

Asterion

Hlavní modul

Aplikace pravidel pro Dnd 5e

Verze 0.1

Obsah

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Obsah | 2 |
| Slovo úvodem + zkratky | 9 |
| Zkratky | 9 |
| Rasy | 10 |
| Elfové | 10 |
| Elfí rody | 10 |
| Světlí elfové (Magawa) | 10 |
| Lesní elfové (Mde-magawa-ngo) | 10 |
| Pouštní elfové (Mba-magawa-ngo) | 11 |
| Horští elfové (Mto-magawa-ngo) | 11 |
| Vodní elfové | 11 |
| Hobiti | 11 |
| Krollové | 11 |
| Lidé | 12 |
| Lidské rody | 12 |
| Hevren | 12 |
| Orkové | 12 |
| Orčí rysy | 12 |
| Skřítci | 13 |
| Skřítčí rysy | 13 |
| Lesní skřítek | 13 |
| Horský skřítek | 14 |
| Trpaslíci | 14 |
| Přeměna na skřeta nebo hrdinu | 14 |
| Povolání | 15 |
| Barbar | 15 |
| Bard | 15 |
| Bojovník | 15 |
| Čaroděj | 15 |
| Živelný původ | 15 |
| Živelný předek | 15 |
| Nezlomnost živelů | 16 |
| Spřízněnost s živly | 16 |
| Vznášení se | 16 |
| Děsivý vzhled | 16 |
| Černokněžník | 16 |
| Druid | 16 |

| | |
|---|-----------|
| Hraničář | 17 |
| Klerik | 17 |
| Kouzelník | 17 |
| Mnich | 17 |
| Paladin | 17 |
| Tulák | 17 |
| Zázemí | 17 |
| Jazyky | 20 |
| Jazyky nacházející se na Asterionu | 20 |
| Jazyky nacházející se v Průvodce hráče | 20 |
| Nacházející se i na Asterionu | 20 |
| Nenacházející se na Asterionu nebo je jejich podoba změněna | 20 |
| Vybavení | 21 |
| Bylinky | 21 |
| Amala | 21 |
| Bludí (Altacier) | 21 |
| Darnia světlá | 21 |
| Demut | 21 |
| Densarské konopí | 22 |
| Chabazdí | 22 |
| Hvězdoš (Alkmelych) | 22 |
| Chlístník kentauří | 23 |
| Karen červený | 23 |
| Kopušice | 23 |
| Maghawa | 24 |
| Merdov | 24 |
| Monari | 24 |
| Nechrašť | 25 |
| Ormán | 25 |
| Pihovatka | 25 |
| Polajka | 25 |
| Strom ohňový | 26 |
| Vraní chléb | 26 |
| Umrličí květ | 26 |
| Zelan | 27 |
| Bylinky proti myšlenkovým bytostem | 27 |
| Baziliščí mor | 27 |
| Cintorie měňavá | 27 |
| Kohoutek hydří | 28 |
| Kopřiva macecha | 28 |
| Minotauří zhoubá | 28 |

| | |
|---|-----------|
| Sveřepka ohnivá | 29 |
| Jedy | 29 |
| Kovy | 29 |
| Závislost | 31 |
| Zvláštní místa | 32 |
| Univerzita magie v Albireu | 32 |
| Velký smaragdový vodotrysk | 32 |
| Smaragd | 32 |
| Zelené bažiny | 32 |
| Reznutí kovu | 32 |
| Zelené propasti | 32 |
| Údolí snů | 33 |
| Nový Amir | 33 |
| Miramský kruh | 33 |
| Obřad Vrácení času | 33 |
| Mračná | 33 |
| Skřetí hrad v Labyrintu | 33 |
| Lodní doprava | 34 |
| Říční trasy | 34 |
| Královská řeka | 34 |
| Duren | 34 |
| Náhodné stretnutia pri riečnom cestovaní | 34 |
| Frakce | 36 |
| Návrhy globálních frakcí | 37 |
| Popis frakcí | 37 |
| Formát popisu frakce: | 37 |
| Příklady frakcí | 37 |
| Noční Stíny | 37 |
| Pavučina | 38 |
| Amirský Tetragon | 39 |
| Eldebranskí Rytieri a Valkýry | 39 |
| Kouzla | 41 |
| Úpravy kouzel | 41 |
| Kouzla, která bych omezil jen pro nekromanty: | 41 |
| PHB: | 41 |
| XGE: | 41 |
| PHB: | 41 |
| XGE: | 41 |
| Kouzla zaměřená na Dobro a Zlo: | 41 |
| PHB: | 41 |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Éterická sféra: | 42 |
| PHB: | 42 |
| XGE: | 42 |
| Polosféry: | 42 |
| PHB: | 42 |
| Oživení zemřelých: | 43 |
| PHB: | 43 |
| Hadar... | 43 |
| PHB: | 43 |
| Ztracené vědomosti | 43 |
| PHB: | 43 |
| Kontaktování jiné sféry: | 43 |
| PHB: | 43 |
| Sférické cestování: | 44 |
| PHB: | 44 |
| Vymítání: | 44 |
| PHB: | 44 |
| Neomezený pohyb: | 44 |
| PHB: | 44 |
| Oživení neživého: | 45 |
| PHB: | 45 |
| XGE: | 45 |
| Přivolávání: | 45 |
| PHB: | 45 |
| PHB: | 45 |
| PHB: | 45 |
| XGE: | 46 |
| PHB: | 46 |
| PHB: | 46 |
| PHB: | 46 |
| XGE: | 46 |
| Zvláštní: | 46 |
| PHB: | 46 |
| Magické předměty | 48 |
| Artefakty | 49 |
| Albirejská koruna | 49 |
| Albirejský meč | 49 |
| Ametystový náhrdelník Černé vdovy | 49 |
| Arakova stříbrná přilba | 50 |
| Árium tumap | 50 |
| Astaronova zbroj | 51 |

| | |
|-------------------------|-----------|
| Dračí přezky Ar Khenoru | 51 |
| Eldebranské hole moci | 51 |
| Aldilova hůl theurgů | 52 |
| Roenova hůl čarodějů | 52 |
| Odolej živlům | 52 |
| Vieenova hůl mágů | 53 |
| Garenová pečeť | 53 |
| Jiskřící čepel | 53 |
| Kalich sedmi duší | 54 |
| Kharova vlčí čapka | 54 |
| Krvavá hůl | 55 |
| Lienova sekera | 55 |
| Oko rozbřesku | 56 |
| Rrungův kyj | 56 |
| Sekera Saramirova | 56 |
| Tangarův amulet | 57 |
| Taranisův meč | 57 |
| Velekondoří spár | 57 |
| Zamykací talisman | 58 |
| Bestiář | 59 |
| Úvodní slovo | 59 |
| Myšlenkové bytosti | 60 |
| Bazilišek | 60 |
| Bazilišek, vyšší | 61 |
| Bleskavec | 62 |
| Bleskavec, vyšší | 63 |
| Děti živlů | 64 |
| Dcera vody | 64 |
| Dcera vody, vyšší | 66 |
| Syn ohně | 68 |
| Syn ohně, vyšší | 70 |
| Syn vzduchu | 72 |
| Syn vzduchu, vyšší | 74 |
| Syn země | 76 |
| Syn země, vyšší | 77 |
| Epyra | 78 |
| Epyra, vyšší | 80 |
| Fénix | 81 |
| Fénix, vyšší | 82 |
| Fext | 82 |
| Fext, vyšší | 85 |

| | |
|--------------------|-----|
| Gorgona | 87 |
| Gorgona, vyšší | 88 |
| Gryf | 88 |
| Gryf, vyšší | 90 |
| Harpyje | 91 |
| Harpyje, vyšší | 92 |
| Huama | 93 |
| Huama, vyšší | 94 |
| Hydra | 95 |
| Hydra, vyšší | 96 |
| Jednorožec | 98 |
| Jednorožec, vyšší | 99 |
| Kentaur | 101 |
| Kentaur, vyšší | 102 |
| Kostěj | 102 |
| Kostěj, vyšší | 104 |
| Kyklop | 105 |
| Kyklop, vyšší | 107 |
| Medúza | 107 |
| Medúza, vyšší | 109 |
| Minotaurus | 110 |
| Minotaurus, vyšší | 111 |
| Dvouhlavec | 112 |
| Trojhlavec | 112 |
| Mokřan | 113 |
| Mokřan, vyšší | 115 |
| Pegas | 115 |
| Pegas, vyšší | 117 |
| Pekelný pes | 118 |
| Pekelný pes, vyšší | 119 |
| Silinga | 119 |
| Silinga, vyšší | 121 |
| Smrtka | 121 |
| Smrtka, vyšší | 124 |
| Spektra | 126 |
| Spektra, vyšší | 129 |
| Stín | 130 |
| Stín, vyšší | 132 |
| Striga | 132 |
| Striga, vyšší | 134 |
| Trigon | 134 |
| Trigon, vyšší | 136 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| Trol | 136 |
| Trol, vyšší | 138 |
| Vyverní mládě (vyverna, nižší). | 139 |
| Dospělá vyverna (vyverna, vyšší) | 140 |
| Vyverní pramáti | 141 |
| Zlobr | 141 |
| Zlobr, vyšší | 143 |
| Přírodní bytosti | 144 |
| Červ z Mlčící pláně | 144 |
| Enwengo | 144 |
| Fungon | 145 |
| Gorhas | 145 |
| Intawa | 146 |
| Jabiru | 146 |
| Kratice | 147 |
| Krokodýl | 148 |
| Leopard | 148 |
| Mamba zelená | 149 |
| Medvěd tarský | 150 |
| Medvěd krátkosrstý | 150 |
| Papoušci Kene | 150 |
| Potkan obří | 150 |
| Ropucha královská | 151 |
| Slimák obří | 152 |
| Sliz | 152 |
| Tor desetirohý | 152 |
| Tyrus jedovatý | 153 |
| Vlk modrý | 154 |
| Vornák (Buny) | 155 |
| Zmije zelanská | 155 |
| Zmutování netopýři | 156 |
| Draci | 156 |

Slovo úvodem + zkratky

Zkratky

PH = Průvodce hrou Dnd 5e

PPJ = Průvodce pána jeskyně Dnd 5e

D&D = Dungeons and Dragons

Dnd = viz D&D

Rasy

Elfové

Základní charakteristika elfů zůstává jako je v [Dnd](#) až na pár výjimek

Ruší se schopnost **Trans**, elfové normálně spí stejně jako lidé

Věk. Elfové dosahují dospělosti asi ve 20 letech a dožívají se 60 až 100 let. Až do vysokého věku si zachovávají stejný, mladistvý vzhled, jako by jim bylo 20 nanejvýš 30 let, a pak náhle během 1 roku zestárnou a zemřou.

Rod. Asterionští elfové se dělí do několika základních rodů. Pro popis světlých elfů (mde-magawa a uku-magawa) využijeme rod Vznešených elfů z PH. Pro temné lesní elfy (mde-magawa-ngo) popis Lesních elfů z PH. Rody pouštních (mba-magawa-ngo) a horských (mta-magawa-ngo) jsou zde nově popsány.

Elfí magie. Elfové na Asterionu sesílají kouzla způsoby, který jsou pro ně unikátní. Pokud se rozhodnete hrát elfa, můžete se inspirovat těmito způsoby a popisovat kouzlení své postavy s ohledem na následující informace.

Lesní elfové sesílají kouzla pomocí zpěvu. Většina kouzel v D&D mají verbální složku, můžete tedy popisovat, že vždy, když sesíláte kouzlo s verbální složkou tak vaše postava něco zazpívá. Další možností je, že váš elfí čaroděj bude zpívat během celého setkání a jen mění melodii a verše tak aby se přizpůsobil situaci a seslal kouzlo.

Světlí elfové z Lendoru kouzlí skrze příběhy. To funguje obdobně jako zpěv lesních elfů.

Pouštní elfové si rádi tetují na tělo magické symboly a využívají jich při sesílání kouzel. Magická tetování mohou být způsob jak popsat pohybovou složku vašich kouzel. Představte si například, že pokud chce váš kouzelník seslat kouzlo, ajde na svém těle tetování, které přísluší danému kouzlu a prstem obkreslí jeho hlavní linie aby kouzlo seslal. Pokud chcete, můžete dokonce hrát kouzelníka, který má na svém těle vytetovanou svoji kouzelnickou knihu. Takovou možnost ale doporučujeme nejprve probrat se svým PJem.

Tyto alternativní způsoby sesílání kouzel by vám měly poskytnout inspiraci pro hraní postavy. Jejich účelem není nijak omezit její sílu. Je také důležité, že se jedná o volitelný prvek, který můžete, ale nemusíte využít.

Elfí rody

Světlí elfové (Magawa)

Pro hraní mde-magawa i uku-magawa použijte rod [Vznešený elf](#)

Lesní elfové (Mde-magawa-ngo)

Pro hraní mde-magawa-ngo použijte rod [Lesní elf](#) s přidáním Lesního smyslu

Lesní smysl. Lesní elfové mají výhodu k hodům na ověření Moudrosti (Přežití) v lese.

Pouštní elfové (Mba-magawa-ngo)

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Charisma se zvýší o 1.

Zrozen v poušti. Tvé tělo je uzpůsobeno pro život v extréměch pouště. Nevztahují se na tebe postihy za [extrémní horko](#) a můžeš se snadno vyhnout nástrahám spojeným s pouští.

Spojení s Matkou pouště. Při ověřování dovedností v Rychlých dunách použij dvojnásobek svého zdatnostního bonusu k dovednostem, v nichž jsi zdatný.

Maska divočiny. Můžeš se pokusit schovat, i když jsi jen slabě zahalený poletujícím pískem, listím, hustým deštěm, padajícím sněhem, mlhou nebo jiným přírodním jevem.

W`an. Pouštní elfové mají výhodu k hodům na ověření Moudrosti (Přežití) v poušti.

Horští elfové (Mto-magawa-ngo)

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

Zrozen na ledu. Tvé tělo je uzpůsobeno pro život v extréměch mrazivých hor. Nevztahují se na tebe postihy za [extrémní zimu](#) a můžeš se snadno vyhnout nástrahám spojeným s horami, sněhem a ledem.

Přežití v extréměch. Jsi zdatný v dovednosti Přežití.

Pohyb v horách. Jsi zdatný v dovednosti Atletika. Tento rys nahrazuje rys Bystré smysly.

Maska divočiny. Můžeš se pokusit schovat, i když jsi jen slabě zahalený listím, hustým deštěm, padajícím sněhem, mlhou nebo jiným přírodním jevem.

Horský smysl. Máš výhodu k hodům na ověření Moudrosti (Přežití) v horách.

Vodní elfové

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

Elfí výcvik se zbraněmi. Jsi zdatný s kopím, trojzubcem, lehkou kuší a sítí.

Dítě moře. Získáváš rychlost plavání 6 sáhů (30 stop) a můžeš dýchat na vzduchu i pod vodou.

Přítel moře. Pomocí gest a zvuků můžeš komunikovat jednoduché myšlenky s Malými a menšími zvířaty, která mají vrozenou rychlost plavání.

Jazyky. Můžeš mluvit, číst a psát akvanštinou.

Hobiti

Základní rysy hobitů z [PH](#) zůstávají stejné s těmito drobnými změnami

Věk. Hobiti dosahují dospělosti zhruba ve 30 letech a dožívají se 75 až 100 let.

Rod. Na Asterionu se vyskytují oba rody hobitů z PH.

Krollové

Základní rysy krollů jsou shodné s půlorčími [rysy](#) z PH s těmito změnami.

