než běžnou lucernou.

#### Kamenné slunce\*

Tento vzácný předmět dnes umí vyrobit téměř jen trpaslíci a některé národy podzemní říše. Ještě dnes se o větší slunce vedou vleklé války. Trpaslíci a jiné národy ho používají krom samotného osvětlení (pro ně často nepotřebného) k pěstování rostlin v podzemí.

#### Štít monari\*

Tento štít používají domorodci z Divočiny, jak se dočteš na příslušném místě v hlavním textu. Pokud se s ním majitel brání proti kouzlům, může zdarma využívat manévr lstivě.

#### Trpasličí talisman\*

Tomuto talismanu asterionské národy přisuzují mnohem větší moc než má a mnohdy jsou o tom přesvědčeni i ti, kteří ho vyrábějí. Většina talismanů se dědí v rodině. Talisman je užitečný pouze tím, že pokud by jeho nositel měl sníst cokoli, co by jeho organismu uškodilo (tj. jedovaté, otrávené, zkažené či naka-

žené jídlo či pití), talisman jej začne silně pálit. Nachází-li se talisman po 10 dní někde jinde, než na trpaslíkově krku, ztratí svou schopnost; může ji ale znovu získat, nosí-li ho po 10 dní znovu někdo z vousatého národa.

#### Vábící amulet\*

K tomu, kdo má u sebe tento amulet, se ze vzdálenosti až 50 km stahují zvířata, jejichž druh se určuje při výrobě amuletu (amulet musí obsahovat část těla daného zvířete – např. dráp nebo srst). Působí-li na jedno zvíře více amuletů, bude směřovat k bližšímu. V okamžiku, kdy zvíře dorazí do bezprostřední blízkosti amuletu, ztrácí tento na ně svůj vliv a zvíře se zachová podle své povahy. Může utéct, zaútočit, nechat se chytit, apod. Používání tohoto amuletu patří mezi tajemství almindorských agentů.

#### Arvedanské sandály\*

Chůze v těchto sandálech je neobyčejně pohodlná a nevyčerpává tolik jako v normálních botách. Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 2 na dlouhé pochody.

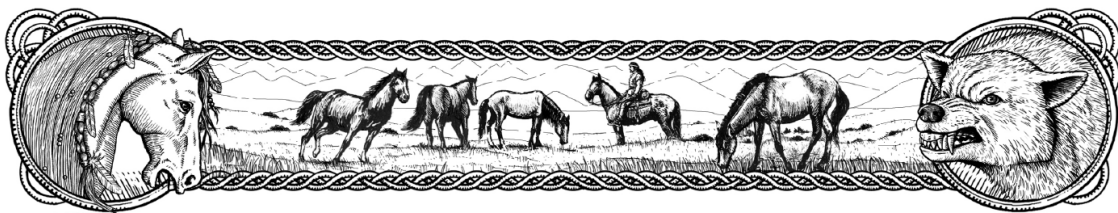
#### Prsten návratu\*

Pomocí tohoto prstenu se dokáže postava přemístit na místo, které bylo zvoleno při výrobě, není-li od něho vzdálena více než 200 km. K přemístění dojde v okamžiku, kdy si to nositel prstenu přeje. Prsten už nejde přesměrovat na jiné místo.

### Unikátní předměty

Následuje seznam nejznámějších artefaktů, o kterých se zmiňuje hlavní text. Místa, kde může družina zmíněné artefakty nalézt, se různí. Buď to je místo nebo majitel předmětu uveden přímo v některém z modulů, nebo je dotýčný předmět ztracen a PH ho může umístit do některého svého dobrodružství. Vzhledem k vzác-





nosti a moci zde zmíněných artefaktů by to ale měla být opravdu výjimečná událost, přičemž postavy by si artefakt měly tvrdě zasloužit. Následující artefakty patří mezi nejmocnější na Asterionu, což znamená, že jakékoli PH vymyšlené předměty by měly dosahovat slabších vlastností, než níže vypsané.

U unikátních předmětů se jedná o extrémně mocné artefakty. Není je možné zničit žádným běžným způsobem (vyjma dračího plamene, nebo např. střetnutí dvou artefaktů jako tomu bylo u proslulého ohnivého štítu z Axary). Majitel může unikátu udělit jizvu, čímž deaktivuje (náhodně) jednu z jeho schopností. Druhou jizvou se deaktivují další dvě schopnosti a případná schopnost dobíjet zdroje. Nutno říct, že oprava zjizveného unikátu a hledání někoho kdo je toho schopen (např. trpasličí mistři, velmistři boha kováře, či bůh Kovář sám) je samo o sobě námětem na dobrodružství.

### Albirejská koruna

Jeden z nejznámějších arvedanských artefaktů v civilizovaném světě. Našli ji již dříve Orlí poutníci a po získání moci v Albireu ji začali používat jako symbol hlavy Svobodných měst. Její schopnosti dobře poslouží všem vládcům či správcům. Po pádu Albirea se však spolu s Albirejským mečem (viz níže) ztratila a osud obou artefaktů je zatím neznámý.

- Postava získá slevu na vyčerpání ve výši 2 proti okrádání, útokům ze zálohy, ovlivňování pocitů a magii lidské mysli.
- Funguje jako přilba kvality 2.

### Albirejský meč

Druhý z odznaků moci někdejších vládců Albirea. I on byl nalezen v polozapomenutých ruinách, kterých je na Taře velmi mnoho.

- Garenový jedenapůlruční meč (přesně)
- Kvalitní zbraň
- Paralyzující dotek (při zásahu, rychlý tělesný jed, síla 5, částečné ochromení / lehké mravenčení)

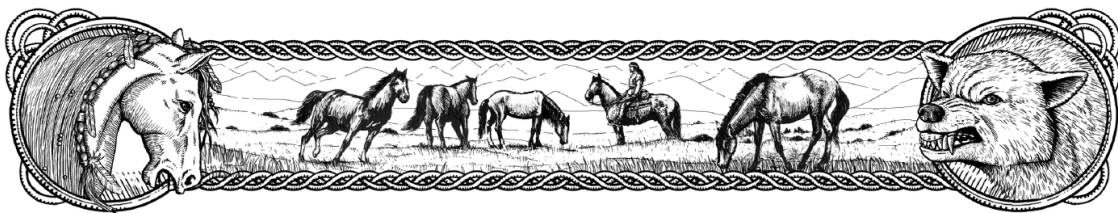
- Veškerá kouzla působící na rychlost pohybu držitele – jak zpomalující tak i zrychlující – získávají náročnost 2.
- Slouží jako rituální předmět s kapacitou 5 zdrojů, přičemž se v každý magický okamžik meči doplní všechny zdroje. Zdroje lze použít pouze na využití následujících schopností meče:
  - Magie ohně, ZS *Dračí dech*, 2 zdroje.
  - Magie ohně, ZS *Věčný Žár*, 2 zdroje.
  - Meč je za 1 (3) zdroj schopen zničit nemagický (magický) zámek
  - Zdroje lze použít na zaplacení libovolného počtu manévruů obrana v jednom kole.

### Ametystový náhrdelník Černé vdovy

Na zakázku si ho od Pelse nechala pomoci Isti vyrobit hlavní organizátorka rozsáhlé zločinecké sítě zvané Pavučina. Byť má tento artefakt jisté mouchy, jeho přednosti je mnohokrát převáží.

- Postava může používat posílené manévry u akrobacie, triků a kejklí, přežití ve městě, ovlivňování pocitů, vzdušné akrobacie, mechanismů a padělatelství.
- Majitel je po krátkém soustředění schopen určit, kde se v blízkém okolí nachází poklad v podobě mincí, šperků, drahého kovu nebo drahokamů, a určit, o kterou z těchto skupin se jedná. (aktivace: 1 Duše)
- *Nezranitelnost* (kouzla magie ohně se slaná na majitele)
- Schopnosti tohoto náhrdelníku se projeví až po 10 dnech nepřetržitého nošení a naopak přetrvávají ještě 10 dnů potom, co si ho držitel sundá.
- Postava, která užívá náhrdelník, se vždy jednou za čas (přibližně dva aldeny) propadne na jeden den do slepoty, které nelze nijak zabránit ani ji vyléčit.





### Arakova stříbrná přilba

Náležela slavnému hrdinovi z dob arvedanských knížectví, ale dnes patří tomu, kdo ji Arakovi sebral, Zylovi Červenému.

- Kvalitní přilba (sleva na vyčerpání ve výši 1 při zásahu)
- Veškeré činnosti proti nositeli využívající symbolický dotyk a magie lidské mysli se stávají náročnými.
- Pokud nositel přistihne kohokoli při krádeži, okamžitě vůči němu pocítí spalující nenávisť. Pak již záleží na nositeli, jak se tato nenávisť projeví.

### Árium tumap

Slza boha slunce, kouzly a legendami opředený obří diamant, který byl součástí arvedanského náboženství. Prý se nachází na dně Královské řeky.

- Při odolávání ohni či *Žáru* může postava zdarma využívat manévr přesně a zároveň získá slevu na vyčerpání ve výši 2. Naopak odolávání mrazu a chladu je nepřesné.
- Postava se může zeptat boha slunce (PH), jestli rozhodnutí, které hodlá učinit, je správné, přičemž „správnost“ by měla vyplynout z toho, co má v úmyslu a povahy boha. (aktivace: 1 Vliv)
- Pokud se dotkne diamantu někdo, kdo nevlastní přívěsek Kněží Slunce (Minaur – Malé slunce), musí čelit prokletí (rychlý vlivový jed, síla 7, postih chabě na veškeré vlivové činnosti / deprese, labilita).

### Astaronova zbroj

Toto brnění měl na sobě Astaron v Bitvě pěti mečů. Do zbroje se vpila dračí krev a k mnoha vlastnostem tohoto dávno ztraceného artefaktu přidala ještě další.

- Kvalitní těžká zbroj.
- Jakákoli snaha o zvýšení ohrožení, nebo

vyřazení nositele z konfliktu je chabá. Platí pro dovednosti boj na blízko, boj na dálku.

- *Nezranitelnost* (útoky jakéhokoli draka pomocí chrlení).
- Majitel může lámat na něj směřovaná kouzla jakékoli magie stejně jako by měl příslušné povolání na druhé úrovni.
- Při činnostech vyžadujících vytrvalost a při odolávání účinkům únavy může postava zdarma používat manévr přesně.
- Dračí krev (při obléknutí a každou hodinu: tělesný jed, síla 3, tělesná jizva úrovně 1 / lehké poleptání kyselinou).
- Každé obyčejné zvíře, na které majitel ve zbroji nasedne, okamžitě zemře.

### Dračí přezky Ar-Khenoru

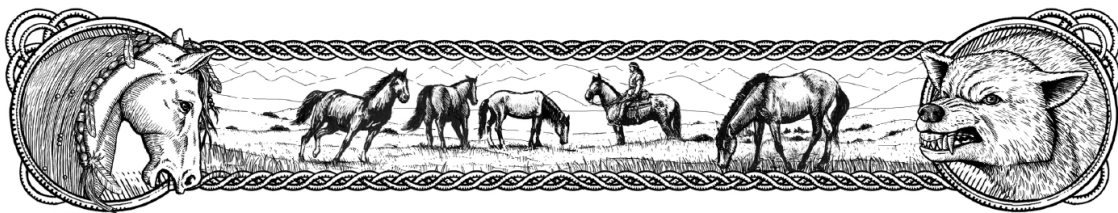
Přísně vzato se ne jedná tak úplně o unikát, dračí přezky byly za dávných dob vcelku běžné magické předměty, ale tajemství jejich výroby bylo zapomenuto. Obecný popis najdete v modulu Dálavy. Schopnosti přezek jsou velmi rozsáhlé a záleží jen na PH, jaké jim přisoudí. Vždy by to měla být jen jedna vlastnost, jen vzácně příliš silná.

**PŘÍKLAD:** *Dračí přezka snového cestovatele: Přezka umožňující přenesení vědomí do Stínového světa (sleva na vyčerpání ve výši 1 na Hadačství). Dračí přezka chladného dotyku: Cíl, který čelí smrtícímu následku magie vody ve formě ledu, sněhu, či hladu činí takovou akci náročnou s náročností 1.*

### Eldebranské hole moci

Vytvořili je společnými silami Tři čarodějové: Aldil, Roen a Vieen. Nacházet se budou nejspíše v rukou čarodějů, v Kharových nebo Zylových skrýších nebo v rukou nějakého skřetího vůdce či šťastného dobrodruha. Každá z nich má své specifické vlastnosti, ale několik





jich je společných:

- Kvalitní zbraň
- Aby mohl kdokoliv využívat možnosti, které hůl poskytuje, musí si ji rituálně přivlastnit; budoucí majitel musí strávit jednu celou noc od setmění do svítání s holí v rukou a s prvními paprsky slunce vyslovit arvedanskou formuli „A leita measter, aster Trianur“.
- Majitel vždy ví, kde se hůl přesně nachází, pokud je v okruhu 100 metrů; je-li dál, má alespoň přibližně přehled o směru a vzdálenosti od ní.
- Velmi výraznou podobu hole lze na přání zakrýt iluzí obyčejné hole, tato iluze skončí kromě rozkazu majitele i jeho smrtí.
- Vždy třikrát mezi dvěma úplňky se může současný majitel dotázat na něco, co patrně za svého života znal původní majitel, tj. jeden z čarodějů.
- Hůl se považuje za rituální předmět, který se ovšem nepočítá do maximálního počtu rituálních předmětů. Do hole je možné vložit až 5 zdrojů.
- Aldilova hůl
  - Při boji s myšlenkovými bytostmi smí majitel používat zdarma některé manévry, jako by byl pod vlivem požehnání dávající zběhlost na boj s příslušnou bytostí.
  - Majitel získá slevu na vyčerpání ve výši 2 proti živlovým útokům.
  - Dotkne-li se majitel holí kouzelného předmětu (nikoli artefaktu), může se pokusit zrušit jeho kouzelné vlastnosti. K hodu si připočítává svoji úroveň alchymisty. Náročnost a ohrožení určuje PH.
  - Zbabělost (při útoku na majitele zbraní či kouzlem, rychlý vlivový jed, síla 3, zbabělost / strach).
- Roenova hůl
  - Při boji s nemrtvými smí majitel používat zdarma některé manévry,

jako by byl pod vlivem požehnání dávající zběhlost na boj s příslušnou bytostí.

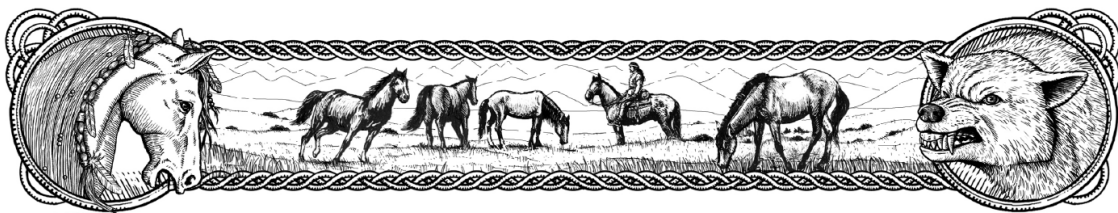
- Při lámání kouzel jakékoli magie smí majitel zdarma využívat manévr mocně.
- Postava si při nekvalitním odpočinku doplní o 1 duševní zdroj více. Na hojení duševních jizev stačí postavě vynaložit o 1 zdroj méně.
- Při činnostech vyžadujících vytrvalost a při odolávání účinkům únavy jsou akce postavy automaticky nepřesné.
- Vienenova hůl
  - Při boji se skřety smí majitel používat zdarma některé manévry, jako by byl pod vlivem požehnání dávající zběhlost na boj s příslušnou bytostí.
  - Majitel získá slevu na vyčerpání ve výši 2 při obraně proti magii lidské mysli.
  - Postava může zdarma využívat manévr mocně při magii lidské mysli.
  - Pokud někde majitel pobývá déle než 10 minut, začnou kolem něj chřádnout a hynout všechny rostliny.

### Garenová pečeť

Jedná se o pečeti, které přechovávají sseta jako připomínku minulosti a předzvěst budoucnosti. Ne všechny jeho vlastnosti jsou ale schopni využít.

- Při zapečetění zprávy může majitel pečetě vyslovit zprávu (max. čas na vyslovení je půl minuty) a určit jednu osobu; pokud tato osoba pečeť rozlomí, bude si moci zprávu jednou vyslechnout, rozlomí-li pečeť někdo jiný, nic se nestane.
- Majitel může zaslechnout sesílání kouzel jako by měl příslušné povolání na





druhé úrovni. Nemusí ovšem vědět, o co se jedná.

- Pečeť dokáže pohltit nepřátelská kouzla seslaná na postavu. Jedná se o zkoušku, přičemž postava si přičítá úroveň povolání dle použitého druhu magie. (aktivace: 1 Duše)

### Jiskřící čepel

Tento meč dnes patří Ilvethovi.