Věk. Krollové dosahují dospělosti v 15 letech a dožívají se 30 až 40 let.

Zrozen na ledu. Tvé tělo je uzpůsobeno pro život v extrémních mrazivých hor. Nevztahují se na tebe postihy za [extrémní zimu](#) a můžeš se snadno vyhnout nástrahám spojeným s horami, sněhem a ledem.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a jazykem krollů.

Lidé

Pro lidi ze Čtyř království, Plaveny, Kharových držav, Domorodce z džunglí, Severské barbary použijeme základní variantu [člověka](#), případně jeho volitelnou variantu

Rod. Kromě výše zmíněných lidí se na Asterionu objevují i hevreni.

Lidské rody

Hevren

Zvýšení hodnot vlastností. Tvá obratnost a moudrost se zvýší o 1

Věk. Hevreni dospívají o něco dříve než lidé. Dospělosti dosahují v 15 letech a dožívají se 35 až 50 let.

Narozen v sedle. Získáváš zdatnost v dovednosti Ovládnání zvířat, vždy když tuto dovednost používáš při jízdě na koni, můžeš ji ověřit s výhodou

Rychlost. Tvá základní rychlost chůze je 7 sáhu (35 stop).

Válečník v sedle. V sedle jsi nebezpečný protivník. Když jsi na jezdeckém zvířeti a nejsi neschopný, máš následující prospěchy:

- Máš výhodu k hodům na útok na blízko proti každému tvorovi, který je menší než tvé jezdecké zvíře a sám není na jezdeckém zvířeti.
- Útok cílený na tvé jezdecké zvíře můžeš přesměrovat na sebe.
- Je-li tvé jezdecké zvíře podrobena účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpělo pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchranném hodu uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

Orkové

Orčí rysy

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a Inteligence o 1

Věk. Orkové dosahují dospělosti ve 20 letech a obecně se dožívá půlky své druhé stovky.

Přesvědčení. Orkové jsou díky své nespoutané a zvědavé povaze nejčastěji chaotičtí. Nemají přímo sklony k tomu být zlí, ale mnoho z nich tak skončí.

Velikost. Orci měří zhruba sáh a váží asi 80 až 100 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost. Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů (30 stop).

Vidění ve tmě. Jsi zvyklý na život pod zemí, mimořádně dobře vidíš za tmy a v šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a orkštinou.

Štěstí. Když si házíš na útok, ověření vlastnosti nebo záchranný hod a padne ti 1, můžeš si touto kostkou hodit znovu, ale pak musíš použít nový výsledek.

Kutil. Jsi zdatný s řemeslnickým náradím (kutilským náradím). Pomocí tohoto náradí a surovin v hodnotě 10 zl můžeš za 1 hodinu sestrojít Drobné mechanické zařízení (OČ 5, 1 žt). Toto zařízení přestane fungovat za 24 hodin (pokud nestrávíš 1 hodinu jeho opravou, aby dál fungovalo), nebo když použiješ akci k jeho rozmontování; tehdy můžeš znovu získat suroviny, které jsi použil k jeho sestrojení. Najednou můžeš mít aktivní až tři taková zařízení.

- Když sestrojíš zařízení, zvol si jednu z následujících možností.
- *Hudební skříňka:* Když se tato hudební skříňka otevře, zahraje středně hlasitě jednu písničku. Písnička přestane hrát, když skončí, nebo když se skříňka zavře.
- *Mechanická hračka:* Tato hračka je mechanické zvíře, nestvůra nebo osoba, například žába, myš, pták, drak či voják. Když se položí na zem, každý tvůj tah se pohne po zemi o 1 sáh náhodným směrem. Vydává zvuky příslušné tvorovi, kterého představuje.
- *Zapalovač:* Zařízení vyrábí miniaturní plamen, který můžeš použít k zapálení svíčky, pochodně nebo táborového ohně. Použití zařízení vyžaduje tvou akci.

Skřítci

Skřítčí rysy

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Inteligence se zvýší o 2.

Věk. Skřítci dospívají o něco později než lidé, ale nejčastěji se usazují do dospělého života ve věku kolem 35. Mohou žít 130 až téměř 150 let.

Přesvědčení. Skřítci jsou nejčastěji dobří. Ti, kdo mají sklon k zákonu, jsou mudrci, inženýry, vědci, učenci, badatelé nebo vynálezci. Ti, co mají sklon k chaosu, jsou potulnými zpěváky, šprýmaři, poutníky a fantastickými šperkaři. Skřítci jsou dobrosrdeční, a i jako šprýmaři jsou spíše hraví než jízliví.

Velikost. Skřítci jsou vysocí 3 až 4 stopy a váží v průměru kolem 80 liber. Tvá třída velikosti je Malá.

Rychlost. Tvá základní rychlost chůze je 5 sáhů (25 stop).

Skřítčí prohnání. Máš výhodu ke všem záchranným hodům na Inteligenci, Moudrost a Charisma proti magii.

Vnímání salů. Jsi schopen vnímat saly ve svém nejbližším okolí. (toto je potřeba dopracovat)

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát skřičtinou a obecnou řečí.

Rod. Na Asterionu se nachází dvě hlavní podrasy skřítků: lesní skřítci a horští skřítci. Zvol si jeden z těchto rodů.

Lesní skřítek

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 1.

Přirozený druid. Znáš trik [druidovství](#). Tvá sesílací vlastnost pro tento trik je Intelligence.

Mluv s malými zvířaty. Pomocí zvuků a gest můžeš komunikovat jednoduché myšlenky s Malými či menšími zvířaty. Lesní skřítkci milují zvířata a často chovají veverky, jezevce, králíky, krtky, datly a jiná zvířata jako své mazlíčky.

Horský skřítek

Zvýšení hodnot vlastností. Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

Vidění ve tmě. Jsi zvyklý na život pod zemí, mimořádně dobře vidíš za tmy a v šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

Zdatnost s pomůckami. Získáš zdatnost s jednou sadou pomůcek dle své volby: buď klenotnické nářadí, nebo kaligrafické potřeby, nebo navigační pomůcky.

Znalost drahých kamenů. Kdykoliv si házíš na ověření vlastnosti spojené s drahými kameny, můžeš si přičíst dvojnásobek svého zdatnostního bonusu místo zdatnostního bonusu, který bys použil normálně.

Trpaslíci

Základní [rysy](#) trpaslíků zůstávají stejné jako v PH s těmito drobnými výjimkami

Věk. Trpaslíci dosahují dospělosti ve věku 40 let a dožívají se 150 až 200 let.

Rod. Na Asterionu se objevují oba rody trpaslíků uvedené v PH. V dalších modulech se budou objevovat i další rody trpaslíků.

Přeměna na skřeta nebo hrdinu

Tato přeměna může nastat když někdo dělá výjimečné činy...

Z hlediska pravidel na tuto proměnu využijeme systém [epických dobrodiní](#) z Průvodce Pána jeskyně. Postava, která takto získala epické dobrodiní zároveň projde proměnou vzhledu na skřeta nebo hrdinu. Navrhujeme aby takto získaná dobrodiní byla v souladu s jejich dárci. Bohové často udělí dobrodiní nějak související s jejich doménou, proměna ve skřeta naopak bude podpořena dobrodiními zaměřenými na fyzické vlastnosti postav.

K proměně ve skřeta dochází vzácně a k proměně na hrdinu maximálně jednou za několik (desítek) let. Taková proměna zároveň zásadně změní rozložení sil v družině a okolním světě. Zvažte tedy než ji využijete pro hráčské postavy.

Povolání

Na Asterionu se vyskytují všechna povolání z Průvodce hráče a většina z nich je použitelná bez nutných úprav. Na následujících řádcích naleznete některé doporučené úpravy a návrhy na nové schopnosti nebo na úpravu stávajících.

Barbar

Barbaři se běžně vyskytují hlavně v méně civilizovaných končinách Asterionu. Ti, kteří uznávají Cestu berserkra se vyskytují snad mezi všemi rasami Asterionu. Barbaři, kteří se vydali Cestou totemového válečníka jsou nejvíce rozšíření u národů s blízkým vztahem k přírodě a salům. Domorodci z Džungle padlých stromů nebo obyvatelé Jantarových stepí mohou být dobrým příkladem.

Bard

Bardi z obou kolejí jsou zastoupení mezi všemi Asterionskými rasami. V některých oblastech, jako třeba mezi severskými barbary, bude pravděpodobně mnohem více zástupců Koleje odvahy, mezi studenty Bardské akademie pak zase zástupců Koleje znalostí.

Bojovník

Bojovníci se vyskytují všude. Jen Čaroknechtů na Asterionu nebude mnoho a většina se nejspíše bude pohybovat okolo Čarodějné akademie nebo podobně zaměřené organizace.

Čaroděj

Čarodějové jsou ze své podstaty zřídly (více se o nich dočtete v modulu Falešná apokalypsa). Čarodějný původ Divoká magie dobře vystihuje nevypočitatelnost zřídely a tak zůstává beze změn. Vzhledem k rozdílné podstatě draků na Asterionu je nutné Dračí původ mírně přepracovat do podoby Živelného původu.

Živelný původ

Živelný předek

Na 1. úrovni si zvolíš jeden element jako svůj původ. Umíš mluvit, číst a psát jazykem spojeným s tvým elementem (oheň = **ignanština**, voda = **akvanština**, vzduch = **auranština**, země = **terranština**). Navíc kdykoliv si házíš na ověření Charismatu, když interaguješ s elementem nebo tvůrci živlů, tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí, pokud si ho připočítáváš k ověření.

Nezlomnost žvlů

Jak magie proudí tvým tělem, způsobuje, že se vynořují fyzické rysy spojené s tvým původem. Na 1. úrovni se zvýší tvé maximum životů o 1 a zvýší se o 1 pokaždé, když získáš úroveň v tomto povolání.

Navíc částí tvé pokožky pokrývá tenký filc spojený s tvým živlem. Když na sobě nemáš zbroj, tvé OČ je rovno 13 + tvá oprava Obratnosti.

Spřízněnost s živly

Počínaje 6. úrovní, když sešleš kouzlo, které způsobuje typ zranění spojený s tvým živlem, přičti k tomuto zranění svou opravu Charismatu. Ve stejnou chvíli můžeš utratit 1 čarodějný bod a získat odolání vůči danému typu zranění na 1 hodinu. Bonus ke zranění platí pro jeden hod na zranění kouzla, ne na více hodů.

Vznášení se

Na 14. úrovni získáš rychlost létání rovnou tvé aktuální rychlosti. Vznést se můžeš jako bonusovou akci ve svém tahu. Vznášet se můžeš dokud to nezrušíš jako bonusovou akci ve tvém tahu.

Děsivý vzhled

Počínaje 18. úrovní umíš napodobit hrůzu budící vzhled tvůrce žvlů, což způsobí, že tvory kolem tebe pojme bázeň nebo strach. Jako akci můžeš utratit 5 čarodějních bodů k vyvolání této schopnosti a vyzařovat auru bázně či strachu (dle tvé volby) na vzdálenost 12 sáhů. 1 minutu, nebo dokud nepřerušíš své soustředění (jako u kouzla, na něž se musíš soustředit) musí každý nepřátelský tvor, který začne svůj tah v této auře, uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak je zmámený (pokud jsi zvolil bázeň), nebo vystrašený (pokud jsi zvolil strach), dokud aura neskončí. Tvor, který uspěje v tomto záchranném hodu, je imunní vůči tvé auře 24 hodin.

Černokněžník

Černokněžníci si jako své patrony mohou zvolit například mocné myšlenkové bytosti nebo temné duchy. Všichni nadpozemští patroni jsou na Asterionu připuštěni, jako příklad arcivlího patrona může posloužit například Moág (více se o ní dočtete v modulu Za závojem stínů) nebo Gwi (více se o ní dočtete v modulu Vzestup temných bohů). Jako příklad běsího patrona Ndangawa (více se o ní dočtete v modulu Vzestup temných bohů) nebo třeba nějaký mocný Uk'ngon'gu (více se o něm dočtete v modulu Písky prorocství). Mezi prastaré patrony pak například Sandol Kah (více se o ní dočtete v modulu Vzestup temných bohů) nebo Daaron (více se o něm dočtete v modulu Obloha z listí a drahokamů). Vzhledem k tomu, že většina entit se na Asterionu nerada dělí o svoji moc, tak bude celkové množství černokněžníků malé.

Druid

Většina druidů na Asterionu je silně svázaná se svými ekosystémy. V jednotlivých druidských komunitách se ale občas objeví i jedinci jenž uznávají Kruh měsíce.

Hraničář

Hraničáři se vyskytují mezi všemi rasami Asterionu a to oba jeho archetypy.

Klerik

Klerici jsou kněží církvi Sedmnácti bohů. Můžete využít všechny domény z Průvodce hrou a přiřadit je k jednotlivým bohům podle následující tabulky.

Tabulka domén

Kněze Temné desítky můžete vytvořit jako kleriky s využitím některé z domén, nebo třeba jako černokněžníky s vhodnou volbou patrona.

Kouzelník

Kouzelníci jsou takřka vždy absolventy některé z významných Asterionských magických škol. Běžně se vyskytují všechny mystické tradice s jedinou výjimkou. Tou je škola nekromancie. Ve většině civilizovaného světa s výjimkou Umrlčího království je tato škola zakázána.

Mnich

Tradice mnichů pochází od skřítků. Z jejich škol bojových umění se výjimečně rozšířili i mezi ostatní rasy. Většina mnichů však stále budou skřítkci. I přes podobný název nejsou Subotamští mniši povoláním mniši. V aplikaci k modulu Za závojem stínů bude celé nové povolání pro tento mnišský řád.

Paladin

Většina paladinů na Asterionu jsou příslušníci rytířských řádů nebo militantních složek církví. Někteří mohou být ve službách panovníků a jejich moc pochází z přísahy dané před konkrétním bohem (Přísaha oddanosti). Jiní se zapřísáhli pomstvit strašlivému protivníkovi a některý z bohů jejich přísahu vyslyšel (Přísaha pomsty).

Tulák

Tuláci se vyskytují mezi všemi rasami napříč celým Asterionem. Tulácký archetyp mystického šejdíře se bude nejčastěji vyskytovat v návaznosti na nějakou magickou

instituci (jako je například Čarodějná akademie) nebo v okolí místa s častým výskytem kouzelníků (jako je třeba Nový Amir).

Zázemí

Všechna zázemí uvedená v PH se dají bez problému využít i na Asterionu.

Jazyky

Jazyky nacházející se na Asterionu

- Obecná řeč
- Elfština
- Trpasličtina
- Skříčtina
- Hevrenština
- Skřetí řeč
- jazyk hyassa
- domorodé jazyky

Jazyky nacházející se v Průvodce hráče

Nacházející se i na Asterionu

- Obecná řeč
- Elfština
- Trpasličtina
- Goblinština

Nenacházející se na Asterionu nebo je jejich podoba změněna

- Orkština - jedná se o jazyk orků z Podzemní říše s vlastním písmem
- Hobitština
- Dračí řeč
- Gnómština
- Ďábelština
- Děmonština
- Gigantština - jedná se o velice primitivní podobu Obecné řeči
-

Vybavení

Bylinky

Amala

Sklizeň: deštěn až zelenec (na Taře)

Použitelná část: listy, bobule

Výskyt: kmeny a koruny stromů, všechny lesy v Dálavách

Nalezení: 12

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ne

Mast z amaly působí proti popáleninám a omrzlinám. Každý den může obnovit 1k6 životů ztracených v důsledku ohnivého nebo chladného zranění.

Bludí (Altacier)

Sklizeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

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

Nalezení: 22

Cena: 8 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ano

Čaj z bludí před spaním zajistí, že po probuzení na postavu účinkuje kouzlo [podpora](#) na 2. úrovni.

Bludí je ale mírně návykové (SO 4, maximální stupeň únavy 2).

Darnia světlá

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: vlhčí místa, podrost pralesa, severní část Divočiny

Nalezení: 16

Cena: 15 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ne

Darnia světlá je jediným známým lékem proti magarské horečce, ale díky oblastem svého výskytu není obecně dostupná. Vývar z darnie dává výhodu na záchranný hod při léčení magarské horečky.

Demut

Sklizeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

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

Nalezení: 12

Cena: 8 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: -

Návyk: ne

Ještě nebylo objeveno vhodné použití pro dobrodruhy. Používá se tak zatím hlavně při lidových náboženských obřadech.

Densarské konopí

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: pralesní podrost, Džungle padlých stromů

Nalezení: 18

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ano

Densarské konopí se používá zejména na výrobu densarského hašiše, nejrozšířenějšího narkotika v Dálavách. Přidáním do magického léčivého lektvaru zvýší množství životů, které obnoví, o 2. Kromě toho se hašiš dá i kouřit. Účinkem vykouření jedné dávky je zvýšení inteligence o 4. Tento efekt trvá asi jednu hodinu. Po ní postava získá jeden stupeň únavy.

Hašiš je pochopitelně návykový (SO 11, maximální stupeň únavy 3).

Chabazdí

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)

Použitelná část: květy, listy, plod

Výskyt: nížiny – podhorské oblasti, Soravsko

Nalezení: 14

Cena: 7 st (svazek 12 rostlin), 1 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Četnost: 1 x za alden

Návyk: ne

Chabazdí se používá, pokud postava oslepla z nemagických důvodů (kvůli jedu, nemoci, apod.) a nemá poškozené samotné zrakové orgány. Po potření očí může znovu ověřit záchranný hod na oslepnutí s výhodou.

Hvězdoš (Alkmelych)

Sklizeň: dešten až chlazen

Použitelná část: květy a listy

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

Nalezení: 2 x 24

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ano

Všechny vlastnosti postavy vzrostou na 8 hodin o 1.

Ale je silně návykový a nebezpečný (SO 14, maximální stupeň únavy 5, dodatečný efekt závislosti -2 k síle, odolnosti a inteligenci).

Chlístník kentauří

Skližeň: chlazen, kliden, novorost (léto na Taře)

Použitelná část: nadzemní část

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

Nalezení: 14

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: -

Návyk: ne

Postava, která vypije lektvar z chlístníku, získá na 1 hodinu výhodu k záchranným hodům proti jedu. Nemrtvým ani výtvorům nedává žádnou výhodu. Zapálený chlístník působí na hady, jako klerikova schopnost [Odvracení nemrtvých](#) (SO 18).

Karen červený

Skližeň: úmor, žluten (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: husté smíšené lesy, zejména pak Červený les

Nalezení: 2 x 20

Cena: 1 st (10 plodů)

Četnost: 1 x za alden

Návyk: ne

Postava, která před dlouhým odpočinkem požije jednu dávku plodů, získá po jeho skončení možnost jednou seslat kouzlo [Mluva sfér](#) jako rituál. Pokud má postava možnost sesílat kouzla, získá možnost seslat jedno kouzlo 2. úrovně nad svůj normální limit. Všechny efekty karenu červeného vyprchají po skončení následujícího dlouhého odpočinku. Tuto vlastnost karenu znají téměř bez výjimky pouze lesní elfové.

Kopušice

Skližeň: žluten až úmor (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

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

Nalezení: 16

Cena: 2 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek
Návyk: ano

Čaj z kopsuše na dalších 12 hodin umožňuje zdvojnásobit dobu, než postavě dojde dech.

Rostlina je mírně návyková (SO 6, maximální stupeň únavy 2).

Maghawa

Skřízeň: úmor až rozkvet (na Taře)
Použitelná část: listy, květy
Výskyt: pralesní podrost, sever Červeného lesa, Duhový prales
Nalezení: 2 x 26
Cena: 4 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek
Návyk: ano

Na 3 hodiny výtazek z maghawy zvýší postavě sílu a obratnost o 2.

To je vykoupeno opravdu silným návykem (SO 18, maximální stupeň únavy 5, dodatečný efekt závislosti -2 k síle a obratnosti).

Merdov

Skřízeň: větrnec až novorost (na Taře)
Použitelná část: listy a květy
Výskyt: prosluněné travnaté plochy, Trhlinová pláň
Nalezení: 14
Cena: 5 sokolů (svazek 12 rostlin)
Četnost: 1 x za krátký odpočinek
Návyk: ne

Pokud se mastí z merdovu potřou omrzliny do jedné hodiny od jejich vzniku, sníží se takto utržené zranění na polovinu.

Monari

Skřízeň: ploden až traven (na Taře)
Použitelná část: míza
Výskyt: savany, džungle, Divočina
Nalezení: 2 x 14
Cena: 10 zl (litr mízy), 5 zl (kilogram kůry)
Četnost: 1 x za alden
Návyk: ne

Míza monari na 12 hodin zvýší odolnost postavy o 2.

Nechrast'

Sklizeň: deštěn až kliden

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: louky, u cest, Soravsko, Trhlinová pláň

Nalezení: 12

Cena: 3 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za krátký odpočinek

Návyk: ne

Mast z nechraště se používá na zacelení sečných ran. Pokud postava utrpěla během posledního dne sečné zranění obnoví jí 1k6 + 1 životů.

Ormán

Sklizeň: chlazen až kliden (na Taře)

Použitelná část: květy

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

Nalezení: 18

Cena: 2 sokoly (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ne

Lektvar z květů ormánu použijí hlavně lukostřelci. Na 1 hodinu přidává +2 k hodů na zásah při útoku na dálku nebo při útoku kouzlem. Na následujících 8 hodin pak působí ormán nepříznivě a ten kdo užil lektvar získává postih -2 k hodů na zásah při útoku na dálku nebo při útoku kouzlem.

Pihovatka

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: bobule

Výskyt: podhorské oblasti, Zelanské vrchy

Nalezení: 24

Cena: 2 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Četnost: 1 x za alden

Návyk: ne

10 bobulí pihovatky obnoví 1 život. Pokud ale sní postava 50 bobulí, přijde o polovinu svého maxima životů.

Polajka

Sklizeň: kliden

Použitelná část: květy a lístky

Výskyt: lesní palouky, všechny lesy v Dálavách

Nalezení: 18

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: -
Návyk: ne

Zvláštní vůně polajky odpuzuje hmyz, čehož v hojné míře využívají lidé z oblasti jezer v Dálavách.

Strom ohňový

Sklizeň: novorost až traven (podzim a zima na Taře)

Použitelná část: plody, dřevo, kůra

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

Nalezení: 18

Cena: 5 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Četnost: 1 x za alden

Návyk: ne

Pokud před usnutím vypije postava čaj z ohňového stromu, dlouhý odpočinek může být o 4 hodiny kratší než obvykle.

Vraní chléb

Sklizeň: chlazen až kliden (na Taře)

Použitelná část: nadzemní části

Výskyt: bažiny, vnější oblast Zelených bažin

Nalezení: 2 x 24

Cena: 7 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za alden

Návyk: ne

Lektvar z vraního chleba je schopen obnovit postavě jeden stupeň únavy.

Umrličí květ

Sklizeň: kliden (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: prosluněné travnaté plochy, pohřebiště, Trhlinová pláň

Nalezení: 16

Cena: 5 sokolů (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Návyk: ano

Pokud má postava možnost sesílat kouzla, získá po požití lektvaru, možnost seslat jedno kouzlo 1. úrovně nad svůj normální limit. Všechny efekty umrličího květu vyprchají po skončení následujícího dlouhého odpočinku.

Je ale mírně návykový (SO 9, maximální stupeň únavy 2).

Zelan

Sklizeň: podzim (na Taře)

Použitelná část: listy, kůra

Výskyt: kopce, ojediněle i v nížině, Zelanské vrchy

Nalezení: 12

Cena: 3 sokoly (asi kilogram kůry a listů)

Četnost: -

Návyk: ne

Přidáním listů do léčivého lektvaru nebo čerstvé kůry k léčivému kouzlu se zvýší počet vyléčených životů o polovinu.

Bylinky proti myšlenkovým bytostem

Některé rostliny na Asterionu mají zhoubnou moc nad myšlenkovými bytostmi. Proto je zejména lovci přízraků hojně používají při boji s těmito nestvůrami. Výtažkem z těchto bylin se potírají zbraně (podobně jako se to dělá s jedem) nebo se na čepele a hroty přivazují celé rostliny. Zbraň potom po zásahu způsobí o 1k8 vyšší zbraňové zranění. Požití byliny odpuzuje určitý druh myšlenkové bytosti a chrání před jejím působením.

Baziliščí mor

Sklizeň: rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: vlhká místa, ruiny starých staveb, Tabitská vřesoviště

Nalezení: 2 x 24

Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za alden

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

Cintorie měňavá

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: kořen

Výskyt: dna trhlin, Trhlinová pláň

Nalezení: 3 x 28

Cena: 150 Zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

Na dně hlubokých roklin a trhlin 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

Skližeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: suchá místa, písčité půdy, povodí Y'b

Nalezení: 20

Cena: 80 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za alden

Kohoutek hydří je vrostlá, padesát centimetrů vysoká, růžově kvetoucí bylina. Roste na hranicích pouště, v místech, kam se na jaře vylévají rozvodněné řeky. Účinkuje proti hydrám.

Kopřiva macecha

Skližeň: úmor až dešten (na Taře)

Použitelná část: listy

Výskyt: vlhké lesní mýtiny, zalesněná úbočí kopců, celé Dálavy

Nalezení: 2 x 20

Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za alden

Kopřiva macecha má stonk porostlý pravidelně se střídajícími dvojicemi proti sobě postavených listů. Květy jsou malé a nevýrazné. Celá rostlina (s výjimkou květů) je porostlá žhavými 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

Skližeň: ovocen až novorost (na Taře)

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: horské louky, Khelegovy hory

Nalezení: 24

Cena: 90 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za alden

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

Skližeň: kliden až rozkvet a úmor až větrnec (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: louky, pláň, Trhlinová pláň

Nalezení: 2 x 20

Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 x za dlouhý odpočinek

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.

Jedy

Paralyzující plyn (kontaktní). Tento plyn původně vymyslel žlutý drakočlověk Kirbeg pro použití ve válkách s Arvedany. Dnešní alchymisté umí vyrábět jen jeho slabší verzi. Tvor vystavený působení plynu musí uspět v záchranném hodě na Odolnost se SO 10, jinak se otráví na 1 minutu. Otrávený tvor je paralyzovaný. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Plyn zasáhne kulovou oblast o poloměru 2 sáhy (10 stop) se středem v místě vypuštění plynu. Plyn v dané oblasti působí jen jedno kolo, potom dojde k jeho vyprchání. Plyn je o to nebezpečnější, že ho prakticky nelze odhalit, dokud se neprojeví jeho účinky (což už bývá pozdě).

Halucinogenní plyn (inhalační). Další Kirbegův vynález, tentokrát žlutý plyn, po jehož vdechnutí se postava dostane do polobdelého stavu, kdy se jí realita mění před očima a postižená osoba skutečnost vnímá jen velmi mlhavě. Tvor vystavený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodě na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 2 hodiny. Otrávený tvor koná obdobně, jako by byl pod vlivem kouzla *Zmatek*. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Netřeba se zmiňovat o tom, že v jistých kruzích je tento plyn a různé jeho varianty zdrojem zábavy.

Chas (k požití). Chas je starý zapomenutý jed, návod na jeho výrobu by se hráčům neměl dostat do ruky. Zde je uveden jen v rámci námětu na dobrodružství, uvedeného v textu modulu Dálavy. Tvor který požije tomuto jedu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Při neúspěchu utrpí tvor jedové zranění 42 (12k6) a je otrávený. Otrávený tvor získá jeden stupeň únavy a během následujících 10 minut pociťuje silné křeče. Při úspěšném záchranném hodě utrpí jen poloviční zranění a není otrávený. Rozhodující vlastností tohoto jedu je, že tyto vlastnosti má i tehdy, je-li rozpuštěn v 10 hektolitrech vody.

Zlé oko (zbraňový). Zlé oko patří k nejhojněji užívaným jedům na zbraních. Vyrábí se z bobulí pihovatky rostoucí převážně v Zelanských vrších. Má barvu zaschlé krve. Tvor zasažený zbraní potřenou tímto jedem si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 9. Při neúspěchu utrpí jedové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodě.

Kovy

Některé kovy jsou specifické pro Asterion a nenacházejí se v pravidlech Dnd. Jiné se zase nacházejí jen v pravidlech Dnd. Lintiru jsme pro jeho pevnost přiřkli vlastnosti

adamantia a athorskému stříbru pro jeho lehkost vlastnosti mithralu. Předměty vyrobené z garenu získávají navíc jednu [vedlejší prospěšnou vlastnost artefaktu](#) z PPJ.

Závislost

Mnoho z látek na Asterionu je návykových. Hráči se s nimi mohou snadno setkat, protože některé z nich jim umožňují dočasně vylepšit vlastnosti nebo pomáhají jinak.

Vždy když postava vezme dávku návykové látky, tak provede záchranný hod na Odolnost. SO daného hodu je uvedeno u každé návykové látky. Pokud postava v záchranném hodu neuspěje, stává se závislou na dané návykové látce. Když je postava závislá, nemusí již ověřovat tento záchranný hod při konzumaci další dávky této drogy.

Postava, která je závislá si po každém dlouhém odpočinku ověřuje záchranný hod na Odolnost proti SO látky na které je závislá (v případě závislosti na více drogách se ověřuje záchranný hod jen proti nejvyššímu SO). Pokud v tomto záchranném hodu neuspěje, získá jeden stupeň únavy.

Každá droga má ve svém popisu uvedený maximální stupeň únavy, kterého může postava díky závislosti na droze dosáhnout. Ve chvíli kdy postava dosáhne maximálního stupně únavy pro danou drogu, už jí další stupně únavy díky závislosti nepřibývají. Stále je však může získat z jiných zdrojů.

Únavu způsobenou závislostí je možné odstranit užitím dávky drogy na kterou je postava závislá (případně všech drog, na kterých je postava závislá). Každá užitá dávka snižuje stupeň únavy o 1. Únavu získanou závislostí nelze odstranit odpočinkem, magicky však odstranit lze. Snížení únavy na 0 neznamená, že se postava zbavila závislosti na droze.

Některé drogy mají dodatečný efekt závislosti. Tento efekt je uveden v popisu dané látky. Dodatečný efekt se projeví jen ve chvíli, kdy má postava nějaký stupeň únavy způsobený závislostí.

Předávkování: Pokud si postava v průběhu dne nemagicky odstraní 3 stupně únavy způsobené závislostí (tzn. vezme si 3 dávky návykové látky), znovu si ověří záchranný hod na Odolnost proti SO drogy. Pokud v tomto ověření neuspěje, počet životů jí klesne na 0, pokud uspěje, klesne jí stávající počet životů na polovinu.