- Kvalitní zbraň.
- Lintirový dlouhý meč (zdarma přesně).
- Postava může zdarma používat manévry rychle.
- Bojovník na úrovni alespoň 3 má při boji s mečem automaticky ZS Cit pro zbraň - meče a ZS *Bojové reflexy*.
- S tímto mečem lze krýt útoky střelnými a vrhacími zbraněmi jako by se jednalo o boj zblízka.
- Paralyza (při zásahu, rychlý tělesný jed, síla 3, částečná paralyza / ztuhlost).
- Meč může na neomezenou dobu na přání majitele změnit podobu na obyčejnou železnou dýku (není to iluze); v té době ale držitel nemůže využívat žádné jiné schopnosti.
- Slouží jako rituální předmět s kapacitou 8 zdrojů, přičemž se v každý magický okamžik meči doplní zdroje dle síly okamžiku. Zdroje lze použít jen na následující schopnosti meče:
  - Okamžitá teleportace na místo, které majitel meče považuje za domov (4 zdroje).
  - ZS Zmizení ve stínech (DrDII: Hry mocných) (3 zdroje).
  - Zdroje lze použít též při vyčerpání z vlivových akcí zastrašení, vyjednávání, přesvědčování.

### Kalich sedmi duší

Tento mocný předmět byl stvořen původně pro Kharovy potřeby, nyní si ho ale přivlastnil Zyl Červený a přechovává ho ve své pevnosti v Tisíci jeskyních. Jeho účinky závisí na tekutině, kterou z něj postava vypije. Jedna či více postav může z kalicha pít neomezeně často i různé druhy nápojů.

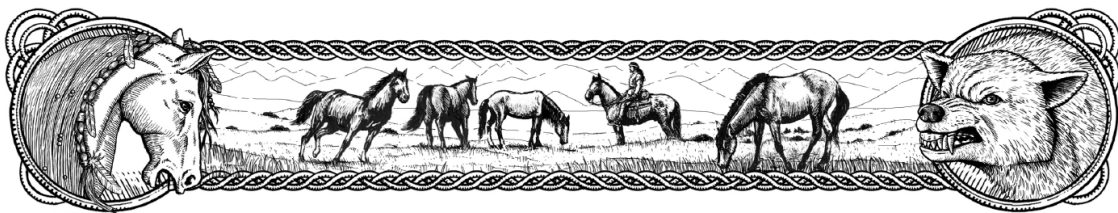
- Voda nebo jiná, zde nepopsaná tekutina – odstraní působení všech požehnání, prokletí a kouzel, ať už škodlivých či pomocných; rovněž zruší účinky vypitých lektvarů a elixírů.
- Víno – postava získá zběhlost na smysly; rovněž může vidět neviditelné tvory a postavy
- Medovina – z každé jizvy získá postava 1 zdroj navíc.
- Kořalka nebo rum – umožní postavě používat magii lidské mysli, jako by měla povolání mága na první úrovni.
- Pivo – postava získá zběhlost a mistrovství v činnostech vyžadujících hrubou sílu.
- Elixír – prodlouží trvání elixíru do nejbližšího soumraku či úsvitu.
- Ovocná šťáva – odstraní postavě veškeré jizvy a doplní všechny zdroje. Pokud je šťáva z kalicha vpravena do mrtvé postavy, která není mrtvá více než několik minut, je tato postava oživena.

### Kharova vlčí čapka

Kůže z posledního vlka na Taře posloužila jednak jako důkaz Kharovy krutosti a touhy ovládat celý svět, jednak jako materiál pro artefakt, který si pro sebe Démon sám vyrobil.

- V boji se zvířaty zvyšuje kvalitu zbroje o 1.
- Poskytuje schopnost zvířecí magie a ZS Zvěropán, ZS Vůdce smečky a ZS Vládce šelem.
- Dokud má někdo čapku na hlavě, nemusí





jíst ani pít. Jakýkoli odpočinek se však pro něj počítá jako nekvalitní.

- Nasadí-li si čapku kdokoli jiný než Khar samotný, musí si při spánku o úplňku házet na odolání myšlenkové magii (Duševní jed, síla 7, nutkavá snaha donést čapku právoplatnému majiteli / noční můry).

### Krvavá hůl

Hůl, která patří drakočlověku Drikovi, využijí pouze druidové a žreci s nečistými úmysly.

- Kvalitní zbraň (zdarma mocně).
- Útoky na bytosti s vyvolávacími emocemi radost nebo láska jsou ukrutně mocné.
- Držitel hole (Druid nebo Žrec) má absolutní vládu nad lesem, ve kterém se nachází. To se projeví podle uvážení Průvodce. Především však má plnou moc nad saly v hvozdu žijícími, ví o všem co se ve hvozdu děje apod.
- Dotykem hole lze urychlovat růst i vadnutí, pouhým dotykem lze vyvrátit strom z kořenů atd.
- Lesní zvěř a myšlenkové bytosti s vyvolávacím pocitem radost nebo láska útočí na držitele hole od pohledu, podvědomě.
- Spánek ani jiný kvalitní odpočinek v hvozdu nedoplní vlastníkovu hole žádné zdroje.

### Lienova sekera

Velká obouruční sekera, očarovaná arvedanskými theurgy v dávných dobách. Kdo ji bude chtít nyní získat, bude ji muset nejspíš vyrvat z rukou samotného fialového drakočlověka.

- Kvalitní obouruční dvoubřítá sekery (mocně)
- Útoky na hrdiny bohů jsou ukrutně mocné.
- Bojovník na úrovni alespoň 3 má při boji se sekerou automaticky ZS Cit pro zbraň

sekery, ZS *Bojové reflexy*, ZS Rodová zbraň (sekery) a ZS *Pádny úder*.

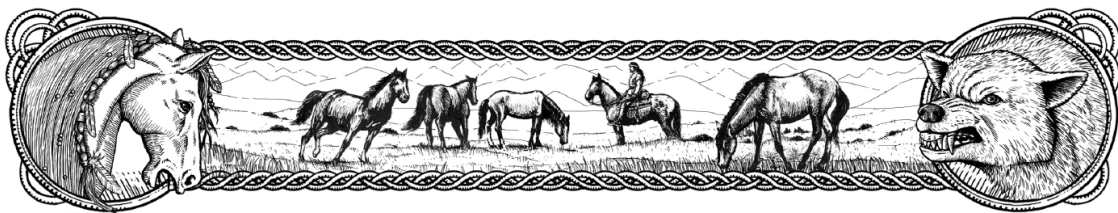
- Za každou jizvu, kterou nositel protivníkovi udělí, si může doplnit 1 libovolný zdroj, nebo zvýšit Výhodu.
- Slouží jako rituální předmět s kapacitou 8 zdrojů, přičemž se v každý magický okamžik sekerě všechny zdroje obnoví. Zdroje lze použít jen na následující schopnosti sekery:
  - Ohnivá magie (1 zdroj).
  - Zvýšení kvality zbroje o 1 na dobu celého boje (2 zdroje).
  - Akce 'vyrazení zbraně' je pro cíl náročnou akcí s náročností dle počtu použitých zdrojů sekery.

### Oko rozbřesku

Oko rozbřesku nevyrobil člověk, ale je darem bohů Třem čarodějům. Nalézt je bude možné na obdobných místech jako Eldebranské hole moci.

- Všechny hranice postavy se zvýší o 1 (adekvátně se zvýší i sudba).
- Držitel získá schopnost Dýchání pod vodou.
- Držitel je imunní vůči všem jedům a nemocem.
- Desetkrát za měsíc majitel může použít manévr ukrutně přesně a to zdarma a na libovolnou činnost. Pokud se na akci pečlivě a s použitím oka připraví, může výsledek odmítnout a vynutit kompletně nový ukrutně přesný hod.
- Pokud kdokoli jakýmkoli způsobem pozmění běh času, držitel si pamatuje původní minulost.
- Jednotlivé oči rozbřesku spolu mohou komunikovat na jakoukoliv vzdálenost.
- Není-li držitel hrdinou Sedmnáctky (některého z jejích členů), začne trpět utkvělou představou toho, že jím je.





### Brungův kyj

Jak se tento artefakt dostal ke známému tarskému krollovi, není známo. Proto lze také těžko usuzovat na jeho původ, nedá se ale předpokládat, že by se zjemnělým Arvedanům chtělo plýtvat svým uměním na takovouto brutální zbraň.

- Nositel smí používat schopnost Dračí řev jako Ničitel na první úrovni.
- Nositel smí používat ZS *Pádný úder* a manévr ukrutně mocně.
- Pokud je kyjem udělena tělesná jizva, hází si cíl navíc na odolání Sražení do bezvědomí (Tělo, síla 8, bezvědomí / otřesení a zvýšení síly při opakované jizvě).
- Majitel kyje odmítá používat jiné zbraně, kouzelné předměty, nehodlá pít lektvary a nebude souhlasit se sesíláním prospěšných kouzel na svou osobu

### Sekera Saramirova

Podle bardů má ležet ve zřícenině Skřetí hroudy, hlídána ohnivými muži. Třeba ji však před dobytím pevnosti někdo odnesl, možná si ji některá družina vyzvedla později. . .

- Kvalitní sekera (mocně).
- Bojovník na úrovni alespoň 2 má při boji se sekerou automaticky ZS Cít pro zbraň - sekery a ZS Rodová zbraň (sekery).
- útoky na neživé věci jsou ukrutně mocné, sekera se při nich nemůže poškodit.
- Majitel sekery se může jedno kolo soustředit a poté zasadit ukrutně mocný úder. Nesmí být ale během soustředění vyrušen. Tangarův amulet Tento amulet umožnil Tangarovi dosáhnout smíru mezi trpaslíky a elfy. Je velkým pomocníkem při vyjednávání a mnozí králové a knížata po něm velice touží.
- Hranice vlivu nositele se zvedá o 3.
- Nositel ovládá schopnost jednání s lidmi s charakteristikou 6.
- Při jakémkoli nákupu, či poskytování slu-

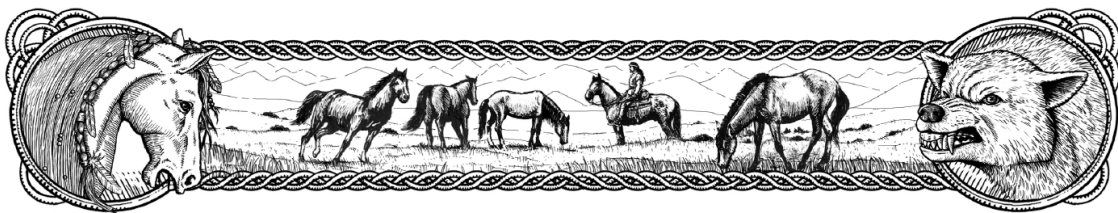
žeb jsou prodávající svolnější k snížení ceny, někdy dokonce vykonají službu, či dají předmět zdarma.

- Majitel smí používat magii mysli jako mág na 3 úrovni (či o 3 výše, maximálně ale 5).
- Majitel má slevu 2 při přesvědčování, získávání důvěry, vyjednávání, smlouvání.

### Taranisův meč

Meč, kterým v šerém dávnověku Taranis poprvé (i podruhé) proklál Khara Démona. Je uložen v hrobce Taranisovy milenky Firian nedaleko plavenské pevnosti Císařský vrch v Lese padajících stínů.

- Kvalitní garenový plamenný obouručí meč (mocně).
- Útoky proti skřetům jsou automaticky ukrutně přesné.
- Držitel není zranitelný ohněm (magickým i přirozeným).
- Nekvalitní spánek obnoví držiteli všechny zdroje. Kvalitní spánek mu vyléčí tělesnou jizvu velikosti 1.
- Postava v boji nevnímá bolest, únavu, není omezována zbrojí. Veškeré případné následky se projeví až po skončení boje.
- Je-li držitel hrdina některého z bohů Sedmnáctky, má každé kolo boje automaticky k dispozici manévr rychle.
- Držitel meče ovládá ZS Lámání kouzel a ZS Zrcadlení kouzel.
- Držitel ovládá ZS Ničivá smšť.
- Za každého zabitého tvora, jenž nedosáhl jistého stupně záporné tvárnosti (dle úvahy Průvodce), či za myšlenkovou bytost, jejíž vyvolávací emoce nejsou strach či nenávisť, utrpí nositel duševní jizvu velikosti 1 - Výchytka.
- Na nositele utočí skřeti a zlé myšlenkové bytosti (vyvolávací emoce strach a nenávisť) od pohledu.
- Nositel utočí od pohledu na skřety a každého prozrazeného Kharova přívržence



(dle úvahy Průvodce).

### **Velekondoří spár**

Jeden z mnoha artefaktů, které přechovává Riam. Ukrást ho určitě nebude snadné, ale pokud bude mít Riam pocit, že poslouží správnému cíli, může jej některé postavě zapůjčit.

- Kvalitní lintirové válečné kladivo (mocně).
- Kladivo není možné majiteli žádným magickým ani nemagickým způsobem vyrazit z ruky.
- Majitel má slevu 1 při odolání zraňujícím účinkům magie (nikoli ale třeba zpomalení apod.).
- Slouží jako rituální předmět s kapacitou 4 zdrojů, přičemž se v každý magický okamžik kladivu všechny zdroje obnoví. Zdroje lze použít jen na využití následujících schopností:
  - Ohnivá magie (1 zdroj).
  - Magie Vody (vyvolání mlhy v rozsahu hradiště, 2 zdroje).
  - Zdarma manévr rychle do konce boje (1 zdroj).
  - Manévr pomalu do konce boje (1 zdroj).
  - ZS Zmizení ve stínech (DrDII: Hry mocných) (2 zdroje).

### **Zamykací talisman**

Klíč ke skřínce, ve které byl uzavřen obraz duše Khara Démona, byl sám o sobě magickým artefaktem. Jeho hlavní schopností ale přirozeně je možnost odemknout a uzamknout dotyčnou schránku.

- Majiteli se hranice těla a ducha zvedá o 1
- Zvyšuje majiteli kvalitu zbroje o 1.
- Majitele je nemožné zacílit pomocí mentální magie, taktéž ho není možné vystopovat, či určit jeho polohu pomocí magie.

- Při skrývání, plížení, či tichém pohybu se majitel počítá jako by byl v příslušném povolání o 2 úrovně výše (maximálně 6).
- Slouží jako rituální předmět s kapacitou 10 zdrojů, přičemž se v každý magický okamžik všechny zdroje doplní. Zdroje lze použít jen na následující schopnosti:
  - ZS Zmizení ve stínech (DrDII: Hry mocných) (2 zdroje).
  - Okamžitá teleportace na místo, které majitel talismanu považuje za domov (4 zdroje).
  - Zdarma manévr rychle do konce boje (1 zdroj).
  - Zdroje talismanu lze používat při vyčerpání u skrývání, plížení a tichého pohybu.

## **Zvláštní místa**

### **Univerzita magie v Albireu**

Zdi univerzity jsou speciálně chráněny proti pronikání magie do a z objektu. Z praktického hlediska je jakékoliv postavám známé kouzlo touto bariérou zlomeno (kouzlení z a do univerzity je nemožná činnost). Tato bariéra má přibližně kulový tvar – chrání tedy budovu ze všech směrů. Pokud projde nějaké kouzlo, jde spíše o námět na zápletku pro dobrodružství.

### **Velký smaragdový vodotrysk**

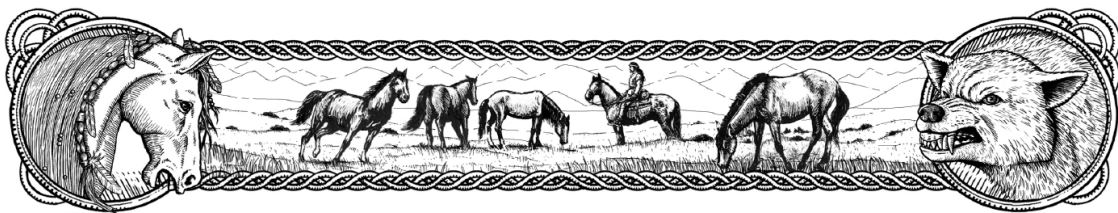
Nachází se v podzemí uprostřed Lesa černých bříz. Jednou za 1671 dní (nejbližší termín je 15. 8. 860) se pod vodotryskem objeví 5–10 magických smaragdů.

### **Smaragd z vodotrysku**

Jedná se o jako pět velký smaragd, který funguje jako rituální předmět, nelze jej však dobít ani z něj získat zdroje jinak než použitím předmětu níže uvedenými způsoby. Kapacita předmětu je neuvěřitelných 1700 zdrojů.

- Vyléčení 1-3 zdroje těla (za cenu dvoj-





násobného počtu zdrojů smaragdu), lze použít jen jednou za den.

- Vyléčení tělesné jizvy (10 zdrojů smaragdu za každou úroveň jizvy).
- Omlazení postavy o jeden rok (1700 zdrojů smaragdu).