Vyléčení: Pokud postava po dostatečně dlouhou dobu neužije drogu, je možné, že se ze závislosti vyléčí. Vždy, když si postava na konci dlouhého odpočinku ověřuje záchranný hod na Odolnost související se závislostí, a na kostce jí padne 20, získá jeden úspěch. Ve chvíli, kdy postava získá tolik úspěchů, kolik činí maximální stupeň únavy dané drogy, pokládá se za úplně vyléčenou ze závislosti na dané droze. Pokud postava užije drogu během svého odvykání, počet jejích úspěchů klesne na 0. V případě, že postava má v době odvykání dostatečné pohodlí a péče (záleží na úvaze DM), může si jako úspěch počítat další hody (17,18,19) podle míry péče a pohodlí.

Zvláštní místa

Univerzita magie v Albireu

Stěny Univerzity magie v Albieru jsou očarovány mocným magickým štítem. Tato ochrana způsobuje, že stěny Univerzity jsou imunní na veškeré magické poškození a žádné kouzlo seslané uvnitř Univerzity nemá žádný účinek mimo její pozemky, stejně tak jako kouzla seslaná mimo pozemky Univerzity nemají žádný efekt na jejich pozemcích. Obdobně je chráněný i vzdušný prostor nad Univerzitou.

Velký smaragdový vodotrysk

Nachází se v podzemí uprostřed Lesa černých bříz. Jednou za 1671 dní (nejbližší termín je 18. chladna 856 a následující 26. plodna 860 a 1. chladna 865) se pod vodotryskem objeví 1k6+4 smaragdů.

Smaragd

Smaragd má 20 dávek. Jako akci je můžeš přiložit na čelo živého tvora a spotřebovat 1 nebo více dávek a pomocí nich využít jednu z následujících schopností: vyléčí tvoru 2k8+2 životy (1 dávka), sešle na tvora kouzlo [Uzdrav](#) (5 dávek), nebo tvora omladí o 1 rok (20 dávek). Spotřebuješ-li poslední dávku, kámen se rozpadne na prach.

Zelené bažiny

Reznutí kovu

Každý den hod' za každou svoji železnou zbraň a zbroj k%, Je pravděpodobnost 5% (při dobré ochraně 1%), že nemagické zbraně a zbroje začnou korodovat a utrpí kumulativní postih -1 k hodům na zranění nebo k Obrannému číslu. Pokud postih naroste na -5, je železná zbraň nebo zbroj zničená.

Zelené propasti

Při putování v Zelených bažinách se může snadno stát, že někdo z družiny spadne do Zelené propasti. Zelená propast má stejné parametry jako [Tekutý písek](#). Pokud se během putování v Zelených bažinách někdo plně soustředí na vyhnutí se těmto nástrahám, musí si pro každý den putování ověřit Moudrost (Přežití nebo Vnímání) s SO v rozsahu mezi 12 a 15 (podle toho jak hluboko v Bažinách se družina nachází). Při neúspěšném ověření někdo z družiny spadne do zelené propasti (pravděpodobně člen, který jde vpředu).

Údolí snů

Obsidiánová koule uprostřed svatyně je legendární křišťálovou koulí pravdivého vidění. Tato koule nevyžaduje sladění, ale pro její aktivaci je nutné znát postup, který zná jen Maari a podělí se o něj jen výjimečně, nejspíše v okamžiku, kdy bude umírat a i tehdy jen velmi důvěryhodné osobě. Postup na aktivaci koule je také možné zjistit sesláním kouzla [Poslyš mýty](#) alespoň z osmé úrovně. Pokud někdo kouli vynese ze svatyně, ztratí svoje magické schopnosti.

Nový Amir

Oproti běžnému stavu se v okolí Nového Amiru vyskytuje mnohem více myšlenkových bytostí.

Miramský kruh

K využití moci Miramského kruhu je potřeba znát speciální obřad. Postup obřadu zná nyní pouze Raznorem. Průběh obřadu se může schopný sesílatel naučit během výcviku v [mezidobí](#) (ten trvá 250 dní). V případě, že výcvik probíhá pod dozorem někoho, kdo příslušný obřad již zná, doba výcviku se může zkrátit až na polovinu.

Obřad Vrácení času

Předmět nebo tvor, uložený na kameni uprostřed Miramského kruhu, se vrátí časem zpět do okamžiku, do kterého si přeje sesílatel. Jsou přesně v tom stavu, ve kterém byli tehdy. Takto je možné opravovat věci, oživovat či uzdravovat lidi či zvířata, apod. Na obřad je potřeba mít k dispozici podstatnou část předmětu či tvora. Obřad nezvládne vrátit hromádku rzi do podoby meče a masťnou skvrnu do podoby člena družiny. Sesílatel si na konci obřadu hodí na ověření Inteligence (Mystika) s SO 15 za 24 hodin návratu +2 za každých dalších 24 hodin.

Mračná

Pokud se postavy dostanou do oblasti větší koncentrace výparů, dostanou se pod vliv kouzla [Přelud](#) (*Phantasmal force*) nebo v horším případě do vlivu kouzla [Fantom](#) (*Phantasmal killer*). DC kouzel se v obou případech pohybuje od 10 do 15 (například v Trhlině děsu)

Skřetí hrad v Labyrintu

Zdi hradu se téměř nedají zničit normálními prostředky. Vzhledem k prostředí i magické ochraně je může poškodit jen velice mocná magie (kouzla 8. a vyšší úrovně) nebo silně očarované obléhací zbraně.

Lodní doprava

Říční trasy

Královská řeka

| | | |
|------------------------|---|--------|
| Dunrilean -> Sintar | - | 11 dní |
| Sintar -> Dunrilean | - | 16 dní |
| Dunrilean -> Nový Amir | - | 6 dní |
| Nový Amir -> Dunrilean | - | 8 dní |
| Nový Amir -> Albiero | - | 7 dní |
| Albiero -> Nový Amir | - | 5 dní |

| | |
|-----------------------|---------|
| Sintar - Kor | 200 mil |
| Kor - Albiero | 80 mil |
| Albiero - Dunrilean | 480 mil |
| Dunrilean - Nový Amir | 400 mil |
| Albiero - Nový Amir | 340 mil |

| | |
|------------------------|--------------|
| Dunrileanu <-> Albirea | 2 zl až 6 zl |
| Albirea <-> Sintaru | 5 st až 2 zl |

| | | | | | | |
|---------------------------|---|---------|---|------|---|-------------|
| Dunrilean - Albiero md | - | 480 mil | - | 2 zl | - | 1 mil = 0,4 |
| Dunrilean - Albiero md | - | 480 mil | - | 6 zl | - | 1 mil = 1,2 |

| | | | | | | |
|------------------|---|---------|---|------|---|----------------|
| Albiero - Sintar | - | 180 mil | - | 5 st | - | 1 mil = 0,2 md |
| Albiero - Sintar | - | 180 mil | - | 2 zl | - | 1 mil = 0,8 md |

Duren

| | | |
|---------------------|---|-------|
| Rilond -> Velký trh | - | 3 dny |
| Velký trh -> Rilond | - | 2 dny |

| | |
|--------------------|---------|
| Rilond - Velký trh | 180 mil |
|--------------------|---------|

Náhodné stretnutia pri riečnom cestovaní

Plavba po rieke je obľúbeným spôsobom prepravy pre množstvo obyvateľov Asterionu, môžete si preto toto cestovanie okoreniť rôznymi tematickými náhodnými stretnutiami. Ponúkame vám niekoľko stretnutí na inšpiráciu, môžete ich využiť alebo si podľa nich dotvoriť nejaké vlastné.

Banda žoldnierov

K lodi pripláva čln alebo loď ktorý/ú na prvý pohľad ovláda skupina bojaschopných ľudí a budú žiadať o rozhovor s kapitánom. Prichádzajú s ponukou: stanú sa ochrankou lode za určitý poplatok. Ich úmysly však nie sú úplne čisté, ak by loď odmietla ich ponuku a oni uznajú jej posádku za ľahkú korisť, razom sa z nich stanú riečni piráti ktorí napadnú posádku. Piráti na lodi môžu byť napríklad protivníci typu Thug, Bandit, Bandit Captain. Ich množstvo by malo byť prispôsobené veľkosti lode v ktorej sa postavy plavia a úrovni družiny. Môžete si vymyslieť aj silnejšie varianty banditov, alebo medzi nich vložiť niekoľko spellcasterov.

Poškodená obchodná loď

Loď v ktorej sa družina plaví sa stretne s ďalšou loďou ktorá sa pohybuje výrazne pomalšie ako tá ich. Táto loď si vyžiada rozhovor s posádkou a ich kapitán príde so žiadosťou o pomoc. Je to obchodná loď ktorá vezie dôležitý náklad (jedlo a iné zásoby) a ich trup bol poškodený pri nešťastnom náraze na riečny breh. Určite požiadajú o pomoc s prevozom nákladu a ponúknu určitú kompenzáciu, ale možno postavy prídu na nejaký iný spôsob ako im pomôcť.

Plavecká súťaž na rieke

Obyvatelia usadlosti ktorá je neďaleko pri rieke usporadúvajú na brehu plaveckú súťaž. Majú okolo nej vystrojený malý jarmok v ktorom si postavy môžu kúpiť jedlo, ale hlavnou udalosťou je samozrejme súťaž. Tejto sa môžu zúčastniť aj hráči, a víťaz získa zaujímavú vecnú cenu. Plaveckú súťaž môžete poňať ako sériu Strength(Athletics) checkov, ale možno sa počas súťaženia postavám pripletú do cesty komplikácie ktoré budú vyžadovať aj checky na Constitution alebo Dexterity. Medzi ostatnými súťažiacimi môžu byť rôzne zaujímavé NPCčka. Výhrou za súťaž môže byť malý finančný obnos alebo nejaký common magický predmet.

Zvláštna plytčina

Loď narazí na plytčinu ktorá je na zvláštnom mieste - nikdy predtým tam totiž plytčina nebola. Kapitáni riečnych lodí často veľmi dobre poznajú dno riek ktorými sa plavia. Skúsia sa postavy pozrieť ako táto plytčina vznikla? Možno sa pokúsia ju nejak odstrániť. Tiež je možné, že náraz na plytčinu poškodil ich loď, a cesta sa predĺži o pár dní. Samotná plytčina môže byť napríklad vrak inej riečnej lode, obrovská spiaca korytnačka alebo tvrdohlavý bahenný elementál ktorý sa rozhodol že práve to miesto bude výstavou jeho zbierky kameňov.

Priateľská MB

Postavy počas plavby náhle narazia na priateľskú MB. Mohla by to byť napríklad: dcera vody, silinga z neďalekého lesa, svetlonoška neira putujúci od moře (z NaS),. Táto MB by postavy mohla požiadať o pomoc, možno ju prenasledujú lovci, alebo nejaká zlá MB obsadila jej brloh pri rieke. Alebo by postavám mohla iba poskytnúť rozptýlenie a zaujímavý rozhovor.

Nepriateľská MB

Postavy počas plavby narazia na nepriateľskú MB a tá sa s nimi pravdepodobne pustí do boja. Mohla by to byť jedna z týchto MB: (príklady) ale môžete si vybrať aj akúkoľvek inú. Odporúčame vyberať MB ktoré sú primerané sile vašej party. Táto zlá MB by však mohla poskytnúť aj iné rozptýlenie než len jednoduchý súboj: možno sa jej podarí uniesť kapitána lode, a postavy ho budú môcť zachrániť. Toto by sa tiež mohlo premeniť na scénu s prenasledovaním, pri ktorej môžu byť hráči lovci alebo korisť.

Rozvodnená rieka

Silné dažde spôsobili že rieka sa rozvodnila a navigácia je veľmi zradná. Kapitán lode by potreboval pomoc s hľadaním plytčín. Pri tejto udalosti sa obzvlášť uplatnia hráči ktorí ovládajú rôzne kúzla na podvodný prieskum. Ak máte v skupine postavu ktorá je Ranger špecializovaný na močiarny terén, ten by tiež mohol byť pri tomto stretnutí veľmi nápomocný a mať na rôzne skill checky výhodu.

Utopený šľachtic

Lod' v ktorej sa plavia postavy objaví plávajúce telo oblečené v pestrofarebnom šate. Keď ho vylovia, zistia, že sa jedná o šľachtica z jedného zo štyroch kráľovstiev. Zdá sa, že bol vyhodnený z lode a utopil sa, ale možno je za tým aj niečo viac? Je možné, že šľachtic bol pred utopením otrávený alebo prebodnutý. Zapletú sa postavy do vyšetrovania vraždy, alebo sa iba potešia zo šľachticových šperkov a budú pokračovať ďalej?

Riečne trhovisko

Lod' pláva cez úsek v ktorom je viacero malých usadlostí na oboch brehoch rieky, a obyvatelia týchto usadlostí organizujú trhy na člnoch. Obchodovať sa bude prevažne s bežnou úrodou ktorú by človek očakával od malých usadlostí, ale možno sa tu nájde aj exotickjší stánok alebo zaujímavé NPC. Tiež je možné, že počas obchodovania si postavy všimne zlodej vreckár a ten sa ich pokúsi okradnúť. Tento zlodej môže byť výnimočne dobrý plavec, alebo dokonca nejaká humanoidná vodná MB v prestrojení. Trhovisko sa razom premení na prekážkovú dráhu cez ktorú musia postavy zlodeja dosiahnuť: budú plávať pod člnmi alebo preskakovať z jedného člnu na druhý?

Lod' v karanténe

Postavy stretnú lod' ktorá ja pristavená na brehu rieky a nehýbe sa. Na jej palube sú viditeľné ležiace postavy, ale zdá sa že sú ešte živé a len ležia. Keď sa postavy nalodia na túto lod' a pokúsia sa ju preskúmať, zistia, že táto lod' je v karanténe a jej posádka postihla choroba. Bohužiaľ, choroba postihne aj kohokoľvek kto začne skúmať lodné podpalubie. Ako postavy vyriešia tento problém? Keď posádka ich pôvodnej lode zistí, že práve skúmali lod' v karanténe, možno ich nebudú chcieť pustiť naspäť. Použijú postavy mágiu aby sa vyliečili, a ako na to zareagujú chorí námorníci tej druhej lode? Samotný druh choroby ktorý postihol túto lod' v karanténe necháme na vás: trpia jej nakazení iba silnou horúčkou alebo sa posypú vredmi? Či sa možno po smrti menia na zombie?

Frakce

Globální frakce Asterionu

Na Asterione sa nachádza množstvo frakcií ktoré bojujú o moc v civilizovanom svete, a niekoľko z nich má globálny vplyv. Hlavný Modul vám poskytuje riadne popisy týchto frakcií, aby ste ich mohli používať pre svoje zápletky a dobrodružstvá, ale pre ľahký prístup tu uvádzame niektoré frakcie s ktorými sa na Asterione môžete stretnúť a ich stručné popisy:

Čarodějná akademie -

Bílí kouzelníci

Eldebranští rytíři a valkýry

Rytíři devíti hvězd

Pavučina - Záhadná zločinecká organizácia v ktorej na čele stojí tajomná Čierna Vdova.

Orlí poutníci -

Kharovy Noční Stíny - Tajná služba slúžiaca Kharovi Démonovi, ktorá na mnohých miestach podkopáva autoritu ostatných svetových mocností.

Zylovy Noční Stíny - Podobne ako Kharove Nočné Stíny, avšak slúžiace Zylovi Červenému.

Kněží Slunce - Reprezentanti nového a populárneho cirkevného smeru ktorý stavia boha Auriona do role najvyššieho boha.

Bratrstvo dlouhých kápí

Temní mystikové

Mniši Subotam - Mníšsky rád ktorý udržuje rovnováhu medzi Asterionom a Stínovým svetom.