### Zelené bažiny

Zelené bažiny jsou územím pro neznalé dobrodruhy značně nebezpečným. Jednak díky vysoké vlhkosti vzduchu mají všechny nechráněné kovové předměty tendenci korodovat, jednak se zde nachází značné množství tzv. zelených propastí. Pro nebezpečí koroze necht' Průvodce sám zváží, zdali se dobrodruzi dostatečně chrání a pak případně udělí výbavě (obvykle jde o zbraně a zbroje, ale i třeba lucerny) jizvy. Případná koroze se obvykle projevuje až po několika dnech, strávených v bažinách. Zelené propasti se na první pohled se nedají bez předchozích zkušeností odlišit od ostatního terénu, a proto do nich může kdokoli šlápnout. Obvykle se bude jednat o výzvu Všímnutí si propasti (Duše, spadnutí do propasti / vyhnutí se) následovanou výzvou Vyproštění se (Tělo, vyproštění se / uvěznění a brzká smrt).

### Údolí snů

Obsidiánová koule ve svatyni je zařízení, pomocí kterého může Maari zjišovat informace o okolním světě (ZS Věštění, duše, získání znalosti o přítomném světě). Způsob komunikace s tímto zařízením může Maari vysvětlit jakémukoliv magikovi nebo alchymistovi, ale učiní tak opravdu jen výjimečně, nejspíše v okamžiku, kdy bude umírat, a i tehdy jen velmi důvěryhodné osobě. Kouli nelze odnést ze svatyně, aby neztratila své magické vlastnosti. Pokud se družina rozhodne vydat do Údolí snů, měl by si pro ni Průvodce připravit dobrodružství navíc. Družina se přenesení do neexistujícího místa (je vytvořeno pouze pro toto dobrodružství), kde bude muset vyřešit nějaké dilema. Tato lokace

se může, ale nemusí nacházet kdekoli na Asterionu, jakákoliv zranění se po návratu okamžitě vyléčí (celé je to pouze iluze). Důležité je, jak se družina (nebo její jednotliví členové) rozhodne v situaci, která by neměla být zcela jednoznačná. O jakou situaci jde a jaké rozhodnutí se bude od družiny očekávat, to záleží na Průvodci. Mělo by se jednat o nějaký principiální rozdíl mezi dobrem a zlem, který ale není na první pohled zjevný. Navíc seslání jakéhokoliv kouzla v Údolí snů má náročnost 2, naopak přímo ve svatyni má kdokoli při kouzlení slevu 1 na vyčerpání.

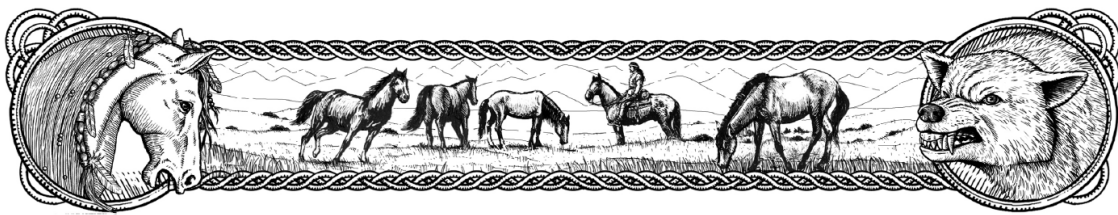
### Nový Amir

V Novém Amiru je díky jeho poloze, podpořené architektonickým uspořádáním, mnohem slabší bariéra mezi přírodní úrovní a Stínovým a Vnější světlem. V důsledku se to projevuje zvýšeným Výskytem myšlenkových bytostí v okolí města. V průměru se objeví jedna až dvě do měsíce, málokdy přímo ve městě, většinou v jeho okolí. O jakou konkrétní bytost se bude jednat a jak bude silná, ponecháváme na úvaze a potřebách Průvodce. Řiďte se potřebami vaší družiny - objeví-li se příliš silné myšlenkové bytosti, jistě je brzy zlikvidují zkušení lovci a mágové z Nového Amiru (přesto se však může jednat o zajímavé dobrodružství, kdy skupinka slabších postav musí po několik kol přežít do příchodu posil). Vstup do Stínového světa je pro všechny postavy v okolí několika kilometrů od Nového Amiru akce se slevou 1, v citadele dokonce se slevou 2.

### Miramský kruh

Uprostřed Miramského kruhu je možné použít ZS Vracení času (Duše, za 1 zdroj se postava/předmět vrátí do stavu v jakém byla/byl při předchozím magickém okamžiku), kterou nelze použít na žádném jiném místě! Toto kouzlo se divotvůrce může naučit až na úrovni 5 (tedy nejdříve při 6 postupu). Tuto ZS musí postavu





naučit někdo, kdo už ji ovládá, s největší pravděpodobností Raznor. Touto ZS je možné opravovat věci, oživovat či uzdravovat lidi či zvířata apod. Při sesílání je potřeba mít k dispozici podstatnou část předmětu či tvora. Kouzlo nezvládne vrátit hromádku rzi do podoby meče a mastnou skvrnu do podoby člena družiny. ZS je možné použít opakovaně a vracet cíl do dávnější minulosti.

### Mračná

V Mračné se mohou postavy setkat s účinky rtuťovitých výparů, podobně jako u Trhliny děsu (viz popis v hlavním textu modulu Čas temna). Kromě běžných halucinací, které mohou člověka zmást a zavést jej například do propasti apod., vznikají v mysli postižených i představy hrozných příšer, které na ně útočí a snaží se je zabít. Častěji než běžné lidi podobné bludy postihují dobrodruhy, jedná se o jakousi profesionální deformaci. Pokud Průvodce usoudí, že se družina dostala do oblasti s dostatečnou koncentrací nebezpečných látek, může nechat postavy hodit si na výzvu (síla, efekt a povahu necht' určí Průvodce). Halucinace na sebe vezme podobu jakékoliv známé, existující či neexistující nestvůry. Reakce postavy už záleží na hráči, mnohdy mohou sloužit svému okolí jako zdroj zábavy i hrozba. Čaroděj metající zmateně blesky do prázdna vypadá vesele do okamžiku, než se obrátí proti svým druhům. Tyto iluze nepůsobí žádné zranění, byt' „zasažené“ postavě to tak nepřipadá. V Mračné se totiž díky působení podzemního pohřebiště tyto halucinace projevují silněji a častěji, než jinde v okolí. Pokud postava iluzi prohlédne nebo boj s ní vyhraje, zranění způsobené iluzí do minuty zmizí. Pokud ale postava iluzi neprohlédne a v boji s ní omdlí, získá duševní jizvu takové velikosti, kolik byl počet jejich ztracených zdrojů (max. ale do výše své hranice), ostatní zranění zmizí.







# Povolání

<b>6</b>	<b>Základní povolání</b> .....	<b>43</b>
6.1	Bojovník	
6.2	Lovec	
6.3	Kejklíř	
6.4	Mastičkář	
6.5	Zařikávač	
<b>7</b>	<b>Pokročilá povolání</b> .....	<b>45</b>
7.1	Válečník	
7.2	Hraničář	
7.3	Šaman	
7.4	Druid	
7.5	Lupič	
7.6	Zvěd	
7.7	Vědmák	
7.8	Alchymista	
7.9	Čaroděj	
7.10	Mág	
<b>8</b>	<b>Mistrovská povolání</b> .....	<b>49</b>
8.1	Černokněžník	
8.2	Divotvůrce	
8.3	Inkvizitor	
8.4	Mstitel	
8.5	Ničitel	
8.6	Paladin	
8.7	Stín	
8.8	Vůdce	
8.9	Živlomág	
8.10	Žrec	



## 6. Základní povolání

### Bojovník

Pro hraní bojovníka podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Připomeňme jen, že do kategorie 'lidé' patří i mnoho roztodivných ras z podzemní říše, vždy však jde o bytosti původem z Přírodní úrovně.

### Lovec

Pro hraní lovce podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Připomeňme jen, že do kategorie 'zvěř' patří sice velké množství prapodivných tvorů z podzemní říše, či zmutovaných bytostí. Jde však vždy o tvory z Přírodní úrovně mající přírodní a nemagický původ.

### Kejklíř

Pro hraní kejklíře podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám.

### Mastičkář

Mastičkář z pravidel DrDII je plně použitelný pro Asterion. Asterionské moduly navíc obsahují popis značného množství bylin, lektvarů a jedů kterými se lze při hraní mastičkáře (ale nikoli jen jeho, připomeňme, že lučba není vyhrazenou schopností!) inspirovat, viz kapitola o rostlinách. Pro kategorii 'lidé' platí stejná poznámka jako u Bojovníka.

Příkladyjedů:

#### Chas

Druh: mastičkářův jed

Suroviny: 5 surovin na 1 stupeň síly, velmi rozsáhlý, rychlý a těžko odhalitelný jed

Silné působení: silné křeče, smrt

Chas je starý zapomenutý jed bez barvy, chuti i zápachu, který se přimíchává do tekutin. Zde

je uveden jen v rámci námětu na dobrodružství, uvedeného v hlavním textu modulu Dálavy. Rozhodující vlastností tohoto jedu je, že tyto vlastnosti má i tehdy, je-li rozpuštěn v 10 hektolitrech vody. Až tehdy, je-li jeho koncentrace menší, klesá přiměřeně jeho síla. Oběť během deseti minut postihnou silné křeče v celém těle, které ustanou nejspíš až v okamžiku smrti. Tento jed je pro použití ve hře velmi silný, může ale posloužit jako zajímavá zápleтка pro dobrodružství.

### Pelsův lektvar dřímajícího lva

Druh: Mastičkářův lektvar

Suroviny: 2 suroviny na 1 stupeň síly, rychlý jed

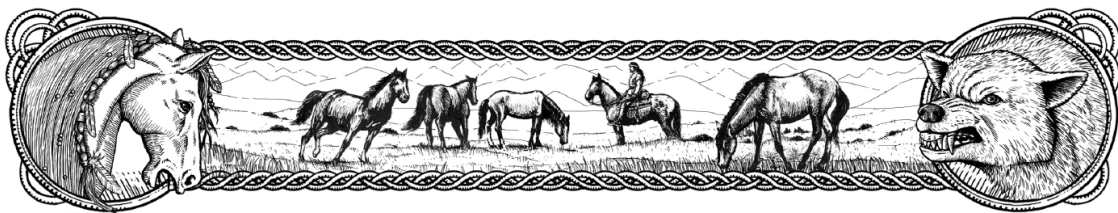
Silné působení: bezvládný stav

Kdo vypije tento lektvar, upadne do bezvládného stavu. V této době vydává různé zvuky od nesrozumitelného šeptání až po hromový řev. S požitím jsou spojeny mimořádně příjemné pocity. Lektvar má barvu i chuť závislé na použitém alkoholickém nápoji a je cítit po fialkách.

### Zaříkavač

Zaříkavač je základem jak magických, tak kněžských povolání. Kletby a požehnání lze u magiků chápat jako kouzla, u kněží pak mluvíme o zázracích. Více o magii a magicích bude napsáno v aplikacích Falešné apokalypsy, o kněžích různých bohů pak v aplikacích modulu Vstup temných bohů.

Poznámka pro hraní kněze: DrD II povolání kněze nezná, přesto s postavami kněží i v pravidlech často pracuje. Hra za kněze vyžaduje větší dávku roleplayingu než za „obyčejného“ zaříkavače – knězův život totiž svazují mnohá tabu, spojená s bohem, jemuž je zasvěcen. Pokud průvodce uváží, že kněz nerespektuje svého boha a porušuje příliš mnoho jeho nařízení, může sáhnout i k významnému omezení kněžových



schopností. Drobné hříchy, ale bohové svým služebníkům rádi odpustí. Koneckonců, nikdo není zcela bez poskrvny.

### Pomocníci magiků

Magikové si mohou přivolat ze Stínového světa svého pomocníčka. Pro tyto se použijí standardní pravidla pro pomocníky. Jelikož se jedná myšlenkové bytosti (běsi), měli byste uvážit, zda jejich přivolání je v moci zaříkávače nebo zdali vyžaduje některé z pokročilých povolání. Co se týče platby, může se jednat např. o poskytnuté jídlo či magickou energii. Další náměty můžete nalézt v textu Klíče bytostí astrálních. Přivolávání pomocníčků se řídí pomocí mechaniky Vyvolávání bytostí z DrD:Hry mocných.

Síla magických pomocníčků se může časem zvyšovat, je k tomu zapotřebí opakovaný obřad s dvojnásobným počtem surovin, a to vždy při zvýšení úrovně některého z magických povolání (pomocníček nesmí mít vyšší charakteristiku než je nejvyšší charakteristika některého z magických povolání postavy). Tehdy dojde buď ke zvýšení charakteristiky pomocníčka, zvýšení jedné jeho hranice o 1 (maximálně ale jednou pro každou hranici), nebo naučení se dodatečné ZS (označeny symbolem ⊕). Na zvýšení síly pomocníčka však musí magik obětovat ZS, kterou by se jinak při přechodu na další úroveň naučil. Magik má se svým pomocníčkem telepatické pouto a je schopen se s nimi domlouvat i na dálku v rozsahu hradíště.

Pro další pomocníky magiků viz aplikace modulu Falešná apokalypsa. Pro pomocníky kněží viz aplikace modulu Vzestup temných bohů.

## KOČKA

**Vyvolávací emoce:** radost

**Druh:** Myšlenkový bytost (běs)

**Charakteristika:** 1-4 (rozpoznávání lží, odhad pocitů a úmyslů lidí a myšlenkových bytostí, tichý pohyb, smysly, odhalování přítomnosti rozumných bytostí)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 2, Duše 4, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (drápy a zuby - krátká sečná), *Čtení v duši* (najdete u mastičkáře), ⊕ *Mluv pravdu!* (duše, síla 4, mluví pravdu/lehké *Zmatení*)

## HAVRAN

**Vyvolávací emoce:** sebevědomí

**Druh:** Myšlenkový bytost (běs)

**Charakteristika:** 1-4 (rozpoznávání nadpřirozena, vidění minulosti)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 3, Duše 6, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (drápy a zobák - krátká sečná), *Paměť rodu* (najdete u elfů), ⊕ *Zmatení nepřítele* (duše, síla 4, paralýza/*Zmatení*)

## HAD

**Vyvolávací emoce:** odvaha

**Druh:** Myšlenkový bytost (běs)

**Charakteristika:** 1-4 (teleportace, smysly, obratnost, zastrašování)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 3, Duše 2, Vliv 6

**Zvláštní schopnosti:** *Sugesce* (pohled do očí, rychlý vlivový jed, síla 5, *Zmatení* smyslů / krátká vidina), ⊕ *Odhalování jedů* (odhalí jed/y v rozsahu vědmíny chýše)



## 7. Pokročilá povolání

### Válečník

Pro hraní válečníka podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám.

### Hraničář

U hraničáře je vhodné zmínit se o kategorii netvoří. V pravidlech DrDII jsou netvoří bytosti zasazené magií, jež by se v přírodě jinak nemohly vyskytovat (např. ohnivý kůň, lešij, pták Noh ...). Takovou kategorii však Asterion nezná, veškeré nepřírozené bytosti na Asterionu mají svůj původ ve Stínovém světě. Stínový svět je však neskutečně bohatý a lze v něm nalézt bytosti, které odpovídají kategorii netvor – podobající se svojí stavbou zvířatům či humanoidům (huama, bazilišek, mnohohlavec...), zatímco běsi jsou spjatí s některým ze žvlů (syn ohně, epyry, bleskavec...). Toto rozdělení jsme zvolili v rámci zachování vyváženosti povolání z pravidel Dračího doupěte. Podobně jako u jiných pravidel ovšem nejde o dogma, pouze o návod, jak k Asterionu skrze DrD II přistupovat.

### Šaman

Na Asterionu nemusí být toto povolání jen šamanem v typickém slova smyslu - ochránce zvíře či kmenový náčelník, ale i theurgem získávající tajné informace z jiných světů či nekromant – spirista hovořící s dušemi mrtvých. Více o nekromantech se dočtete v aplikacích modulu Sedmý živel, o Stínovém a Vnější světě pak v modulu Za závojem stínů.

### Snový svět

Snový svět na Asterionu reprezentuje Stínový (při kontaktu s mocnými bytostmi), častěji však Vnější svět (dotazy na otázky z minulosti). Z hlediska herních mechanismů se nic nemění a šaman je schopen používat všechny své schop-

nosti týkající se Hadačství. Pokud ale Průvodce zařadí nějaké dobrodružství s podobnou tematikou, měl by si být rozdílu mezi Stínovým a Vnější světlem vědom. Doporučujeme modul Za závojem stínů.

### Druid

Pro hraní druida podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám.

### Lupič

Pro lupiče na Asterionu platí stejná poznámka jako pro mastičkáře – viz výše.

Příklady kontaktních jedů:

#### Zlé oko

Druh: dotykový jed (lupič)

Surviviny: 2 suroviny na 1 stupeň síly, rychlý jed

Silné působení: křeče, tělesná jizva úrovně 1. Zlé oko se vyrábí z pihovatky a patří k nejhojněji užívaným jedům na zbraních. Má barvu zaschlé krve.

### Zvěď

Pro hraní zvěďa podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám.

### Vědmák

Často se jedná o Lovce přízraků (viz aplikace ZZS), či Subotamské mnichy (tamtéž). Největší obtíží spjatou s tímto povoláním je tak samotný přístup k němu a hledání učitele, či vhodné instituce.

Stejně jako u Hraničáře je potřeba zohlednit rozdělení myšlenkových bytostí na netvory,



běsy a nemrtvé. V rámci vyvážení nepřátel tak Vědmácký boj a Znamení platí pouze pro boj s myšlenkovými bytostmi z řad běsů a nemrtvých. Lovci přízraků i Subotamové, ovládající i boj s netvory tak musí kromě povolání vědmáka mít znalosti i z povolání hraničáře.

## Alchymista

Pro alchymistu na Asterionu platí několik omezení. ZS Umělý život je na Asterionu v podstatě naprosto zapomenutá. Její naučení se a používání je tématem na samostatné dobrodružství, či alespoň vyžaduje důkladné zdůvodnění v historii postavy.

Stejně tak umění míchání Elixírů a Třaska-  
vin je na Asterionu méně rozvinuto a Průvodce nemusí (v závislosti na vaší společné domluvě a představě světa) povolit vytvoření některých extrémně silných výrobků. Na druhou stranu vám pravidla nabízí značný počet předpřipravených elixírů a výrobků, která může (obvykle o něco levněji než kdyby je sám 'vymyslel') váš alchymista vytvořit. Na rozdíl od pravidel DrDII doporučujeme, aby se případné silnější předměty a lektvary nedaly vyrobit "na základě obecných znalostí", ale vyžadovaly naučení, výuku v konkrétní instituci (např. skřítkčí výbušniny Haj-Bum, Tsu-Bum a Šisu-Bum se nelze naučit jinak než od skřítků atp.) či dobrodružství popisující získání návodu na jejich vyrobení.

Příklady alchymistických výrobků:

### Paralyzující plyn

Druh: Dotykový jed, plynný (alchymista)  
Suroviny: 6 surovin na 1 stupeň síly, těžko odhalitelný jed, dotykový jed\*  
Silné působení: úplné ochromení  
Tento plyn původně vymyslel žlutý drakočlověk Kirbeg pro použití ve válce s Arvedany. Dnešní alchymisté umí vyrobit pouze jeho slabší verzi. Působí při kontaktu s kůží. Plyn nemá barvu ani není nijak cítit, takže ho prakticky nelze odhalit, dokud se neprojeví jeho účinky.

\*: Pro výrobu tohoto plynného jedu je zapotřebí ovládat ZS Dotykové jedy (najdete u lupiče).

### Halucinogenní plyn

Druh: Dotykový jed, plynný  
Suroviny: 2 suroviny na 1 stupeň síly\*  
Silné působení: halucinace, neschopnost jednat  
Další Kirbergův vynález, tentokrát žlutý plyn, po jehož vdechnutí se postava dostane do polobdělého stavu, kdy se jí realita mění před očima a postižená osoba skutečnost vnímá jen velmi mlhavě. Netřeba se zmiňovat o tom, že v jistých kruzích je tento plyn a různé jeho varianty zdrojem zábavy.

\*: Pro výrobu tohoto plynného jedu je zapotřebí ovládat ZS Dotykové jedy (najdete u lupiče).

### Lektvar neohroženého raba

Druh: alchymistův elixír  
Suroviny: suroviny za 2 groše  
Tento lektvar, původem ze Storabska, umožní postavě provádět zdarma manévry rychle. Lektvar má barvu světlého piva, chutná poněkud nasládle a je téměř bez zápachu.

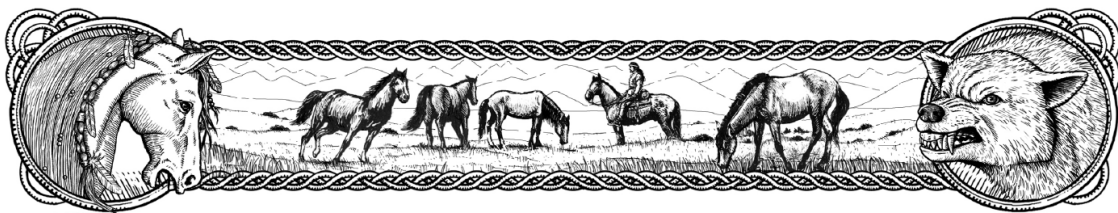
### Nunmejcův přítel

Druh: alchymistův elixír  
Suroviny: suroviny za 2 groše  
Postava po vypití lektvaru získá zběhlost na odolávání jedům. Lektvar je mírně nazelenalý, má trpce hořkou chuť a je bez vůně.

## Čaroděj

Pro hraní čaroděje podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Všimněte si, že některé vlastnosti Čaroděje například odpovídají i různým kněžím - např. Faerona, nebo Dunril.





## Mág

Pro hraní mága podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Všimněte si, že některé vlastnosti mága například odpovídají i různým kněžím - např. Šina nebo Sirril.

ZS Podivný přítelíček si můžete nastavit jako podmiňující schopnost pro vlastnění jiných než základních (Vrána, Kočka, Had) magikových pomocníků (viz. FA), chcete-li je učinit něčím výjimečnějším. Alternativně můžete využít toto znění: „Podivný přítelíček umožňuje mágovi přivolávat magikovy pomocníky v posílené podobě (tj. již se schopnostmi označenými symbolem ⊕).“







## 8. Mistrovská povolání

### Černokněžník

Pro hraní černokněžníka podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Bude se obvykle jednat o skřetí mágy, temné magiky a kněží temné desítky, ale i padlé šamany. Některé jeho schopnosti užijí i někteří z méně vědecky založených nekromantů (viz. SŽ). Získání úrovně v tomto povolání také obvykle bude podmíněno členstvím v organizacích, jako jsou církev Temné desítky, Noční stíny nebo Umrličí království.

### Divotvůrce

Pro hraní divotvůrce podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Obvykle půjde i mistry magických univerzit, trpasličí runotepce nebo šedé skřítky. Dvojnásob zde platí nutnost získat schopného mistra, nebo vysoký post na některé z magických institucí jako je například Bílá pagoda v Minkoru, Univerzita magie a Pelsův dům v Albireu, Psionické domy v Plaveně nebo Rilonská univerzita.

### Inkvizitor

Pro hraní inkvizitora podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Obvykle půjde Lovce přízraků, ale v poslední době například i o inkvizici v Zářné krajině, nebo některé lovce lidí specializované na boj s mágy.

### Mstitel

Pro hraní mstitel podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Půjde zejména o nájemné vrahy, členy Osmnáctky, Pavučiny, případně Nočních stínů.

### Ničitel

Mistrovské povolání ničitele se na Asterionu setkává s několika omezeními, plynoucími z podstaty světa. Omezení se týkají těchto ZS:

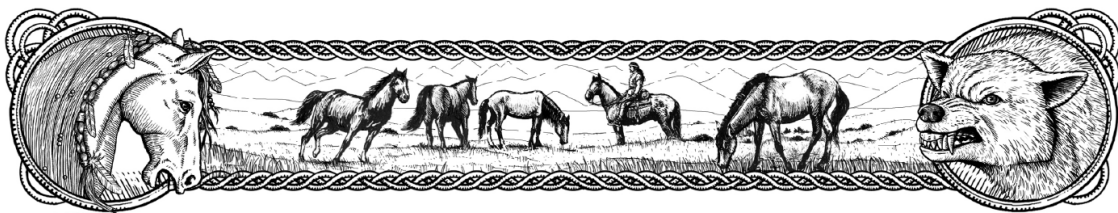
#### Dračí jezdec

ZS Dračí jezdec na Asterionu příliš postav nevyužívá, pouze skřítky létají na ptácích Kiu. Schopný hrdina ale může zkrotit například pegasa nebo gryfa.

#### Drakočlověk

Draci mají na Asterionu jinou podstatu než v DrDII. Nejedná se o netvory, ale o bytosti přetvořené tvárností.

ZS schopnost Drakočlověk na Asterionu nahrazuje schopnost Podoba monstra. Ta funguje obdobně, pouze namísto netvorů se použije na zvířata - na Asterionu jde například o Eldebranské katy (pumy, panteři. . .), Vlkodlaka Jaroše (obří vlk) a nemnohé další jako je hrobník Ragli (obří krysa). Ničitel se vždy promění ve výjimečně silný kus (odpovídá maximální charakteristice daného zvířete zvýšené o 1). Podoba monstra navíc umožňuje přijmout podobu „na půl cesty“, kdy postava získá část výhod z nové podoby, zároveň si ale zachová část schopností původních. Pokud to je reálně proveditelné může takto směňovat tělesné dovednosti a tělesné zvláštní schopnosti „kus za kus“. Například si z podoby obřího hada může nechat narůst jedové zuby, ale přitom zachovat ruce (a schopnosti spojené s jejich užitím). Při jedné aktivaci takto může směnit libovolné množství dovedností a zvláštních schopností. Zdůrazňujeme ale, že taková proměna musí být především ospravedlnitelná ve fikci. Stále platí zbylá pravidla schopnosti Drakočlověk, tj. že Podoba monstra se aktivuje prostřednictvím Braní trofejí (je třeba se dotýkat trofejí) nebo Znamení,



a že se týká pouze těch tvorů, které ničitel již někdy vlastnoručně zabil. Pro aktivaci je třeba nejprve nedobrovolně získat tělesnou jizvu.

Alternativně (nechcete-li říjit o možnost přeměny např v hydry apod.) pro Asterion typičtější je následující upravená ZS:

### Podoba monstra

*Když se rozzuří jeho protivníci by přísahalí že pro ti nim nestál on, ale nelítostná hydra.*

Podmiňující dovednost: Hraničářská zběhlost (hraničář), Vědmácká zběhlost (vědmák).

Ničitel se za cenu jizvy dokáže pro nepřítele proměnit na myšlenkovou bytost, se kterou se již někdy setkal. Volba tvora je na Ničiteli, průvodce ji však musí schválit. Podstatnou vlastností je shodnost aktuální dominantní emoce Ničitele (např. v nenávist - minotaurus, nebo kyklop). Stejně tak může Ničitel volit z emocí jež působí (strach - hydra, bazilišek), v takovém případě má hod náročnost 1.

Podoba monstra není fyzická, jedná se o dokonalou iluzi, kterou je možné prohlédnout. Ničitel však přesto disponuje vlivovou hranicí monstra a veškerými jejími schopnostmi (byť s iluzorními následky). Může tedy chrlit oheň jako epyra, ale nic nezapálí, může zautočit tak zučvě že bude oběti připadat že je jako fénix létající všude okolo, či muže pohledem baziliška obět znehybnit tak, že si bude myslt, že zkameněla. Z hlediska pravidel jde o iluzi seslanou mágem na stejné úrovni jako Ničitel a to s pomocí ZS Přeludy (ovšem není vyloučen hmat), Mámení smyslů a Armáda přízraků. Jediné neiluzorní důsledky jsou ty vlivové.

### Paladin

Pro hraní paladina podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám.

Půjde především o subotamské mnichy, ale například i některé bojovnější kněze.

### Stín

Pro hraní stínu podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Obvykle je potkáte jako členy organizací jako Pavučina (např. Baronka Sabittová), Al-mendorská tajná služba, Noční stíny, nebo i osamocené (např. Rebenic).

### Vůdce

Pro hraní vůdce podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Vládci a králové (Walden er Gwendor, Eralis, Wu Šeng), ale i Eldebranští rytíři a valkýry, Rytíři devíti hvězd a mnozí další (Ilveth, Wanda ze Šerova, atd.) se mohou považovat za příklady vůdců.

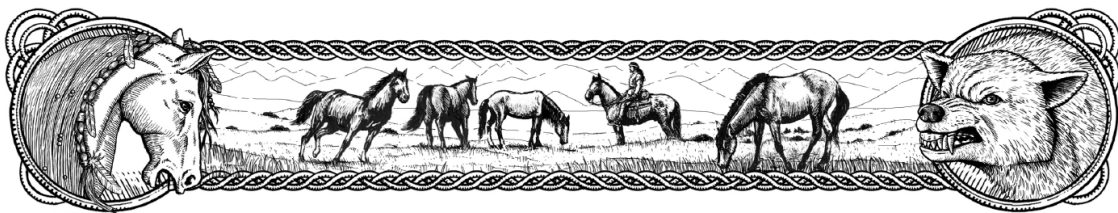
### Živlomág

Pro hraní živlomága podle pravidel DrDII platí stejné omezení jako i Divotvůrce. Krom klasických ZS umožňuje specializace na konkrétní živeli magikům například i čerpat magii z příslušného živlu (viz modul Falešná apokalypsa).

### Žreec

Pro hraní žrece podle pravidel DrDII není nutné na Asterionu přistupovat k žádným změnám. Půjde především o velké vádce hvozdu jako Drika, dryády, členy Dlouhých kápí, elfy z Červeného hvozdu a podobně. Připomeňme, že na Asterionu je mnoho druhů druidů podle ekosystémů (pouštní, mořský, horský, bažinný), jejichž popis můžete najít v modulu Za závojem stínů. Takové druidy můžete vytvořit jako kombinaci některých z následujících povolání: žrece, druida, šamana, živlomága, hraničáře, případně





i čaroděje. Pamatujte, že pravidla DrDII neřeší, odkud kdo bere svoji moc. Proto lze například pro popis dovedností horských druidů využít povolání čaroděje (vzdušná magie), ačkoli v ter-

minologii Asterionu jde skutečně o druida, čerpajícího energii od salů a nikoli čaroděje, který ji čerpá z magického pole Asterionu.





# IV

## Bestiář

<b>9</b>	<b>Obecná pravidla</b> .....	<b>55</b>
9.1	Inteligentní rasy	
9.2	Zvěř	
<b>10</b>	<b>Klíč bytostí astrálních</b> .....	<b>61</b>
10.1	Schopnosti myšlenkových bytostí	
10.2	Netvoři	
10.3	Běsi	
10.4	Nemrtví	
10.5	Draci	



## 9. Obecná pravidla

Na Asterionu se nevyskytují následující bytosti (a jejich varianty) popsané v Bestiáři a v pravidlech DrD II: vrk, hejkal, ohnivec, polednice, víla, vodník, mantikora, mořská panna, permoník, polkan, psohlav, veleobr, mluvící varianty zvířat, krvezmij, hadí král, bledá paní, černé spřežení, divoká honba, homunkulus, hospodářček, kamenná socha (o golemech viz FA), kouzelné zrcadlo, mavka, volkun, vytouženec, baba Jaga, čatež, hor, klekánice, můra, plivník, rohatý, rusalka, větrnice, zmrzlík, bludný kořen, bukavač, čarovný hřebec, hůkalka, jezinka, lešij, ohnivý pes, olgoj chorchoj, pavoučice, prašivec, pták noh, pták ohnivák a vampýr.

Zlobr, bazilišek, gryf, fext, kostěj, kraken a bludička jsou myšlenkové bytosti. Charakteristiky prvních pěti jsou uvedeny níže, kraken a bludička jsou popsáni v aplikaci modulu OLD.

Upíři a duchové mají na Asterionu jinou podstatu, proto se údaje z Bestiáře nepoužijí (podrobněji viz SŽ).

Skřeti a draci (a příslušné varianty) jsou na Asterionu pojeti odlišně a proto se údaje z Bestiáře nepoužijí.

Hodnoty golema, kostlivce a jejich variant můžete používat, pokud se nemrtvými, nekromancí a tvorbou golemů nechcete příliš zabývat. V opačném případě najdete příslušná pravidla v aplikacích k modulu Sedmý živel, respektive v aplikacích Falešné apokalypsy.

Z DrDII: Hry mocných můžete (s příběhovými změnami) použít libovolné lidské postavy, Chravestův kruh bude mít zřejmě podstatu mocného kouzla, prokletí, či démona. Valkýra je světloňoš (SŽ). Simargl bude jedním z mnoha prazvláštních salů podobných Matce pouště a Moág.

Na Asterionu je lykantropie nemoc (viz výše), ale pravidlové hodnoty vlkodlaka můžete převzít.

Každý běs, netvor a nemrtvý (s výjimkou animovaných) patří na Asterionu mezi myšlenkové bytosti a opačně – myšlenková bytost může být jenom běsem, netvorem nebo nemrtvým. Ne-

mrtvé myšlenkové bytosti jsou tradičně spojeny s černou magií, běsové jsou spojeni s některým ze žvlů, zatímco netvoři svojí konstitucí připomínají zvířata či humanoidy z Přírodní úrovně.

### Inteligentní rasy

Níže uvedené bytosti patří do kategorie Lidé.