Popis frakcí

Formát popisu frakce:

Názov frakcie

Lore.

Motto.

Zásady.

Cíle.

Typické úkoly.

Rank 1 - rank name - rank perks

Rank 2 - rank name - rank perks

Rank 3 - rank name - rank perks

Rank 4 - rank name - rank perks

Příklady frakcí

Noční Stíny

Existujú dve frakcie Nočných Stínů: Kharovy Noční Stíny a Zylovy Noční Stíny. Tieto dve sú si dostatočne podobné aby boli zapísané ako jedna frakcia. Nočné Stíny sú neviditeľné prsty vďaka ktorým Khar alebo Zyl dokážu manipulovať s udalosťami kdekoľvek na svete. Sú sieťou elitných agentov ktorí sú pripravení vykonať čokoľvek čo sa od nich žiada a neklásť žiadne otázky. Medzi agentami panuje naprostá disciplína a profesionalizmus. Zylve a Kharove Nočné Stíny spolu navzájom nespolupracujú, práve naopak. Ich členovia sa zvyknú vzájomne zabíjať. Je však dôležité spomenúť aj rozdiel medzi týmito dvomi frakciami: Kharove Nočné Stíny sú menej početné, majú obmedzenejšie zdroje a ich členovia sú iba tí najlepší profesionáli. Zylve Nočné Stíny sú početnejšie, jednotliví členovia sú ľahšie nahraditeľní a majú výhodu neďalekej podpory.

Zásady. Splniť dokonale každý príkaz ktorý je ti udelený, nech ide o čokoľvek. Za žiadnu cenu nezradiť svojho pána a svoju frakciu.

Ciele. Manipulovať udalosťami v civilizovanom svete tak, aby sa situácia vyvíjala prospešne pre Kharove alebo Zylve dobyvateľské plány. Podkopávať autoritu slobodných miest a šľachty z Lendoru.

Typické úkoly. Nenápadne získať dôležitú informáciu. Skorumpovať vysoko postaveného člena mestskej rady. Nenápadne poškodiť vojenskú pevnosť zvnútra. Prepadnúť a vyhladiť sídlo nepriateľských Nočných Stínov alebo kráľovskej tajnej služby.

Rank 1 - Stín. Získaš proficiency na Disguise Kit, ak už túto proficiency máš, získaš proficiency na nejaké iné artisan tools tvojho výberu. V každom meste poznáš bezpečnú skrýšu v ktorej sa dokážeš spoľahlivo schovať pred zákonom.

Rank 2 - Vyšší Stín. Dostaneš magický predmet **Premenný Preukaz**. V každom väčšom meste poznáš 1d4 ďalších agentov svojej organizácie ktorých vieš skontaktovať a požiadať o asistenciu, ich pomoc však nie je zaručená a môžu od teba chcieť protislužbu.

Rank 3 - Duch. Získaš kontakty na dodávateľov špeciálnych predmetov, a od nich slušné zľavy na nákup. V každom väčšom meste je aspoň jeden. Špeciálny dodávateľ ti dokáže predať zlodejské nástroje s 50% zľavou a liečivé elixíry s 25% zľavou a nikdy si nedáva prirážku k ich základnej cene.

Rank 4 - Mistr. Vďaka špeciálnemu tréningu dokážeš 1x za long rest použiť kúzlo *Sending*, avšak jeho cieľom môže byť iba iný člen organizácie Noční Stíny. Máš tiež možnosť takto poslať správu na "vedenie" svojej organizácie, a vyžiadať si nejakú službu, napríklad bezpečný transport nejakého nákladu, finančnú podporu, alebo posily pre mesto v ktorom sa nachádzaš (pri vyžiadaní posíl do tvojho mesta do 1 týždňa dorazí 2d4 nových agentov ktorí sú pripravení plniť tvoje rozkazy).

Pavučina

Tajomná organizácia zločincov ktorá je rozšírená v mnohých mestách, vedená Čiernou Vdovou. Pavučina má zložitú hierarchiu ktorá je stavaná tak, aby bolo veľmi ťažké dopátrať sa k najvyššie postaveným členom organizácie. Väčšina členov Pavučiny pozná hlavne šéfa svojej bunky, titulovaného ako Križiak.

Motto.

Zásady. Rešpektovať ostatných členov Pavučiny a nikdy ich nezradiť. Riadne plniť pokyny svojho nadriadeného a nespochybňovať jeho autoritu.

Ciele. Pavučina je frakcia ktorá sa snaží hromadiť bohatstvo a zberateľské predmety a popritom si upevňovať a poisťovať svoju moc v civilizovaných mestách. Od jej členov sa očakáva, že budú plniť rozkazy od svojho nadriadeného kvalitne a bez zbytočných zdržaní.

Typické úkoly. Krádaže a lúpeže. Získavanie informácií a špionáž.

Rank 1 - Mládě. Dostaneš magický predmet **Pavoučí Prsten** (strana xx), máš možnosť podnikat drobné krádeže na zakázku

Rank 2 - Pavouk. Získavaš prístup k prepukníkovi ktorý diskretné vykoupí predmety ktoré jsi ukradol a prodá ti zlodějskou výbavu a drogy bez cenové príirážky. Tito prepukníci jsou k mání jen ve velkých městech.

Rank 3 - Sklípan. Máš možnosť požádat Pavučinu o speciálního agenta (Vrah/Detektiv/Vyjednavač) který ti pomůže s nějakým úkolem

Rank 4 - Velký Křížák. Můžeš zadávat úkoly níže postaveným členům Pavučiny, dokážeš takhle lehce získat běžné nemagické předměty zadarmo, a tvůj Pavoučí Prsten ti dodatečně umožňuje v noci používat akci Úhyb jako bonusovou akci 3x za dlouhý odpočinek.

Amirský Tetragon

Lore.

Motto.

Zásady.

Ciele.

Typické úkoly.

Rank 1 - rank name. Pravidelný plat 5 zl. týždenne a možnosť plniť jednoduché práce (hlavne prevoz nákladu) za ďalší finančný prínos.

Rank 2 - rank name. Pravidelný plat 12 zl. týždenne, možnosť plniť komplikovanejšie práce, a máš možnosť kúpiť si s 20% zľavou **Dopravný Voz** alebo **Malú Riečnu Loď**. Máš tiež kontakt na remeselníka ktorý dokáže tvoj voz alebo loď vylepšiť, avšak bude za to požadovať plnú cenu.

Rank 3 - rank name. Pravidelný plat 25 zl. týždenne, možnosť plniť ťažké práce za slušný finančný obnos. Ak cestuješ cez oblasť kde má vplyv Amirský Tetragon, máš možnosť využívať pravidelné stanice popri cestách na získanie čerstvých koní, zadarmo. Získaš kontakt na spoľahlivých bankárov ktorí ti dokážu uschovať peniaze a vydať ti ich v akomkoľvek meste v ktorom má sídlo Tetragon, bez akýchkoľvek extra poplatkov.

Rank 4 - rank name. Pravidelný plat 50 zl. týždenne, možnosť plniť prestížne zákazky s vynikajúcimi odmenami. Na každú zákazku máš možnosť požiadať o 2d4 **žoldnierov** a 1 **špecialistu** svojho výberu, ale po dobu kedy sú s tebou nedostávaš svoj pravidelný plat. Vo všetkých mestách v ktorých sídli Tetragon máš zľavu 20% u všetkých poctivých obchodníkov.

Eldebranskí Rytieri a Valkýry

Lore.

Motto.

Zásady.

Ciele.

Typické úkoly.

Rank 1 - Panoš. Získavaš postriebrený dlhý meč a proficiencies na longsword. Ak už máš proficiencies na longsword, môžeš si miesto toho dať proficiencies na inú zbraň tvojho výberu.

Rank 2 - Seržant. Získavaš špeciálnu zľavu u obchodníkov ktorí sú zaviazaní slúžiť rádu Eldebranských Rytierov a Valkýr. Takýchto obchodníkov je možné nájsť v slobodných mestách a vo väčších mestách v Dálavách, ale môžu to byť aj pocestní obchodníci. Akákoľvek výbava pre jazdecké zviera (napríklad sedlo a zbroj pre koňa z PHB) ťa stojí polovicu jej pôvodnej predajnej ceny a obchodníci si k cenám tejto výbavy nedávajú žiadnu prirážku.

Rank 3 - Rytíř.

Rank 4 - Mistr. Získavaš schopnosť zoslať 1x za long rest kúzlo *Find Steed*. Zviera ktoré pomocou tohto kúzla vyvoláš je ozdobené insigniami rádu.

Kouzla

Úpravy kouzel

Kouzla, která bych omezil jen pro nekromanty:

- tato kouzla bych omezil jen pro nekromanty hlavně kvůli pocitu, který vyvolávají. Bylo by možné je i nechat normálně a Magic jar a Soul cage začlenit mezi omezené/ztracené vědomosti

PHB:

Mrazivý dotyk *Chill touch*

Falešný život *False life*

Schránka života *Magic jar*

Stvoř nemrtvé *Create undead*

XGE:

Hlas umíráčku *Toll the dead*

Vězení duše *Soul cage*

- kouzla jenž vytváření nemrtvé bych zatím asi ponechal s komentářem, že nemrtvý je udržovaný jen po krátkou dobu. Po aplikaci na NaS se to asi změní

PHB:

Prst smrti *Finger of death*

XGE:

Tanec mrtvých *Danse macabre*

Záplava negativní energie *Negative energy flood*

Kouzla zaměřená na Dobro a Zlo:

- tato kouzla jsou zaměřená na typy nestvůr: běs, elementál, nebešťan, nemrtvý, víla nebo zrůda
- navrhuji dvě řešení
 - První: tato kouzla fungují obecně proti myšlenkovým bytostem
 - pak bychom je mohli obecně přejmenovat
 - Druhé: vybereme emoce, na které budou tyto kouzla působit
 - např: strach, nenávisť, pokora, láska, smrt, sobectví, deprese

PHB:

Najdi zlo a dobro

Detect evil and good

| | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Ochrana před zlem a dobrem</i> | <i>Protection from evil and good</i> |
| <i>Magický kruh</i> | <i>Magic circle</i> |
| <i>Posvátná půda</i> | <i>Hallow</i> |
| <i>Rozptyl zlo a dobro</i> | <i>Dispel evil and good</i> |
| <i>Sférická vazba</i> | <i>Planar binding</i> |

Éterická sféra:

- mnoho kouzel využívá Éterickou sféru jen pro znehmotnění a zneviditelnění cíle. Na Asterionu žádná taková sféra neexistuje a tak platí následující pravidlo. Každé kouzlo/schopnost jenž přenese cíl do Éterické úrovně podle pravidel Dnd jej na Asterionu znehmotní a zneviditelní. Toto má stejné důsledky jako přechod do Éterické sféry, jen cíl stále zůstává v přírodní úrovni. Takto zneviditelněný cíl je pak vidět každým, kdo vidí neviditelné, nebo má možnost vidět do Éterické sféry podle pravidel Dnd (například pomocí [Pravdivého vidění](#)). Oblast která je chráněna proti přístupu z Éterické sféry je chráněna proti přístupu všech nehmotných tvorů využívajících k tomu nehmotný pohyb (například Spektra procházející zdí).
- Toto pravidlo se týká zejména kouzel:

PHB:

| | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Spatří neviditelné</i> | <i>See invisibility</i> |
| <i>Mihotání</i> | <i>Blink</i> |
| <i>Leomundova tajná truhla</i> | <i>Leomund's secret chest</i> |
| <i>Mordenkainenův věrný pes</i> | <i>Mordenkainen's faithful hound</i> |
| <i>Pravdivé vidění</i> | <i>True seeing</i> |
| <i>Éteričnost</i> | <i>Etherealness</i> |
| <i>Silová klec</i> | <i>Forcecage</i> |

XGE:

| | |
|-------------------|-----------------------|
| <i>Boží chrám</i> | <i>Temple of gods</i> |
|-------------------|-----------------------|

Polosféry:

- některá kouzla z Dnd umožňují vytvořit polosféru. Jelikož na Asterionu neexistuje koncept sfér z Dnd, tak tato kouzla vytváří magií chráněné bubliny ve Stínovém (nebo vzácně Vnější) světě. Toto je velice komplikovaná magie, která byla na známá Arvedanům. PJ by se měl zamyslet, do jaké míry poskytne tato kouzla jako běžnou znalost ve svém světě.
- Jedná se převážně o kouzla:

PHB:

| | |
|-------------------------------------|---|
| <i>Trik s lanem</i> | <i>Rope trick</i> |
| <i>Mordenkainenův velkolepý dům</i> | <i>Mordenkainen's magnificent mansion</i> |
| <i>Bludiště</i> | <i>Maze</i> |
| <i>Polosféra</i> | <i>Demiplane</i> |

Oživení zemřelých:

- pravidla Dnd mají několik kouzel jenž umožňují oživit již jednou zemřelé tvory. Vzhledem ke konceptu Lamiusova soudu a Řádu světa nedoporučujeme mít tato kouzla příliš rozšířená. Jen nejvyšší představitelé církevních řádu Sedmnácti bohů by měli mít možnost oslovit duši jenž opustila přírodní úroveň a požádat ji, aby se vrátila do Přírodní úrovně

PHB:

| | |
|-----------------------|--------------------------|
| <i>Obrození</i> | <i>Revivify</i> |
| <i>Reinkarnace</i> | <i>Reincarnate</i> |
| <i>Vzkříšení</i> | <i>Raise dead</i> |
| <i>Zmrtvýchvstání</i> | <i>Resurrection</i> |
| <i>Znovuzrození</i> | <i>True resurrection</i> |

Hadar...

- tato kouzla vytváří dočasný kontakt s některou z temných částí Stínového světa. Tento kontakt je natolik malým, aby se díky němu nemohla dostat žádná myšlenková bytost na Asterion, ale natolik velký, aby dokázal tvorů v Přírodní úrovni ublížit

PHB:

| | |
|-----------------------|------------------------|
| <i>Hadarova touha</i> | <i>Hunger of Hadar</i> |
| <i>Hadarovy paže</i> | <i>Arms of Hadar</i> |

Ztracené vědomosti

- kouzla v této kategorii nejsou v době počátku kolonizace Tary běžně známá. Je možné, že svitky s jejich zápisem se nachází někde v polozapomenutých ruinách a nebo jsou už navždy ztracena

PHB:

| | |
|--------------------|------------------------|
| <i>Poslyš mýty</i> | <i>Legend lore</i> |
| <i>Mocný hrad</i> | <i>Mighty fortress</i> |
| <i>Zahalení</i> | <i>Sequester</i> |

Kontaktování jiné sféry:

- tato kouzla umožňují kontaktovat Stínový, nebo dokonce Vnější svět. V těchto časech nejspíše nebudou příliš rozšířená, možná dokonce až na pár vyjímek zapomenutá.