#### HYASSA

**Charakteristika:** 1-3 (pohyb v bažinách, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 4, Duše 3, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** 1-2 ZS bojovníka, *Lid bažin* (mistr bojuje-li na podmáčené půdě), ⊕ *Zubří kůže*

#### SSETA

**Charakteristika:** 2-4 (pohyb v bažinách, úkrytování se (kdekoli), znalost starých písem a jazyků)

**Sudba:** 7

**Hranice:** Tělo 3, Duše 5, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** 1-2 ZS kejklíře, *Mistr ukryvač* (hledání sseta v bažinách je náročná činnost)

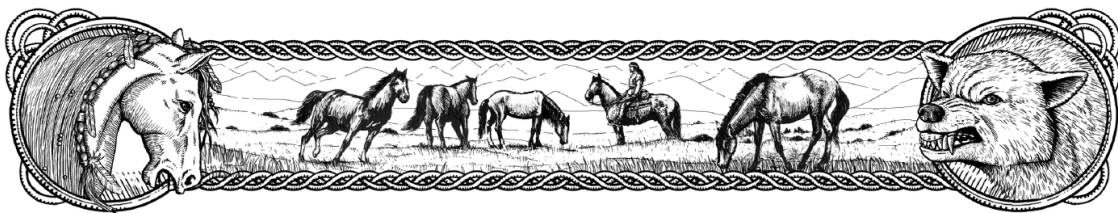
#### KADAŘI

**Charakteristika:** 1-3 (pohyb a orientace v podzemí, boj proti lidem)

**Sudba:** 5

**Hranice:** Tělo 5, Duše 2, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Silák* (viz bojovník), *Neschopnost* (bojuje-li pod slunečnou oblouhou) + rasové ZS dle aplikací SŽ



## Zvěř

### ČERV Z MLČÍCÍ PLÁNĚ

**Charakteristika:** 3 – 5 (pohyb pod zemí, skrývání se, vnímání pohybu, sluch, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 10

**Hranice:** Tělo 7, Duše 2, Vliv 4

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (zuby – krátká sečná)

Červi žijící v písčité půdě Mlčící pláně mají článkované tělo žluté až žlutohnědé barvy. Jejich přední strana se pozná podle kruhového ústního otvoru osázeného podél celého vnitřního obvodu dlouhými a poměrně ostrými kosticemi. Červi dorůstají běžně délky okolo pěti metrů, ale je možno narazit i na větší exempláře. Většinu dne i noci tráví brázděním písčiny těsně pod jejich povrchem a hledáním něčeho k snědku. Pokud je vedro i pro ně příliš úmorné, zavrtají se hluboko do země a tam pak odpočívají. Orientují se podle zvuků a chvění, které způsobují živočichové pohybující se po povrchu. Jsou věčně hladoví a zaútočí na kohokoli, kdo se objeví v jejich teritoriu. Výjimku tvoří pouze jedinci jejich vlastního druhu. Protože se pohybují pod povrchem, oběť si vůbec nemusí blížícího se červa všimnout. Pro zkušené oko ale není problém spatřit rychle se přibližující malou hromádku písku.

### GINURI – OBŘÍ ROHÁČ

**Charakteristika:** 2 – 4 (pohyb v divočině, skrývání se, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 5, Duše 3, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (kusadla – střední dřevá), *Železná kůže*

Dalším impozantním tvorem prašné Pustiny mrtvého muže je ginuri. Jeho obří kusadla tvoří více než třetinu délky jeho dvoumetro-

vého těla a větví se do nepříjemně ostrých a špičatých tvarů. Přestože celkově působí velmi neohrabaně, kusadla se dokáží mihnout rychleji, než postřehne lidské oko, a obvykle pak mezi nimi uvízne nešťastná oběť, prošpikovaná bodci. Skelet ginuri má barvu prachu ve Sfarogu, a proto slouží jako mimikry. Obří roháč se často schovává v dolících nebo navátých dunách, a jakmile ucítí někoho ve své blízkosti, bleskově na něj zaútočí kusadly. Podobně jako artaosův je i jeho krunýř pevný jako nejlepší kované zbroje a jen stěží jimi pronikne ostří meče nebo hrot kopí. Však se z něj také v Sarindaru vyrábějí plátové zbroje

### ENWENGO

**Charakteristika:** 1 – 3 (skrývání v divočině, smysly, boj proti lidem a zvířatům)

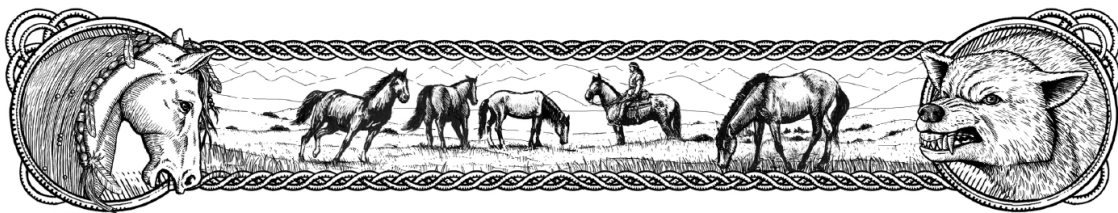
**Sudba:** 3

**Hranice:** Tělo 2, Duše 1, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (tlama – krátká bodná), *Talenty malé šelmy* (zběhlost při obraně svých mlád'at a je-li vyhladovělý), *Tchoří útok* (při zásahu tekutinou, rychlý duševní jed, síla 5, nevolnost a postih chabě na jednání s lidmi/ dočasná nevolnost)

Menší příbuzný intawy, vzhledem k určitým schopnostem podobný spíše tchořovi. Největší jedinci měří kolem jednoho metru i s ocasem, kožešinu mají ale žlutou s hnědými skvrnami. Lépe se hodí jako mimikry do jejich přirozeného prostředí, do džungle. Žijí hlavně v Džungli padlých stromů, několik párů se ale najde i v Divočině. Na rozdíl od intaw, které žijí osamoceně a partnera si hledají jen v době páření, jsou enwengové více společenská, téměř rodinné typy. Mlád'ata s rodiči zůstávají až do doby, než opět vyvedou mladé. Enwengo se živí převážně malými savci nebo ptáky v džungli. Bez ochrany elfů by se dalo očekávat, že kožich enwenga





bude zdobit límec každého trochu zámožnějšího šlechtice z Almendoru. Je ale nanejvýš pravděpodobné, že by úspěšný lovec jen těžko hledal kupce. Enwengo je totiž schopen v nejvyšší nouzi na útočníka vystříknout ze žláz u řitního otvoru proud mimořádně smradlavé tekutiny, obdobně jako tchoř.

## FUNGON

**Charakteristika:** 1 – 3 (čich, sluch, pohyb v podzemí)

**Sudba:** 4

**Hranice:** Tělo 3, Duše 2, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Netopýří sluch* (najdete u krollů)

Je to všežravec žijící v podzemí. Mohutné, poměrně ploché tělo, se pohybuje po čtyřech krátkých, ale silných končetinách, hlava je umístěna dostatečně nízko k tomu, aby s ní fungon mohl čenichat blízko u země. Na čenichu má dvě velké nozdry, na vrchu hlavy jsou dlouhé slechy, jež může otáčet do libovolného směru. Oči jsou zakrnělé důsledkem života v naprosté tmě. V obrovské tlamě má toto zvíře ploché zuby, sloužící na rozmělnování potravy, ale naprosto se nehodící k lovu. Barva jeho tuhé kůže je šedohnědá až tmavě šedá. V temných koutech Podzemní říše se orientuje jednak čichem, ale především výborným sluchem.

Žije samotářsky na takových místech v podzemí, kde nemá nouzi o potravu. Sežere, na co přijde, od mechů a lišejníků, přes různé druhy trav, až po více či méně čerstvé mršiny.

## GORHAS

**Charakteristika:** 3 – 5 (pohyb ve vodě, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 4

**Hranice:** Tělo 3, Duše 2, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost, Při-*

*rozené zbraně* (zuby – krátká sečná), *Talenty vodního dravce* (mistr, když je oběť útoku alespoň z poloviny ponořená ve vodě), *Ztělesněná zkáza* (útok v hejnu), *Hejno* (jsou-li v hejnu zvýšené hranice (Tělo 6, Duše 3, Vliv 5), automaticky rozsáhle, *Triumfální příchod*, *Boj ve skupině*, Sudba 7))

Jedná se o dravé ryby, vyznačující se extrémní žravostí. Za několik desítek vteřin jsou schopny ohlodat na kost libovolné zvíře nebo člověka, který si nedá pozor a vstoupí do vody, kde tyto bestie žijí. Gorhas dorůstají délky patnácti až dvaceti centimetrů a jejich šupiny mají namodralou barvu. Zuby mají ostré jako břitvy a jsou jimi schopné vykrajet z oběti pěkné kusy masa. Vyskytují se ve vodách Dravého potoka a Sloní řeky. Žijí v hejnech o několika desítkách jedinců a na kořist se vrhají společně. Jejich útok je velmi prudký a většinou veden na nechráněné části těla.

## JABIRU

**Charakteristika:** 1 -3 (létání, pohyb v bahně)

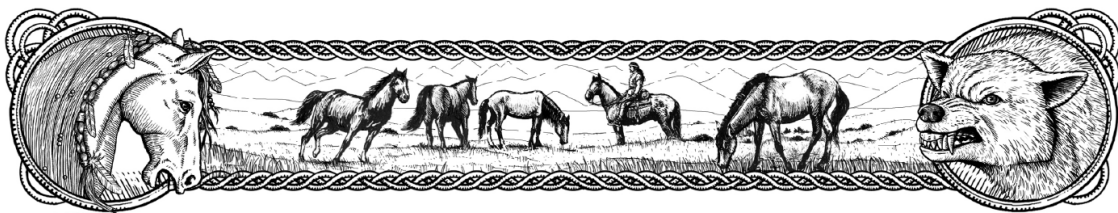
**Sudba:** 3

**Hranice:** Tělo 1, Duše 1, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** 3

*Talenty malého létavce* (zběhlost ve vzduchu nebo při obraně svých mlád'at)

Pták podobný našemu čápovi, vysoký něco málo přes metr. Jeho peří má hnědou barvu, stejně jako dlouhý zobák, kterým si vyhledává v bahně potravu. Obývá mokřady podél Královské řeky. Hnízda si staví na ostrůvcích vynořujících se z bahnitě vody. Svá mlád'ata hájí velmi urputně, ale jinak není člověku nebezpečný.



## KRAKATICE

**Charakteristika:** 2 – 4 (pohyb ve vodě, boj proti lidem a zvířatům, hrubá síla, ohebnost)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 6, Duše 3, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (biče – dlouhá sečná, chapadla – dlouhá dřívá, zobák – krátká sečná), *Talenty hlavonožce* (zběhlost když oběť drží chapadly, mistr při útoku zobákem), *Ztělesněná zkáza* (škrčení chapadly)

Krakatice patří do skupiny hlavonožců. Jejich hlava má tvar mírně se zužujícího kužele, který ke konci přechází v jakousi špicí. Na spodu hlavy jsou posazeny velké oči a místo úst má něco, co nejvíc připomíná nestvůrný zobák. Dole pak vyrůstá osm dlouhých chapadel, posázených přísavkami. Tato chapadla disponují značnou silou, a když už jednou drží kořist, je malá pravděpodobnost, že jim unikne. Kromě tvaru hlavy se liší od chobotnic ještě tím, že mají navíc dva tenké biče délky téměř dvakrát větší, než ostatní chapadla. Na konci se biče rozšiřují v oválné plochy posázené ostrými kruhovými výrůstky. Celé tělo krakatic je tvořeno měkkou hmotou a kromě zobáku neobsahuje žádné další kosti. Proto se mohou protáhnout i otvorem mnohem užším, než jsou ony samy. Krakatice mohou dorůstat délky i okolo patnácti metrů.

Tyto bestie žijí většinou hluboko v mořích a jen zřídka se stává, že by zaútočily na loď, nebo se vůbec ukázaly poblíž hladiny. V nezáviděníhodné situaci se však ocitli obyvatelé Albirea poté, co z malých chobotniček, uniklých do kanalizace v přístavní čtvrti, vyrostly obludné krakatice, které za noci vyhlédají na lov v okolí mola.

K útoku krakatice používá své biče. Těmi se snaží oběť přitáhnout k ostatním chapadlům, a když se jí to podaří, zesílí stisk a začne škrtit. Pokud se obludě podaří dostat

svůj úlovek až k zobáku, bez problémů ji může přestříhnout napůl.

## LEOPARD

**Charakteristika:** 2 – 4 (běh, tichý pohyb, smysly, boj zblízka proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 4, Duše 3, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (tlama – krátká bodná, drápy – krátká sečná), *Talenty malé šelmy* (zběhlost při obraně svých mlád'at a je-li vyhladovělá)

Jedná se o velkou kočkovitou šelmu, která může dorůst až dvoumetrové délky. Kožich leoparda má žlutooranžovou barvu a je posetý nepravidelnými černými skvrnami a kroužky. Leopard je vynikající běžec na krátké tratě a na svou kořist se vrhá dlouhým skokem. Pak do ní zaboří své ostré drápy a snaží se ji povalit na zem, kde jí překousne vaz.

Tato šelma žije v kraji zvaném Divočina a také v severních Zelanských vrších. v divočině se jeho kořistí nejčastěji stávají antilopy či gazely, na vrchovině loví některé druhy jelenů, ale občas zaútočí i na stáda dobytka. Člověka napadne jen málokdy.

## MAMBA ZELENÁ

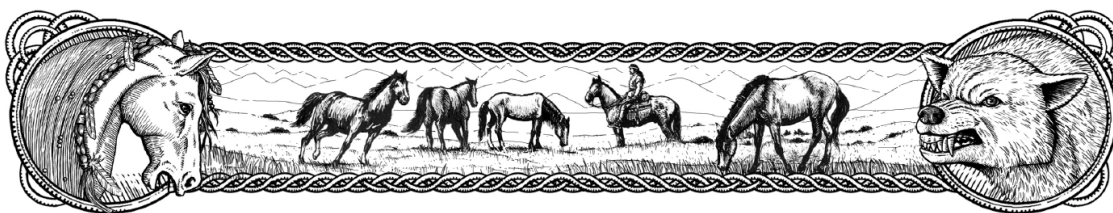
**Charakteristika:** 1 – 3 (skrývání se v divočině, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 4

**Hranice:** Tělo 3, Duše 1, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Jed* (rychlý tělesný jed, síla 6, smrt / křeče), *Přirozené zbraně* (zuby – krátká bodná)

Velmi nebezpečný had, jeden z mála, který může zaútočit na člověka i tehdy, když se necítí ohrožen. Dorůstá délky až dvou metrů a její šupiny mají světle zelenou barvu, proto je jen velmi špatně viditelná v korunách stromů, kde se většinou zdržuje. Její jed je



velmi prudký a působí během krátké doby. Mamby žijí v korunách stromů v Tabitských vrších. Jejich potravou tvoří zejména drobní hlodavci.

## MÁRHATY

**Charakteristika:** 1 – 3 (pohyb a orientace ve vodě, létání, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 7

**Hranice:** Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (zuby – krátká sečná), *Talenty vodního tvora* (mistr ve vodě)

Márhaty je vodní had žijící ve Vnitřním moři. Měří přes deset metrů a někdy dorůstá až k dvaceti metrům. Má velkou trojúhelníkovou hlavu s dvěma výrůstky na temeni. V jedné čtvrtině těla mu vyrůstají poměrně silná a velká křídla, a tak může létat i nad mořem. Ve vodě křídla skládá a pohybuje se díky svému mohutnému ocasu.

## MEDVĚD KRÁTKOSRSTÝ

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

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 5, Duše 2, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (tlapy – krátká drtivá), *Talenty velké šelmy* (mistr při obraně svých mlád'at a je-li rozzuřený nebo vyhladovělý)

Je daleko menší než jeho příbuzný medvěd tarský (viz níže) a má hustou kožešinu šedohnědé barvy. Povahy je klidné a mírné, ale pokud je napaden nebo vyprovokován, dovede se urputně bránit. Medvěd krátkosrstý obývá níže položené oblasti Zelanských vrchů.

## MEDVĚD TARSKÝ

**Charakteristika:** 3 – 5 (běh, stopování, hrubá síla, boj proti lidem a zvířatům, zastrašování)

**Sudba:** 8

**Hranice:** Tělo 7, Duše 2, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Přirozené zbraně* (tlapy – krátká drtivá), *Talenty velké šelmy* (mistr při obraně svých mlád'at a je-li rozzuřený nebo vyhladovělý)

Medvěd tarský je šelma, která může dorůst délky i přes dva a půl metru. Jeho kožich má tmavě hnědou barvu a je vyhledávaným artiklem ve vyšších kruzích. Ovšem získat jej není žádná legrace. Tato šelma má řadu vlastností, které ji činí nepříjemným protivníkem. Jednak jsou to ostré drápy a obrovská síla v předních tlapách, dále pak rychlost a vytrvalost, díky které dokáže uštvat i leckterého koně. V čelistech má neuvěřitelnou sílu a dokáže klusat i s jelenem v tlamě. Je neuvěřitelně houževnatý a jen těžce se mu zasazuje smrtelná rána. Medvědi žijí v jeskynních systémech Obří trhliny poblíž Královské řeky. Živí se převážně rybami z Královské řeky, občas ale dokážou ulovit i slabého mustanga na Trhlinové pláni.

## PAPOUŠCI KENE

**Charakteristika:** 1 – 3 (létání, skrývání se v divočině, boj proti lidem a zvířatům)

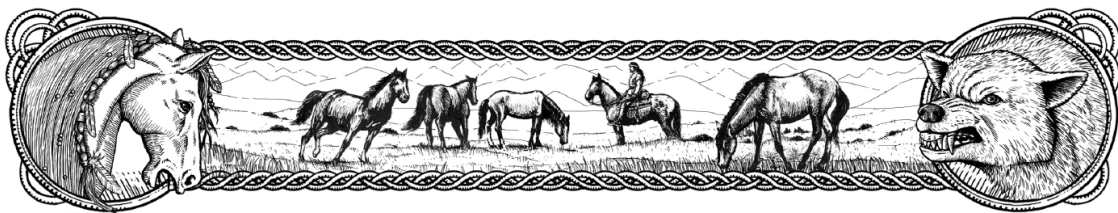
**Sudba:** 3

**Hranice:** Tělo 2, Duše 2, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Pádný úder* (najdete u bojovníka), *Přirozené zbraně* (zobák – krátká sečná), *Hejno* (jsou-li v hejnu zvýšené hranice (Tělo 5, Duše 3, Vliv 4), automaticky rozsáhle, *Triumfální příchod*, *Boj ve skupině*, Sudba 6)), *Talenty malého létavce* (zběhlost ve vzduchu)

V džungli a lesích, podél jejich hranic a občas i jinde žije na Taře mnoho druhů pa-





poušků. Liší se od sebe ve velikosti, zbarvení, oblíbené potravě a mnoha dalších drobnostech. Jsou loveni pro své peří nebo pro pobavení zámožných obyvatel Lendoru a Tary. Papoušci kene ale nejsou tak snadnou kořistí, jako ostatní druhy. Přestože nepohrdnou ani mnoha ovocnými plody, které jim džungle poskytuje, hlavní součástí jejich stravy je maso. Jsou známy i případy, kdy se větší hejno sneslo na tygra a celého ho roztrhalo. Lidí se papoušci nikterak nebojí. Vyskytují se v hejnech po 20 až 50 kusech. Jsou necelého půl sáhu velcí, mají zeleně zbarvené peří, červenou či růžovou hlavu a silný, zahnutý zoban, kterým dokážou prokousnout nebo rozdrtit i mimořádně pevné předměty.

## POTKAN OBŘÍ

**Charakteristika:** 1 – 3 (pohyb v podzemí, skrývání se, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** Krysa (DrDII:Bestiář) + *Přirozené zbraně* (zuby – krátká sečná)

Tito hlodavci mohou s ocasem dosahovat délky až dvou metrů. Jsou značně žraví a napadnou všechno, co je k jídlu. Tedy i dobrodruhy. Na rozdíl od krys jsou poměrně inteligentní a nepodnikají žádné sebevražedné útoky typu jeden potkan na několik dobře vyzbrojených rytířů. Zaútočí pouze tehdy, když mají velkou šanci na úspěch. Žijí ve skupinkách o několika jedincích v podzemí nebo kanalizaci velkých měst. Například v podzemí města Albirea jich přebývá opravdu hodně a obchodníkům způsobují nemalé škody. Umí se totiž prohrabat nebo prokousat do skladů potravin a úplně je vyplenit.



## 10. Klíč bytostí astrálních

### Schopnosti myšlenkových bytostí

#### Částečná nezranitelnost

- Při částečné nezranitelnosti je určitý typ akcí proti bytosti tak neúčinný, jako by byl útočník pod vlivem různých prokletí. Na rozdíl od nezranitelnosti je tedy bytost tímto útokem zranitelná, ale v mnohem menší míře než obvykle. O které postihy se jedná, bude uvedeno vždy u daného typu nezranitelnosti. Nejčastěji budou útoky nepřesné a chabé, a lze tedy pomocí nich zvyšovat bytosti Ohrožení.

#### Maskování

je vlastnost, pomocí níž nestvůry mění buď svou barvu, nebo i strukturu těla tak, aby dokonale splynuly s okolím. Tuto vlastnost mají i některá zvířata, ovšem u myšlenkových bytostí je změna daleko dokonalejší. Bytost má nadání na skrývání se.

#### Nekromancie

umožňuje nestvůrám magicky ovládat mrtvé schránky tvorů nebo dokonce otevírat brány do stínového světa a přivolávat z něj jiné tvory. Tato vlastnost je velmi nebezpečná. Obzvláště silné nestvůry kolem sebe šíří tolik zla, že kolem nich mohou vznikat animovaní nemrtví bez provedení příslušného rituálu (pasivní nekromancie). V případě aktivní nekromancie dovede bytost jí vytvořené nemrtvé ovládat. Pro hodnoty animovaných nemrtvých použijte hodnoty Kostlivce, Umrlice nebo podrobnější pravidla z aplikací Sedmého živlu. Každý nově vzniklý nemrtvý přinese 1 bod do zásobárny Sudby.

#### Odsávání života

v krátkém okamžiku způsobí zestárnutí oběti o různě dlouhou dobu. V extrémních případech může postižený zemřít stářím během několika málo minut. Některé nestvůry dovedly tuto schopnost do takové dokonalosti, že životní síla odebraná protivníkovi se přelévá do jejich těla a obnovuje jim sílu ztracenou v boji. Projevuje

se nejčastěji oslabením protivníka (zvýšením ohrožení) nebo zvýšením náročnosti některých činností, v extrémních případech i vznikem tělesných, duševních nebo vlivových jizev.

#### Odsávání magenergie

působí na postavy používající v boji s nestvůrou magii. Bytosti, které touto schopností disponují, vysávají z okolí či při zásahu soupeře z protivníka magickou energii, a tak mu omezují možnost sesílat kouzla. Tuto energii pak mohou využít pro kouzlení. Nejvyšší forma této schopnosti umožňuje odsát i magickou energii vázanou ve slabších magických předmětech. Z hlediska pravidel se jedná o vyhrazenou dovednost umožňující výše uvedené věci, které se projeví zvyšováním Ohrožení, působením duševních či vlivových jizev, získáváním Výhody, apod. Některé bytosti mohou být navíc zběhlé, mít nadání či mistrovství v *Odsávání magenergie*. U těchto bytostí to bude uvedeno v závorce za touto zvláštní schopností.

#### Paralýza

je rychlý a účinný způsob, jak protivníka znehybnit. Může se tak stát na pár chvil, nebo, v extrémních případech, na zbytek života.

#### Regenerace

je schopnost rychle odstranit jakékoliv poškození organismu. V silnějších formách dokáže znovu vytvořit celé orgány, například useknutou nohu. Bytost může každé kolo bez vynaložení akce podstoupit tělesnou výzvu (s bonusem za charakteristiku) a v případě úspěchu se jí obnoví část sil (konkrétní účinek bude uveden u každé bytosti zvlášť). Dle rychlosti *Regenerace* může bytost při výzvě používat zvýhodněný hod, či naopak znevýhodněný hod. Tuto schopnost je samozřejmě možné využívat, jen pokud je bytost zraněná.

#### Slepota

zasahuje orgány umožňující vizuální orientaci v prostoru, obvykle tedy oči. Některé nestvůry do-



kážou vyřadit zrak oběti do konce jejího života. *Slepotu* se projevuje zvýšením ohrožení nebo i tělesnou jizvou.

### **Teleportace**

dokáže nestvůru přemístit v nulovém čase z místa na místo, bez zjevné námahy. Některé nestvůry se nedokážou teleportovat řízeně, ale pouze na náhodné místo. Některé nestvůry také nemusí teleportovat sebe, ale toho, kdo na ně útočí. Pro nestvůry je taková akce samozřejmá. Většina právě teleportovaných postav, včetně samotných nestvůr, je krátce po teleportaci dezorientovaná. Neplatí to ovšem u všech.

### **Vidění ve tmě**

umožňuje nestvůrám snadnou orientaci při nedostatku světla. Funguje jako zvláštní schopnost trpaslíků Noční oči. Tuto schopnost mají automaticky všechny bytosti z kategorie nemrtvých.

### **Zkamenění**

je obvykle vázáno na zrak nestvůry. Jakmile spočine pohled jejích chladných očí na něčem živém, mění se to v kámen. Zkamenělý člověk neumírá, ale je velmi komplikované ho znovu oživit. Jde v podstatě o velmi silnou formou paralýzy.

### **Zmámení**

umožňuje nestvůře překonat vůli oběti a podřídit ji svým příkazům.

### **Zmatení m**

se myslí schopnost myšlenkové bytosti dezorientovat své nepřátele. Někdy je tato schopnost natolik silná, že spolubojovníci útočí na sebe navzájem.

### **Zesílení emocí**

jedná se o základní schopnost, kterou mají VŠECHY myšlenkové bytosti. Je přirozeností všech myšlenkových bytostí šířit v Přírodní úrovni emoce, které je do ní přivolaly. Toho dosahují jak svým chováním, tak samotnou nepřirozenou přítomností v tomto světě. Každý, kdo se s myšlenkovou bytostí (ostatní MB jsou proti této

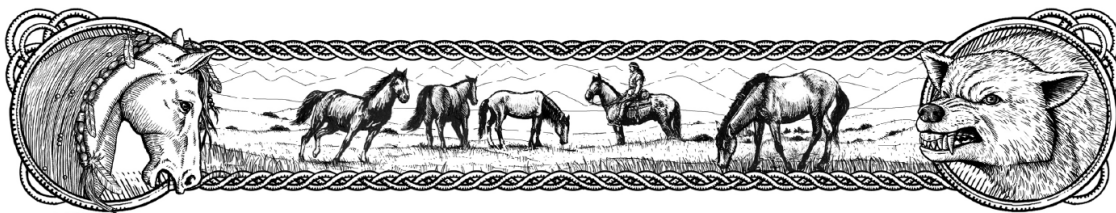
schopnosti imunní, neb nepocházejí z Přírodní úrovně) setká, musí podstoupit výzvu Zesílení emoce (zdroj: Vliv, efekt: silně zesílený pocit). Jedná se přitom výhradně o pocity uvedené u bytosti jako "vyvolávací emoce". Má-li bytost vyvolávacích emocí víc, házejte na každou z nich zvlášť (tedy vidíte, že už setkání se silnými bytostmi s mnoha vyvolávacími emocemi je samo o sobě obtížná věc).

Projev daného pocitu se bude u jednotlivých cílů lišit a nelze stanovit žádná přesná pravidla, na koho se např. pocit bude orientovat. Je vcelku pochopitelné, že zesílený strach se bude vztahovat především na bytost samotnou (cíl se jí bude bát), zatímco nenávisť nebo láska s největší pravděpodobností budou zesilovat již nějaký stávající pocit (např. k někomu z družiny). Jestliže se cílem této schopnosti stanou hráčské postavy, obvykle pravděpodobně půjde o udělení některého z postihů nepřesně, nebo chabě, případně o nemožnost některých akcí (zaútočit při silném strachu, či naopak vynucený útok při vyvolané nenávisti).

## **VYVOLÁVÁNÍ MYŠLENKOVÝCH BYTOSTÍ**

Krom obřadu vyvolávání z DrDII:Hry mocných je při vyvolání zapotřebí ještě přítomnost dané emoce, či emocí podle druhu vyvolávané bytosti. Přitom potřebné množství a síla emocí stoupá spolu se silou vyvolávané myšlenkové bytosti. Zhruba lze říci, že pro vyvolání bytosti s charakteristikou 1 postačují správné emoce jediné bytosti, pro charakteristiku 2 z hrstky bytostí, houf bytostí pak postačuje pro bytosti s charakteristikou 3 a horda pro 4. Pro charakteristiky 5 je zapotřebí neskutečné množství emocí odpovídající stovkám a stovkám emocí inteligentních bytostí. Bytosti s charakteristikou 6 je téměř nemožné vyvolat a jedná se prastaré a mocné bytosti řádu Matky pouště, Moág, či Uhr's'jiindaara. Samozřejmě krom samotného počtu bytostí je podstatná i intenzita emoce. U





negativních emocí se užívá především mučení, v případě pozitivních emocí je situace obvykle daleko složitější. Intenzitu emocí lze do jisté míry nahradit jejím opakovaným, dlouhodobým působením. Je vhodné zmínit, že vyvolání myšlenkových bytostí se považuje za porušení řádu světa. Zkušené myšlenkové bytosti

Myšlenkové bytosti jsou již z principu nesmrtelné - po svém fyzickém zničení se vrací do Stínového světa, kde čekají na další příležitost se vrátit zpět do Přírodní úrovně (alespoň ty, které o příchod do Přírodní úrovně stojí). Vzhledem k době, po kterou už existují, se dají mezi myšlenkovými bytostmi najít velmi mocní a zkušení jedinci. Stejně tak ovšem ve Stínovém světě vznikají ve věčných soubojích emocí mladší a slabší kusy, pro něž může být únik do Přírodní úrovně jedinou možnou záchranou. Hodnoty uvedené v bestiáři popisují průměrné bytosti, silnější kusy mohou mít vyšší charakteristiku, sudbu, hranice nebo ovládat některé ze schopností označených ⊕.

## Netvoři

### BAZILIŠEK

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2-4 (smysly, boj proti lidem a zvířatům, zstrašování, skrývání v divočině)

**Sudba:** 11

**Hranice:** Tělo 7, Duše 4, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Jed* (pokousání, rychlý tělesný jed, síla 6, bezvědomí/malátnost), *Maskování*, *Přirozené zbraně* (tlama – krátká bodná), *Zkamenění* (pohled do očí, rychlý duševní jed, síla 7, zkamenění/ztuhlost), *Zubří kůže*, ⊕ *Železná kůže*

### GORGONA

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 1 – 3 (létání, boj proti lidem a zvířatům, maskování)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 6, Duše 2, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Přirozené zbraně* (drápy – krátká sečná), *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), *Zubří kůže*, ⊕ *Železná kůže*

### GRYF

**Vyvolávací emoce:** radost

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 3 (létání, běh, smysly, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 10

**Hranice:** Tělo 7, Duše 6, Vliv 4

**Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost*, *Přirozené zbraně* (drápy – střední sečná, zobák – krátká sečná), *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), ⊕ *Autorita*.

### HARPYJE

**Vyvolávací emoce:** deprese

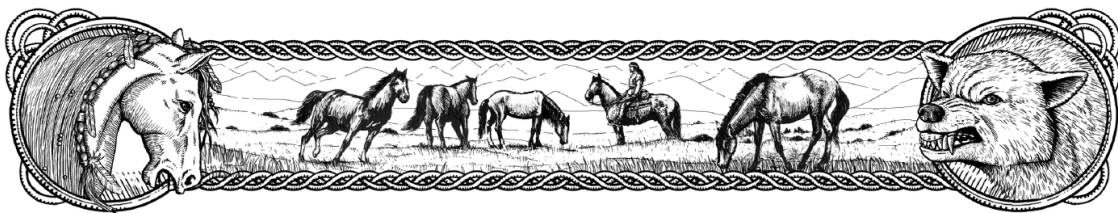
**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 1 – 3 (létání, mámení, ovlivňování pocitů, zpěv)

**Sudba:** 8

**Hranice:** Tělo 3, Duše 4, Vliv 6

**Zvláštní schopnosti:** *Ovlivňování ve skupině*, *Přirozené zbraně* (pařáty – krátká sečná), *Zmámení* (lidé slyšící zpěv harpyje, rychlý vlivový jed, síla 6, bezmyšlenkovitě následování/ obdiv zpěvu)



## HUAMA

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 3 (maskování, běh, tichý pohyb, boj proti lidem a zvířatům, smysly, zastrasování)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 6, Duše 4, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Maskování, Nelidská rychlost, Paralýza* (kousnutí, rychlý tělesný jed, síla 6, paralýza zasažené části těla – jeden z postihů nepřesně, chabě, hloupě na vybranou skupinu dovedností/ ztuhlost), *Přirozené zbraně* (drápy – střední sečná, tlama – krátká bodná), ⊕ *Neskutečná rychlost* (zdarma manévr velmi rychle)

## HYDRA

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 4 (maskování, pohyb v bažině, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrasování)

**Sudba:** 14

**Hranice:** Tělo 7, Duše 4, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Bojové reflexy* (najdete u bojovníka), *Jed* (pokousání či potřísnění krví, rychlý tělesný jed, síla 4, bezvědomí a smrt do východu či západu slunce/ paralýza), *Nezranitelnost* (magie země a vody), *Přirozené zbraně* (tlama – střední drtivá), *Regenerace* (dorůstání hlav či končetin, s výjimkou míst spálených ohněm, za každou dorostlou hlavu si může hydra snížit Ohrožení o 1 nebo získat Výhodu 1), *Talenty netvora bažin* (zběhlost v bažině, mistr útočí-li na někoho v bažině uvězněného), ⊕ *Válečný tanečník* (najdete u válečníka), *Zranitelnost* (ohěň a magie ohně), *Zubří kůže*, ⊕ *Oživlá hora*