PHB:

| | |
|-------------------|----------------------------|
| <i>Mluva sfér</i> | <i>Contact other plane</i> |
|-------------------|----------------------------|

Mluv s mrtvými *Speak with dead*

Sférické cestování:

- tato kouzla umožňují cestovat do Stínového světa, nebo naopak dokáží zamezit otevření brány do Stínového světa v chráněné oblasti.
- cestování do Stínového světa je náročné a může se projevit například na nutných komponentách pro seslání kouzla

PHB:

| | |
|---|---------------------------------------|
| <i>Mordenkainenova soukromá svatyně</i> | <i>Mordenkainen's private sanctum</i> |
| <i>Zákaz</i> | <i>Forbiddance</i> |
| <i>Přesun sférami</i> | <i>Plane shift</i> |
| <i>Astrální projekce</i> | <i>Astral projection</i> |
| <i>Brána</i> | <i>Gate</i> |

Vymítání:

- tato kouzla mají možnost vypudit specifické tvory zpět do jejich sféry. Na Asterionu je možné takto vypudit myšlenkové bytosti zpět do Stínového světa

PHB:

| | |
|--------------------------|------------------------|
| <i>Božské slovo</i> | <i>Divine word</i> |
| <i>Spektrální sprška</i> | <i>Prismatic spray</i> |
| <i>Spektrální zeď</i> | <i>Prismatic wall</i> |
| <i>Vypuzení</i> | <i>Banishment</i> |
| <i>Vypuzující úder</i> | <i>Banishing smite</i> |

Neomezený pohyb:

- kouzla v této kategorii umožňují svému sesilateli neomezený pohyb, nebo jeho možnost cestování značně zvyšují. Arvedané s obdobnou magií hodně experimentovali a mnoho jejich teleportů funguje na podobném principu jako kouzlo *Teleportační kruh*. Ani mezi arvedany se ale podobná kouzla nedostala do běžného užívání, i když se nedá vyloučit, že nejmocnější z nich mohli, některými podobnými kouzly vládnout. Stejně tak je možné, že některé národy blízko spojené s přírodou a živly znají kouzla jako *Přesun rostlinami* nebo *Větrná chůze*.

PHB:

| | |
|--------------------------|-----------------------------|
| <i>Teleportační kruh</i> | <i>Teleportation circle</i> |
| <i>Přesun rostlinami</i> | <i>Transport via plants</i> |
| <i>Slovo návratu</i> | <i>Word of recall</i> |
| <i>Větrná chůze</i> | <i>Wind walk</i> |
| <i>Teleport</i> | <i>Teleport</i> |

Oživení neživého:

- tato kouzla mají blízko k ožívování golemů, kterým se bude podrobněji zabývat modul Falešná apokalypsa. Tato kouzla jsou v omezené míře na Asterionu známá, i když jejich působení je trochu jiné než popisuje modul Falešná apokalypsa

PHB:

Napodobenina *Simulacrum*
Klon *Clone*

XGE:

Drobný služebník *Tiny servant*
Stvoř homunkula *Create homunculus*

Přivolávání:

- Přivolávání bytostí je na Asterionu velký problém. Jediné bytosti, které mohou být přivolány jsou myšlenkové bytosti a k tomu je třeba znát příslušný postup, který obsahuje i nemalé množství emocí
- Můžete se rozhodnout daná kouzla nepoužívat, nebo si je trochu kreativně upravit tak, aby vyhovovaly potřebám Asterionu

PHB:

Vyvolej zvířata *Conjure animals* - na toto kouzlo lze nahlížet jako na projev pomoci ze strany salů divokých zvířat, nebo jako na jejich zmámení
Probuzení *Awaken* - na toto kouzlo lze nahlížet jako na projev pomoci ze strany salů rostlin, nebo jako na jejich zmámení

- následující kouzla mohou být považována za obřad potřebný k přivolání nějaké konkrétní myšlenkové bytosti
- aby více vyhovovala reáliím Asterionu, bylo by dobré prodloužit jejich dobu vyvolávání a přivolané bytosti by po skončení kouzla nezmizely zpět do Stínového světa, jen by se osvobodily z moci sesilatele a zůstaly v Přírodní úrovni

PHB:

Vyvolej lesní bytosti *Conjure Woodland Beings*
Vyvolej vílu *Conjure fey*
Vyvolej nižší elementály *Conjure minor elementals*
Vyvolej elementála *Conjure elemental*

- následující kouzla počítají s existencí dáblů, démonů a nebešťanů. Ti na Asterionu neexistují. Je možné je ale nahradit za nějaké jiné, vhodné, myšlenkové bytosti (například nebešťany nahradit světlonoši)

PHB:

Vyvolej nebešťana *Conjure celestial*
Sférický spojenec *Planar ally*

XGE:

Pekelné volání *Infernal calling*
Vyvolej menší démony *Summon lesser demons*
Vyvolej mocného démona *Summon greater demons*

- kouzlo *Brána* je asi nejlepším kouzlem, které by se dalo použít pro cestování do Stínového světa a pro přivolávání konkrétních bytostí z něj. Opět má ale velice krátkou dobu sesílání

PHB:

Brána *Gate*

- Kouzlo *Najdi přítelíčka* není pro potřeby Asterionu příliš vyhovující. Svého spojence ze Stínového světa mohou mít kromě kouzelníků i kněží a druidi. Jejich pomocníci ze Stínového světa k nim však přichází jako projevy jejich spříznění s bohem nebo jejich moci nad ekosystémem a tak by se měli k podobnému kouzlu dostat mnohem později.
- Asterion disponuje mnoha specifickými přítelíčky pro kouzelníky (viz Falešná apokalypsa), kněze (viz Vzestup temných bohů) a druidy (viz Za závojem stínů)

PHB:

Najdi Přítelíčka *Find familiar*

- specifickým kouzlem je paladinovo kouzlo *Najdi oře*, lze se na něj dívat jako na pomoc konkrétního boha jemuž paladin složil přísahu

PHB:

Najdi oře *Find steed*

XGE:

Najdi honosnějšího oře *Find greater steed*

Zvláštní:

PHB:

Tvorba *Creation* - u tohoto kouzla nedochází ke kontaktu se Stínopádem, ale k vytvoření velice trvalé a dokonalé iluze

Přízrační strážci Spirit guardians - toto kouzlo nepřivolává přízraky, ti jsou jen projevem moci tohoto kouzla

Antimagické pole Antimagic field - v oblasti působení antimagického pole se nemohou otevírat portály do Stínového světa

Přání Wish - zneužití tohoto kouzla může vést ke konfliktu s Řádem světa

Magické předměty

Artefakty

Zde je uveden seznam nejznámějších arvedanských i novějších artefaktů, o kterých se zmiňuje text Hlavního modulu. Artefakty z normálních pravidel se na Asterionu nevyskytují. Místa, kde může družina zmíněné artefakty nalézt, jsou různá. Buď je toto místo nebo majitel uveden přímo v některém z modulů, nebo je dotyčný předmět ztracen a PJ ho může umístit do některé své jeskyně. Vzhledem k vzácnosti a moci zde zmíněných artefaktů by to ale měla být opravdu výjimečná událost, přičemž postavy by si artefakt měly opravdu tvrdě zasloužit. Následující artefakty patří také mezi nejmocnější na Asterionu, což znamená, že cokoliv si PJ vymyslí, mělo by být aspoň o kousek slabší (ale raději o hodně). ([pracovní odkaz](#))

Albirejská koruna

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

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.

Když máš korunu na hlavě a jsi s ní sladěný, získáváš tyto prospěchy:

- zvyšuje tvé OČ o 1 a zároveň ti dává bonus +1 ke všem záchranným hodům
- tvá hodnota Charismatu je 22
- máš výhodu při ověřování Moudrosti (Vhled)
- nelze tě překvapit, pokud nejsi v bezvědomí
- získáváš výhodu na záchranné hody proti kouzlům a jiným magickým efektům

Albirejský meč

Zbraň (garenový dlouhý meč), legendární (vyžaduje sladění)

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

- meč funguje i jako meč [Obránce](#)
- jsi imunní vůči kouzlu [Zpomalení](#)
- kdykoliv můžeš nahradit svůj útok zbraní sesláním kouzla [Magická střela](#) skrze tento meč. Samotný útok zbraní se považuje za dobu potřebnou k vyvolání kouzla, je tedy možné takto seslat [Magickou střelu](#) vícekrát, pokud máš schopnost Útok navíc.

Ametystový náhrdelník Černé vdovy

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje speciální sladění)

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

- Aby jsi se mohl sladit s tímto náhrdelníkem musíš jej nosit nepřetržitě po dobu jednoho aldenu a jeho schopnosti a sladění přetrvávají jeden alden poté co jej přestaneš nosit, pokud jsi s ním neukončíš sladění jiným způsobem
- kdykoliv si házíš na ověření vlastnosti, ve kterém si můžeš přičíst svůj zdatnostní bonus, a na k20 ti padne 7 nebo méně, ber to, jako by ti padlo 8. Pokud jsi tulák na 11. nebo vyšší úrovni a na k20 ti padne 11 nebo méně, ber to, jako by ti padlo 12
- získáváš výhodu na ověření Moudrosti (Vnímání) (tj, tvá hodnota pasivního ověření Moudrosti (Vnímání) je o 5 vyšší)
- získáváš odolání proti silovému a bleskovému zranění
- náhrdelník má 10 dávek. Každý den za úsvitu si náhrdelník dobije 1k6 + 4 dávky
- můžeš použít akci k spotřebování nějakých jeho dávek a tím pomoci něj seslat jedno z následujících kouzel (SO záchrany 15): [Pavučina](#) (2 dávky) nebo [Pavoučí šplh](#) (1 dávka).
- každé ráno po probuzení je šance, že budeš na následující den slepý (1 při hodu k20)

Arakova stříbrná přilba

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

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

- získáváš bonus +2 k OČ
- získáváš zdatnost v dovednosti Vnímání a vidění ve tmě do 12 sáhů
- přilba funguje i jako [Amulet proti nalezení a lokalizaci](#)
- získáváš výhodu na záchranné hody na Moudrost, Inteligenci a Charismu
- získáváš osobnostní vadu: "Nenávidím zloděje"

Árium tumap

Divotvorný předmět, artefakt (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

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

- Árium tumap má 2 vedlejší a 2 hlavní prospěšné vlastnosti a 2 vedlejší škodlivé vlastnosti. Tyto vlastnosti se vždy náhodně určí po sladění. Árium tumap má jedinečný "vztah" s každým nositelem a tak se tyto vlastnosti mění vždy, když se s ním sladí někdo jiný
- získáváš imunitu na ohnivé a zářivé zranění
- nevztahují se na tebe postihy za [extrémní horko](#)
- pomocí tohoto předmětu můžeš jednou za den seslat libovolné kouzlo školy Věštění do 6. úrovně
- získáváš bonus +3 na zásah kouzlem a SO kouzel se také zvyšuje o 3
- pokud se dotkneš Árium tumap a nevlastníš přívěsek Kněží Slunce (Minaur – Malé slunce), ověříš si záchranný hod na Odolnosti s SO 15. Pokud neuspěješ získáš jeden stupeň únavy. Této únavy se nemůžeš zbavit dokud se dotýkáš diamantu, nebo jsi s ním sladěný další stupeň únavy získáš vždy, když použiješ některou ze schopností Árium tumap

Astaronova zbroj

Zbroj (plátová), legendární (vyžaduje sladění)

Tuto zbroj 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:

- když máš na sobě tuto zbroj, získáváš bonus +3 k OČ
- jsi imunní na všechny zraňující účinky dračího dechu
- získáváš odolnost na bleskové, kyselinové, mrazivé a ohnivé zranění
- únava se u tebe projevuje, jako by byla o dva stupně nižší
- vždy, když si navlékáš nebo svlékáš tuto zbroj, utrpíš 1k4 kyselinového zranění
- vždy, když nasedneš na zvíře, musí si dané zvíře ověřit záchranný hod na Odolnost s SO 16. Pokud uspěje, klesne mu stávající počet životů na polovinu, při neúspěchu mu klesne počet životů na 0

Dračí přezky Ar Khenoru

Divotvorný předmět, různá vzácnost (některé mohou vyžadovat sladění)

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

Pro inspiraci: Dračí přezky by mohly mít například schopnosti kteréhokoliv [divotvorného předmětu](#) z Příručky pána jeskyně, nebo nějakou z vedlejších nebo hlavních prospěšných vlastností artefaktu, uvedených [tamtéž](#).

Eldebranské hole moci

Vytvořili je společnými silami pro každého z nich Tři Čarodějové, Aldil, Roen a Veen. Nacházet se budou nejspíše v místě posledního pobytu konkrétního Čaroděje, v Kharových nebo Zylových skrýších nebo v rukou skřetího vůdce či šťastného dobrodruha. Každá z nich má své specifické vlastnosti, několik ale mají společných:

- Sladění se s Holemí moci vyžaduje provedení speciálního rituálu. Tento rituál trvá 1 hodinu a vyžaduje nepřetržité soustředění (jako na udržení kouzla). Na konci rituálu si postava ověří záchranný hod na svoji nejvyšší sesílací vlastnost s SO 20. Při neúspěšném ověření utrpí 150 silového zranění a nedojde ke sladění s Holí moci. Při úspěšném ověření musí postava spotřebovat až 3 pozice kouzla, počínaje nejvyšší nevyužitou pozicí kouzla, kterou postava má a následně je sladění úspěšné. Za každou nespotebovanou pozici kouzla postava utrpí 50 silového zranění. Bez ohledu na to, zda bylo sladění úspěšné či nikoliv, postava po skončení rituálu získá jeden stupeň únavy. Jedna postava může být v jednu chvíli sladěna jen s jednou Holí moci

- Eldebranské hole moci se dají používat jako magické hole, které dávají bonus +2 k hodům na útok a na zranění. Když kteroukoliv z nich držíš, máš bonus +2 k Obrannému číslu, záchranným hodům a hodům na útok kouzlem.
- kdykoliv můžeš pomocí své akce teleportovat Hůl moci, se kterou jsi sladěný, k sobě do ruky
- Eldebranskou hůl moci, se kterou jsi sladěný, můžeš použít jako mystický ohniskový předmět
- pomocí správného slova můžeš hůl kdykoliv proměnit v obyčejnou dřevěnou hůl, tato přeměna dokáže hůl zamaskovat i před kouzlem [Najdi magii](#)

Aldilova hůl theurgů

Berla, legendární (vyžaduje sladění s bardem, čarodějem, divotvůrcem nebo kouzelníkem)

- když s touto holí zasáhneš myšlenkovou bytost, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 2k8
- tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 2 a hodnota Síly se o 2 sníží, ale maximálně na 1
- když se berlou dotkneš obvyklého nebo neobvyklého magického předmětu, můžeš se rozhodnout, že jej natrvalo zbavíš jeho magické moci
- když se berlou dotkneš magického předmětu, můžeš seslat kouzlo [Určení](#) aniž by jsi potřeboval toto kouzlo znát, spotřeboval pozici kouzla nebo suroviny na něj potřebné. Takto seslané kouzlo [Určení](#) odcháší i případné kletby vázané na předmět
- kouzla tebou seslaná způsobující bleskové, kyselinové, mrazivé nebo ohnivé zranění, ignorují odolání cíle na daný typ zranění

Roenova hůl čarodějů

Berla, legendární (vyžaduje sladění s bardem, čarodějem nebo kouzelníkem)

- když s touto holí zasáhneš nemrtvou bytost, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 2k8
- tvoje hodnota Inteligence se zvýší o 2 a hodnota Odolnosti se o 2 sníží, ale maximálně na 1
- Když sešleš vymítací kouzlo 2. či vyšší úrovně použitím pozice kouzel, obnovíš si jednu utracenou pozici kouzel. Pozice, kterou si obnovíš, musí být nižší úrovně než kouzlo, které jsi seslal, a nesmí být vyšší než 5. úrovně.
- pomocí této hole můžeš seslat kouzla [Štít](#) a [Odolej žvlům](#) aniž by jsi potřeboval toto kouzlo znát, spotřeboval pozici kouzla nebo suroviny na něj potřebné.