## DEVÍTIHLAVÁ HYDRA

**Vyvolávací emoce:** strach, děs, hrůza

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 4 – 6 (maskování, pohyb v bažině, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrasování)

**Sudba:** 32

**Hranice:** Tělo 8, Duše 5, Vliv 6

**Zvláštní schopnosti:** *Prastarý, Jed* (pokousání či potřísnění krví, rychlý tělesný jed, síla 5, bezvědomí a smrt do východu či západu slunce/ paralýza), *Nezranitelnost* (jed, magie země a vody, tělesné útoky, které mají způsobit zranění, s výjimkou míst spálených ohněm), *Přirozené zbraně* (tlama – střední drtivá), *Regenerace* (dorůstání hlav či končetin, s výjimkou míst spálených ohněm, za každou useknutou hlavu vyrostou dvě a hydra si může snížit Ohrožení o 2 nebo získat Výhodu 2), *Talenty netvora bažin* (zběhlost v bažině), *Talenty mnohohlavce* (mistr když najednoho protivníka útočí více hlav zároveň, v každém kole konfliktu může použít dvakrát zdarma manévr obrana), *Zranitelnost* (ohěň a magie ohně), *Ztělesněná zkáza* (útoky na okolo stojící protivníky), *Dračí řev*, *Zubří kůže*, *Oživlá hora* (bytost se smí vyčerpávat proto tělesné akci i když sejednalo o zkoušku), ⊕ *Masakr* (libovolný počet manévrů v kole), ⊕ *Ničivá smršť*

## JEDNOROŽEC

**Vyvolávací emoce:** láska

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 4 (ovlivňování pocitů, skrývání se, běh, magie vzduchu)

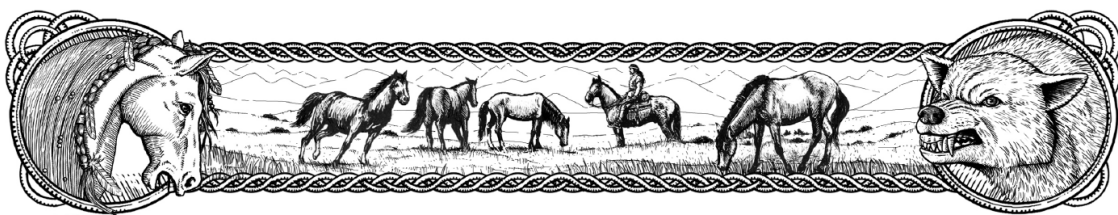
**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 4, Duše 5, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost, Přirozené zbraně* (roh – krátká bodná, kopyta – střední drtivá), *Slepota* (oslnění, rychlý tělesný jed, síla 5, dočasná *Slepotal* osl-







nění), ⊕ Teleportace (dohled, řízená), *Zmatení* ((rychlý duševní jed, síla 4, absolutní dezorientace, útoky na spolubojovníky/ *Zmatení*, lehká dezorientace), Talenty bytosti lesa (mistr v přírodním prostředí bez zásahu člověka), Talenty bytosti lásky (mistr pokud brání pro něj důležitou osobu zběhlost ve snižování jejího ohrožení), ⊕ Síla přírody

## KENTAUR

**Vyvolávací emoce:** láska či nenávisť  
**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)  
**Charakteristika:** 1 – 3 (zejména dovednosti bojovníka, lovce, hraničáře a zvěda, náčelníci a šamani ovládají také dovednosti šamana, druida či čaroděje)  
**Sudba:** 6  
**Hranice:** Tělo 5, Duše 5, Vliv 4  
**Zvláštní schopnosti:** ⊕ Nájezdník (najdete u zvěda), *Přirozené zbraně* (kopyta – střední drtivá), ⊕ *Vůdce skupiny*, *Člen skupiny*, dle výše charakteristiky ovládají až tři další zvláštní schopnosti ze všech povolání obsažených v charakteristice

## KYKLOP

**Vyvolávací emoce:** nenávisť  
**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)  
**Charakteristika:** 2 – 4 (zejména dovednosti bojovníka, kejklíře a válečníka, magie ohně a magie mysli)  
**Sudba:** 9  
**Hranice:** Tělo 6, Duše 4, Vliv 5  
**Zvláštní schopnosti:** Nadání – meč či kopí, *Regenerace* (nepřesně, snížení Ohrožení o 1 nebo stejně velká Výhoda), Uhrančivý pohled (pohled do oka, rychlý vlivový jed, síla 4, ovládnutí/ paralýza), ⊕: Odhodlaná mysl, ⊕ Neviditelný loutkář (při delším pohledu do oka), Talenty uhrančivé bytosti (mistr při

očním kontaktu, zběhlost v magii mysli), *Neschopnost* (je li oslepen)

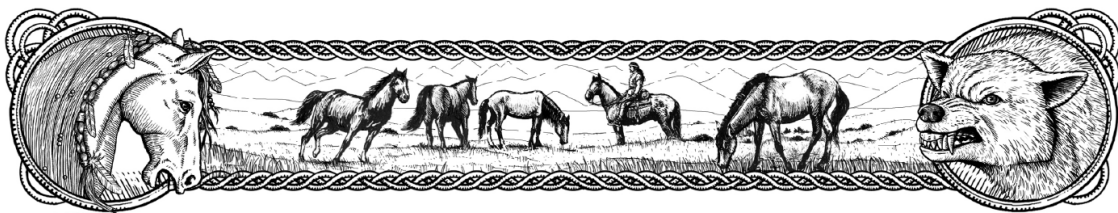
## MINOTAURUS

**Vyvolávací emoce:** nenávisť  
**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)  
**Charakteristika:** 2 – 4 (zejména dovednosti bojovníka)  
**Sudba:** 11  
**Hranice:** Tělo 7, Duše 4, Vliv 4  
**Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs* (při zařvání), *Pádny úder*, *Silák* (najdete u bojovníka), *Přirozené zbraně* (pěsti – střední drtivá, rohy – krátká bodná), *Zubří kůže* (nepřesně, snížení Ohrožení o 1 nebo stejně velká Výhoda), ⊕ Ocelová Pěst, ⊕ Ničivá smršť

## MEDÚZA

**Vyvolávací emoce:** sobectví  
**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)  
**Charakteristika:** 2 – 4 (boj proti lidem a zvířatům, orientace v podzemí, skrývání se, výroba jedů)  
**Sudba:** 9  
**Hranice:** Tělo 4, Duše 5, Vliv 6  
**Zvláštní schopnosti:** *Jed* (kousnutí, tělesný jed, síla 4, smrt do měsíce/ slabost), *Mordýř* (najdete u lupiče), *Otrávené šípky* (zásah šípem, rychlý tělesný jed, síla 5, tělesná jizva úrovně 1/ malátnost), *Přirozené zbraně* (zuby, hadí – krátká bodná), *Vidění ve tmě*, *Zkamenění* (pohled do očí, rychlý duševní jed, síla 6, zkamenění/ ztuhlost), ⊕ Autorita, ⊕ *Hrůza a děs*, Talenty bytosti hrůzy (mistr v prostředí které zná, zběhlost v zastrašování)





## MNOHOHLAVÝ OBR

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 1 – 4 (boj zblízka proti lidem a zvířatům, hrubá síla, válečnické znalosti, zastrašování, skrývání v divočině)

**Sudba:** 10

**Hranice:** Tělo 6, Duše 5, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Bojové reflexy*, *Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Divý muž* (najdete u hraničáře), *Talenty mnohohlavce* (mistr když na jednoho protivníka útočí více hlav zároveň, v každém kole konfliktu může použít zdarma manévr obrana tolikrát, kolik má hlav), *Silák*, ⊕ další ZS bojovníka/lovce za každou hodnotu charakteristiky nad 1.

## PEGAS

**Vyvolávací emoce:** radost

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 3 (běh, létání, smysly, boj zblízka proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 7

**Hranice:** Tělo 5, Duše 4, Vliv 6

**Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost*, *Přirozené zbraně* (kopyta – střední drtivá), *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), ⊕ Posílení smyslů

## SFINGA

**Vyvolávací emoce:** strach či sebevědomí

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 4 (učenost, kletby a požeňání, jednání s lidmi a běsi, létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování, magie iluzí)

**Sudba:** 13

**Hranice:** Tělo 6, Duše 7, Vliv 6

**Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (částečná – tělesné útoky, které mají způsobit zranění, jsou chabé), *Přirozené zbraně* (drápy –

střední sečná), *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), *Kamenná kůže*, *Nelidská rychlost*, ⊕ *Diplomat*, ⊕ *Všemi mastmi mazaný*, *Talenty strážce* (mistr v prvním kole než se pohne, zběhlost v jednání s lidmi a běsy)

## STRIGA

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 1 – 3 (tichý pohyb, skrývání se, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 8

**Hranice:** Tělo 5, Duše 4, Vliv 4

**Zvláštní schopnosti:** *Bleskové reflexy* (na denním světle), *Přirozené zbraně* (pařáty – krátká sečná, zuby – krátká bodná), *Talenty bytosti soumraku* (mistr v noci za úplňku, zběhlost, je-li na obloze vidět dorůstající měsíc), *Vidění ve tmě*, *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), ⊕ *Průzkumník*, ⊕ *Skok* (při překvapivém útoku, obrana je náročnou činností)

## TRIGON

**Vyvolávací emoce:** sobectví

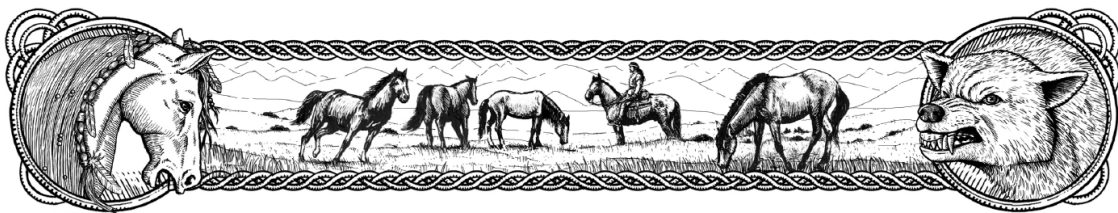
**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 1 – 3 (skrývání v divočině, boj proti lidem a zvířatům)

**Sudba:** 7

**Hranice:** Tělo 6, Duše 4, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Divý muž* (najdete u hraničáře), *Nelidská rychlost*, *Paralýza* (při zásahu bodlinami, rychlý tělesný jed, síla 6, paralýza celého těla/ částečná paralýza), *Přirozené zbraně* (bodliny – krátká bodná + vrhací), ⊕ *Zubří kůže*, ⊕ *Neskutečná palba* (vrhání bodlin: zdarma mocně a rozsáhle na dva protivníky)



## TROLL

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 2 – 4 (zejména dovednosti bojovníka)

**Sudba:** 7

**Hranice:** Tělo 7, Duše 3, Vliv 4

**Zvláštní schopnosti:** ⊕: *Nelidská rychlost*, *Regenerace* (snížení Ohrožení o 1 nebo stejně velká Výhoda), *Silák* (najdete u bojovníka), *Zubří kůže*, ⊕ až tři zvláštní schopnosti bojovníka a lovce

## VYVERNA

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Druh:** Myšlenková bytost (netvor)

**Charakteristika:** 3 – 5 (létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrasování, chrlení ohně)

**Sudba:** 14

**Hranice:** Tělo 7, Duše 3, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Zubří kůže*, ⊕: *Kamenná kůže*, *Nezranitelnost* (oheň a magie ohně), *Přirozené zbraně* (zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá drtivá), *Oživlá hora*, *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), *Triumfální příchod*, *Ztělesněná zkáza* (chrlení ohně), ⊕ *Bleskové reflexy*, ⊕ *Vyverní zkáza* (Vyverna může během kola zaútočit zuby, drápy i ocasem na dva až tři protivníky)

## Běsi

### BLESKAVEC

**Vyvolávací emoce:** deprese

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 1-3 (orientace v prostoru, metání blesků, oslepení)

**Sudba:** 5

**Hranice:** Tělo 2, Duše 4, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině*, *Od-sávání magenergie*, *Slepota* (útok bleskem, rychlý tělesný jed, síla 4, dočasné oslepnutí/oslnění), *Ztělesněná zkáza* (útoky na okolo stojící protivníky), *Rozséváč* (smrt/výbuch), ⊕ *Oživlá hora*, *Talenty běsa zkázy* (mistr v rozsáhlé destrukci okolí, působení škod a požárů, zběhlost na dohled hořícího ohně nebo v prostředí, jež poničil), ⊕ *Krajinář* (v podobě požáru a poničení oblasti).

## DCERA VODY

**Vyvolávací emoce:** pokora či sobectví

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 1-5 (magie vody, magie mysli, jednání s lidmi a běsi, vzdělanost, pohyb ve vodě)

**Sudba:** 10

**Hranice:** Tělo 4, Duše 7, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Knihomol* (najdete u zaříkávače), *Nezranitelnost* (voda a vodní magie), *Proměny* (libovolné zachovávající přibližnou velikost), *Talenty vodního běsa* (mistr ve vodě či za deště, zběhlost poblíž většího zdroje vody), ⊕ *Spodní proudy* (najdete u druida), *Neschopnost* (v blízkosti ohně), ⊕ *Clona*, ⊕ *Katastrofa*, ⊕ *Splynutí*, *Zranitelnost* (magie ohně)

## SYN OHNĚ

**Vyvolávací emoce:** láska či nenávisť

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

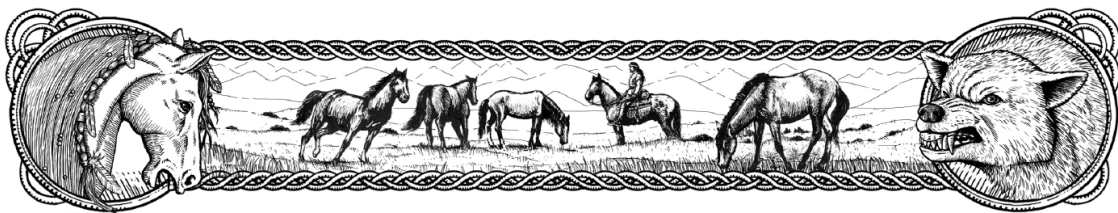
**Charakteristika:** 1-5 (magie ohně, boj s lidmi a zvířaty)

**Sudba:** 10

**Hranice:** Tělo 7, Duše 4, Vliv 6

**Zvláštní schopnosti:** ⊕ *Dračí dech* (najdete u čaroděje), *Nezranitelnost* (oheň, ohnivá magie, tělesné akce s výjimkou útoků posvěcenými zbraněmi), *Proměny* (libovolné zachovávající přibližnou velikost), *Talenty*





*ohnivého běsa* (mistr v ohnivě magii, zběhlost na dohled hořícího ohně), *Žár* (plynný jed, síla 5, popáleniny – tělesná jizva úrovně 1/ lehké popáleniny) *Neschopnost* (v blízkosti vody), ⊕ *Clona*, ⊕ *Katastrofa*, ⊕ *Splynutí*, *Zranitelnost* (magie vody)

*schopnost* (pokud se nedotýká země), ⊕ *Clona*, ⊕ *Katastrofa*, ⊕ *Splynutí*, *Zranitelnost* (magie vzduchu)

## SYN VZDUCHU

**Vyvolávací emoce:** radost či deprese  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 1-5 (magie vzduchu, magie iluzí, létání, skrývání se)  
**Sudba:** 10  
**Hranice:** Tělo 6, Duše 5, Vliv 4  
**Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost*, ⊕ *Ukrutná rychlost* (Zdarma velmi rychle), *Nezranitelnost* (vzduch, vzdušná magie, částečná – útoky střelnými a vrhacími zbraněmi jsou nepřesné a chabé), *Proměny* (libovolné zachovávací přibližnou velikost), *Síla vichřice*, *Vzdušný vír* (najdete u čaroděje), *Talenty větrného běsa* (mistr za bouře či silného větru, zběhlost na volném prostranství), *Neschopnost* (nemá-li nad sebou otevřenou oblohu – v místnostech, v podzemí), ⊕ *Clona*, ⊕ *Katastrofa*, ⊕ *Splynutí*, *Zranitelnost* (magie země)

## SYN ZEMĚ

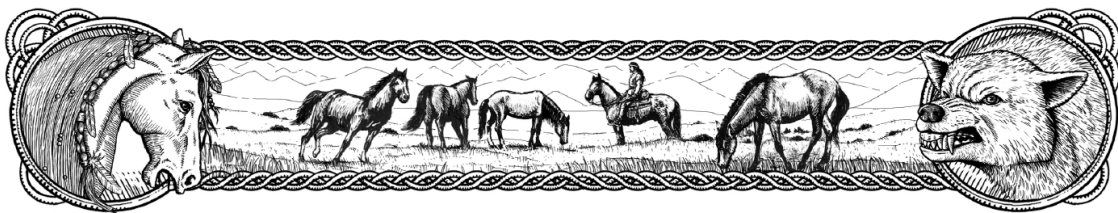
**Vyvolávací emoce:** strach či sebevědomí  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 1-5 (magie země, boj zblízka proti lidem a zvířatům, hrubá síla)  
**Sudba:** 10  
**Hranice:** Tělo 8, Duše 3, Vliv 5  
**Zvláštní schopnosti:** *Kamenná kůže*, ⊕ *Oživlá hora*, *Nezranitelnost* (zemní magie), *Pádny úder*, *Silák* (najdete u bojovníka), *Proměny* (libovolné zachovávací přibližnou velikost), *Přirozené zbraně* (pěsti – střední dřívá), *Talenty zemního běsa* (zběhlost v přírodním terénu, mistr v magii země), *Ne-*