Odolej žvlům

Absorb elements

Xanatharuv průvodce vším

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 reakce, kterou provedeš, jsi-li zraněn bleskovým, hromovým, chladným, kyselinovým, nebo ohnivým útokem.

Dosah: Ty sám

Složky: P

Trvání: 1 kolo

Povolání: Čaroděj, druid, hraničář, kouzelník

Tvé kouzlo pohltí část zranění, kterou by ti útok způsobil a uchová ji do doby, než zaútočíš zbraní na blízko. Až do začátku svého dalšího kola jsi odolný vůči typu zranění, které způsobilo seslání tohoto kouzla. Kromě toho, při prvním útoku zbraní na blízko, který provedeš ve svém dalším kole, utrpí cíl tvého útoku navíc 1k6 zranění typu, který spustil kouzlo a toto kouzlo poté skončí.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k6.

Vieenova hůl mágů

Berla, legendární (vyžaduje sladění s bardem, čarodějem nebo kouzelníkem)

- když s touto holí zasáhneš skřeta, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 2k8
- tvoje hodnota Charismatu se zvýší o 2 a hodnota Obratnosti se o 2 sníží, ale maximálně na 1
- když sešleš kouzlo ze školy nekromancie, bere se, jako by bylo sesláno s použitím pozice kouzla o 1 vyšší úrovně, než jaká pozice byla použita (nejvýše však 9. úrovně)
- pokud jsi sladěný s touto berlou a máš pod kontrolou nemrtvé, tak ti nevyžadují žádnou "údržbu" (například nemusíš sesílat pravidelně kouzlo [Oživ mrtvého](#) aby jsi nad nemrtvým udržel kontrolu)

Garenová pečeť

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

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

- když využiješ toto pečetidlo k vytvoření pečeti, můžeš do ní magicky vložit vzkaz pro konkrétní osobu o délce maximálně 25 slov. Pokud daná osoba pečeť rozlomí, je jí daný vzkaz telepaticky předán. Pokud pečeť rozlomí někdo jiný, vzkaz zmizí.
- díky tomuto pečetidlu můžeš vnímat okolí, jako by jsi byl pod vlivem kouzla [Najdi magii](#) s dosahem 40 sáhů
- pečeť funguje i jako [Prsten odrážení kouzel](#)

Jiskřící čepel

Zbraň (lintírový dlouhý meč), legendární (vyžaduje sladění)

Tento mocný artefakt – meč – dnes patří Ilvethovi.

- získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně
- pokud použiješ během svého tahu akci útok můžeš navíc jednou zaútočit jako bonusovou akci
- můžeš pomocí své reakce odrazit střelu či zbraň, když tě zasáhne útok na dálku zbraní. Když to uděláš, zranění, které utrpíš útokem, se sníží o 1k10 + tvá oprava Obratnosti nebo Sílu

- pokud zasáhneš jeden cíl dvakrát v jednom kole, tak při druhém zásahu utrpí cíl dodatečné bleskové zranění 1k8 a nemůže použít Reakce až do konce svého následujícího tahu
- pomocí správného slova můžeš meč kdykoliv proměnit v obyčejnou dýku, tato přeměna dokáže hůl zamaskovat i před kouzle [Najdi magii](#)
- pokud touto zbraní zasáhneš předmět, zásah se počítá jako kritický

Kalich sedmi duší

Divotvorný předmět, legendární

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.

- Kalich upravuje efekty tekutin, které jsou z něj vypité. Tato schopnost nemá žádné omezení
- Voda nebo jiná nepopsaná kapalina: stejný efekt, jako by na Tebe bylo sesláno kouzlo [Rozptyl magii](#)
- Víno: získáváš na 24 hodin [pravdivé vidění](#) s dosahem 12 sáhů, pokud chceš, můžeš vidět jako s Prstenem rentgenového vidění (Ring Of X-ray Vision).
- Medovina: na 24 hodin se hodnoty všech tvých vlastností zvýší o 2, nejvýše však na 20
- Kořalka či Rum: po dobu 24 hodin můžeš telepaticky komunikovat s jakýmkoliv tvorem, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Nemusíte znát společný jazyk, aby tvor rozuměl tvému telepatickému projevu, ale musí rozumět aspoň jednomu jazyku.
- Pivo: na 24 hodin se hodnota tvé Síly nastaví na 25 a na začátku každého svého tahu získáš 1 život, pokud máš alespoň 1 život
- Alchymistický lektvar: pokud je to možné, doba působení lektvaru se prodlouží na čtyřnásobek původní doby
- Ovocná šťáva: tvůj počet životů se okamžitě doplní na maximum. Pokud je šťáva podána mrtvému tvorovi, účinkuje stejně jako kouzlo [Obrození](#)

Kharova vlčí čapka

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

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.

- pokud na tebe zaútočí zvíře, počítáš si OČ jako by bylo o 3 vyšší
- dokud máš čapku na hlavě jsi pod neustálým efektem kouzla [Mluv se zvířaty](#)
- pomocí čapky můžeš zakouzlit kouzlo *Sugesce* (SO 20), ale jen na zvířata. Pokud tak učiníš, můžeš zvířeti zadat i zřejmě sebevražedný příkaz. Tuto schopnost můžeš použít nejvýše 5 krát mezi dvěma dlouhými odpočinky
- dokud jsi sladěný s čapkou, nepotřebuješ jíst ani pít
- **Kletba:** během dlouhého odpočinku se ti neobnovují životy ani použité kostky životů
- **Kletba:** ve chvíli kdy se sladíš s čapkou ověříš si záchranný hod na Moudrost s SO 18. Pokud neuspěješ staneš se cílem efektu kouzla [Úkol](#) jako by bylo sesláno za

pozici 9. úrovně Kharem Démonem. Příkaz u kouzla zní: “Do konce dnešního dne mi vrať tuto čapku.” Dokud čapku nevrátíš, tak při každé půlnoci neuspěješ ve splnění úkolu.

Krvavá hůl

Berla, legendární (vyžaduje sladění s druidem nebo hraničářem)

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

- tato berla se dá používat jako magická hůl, která dává bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí ní
- když s touto holí zasáhneš myšlenkovou bytost, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 2k8
- při dlouhém odpočinku získáš navíc jednu pozici kouzla nejvyšší úrovně jakou můžeš seslat (maximálně však 8. úrovně)
- pokud berlou udeříš do stromu, může daný strom vyvrátit a seslat tak posílenou verzi kouzla [Sukovice](#) s trváním až 24 hodin. Takto vyvrácený strom začne velice rychle vadnout a trouchnivět
- berla má 20 dávek pro následující vlastnosti. Každý den za úsvitu si dobije 2k8 + 4 spotřebovaných dávek.
- můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla: [Trny](#) (1 dávka), [Hniloba](#) (2 dávky), [Kostí země](#) (3 dávky) a [Abi-dalzimovo strašlivé sucho](#) (7 dávek)
- pokud provádíš dlouhý odpočinek v lese, neobnoví se ti žádné životy ani nepřijdeš o stupeň únavy
- jsi považován za nepřítele všeho živého, přírody a lesa. Pokud pobýváš v lese delší dobu, tak ten se začne stávat temnějším a nebezpečnějším. Zvířata a ostatní lesní tvorové k tobě cítí podvědomou nenávist a chovají se k tobě nepřátelsky

Lienova sekera

Zbraň (obouruční sekera), legendární (vyžaduje sladění)

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.

- získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně
- když s touto sekerou zasáhneš [hrdinu](#), cíl utrpí dodatečné sečné zranění 2k12
- pokud použiješ během svého tahu akci útok můžeš navíc jednou zaútočit jako bonusovou akci
- pokud touto sekerou zasáhneš, můžeš si ihned obnovit až 4 životy
- sekera má 5 dávek pro následující vlastnosti. Každý den za úsvitu si dobije 1k4 + 1 spotřebovaných dávek.
- když držíš sekeru v ruce můžeš spotřebováním 1 či více dávek seslat jedno z následujících kouzel: [Magická střela](#) (1 dávka), [Štít](#) (1 dávka), [Hromová vlna](#) (2 dávky, SO 15), [Zrcadlový obraz](#) (2 dávky)

Oko rozbřesku

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

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

- jednotlivé Oči spolu mohou navzájem komunikovat. Pomocí správného slova můžeš začít přenášet svoji řeč do dalších Očí. Pokud chceš, můžeš přenášet i obraz, ten zahrnuje jen tvoji osobu.
- můžeš telepaticky komunikovat s jakýmkoliv tvorem do 24 sáhů od sebe. Nemusíte znát společný jazyk, aby tvor rozuměl tvému telepatickému projevu, ale musí rozumět aspoň jednomu jazyku.
- Oko rozbřesku ti umožňuje dýchat po vodou
- jsi odolný vůči jedovému zranění, nelze tě otrávit a nemoci na tebe nemají žádný vliv
- stárneš čtyřikrát pomaleji
- můžeš pomocí Oka rozbřesku jednou za den seslat kouzlo [Poslyš mýty](#)
- po dobu když jsi sladěný s Okem, získáváš odbornost [Šťastlivec](#)
- získáváš povahový rys: *Považuji se za legendárního hrdinu. Byl jsem předurčený k tomu, abych tento svět zachránil před temnotou a konal velké skutky*

Rrungův kyj

Zbraň (palice), legendární (vyžaduje sladění)

Jak se tento artefakt ke známému tarskému krollovi dostal, 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.

- získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické palice
- získáváš výhodu na všechna ověření Charismatu (Zastrašování)
- pokud používáš barbarskou schopnost [Zuřivost](#), tak se tvůj bonus ke zranění zvyšuje o 1
- pokud při zásahu touto zbraní způsobíš kritický zásah, musí si cíl ověřit záchranný hod na Sílu s SO 12 jinak je sražen k zemi. způsobíš cíli dodatečnou drtivé zranění 10
- pokud touto zbraní zasáhneš předmět, zásah se počítá jako kritický
- získáváš povahový rys: *Tato zbraň je jediný bojový nástroj který potřebuji. Podpurná kouzla, lektvary a jiné zbraně jsou pod moji úroveň.*

Sekera Saramirova

Zbraň (válečná sekera), velice vzácná (vyžaduje sladění)

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

- získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické sekery, pokud jsi Hraničář, tento bonus se zvyšuje na +3
- po dobu když jsi sladěný se Saramirovou sekerou, získáváš odbornost [Strážce](#)

- pokud použiješ během svého tahu akci útok můžeš navíc jednou zaútočit jako bonusovou akci
- pokud touto zbraní zasáhneš předmět, zásah se počítá jako kritický

Tangarův amulet

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění s bardem nebo tulákem)

Tento amulet umožnil Tangarovi dosáhnout smíru mezi trpaslíky a elfy. Je velkým pomocníkem při vyjednávání a mnozí králové a knížata po něm velice touží. K jeho schopnostem patří:

- tvá hodnota Charismatu se zvýší o 4
- máš výhodu k ověření Charismatu (Přesvědčování) a Charismatu (Klamání), pokud je tvým cílem snížit míru násilí, nebo nastolit mír
- pokud jsi použil kouzlo s efektem [Zmámení](#), jeho cíli si po skončení kouzla ověří záchranný hod na Moudrost proti SO tvých kouzel. Pokud neuspěje, nebude si vědom toho, že byl Zmámený
- když nakupuješ, občas se stane, že ti prodejce nabídne zboží zadarmo. Jak často se tak stane záleží na úvaze PJ. Při levných nákupech toto nastane často a při drahých jen velice vzácně.

Taranisův meč

Zbraň (garenový obouruční meč), legendární (vyžaduje sladění)

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

- meč má 2 vedlejší a 2 hlavní prospěšné vlastnosti a 1 vedlejší a 1 hlavní škodlivou vlastnost
- získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí tohoto magického obouručního meče
- když s tímto mečem zasáhneš skřeta, cíl utrpí dodatečné sečné zranění 3k6
- nositel si počítá bonus +1 k OČ
- získáváš imunitu na ohnivě zranění
- únava tě neovlivňuje až do 6. stupně, 6. stupeň se projevuje normálně
- když ti klesnou životy na 0, ale nejsi na místě mrtvý, klesnou ti místo toho životy na 1. Takto tě meč může zachránit znovu, až si důkladně odpočineš.
- dokud jsi sladěný s tímto mečem jsi pod vlivem kouzla [Azyl](#) (SO 12)

Velekondoří spár

Zbraň (linitirové válečné kladivo), legendární (vyžaduje sladění)

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

- získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí tohoto magického kladiva

- vždy když tímto kladivem zasáhneš tvora můžeš povolat sílu větru a odsunout jej až o 1 sáh. Tuto schopnost můžeš použít jen tam, kde se vyskytuje vítr
- s touto zbraní tě není možné odzbrojit a nelze na ni seslat kouzlo [Rozpal kov](#)
- pokud jsi cílem kouzla, které vyžaduje hod na zásah, počítáš si díky kladivu poloviční kryt
- kladivo má 4 dávky. Každý den za úsvitu si náhrdelník dobije 1k4 dávky
- můžeš použít akci k spotřebování nějakých jeho dávek a tím pomocí něj seslat jedno z následujících kouzel: [Vyvolej zvíře](#) (1 dávka, tímto kouzlem jsou vždy přivoláni dva obrovští kondoři. Použij pro ně statistiky [Obřího orla](#)), [Leť](#) (1 dávka), [Větrná zed'](#) (1 dávka), [Ovládni počasí](#) (4 dávky)
- pokud touto zbraní zasáhneš předmět, zásah se počítá jako kritický

Zamykací talisman

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

Klíč ke skříňce, 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. K dalším možnostem patří:

- tvá hodnota Odolnosti a Inteligence se zvýší o 2
- získáváš bonus k OČ a všem záchranným hodům +2
- není možné s tebou navázat telepatický kontakt ani číst tvé myšlenky
- když máš u sebe tento talisman, jsi skrytý před věšteckou magií. Nemůžeš být zacílen takovou magií ani vnímán skrz magické sledovací senzory.
- po dobu kdy jsi sladěný s tímto talismanem získáváš zdatnost v Nenápadnosti
- talisman má 8 dávek. Každý den za úsvitu si náhrdelník dobije 1k8 dávky
- můžeš použít akci k spotřebování nějakých jeho dávek a tím pomocí něj seslat jedno z následujících kouzel: [Falešný život](#) (3 dávky, seslaný jako kouzlo 9. úrovně), [Dimenzionární dveře](#) (1 dávka), [Neviditelnost](#) (2 dávky), [Ticho](#) (2 dávky)

Bestiář

Úvodní slovo

Myšlenkové bytosti

Bazilišek

Myšlenková bytost, obrovská obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 189 (18k12 + 72)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 8 (-1) **ODL** 19 (+4) **INT** 4 (-3) **MDR** 8 (-1) **CHA** 7 (-2)

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený

Dovednosti: Nenápadnost +6

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky: -

Nebezpečnost: 9

Zkameňující pohled. Začne-li tvor svůj tah do 6 sáhů od baziliška a navzájem se vidí, bazilišek ho může donutit hodit si na ověření Odolnosti se SO 14, pokud bazilišek není neschopný. Když tvor neuspěje, začne magicky kamenět a je zadrženy. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Když tvor neuspěje, zkamení, dokud není osvobozen pomocí kouzla mocné navrácení nebo jiné magie.

Tvor, který není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí baziliška do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na baziliška, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Jedovatá krev. Krev baziliška je prudce jedovatá. Každý, kdo na baziliška zaútočí z blízka a způsobí mu zranění, si ověří záchranný hod na Odolnost proti 14. V případě neúspěchu utrpí 4 (1k8) jedového zranění, pokud uspěje tak polovinu.