## EPYRA

**Vyvolávací emoce:** nenávisť  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 1 – 2 (magie ohně, boj proti lidem a zvířatům)  
**Sudba:** 4  
**Hranice:** Tělo 3, Duše 3, Vliv 2  
**Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině*, *Nezranitelnost* (oheň, magie ohně), *Přirozené zbraně* (tlama – krátká bodná), *Žár* (rozsáhlý plynný jed, síla 3, popáleniny – tělesná jizva úrovně 1/ lehké popáleniny), *Slepotá* (pohled do očí, rychlý duševní jed, síla 3, dočasné oslepnutí/ oslnění), ⊕ *Clona*, *Zranitelnost* (voda, vodní magie)

## FÉNIX

**Vyvolávací emoce:** nenávisť  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 2 – 4 (létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům)  
**Sudba:** 10  
**Hranice:** Tělo 6, Duše 3, Vliv 3  
**Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (oheň, magie ohně), *Přirozené zbraně* (zobák – krátká sečná, drápy – střední sečná), *Slepotá* (delší pohled na fénixe, rychlý tělesný jed, síla 3, trvalá *Slepotá* oslnění), *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), *Zranitelnost* (voda, vodní magie), *Talenty ohnivého běsa* (mistr v ohnivě magii), *Neschopnost* (v okolí dominantního výskytu protikladného živlu), *Ztělesněná zkáza* (ohnivý dech), *Plameny* (Nástraha při přiblížení/fyzickém útoku, síla 4, popáleniny – tělesná jizva úrovně 1/ lehké popáleniny), ⊕ *Clona*, ⊕ *Katastrofa*



## KOSTĚJ

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 2 – 5 (zejména dovednosti bojovníka a zaříkávače, ale např. i jednání s lidmi)

**Sudba:** 9

**Hranice:** Tělo 6, Duše 5, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Cit pro zbraň* – meč (najdete u bojovníka), *Jed* (zásah mečem, rychlý tělesný jed, síla 5, paralýza a tělesná jizva úrovně 1/ ochromení), *Nezranitelnost* (vyjednávání, zstrašování), ⊕ *Odsávání života* (za každou úroveň tělesné jizvy, kterou kostěj mečem způsobí, si sníží Ohrožení o stejné velikosti nebo získá stejnou Výhodu), ⊕ *Šermíř* (najdete u válečníka), *Vidění ve tmě*, ⊕ *Vůdce skupiny*, *Člen skupiny*, *Zmatení* (rychlý duševní jed, síla 4, uhrnutí, neschopnost pohybu/ Zmatení protivníka), *Talenty běsa strachu* (mistr pokud nepřítel pocítí uje strach)

## KRAKEN

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 3 – 5 (pohyb ve vodě, boj proti lidem a zvířatům, hrubá síla, magie vody, zstrašování)

**Sudba:** 14

**Hranice:** Tělo 7, Duše 3, Vliv 4

**Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (voda a vodní magie), ⊕ *Pádný úder* (najdete u bojovníka), *Přirozené zbraně* (pěsti – střední drtivá), *Regenerace* (nepřesně, snížení Ohrožení o 1 nebo stejně velká Výhoda), *Talenty vodního běsa* (mistr ve vodě, zběhlost pod hladinou), *Zranitelnost* (oheň a ohnivá magie), *Neschopnost* (není-li ve vodě), ⊕ *Katastrofa*

## MOKŘAN

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 1 – 3 (pohyb v bažině, skrývání se, boj beze zbraně)

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 5, Duše 3, Vliv 2

**Zvláštní schopnosti:** *Maskování*, *Přirozené zbraně* (ruce – krátká drtivá), *Regenerace* (nepřesně, Regenerace zranění a dorůstání končetin), *Silák* (najdete u bojovníka), *Talenty běsa bažin* (zběhlost v bažině), *Zranitelnost* (oheň, ohnivá a zemní magie), ⊕ *Silák*, ⊕ *Záludné finty*

## NEPOJMENOVANÝ

**Vyvolávací emoce:** strach

**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 4 – 6 (zejména dovednosti zaříkávače a mága)

**Sudba:** 31

**Hranice:** Tělo -, Duše 12, Vliv 10

**Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs*, *Neviditelný loutkař*, *Požírač duší*, *Nezranitelnost* (tělesné útoky), *Triumfální příchod*, *Třetí oko*, *Nesmrtelný* (Lze zapadit jen v podstatě zapomenutým rituálem s rubínem, viz. ČT), *Talenty nesmrtelného běsa* (mistr v prostředí kde již existuje přes 100 let, zběhlost v magii mysli), ⊕ *Prastarý*, ⊕ *Lamač vůlí*, ⊕ *Masakr*,

## PEKELNÝ PES

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

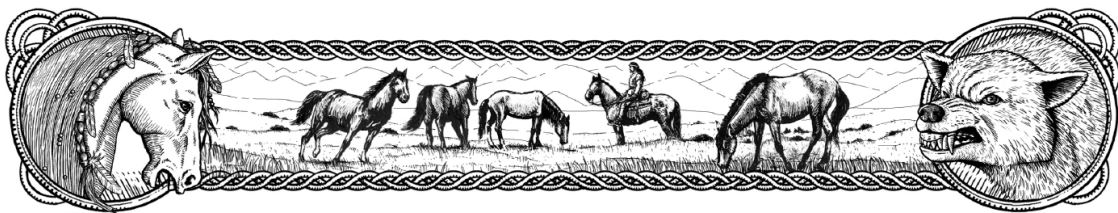
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)

**Charakteristika:** 1 – 3 (boj zblízka proti lidem a zvířatům, chrlení ohně)

**Sudba:** 6

**Hranice:** Tělo 4, Duše 3, Vliv 3

**Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině*, *Přirozené zbraně* (tlama – krátká bodná), *Ne-*



*zranitelnost* (oheň, magie ohně), ⊕ *Vůdce skupiny*, *Člen skupiny*, *Talenty běsa ohně* (mistr vyskytuje-li se v okolí přirozený oheň, zběhlost v ohnivě magii), *Neschopnost* (polití značným množstvím vody), ⊕ *Bojové reflexy*

## KERBEROS

**Vyvolávací emoce:** nenávisť  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 4 – 6 (boj zblízka proti lidem a zvířatům, magie ohně, zastrašování)  
**Sudba:** 16  
**Hranice:** Tělo 8, Duše 6, Vliv 7  
**Zvláštní schopnosti:** *Bojové reflexy* (najdete u bojovníka), *Ohnivě sliny* (kousnutí, rychlý tělesný jed, síla 5, bezvědomí a tělesná jizva úrovně 2/ malátnost), *Přirozené zbraně* (tlama – krátká bodná), *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (oheň, magie ohně), *Triumfální příchod*, *Ztělesněná zkáza* (chrlení ohně), ⊕ *Dračí oheň*, *Talenty běsa ohně* (mistr vyskytuje-li se v okolí přirozený oheň, zběhlost v ohnivě magii), ⊕ *Clona*

## SILINGA

**Vyvolávací emoce:** radost  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 1 – 4 (zejména dovednosti zaříkávače, čaroděje a druida, létání, tichý pohyb)  
**Sudba:** 7  
**Hranice:** Tělo 3, Duše 5, Vliv 5  
**Zvláštní schopnosti:** *Talenty létavce* (mistr ve vzduchu), ⊕ *Síla přírody*, ⊕ *Lesní strážci*, ⊕ *Sněm lešijů*, *Talenty přírodního běsa* (mistr pokud brání své území před napadením, zběhlost v čarování), obvykle ovládají podle povahy a prostředí až tři další zvláštní schopnosti z povolání obsažených v charakteristice

## ZLOBR

**Vyvolávací emoce:** strach  
**Druh:** Myšlenková bytost (běs)  
**Charakteristika:** 2 – 4 (zejména dovednosti bojovníka, vrhání kamenů)  
**Sudba:** 10  
**Hranice:** Tělo 7, Duše 3, Vliv 4  
**Zvláštní schopnosti:** *Kamenná kůže*, *Zkamenění* (na slunečním světle, přeměna na sochu), *Nezranitelnost* (střelné a vrhací zbraně), *Pádny úder*, *Přirozené zbraně* (pěsti – střední drtivá), *Silák*, ⊕ *Ocelová pěst*, *Netečnost kamene* (imunita vůči bolesti, zranění, způsobování tělesných jizev apod.), ⊕ *Rozsévač* (zranění/odštěpky)

## Nemrtví

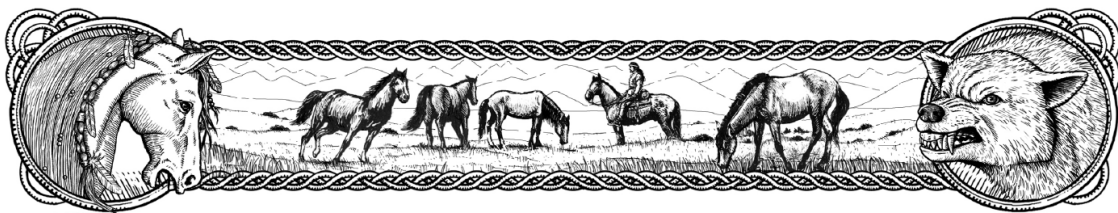
### PŘÍZRAK

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Druh:** Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)  
**Charakteristika:** 1 – 3 (kletby a požehnání, zastrašování lidí)  
**Sudba:** 6  
**Hranice:** Tělo 3, Duše 3, Vliv 5  
**Zvláštní schopnosti:** ⊕ *Hrůza a děs*, *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými či svěcenými zbraněmi), ⊕ *Odsávání života* (dotek, duševní jed, síla 6, tělesná jizva velikosti 1/ slabost), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle)

### FEXT

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Druh:** Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)  
**Charakteristika:** 2 – 4 (boj proti lidem a zvířatům, *Zmatení*, zastrašování, pohyb v





noci)

**Sudba:** 12

**Hranice:** Tělo 6, Duše 6, Vliv 8

**Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs, Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými či stříbrnými zbraněmi), ⊕ *Odsávání života* (dotek, rychlý duševní jed, síla 4, zestárnutí/ slabost), *Přirozené zbraně* (drápy - krátká sečná), *Zmatení* (rychlý duševní jed, síla 5, absolutní dezorientace, útoky na spolubojovníky/ *Zmatení*, lehká dezorientace), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Zranitelnost* (stříbrné zbraně), *Neschopnost* (polití svěcenou vodou nebo na přímém slunečním světle), ⊕: *Veterán*

## SMRTKA

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Druh:** Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

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

**Sudba:** 15

**Hranice:** Tělo 5, Duše 8, Vliv 6

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

## SH'XINGA

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Druh:** Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

**Charakteristika:** 6 (dovednosti zaříkávače,

čaroděje, mága, nekromanta, zastrašování lidí, boj zblízka proti lidem a zvířatům, jednání s lidmi)

**Sudba:** 25

**Hranice:** Tělo 6, Duše 9, Vliv 8

Sh'xinga, prastará smrtka, jedna z prvních jež si plně uvědoily své bytí pamutuje ještě Vieena v lné síle i bitvu na Pláních děsu. Po staletích uvězení na bojišti a posléze nekromanty na Viforu konečně svobodná. Nyní, po boku a po boku Uhr's'jiindaara vládne Říši trosek.

**Zvláštní schopnosti:** *Smrtka + Autorita, Třetí oko, Paní nemrtvých* (platby nemrtvým pomocníkům jsou třetinové, Sh'xinga je zběhlá ve vedení oddílů animovaných nemrtvých, z jizvy na poutu oddílu získá o 1 zdroj víc), *Nesmrtelný, Nemrtví služebníci* (Sh'xinga dokáže využívat smysly svých pomocníků, její pomocníci mají vždy ZS Osobní strážce, Sh'xinga je schopna za 3 zdroje oživit okamžitě celou hrstlu kostlivců/zombie)

## SPEKTRA

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

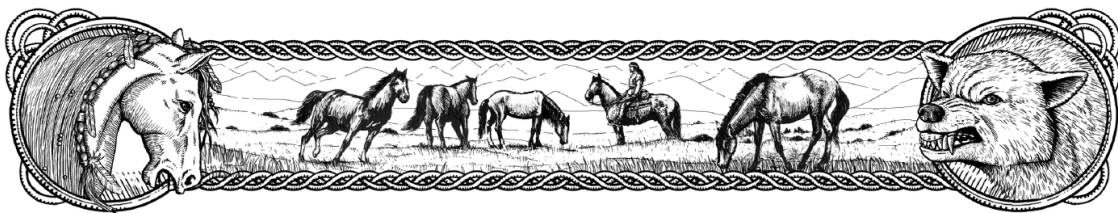
**Druh:** Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

**Charakteristika:** 3 – 6 (boj proti lidem a zvířatům, zastrašování, kletby a požehnání)

**Sudba:** 20

**Hranice:** Tělo 6, Duše 8, Vliv 9

**Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs, Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svěcenými zbraněmi), *Odsávání života* (při zásahu, rychlý duševní jed, síla 6, tělesná jizva úrovně 1, spektra si sníží Ohrožení o 1 nebo získá Výhodu 1/ slabost), *Paralýza* (při doteku, rychlý tělesný jed, síla 4, paralýza zasažené části těla – jeden z postihů nepřesně, chabě, hloupě na vybranou skupinu dovedností/ ztuhlost), *Talenty nemrtvého běsa* (Mistr v noci a na hřbitově, zběhlost pro zastrašování), *Háklivost na stří-*



*bro* (útoky stříbrnými zbraněmi jsou automaticky mocné), *Zranitelnost* fyzickými i duševními akcemi (ihned po polití svćenou vodou nebo na přímém slunečním světle), *Pán temnoty* (v rozsahu hradíště vytvoří magickou temnotu jež se po třech kolech změní v šero a posléze po dalších třech rozplyne), ⊕ *Rozsévač stínů*, ⊕ *Temnozem*, ⊕ *Znesvěcení*

## STÍN

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach

**Druh:** Nemrtvý (myšlenkový bytost, běs)

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

**Sudba:** 8

**Hranice:** Tělo 3, Duše 4, Vliv 5

**Zvláštní schopnosti:** *Maskování* (ve tmě), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků svćenými zbraněmi), *Proměny* (libovolné zachovávající přibližnou velikost), *Talenty běsa temnoty* (mistr ve stínech, zběhlost za šera), *Neschopnost* (na přímém slunečním světle), *Pán temnoty* (v rozsahu vědmíny chýše vytvoří magickou temnotu, jež se po kole změní v šero a posléze po dalším kole rozplyne), ⊕ *Zmizení ve stínech*, ⊕ *Odsávání života* (při zásahu, rychlý duševní jed, síla 5, tělesná jizva úrovně 1/ slabost)

bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá drtivá). Dále mají takové schopnosti, které odpovídají jejich povoláním a zároveň jsou v dračím těle realizovatelné (například výroba jedů, nebo jemných mechanismů realizovatelná není). Dobří draci se navíc mohou měnit i do původní podoby. Podobně jako u schopnosti ničitele Podobna monstra se mohou přeměnit i částečně a využívat jen některou z dračích schopností – například chrlení nebo létání. Barva draka a částečně i jeho schopnosti závisí do značné míry na ctnostech/nectnostech, které stály za jeho proměnou. Nejmocnější z dobrých draků jsou draci bílí, spojující několik ctností, nejmocnější ze zlých draků je potom černý drak, prohnílý skrz na skrz.

## Draci

Draci na Asterionu vznikají tvárností z opravdu mocných, resp. opravdu zlých nebo dobrých postav. Jejich síla a schopnosti jsou proto velmi proměnlivé. Společnou mají vysokou charakteristiku (5-6), vysokou sudbu (20+), a hranice (10+). Mezi společné zvláštní schopnosti patří *Talenty draka* (mistr kdekolí a kdykolí), *Ztělesněná zkáza* (chrlení Jedu/ohně/páry/mrazu/kyseliny podle osobnosti draka), *Oživlá hora*, *Kamenná kůže*, *Jedno oko otevřené*, *Přirozené zbraně* (zuby – střední







# Cizí postavy



## 11. Cizí postavy

Na rozdíl od předchozích aplikací jsme se rozhodli zde nevypisovat seznam cizích postav s konkrétními úrovněmi povolání. Jelikož se zpravidla jedná o důležité postavy Asterionu s mnoha různými schopnostmi, které si každý představuje trochu jinak, necháváme na úvaze Průvodce, jakou výši a obsah charakteristiky spolu se zvláštními schopnostmi pro jednotlivé postavy zvolí.