Akce:

Vícenásobný útok. Bazilišek zaútočí dvakrát kousnutím.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4) plus jedové zranění 13 (3k8).

Bazilišek, vyšší

Myšlenková bytost, obrovská obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 18 (přirozená zbroj)

Životy: 287 (25k12 + 125)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 22 (+6) **OBR** 11 (+0) **ODL** 21 (+5) **INT** 6 (-2) **MDR** 10 (+0) **CHA** 10 (+0)

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený

Dovednosti: Nenápadnost +10

Smysly: vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 15

Zkameňující pohled. Začne-li tvor svůj tah do 6 sáhů od baziliška a navzájem se vidí, bazilišek ho může donutit hodit si na ověření Odolnosti se SO 18, pokud bazilišek není neschopný. Když tvor neuspěje, začne magicky kamenět a je zadrženy. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Když tvor neuspěje, zkamení, dokud není osvobozen pomocí kouzla mocné navrácení nebo jiné magie.

Tvor, který není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodů na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí baziliška do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na baziliška, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Jedovatá krev. Krev baziliška je prudce jedovatá. Každý, kdo na baziliška zaútočí z blízka a způsobí mu zranění, si ověří záchranný hod na Odolnost proti 18. V případě neúspěchu utrpí 9 (2k8) jedového zranění, pokud uspěje tak polovinu.

Akce:

Vícenásobný útok. Bazilišek zaútočí dvakrát kousnutím.

Kousnutí. *Útok na blízko zbraní:* +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (3k8 + 6) plus jedové zranění 18 (4k8).

Bleskavec

Myšlenková bytost, střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 14 (přirozená zbroj)

Životy: 39 (6d8 + 12)

Rychlost: 0 sáhů, let 6 sáhů

SIL 8(-1) **OBR** 14 (+2) **ODL** 14 (+2) **INT** 2 (-4) **MDR** 14 (+2) **CHA** 2 (-4)

Dovednosti: Vnímání +4

Rezistence vůči zranění: bleskové

Imunita vůči stavu: sražený

Smysly: pasivní Vnímání 14

Jazyky: -

Nebezpečnost: 3

Blesky: Bleskavec vystřelí až dva blesky na jednoho nebo dva protivníky které vidí v dosahu 18 sáhů. Každý typ blesku může použít pouze jednou za kolo.

Zraňující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Obratnost SO 13. Pokud neuspěje, utrpí 16 (3d10) bleskového zranění, pokud uspěje tak polovinu. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Ochromující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Odolnost SO 13. Pokud neuspěje, je ochromený na 1 minutu. Cíl může opakovat hod na konci každého svého tahu, pokud uspěje, ochromení končí. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Oslepující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Obratnost SO 13. Pokud neuspěje, je oslepený na 1 minutu. Cíl může opakovat hod na konci každého svého tahu, pokud uspěje, oslepení končí. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Bleskavec, vyšší

Myšlenková bytost, velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 16 (přirozená zbroj)

Životy: 144 (17d10 + 51)

Rychlost: 0 sáhů, let 6 sáhů

SIL 8(-1) **OBR** 16 (+3) **ODL** 17 (+3) **INT** 2 (-4) **MDR** 16(+3) **CHA** 2 (-4)

Dovednosti: Vnímání +6

Imunita vůči zranění: bleskové

Imunita vůči stavu: sražený

Smysly: pasivní Vnímání 16

Jazyky: -

Nebezpečnost: 7

Blesky. Bleskavec vystřelí až tři blesky na jednoho, dva nebo tři tvory které vidí v dosahu 24 sáhů. Každý typ blesku může použít pouze jednou za kolo.

Zraňující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Obratnost SO 16. Pokud neuspěje, utrpí 16 (6d10) bleskového zranění, pokud uspěje tak polovinu. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Ochromující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Odolnost SO 16. Pokud neuspěje, je ochromený na 1 minutu. Cíl může opakovat hod na konci každého svého tahu, pokud uspěje, ochromení končí. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Oslepující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Obratnost SO 16. Pokud neuspěje, je oslepený na 1 minutu. Cíl může opakovat hod na konci každého svého tahu, pokud uspěje, oslepení končí. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Zpomalující blesk: Cíl musí uspět v záchranném hodů na Odolnost SO 16. Pokud neuspěje, je zpomalený na 1 minutu. Jeho rychlost je poloviční, nemůže používat reakce a ve svém tahu může použít buď akci, nebo bonusovou akci, nikoliv však obě. Cíl může opakovat hod na konci každého svého tahu, pokud uspěje, zpomalení končí. Pokud má na sobě cíl kovovou zbroj, má nevýhodu na záchranný hod.

Výbušný konec. Když bleskavec zemře, vybuchne a každý tvor do 6 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost SO 16. Pokud tvor neuspěje, utrpí 27 (8d6) bleskového zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodů.

Děti živlů

Dcera vody

Myšlenková bytost, střední elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 14

Životy: 110 (13k8+52)

Rychlost: 6 sáhů, plavání 18 sáhů

SIL 14 (+2) **OBR** 18 (+4) **ODL** 18 (+4) **INT** 18 (+4) **MDR** 15 (+2) **CHA** 20 (+5)

Záchranné hody: Mdr +5, Char +8

Zranitelnost vůči zranění: ohnivě

Odolání vůči zranění: bodné, sečné a drtivé zranění způsobené nemagickou zbraní, kyselinové

Imunita vůči zranění: jedové

Imunita vůči stavu: únava, ležící, paralyzovaná, uchvácená, v bezvědomí, zadržena, zkamenělá, otrávená

Dovednosti: Vhled +5, Klamání +8, Přesvědčování +8,

Smysly: pasivní Vnímání 12, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 5

Tvaroměnc. Dcera vody se může pomocí své akce proměnit na Středního tvora nebo objekt, které už někdy viděla, nebo zpět do své skutečné podoby. Její statistiky, kromě její velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. V každé podobě má vždy modravou, nebo modrozelenou barvu, občas může být i úplně průhledná.

Vodní forma. Dcera vody může ve své přirozené podobě vstoupit na místo obsazené nepřátelským tvorem a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačovala.

Zmrznutí. Pokud Dcera vody utrpí chladné zranění, částečně zmrzne; její rychlost se sníží o 4 sáhy do konce jeho příštího tahu.

Akce:

Vícenásobný útok. Dcera vody provede dva útoky proudem vody.

Proud vody: Útok zbraní na dálku +7 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: drtivé zranění 13 (2k8+4).

Vodotrysk: Dcera vody vytryskne vodu v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když cíl neuspěje,

utrpí drtivé zranění 21 (6k6) a pokud je Velký či menší, je odtlačen až 4 sáhy od dcery vody a sražen k zemi. Při úspěchu cíl utrpí poloviční drtivé zranění a není odtlačen ani sražen k zemi.

Zaplavení (obnovení 4 – 6): Každý tvor stojící na stejném místě jako Dcera vody si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 15. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 13 (2k8 + 4). Je-li Střední či menší, je také uchvácený (SO úniku je 15). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržovaný a nemůže dýchat, ledaže by uměl dýchat pod vodou. Je-li záchranný hod úspěšný, cíl je odtlačen z místa Dcery vody. Dcera vody může najednou uchvacovat buď jednoho Středního tvora, nebo až dva menší tvory. Na začátku každého tahu Dcery vody utrpí každý jím uchvacovaný cíl drtivé zranění 13 (2k8 + 4). Tvor do 1 sáhy od Dcery vody z něj může vytáhnout tvora nebo předmět pomocí akce, když v ní uspěje v hodů na ověření Síly se SO 15.

Dcera vody, vyšší

Myšlenková bytost, velký elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 18

Životy: 241 (23k10+115)

Rychlost: 6 sáhů, plavání 18 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 22 (+6) **ODL** 20(+5) **INT** 22 (+6) **MDR** 19 (+4) **CHA** 24 (+7)

Záchranné hody: Mdr +5, Char +8

Zranitelnost vůči zranění: ohnivě

Odolání vůči zranění: bodné, sečné a drtivé zranění způsobené nemagickou zbraní, kyselinové

Imunita vůči zranění: jedové

Imunita vůči stavu: únava, ležící, paralyzovaná, uchvácená, v bezvědomí, zadržena, zkamenělá, otrávená

Dovednosti: Vhled +9, Klamání +12, Přesvědčování +12,

Smysly: pasivní Vnímání 14, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 13

Milost vody. Pokud Dcera vody začne svůj tah ve vodě, nebo do 1 sáhu od vody, vyléčí si 20 životů.

Tvaroměnc. Dcera vody se může pomocí své akce proměnit na Velkého tvora nebo objekt, které už někdy viděla, nebo zpět do své skutečné podoby. Její statistiky, kromě její velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. V každé podobě má vždy modravou, nebo modrozelenou barvu, občas může být i úplně průhledná.

Vodní forma. Dcera vody může ve své přirozené podobě vstoupit na místo obsazené nepřátelským tvorem a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačovala.

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost Dcery vody je Charisma (SO záchrany kouzla je 20, útočná oprava kouzla je +12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *najdi magii, najdi zlo a dobro, oblak mlhy, očisti jídlo a pití, stvoř nebo znič vodu*

3/den každé: *jazyky, chůze po vodě, vodní dech, rozmazání*

1/den každé: *mlžná podoba, neviditelnost, ovládní vodu, kužel mrazu, vyvolej elementála*
(jen vodního elementála)

Zmrznutí. Pokud Dcera vody utrpí chladné zranění, částečně zmrzne; její rychlost se sníží o 4 sáhy do konce jeho příštího tahu.

Akce:

Vícenásobný útok. Dcera vody provede tři útoky proudem vody.

Proud vody: Útok zbraní na dálku +11 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: drtivé zranění 28 (4k10+6).

Vodotrysk: Dcera vody vytryskne vodu v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 19. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 55 (10k10) a pokud je Velký či menší, je odtlačen až 4 sáhy od dcery vody a sražen k zemi. Při úspěchu cíl utrpí poloviční drtivé zranění a není odtlačen ani sražen k zemi.

Zaplavení (obnovení 4 – 6): Každý tvor stojící na stejném místě jako Dcera vody si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 19. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 28 (4k10 + 6). Je-li Velký či menší, je také uchvácený (SO úniku je 19). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržovaný a nemůže dýchat, ledaže by uměl dýchat pod vodou. Je-li záchranný hod úspěšný, cíl je odtlačen z místa Dcery vody. Dcera vody může najednou uchvacovat buď jednoho Velkého tvora, nebo jednoho Středního či až dva menší tvory. Na začátku každého tahu Dcery vody utrpí každý jím uchvacovaný cíl drtivé zranění 28 (4k10 + 6). Tvor do 1 sáhu od Dcery vody z něj může vytáhnout tvora nebo předmět pomocí akce, když v ní uspěje v hodů na ověření Síly se SO 19.

Syn ohně

Myšlenková bytost, střední elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 17

Životy: 97 (13k8+39)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 18 (+4) **ODL** 16 (+3) **INT** 13 (+1) **MDR** 11 (+0) **CHA** 10 (+0)

Záchranné hody: Sil +7, Obr +7

Zranitelnost vůči zranění: chladné

Odolání vůči zranění: bodné, sečné a drtivé zranění způsobené nemagickou zbraní, kyselinové

Imunita vůči zranění: ohnivě, jedové

Imunita vůči stavu: únava, ležící, paralyzovaný, uchvácený, v bezvědomí, zadržovaný, zkamenělý, otrávený

Smysly: pasivní Vnímání 10, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 5

Ohnivá forma. Syn ohně se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval. Tvor, který se dotkne Syna ohně nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivě zranění 5 (1k10). Navíc Syn ohně může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Když vstoupí na místo tvora poprvé v tahu, tento tvor utrpí ohnivě zranění 5 (1k10) a začne hořet; dokud někdo neprovede akci k uhašení plamene, tvor utrpí ohnivě zranění 5 (1k10) na začátku každého svého tahu.

Svícení. Syn ohně osvítl jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů.

Tvaroměnc. Syn ohně se může pomocí své akce proměnit na Středního tvora nebo objekt, které už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Náchylnost na vodu. Za každý sáh, co se Syn ohně pohne ve vodě, nebo za každý na něj vychrstnutý galon vody, utrpí chladné zranění 1.

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost Syna ohně je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +3). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

3/den: *ohnivá koule*

Akce:

Vícenásobný útok. Syn ohně zaútočí dvakrát dotykem nebo dvakrát vrhnutím plamene

Dotyk. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 11 (2k6 + 4). Je-li cílem tvor nebo hořlavý předmět, tak vzplane. Dokud někdo neprovede akci k uhašení ohně, cíl utrpí ohnivé zranění 5 (1k10) na začátku každého svého tahu.

Vrhnutí plamene. Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dosah 24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 11 (2k6+4).

Syn ohně, vyšší

Myšlenková bytost, velký elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 15

Životy: 218 (23k10+92)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 22 (+6) **OBR** 22 (+6) **ODL** 18 (+4) **INT** 15 (+2) **MDR** 13 (+1) **CHA** 13 (+1)

Záchranné hody: Sil +11, Obr +11

Zranitelnost vůči zranění: chladné

Odolání vůči zranění: bodné, sečné a drtivé zranění způsobené magickou zbraní, kyselinové

Imunita vůči zranění: ohnivě, jedové, bodné, sečné a drtivé zranění způsobené nemagickou zbraní

Imunita vůči stavu: únava, ležící, paralyzovaný, uchvácený, v bezvědomí, zadržený, zkamenělý, otrávený

Smysly: pasivní Vnímání 11, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 13

Ohnivá forma. Syn ohně se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval. Tvor, který se dotkne Syna ohně nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivě zranění 11 (2k10). Navíc Syn ohně může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Když vstoupí na místo tvora poprvé v tahu, tento tvor utrpí ohnivě zranění 11 (2k10) a začne hořet; dokud někdo neprovede akci k uhašení plamene, tvor utrpí ohnivě zranění 11 (2k10) na začátku každého svého tahu.

Svícení. Syn ohně osvítl jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů.

Tvaroměnc. Syn ohně se může pomocí své akce proměnit na Velkého tvora nebo objekt, které už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Náchylnost na vodu. Za každý sáh, co se Syn ohně pohne ve vodě, nebo za každý na něj vychrstnutý galon vody, utrpí chladné zranění 1.

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost Syna ohně je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

3/den: *ohnivá koule (6 úroveň)*

1/den každé: *ohnivá zed', rozžhav kov (6 úroveň)*

Smrtelná agónie. Když Syn ohně zemře, vybuchne a každý tvor do 6 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 44 (8k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Výbuch zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese, a zničí tělo Syna ohně.

Akce:

Vícenásobný útok. Syn ohně zaútočí dvakrát dotykem nebo dvakrát vrhnutím plamene

Dotyk. Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 24 (4k8 + 6). Je-li cílem tvor nebo hořlavý předmět, tak vzplane. Dokud někdo neprovede akci k uhašení ohně, cíl utrpí ohnivé zranění 11 (2k10) na začátku každého svého tahu.

Vrhnutí plamene. Útok na dálku zbraní: +11 k zásahu, dosah 24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 24 (4k8+4).

Syn vzduchu

Myšlenková bytost, střední elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 15

Životy: 84 (13k8+26)

Rychlost: 0 sáhů, létání 18 sáhů (vznášení se)

SIL 14 (+2) **OBR** 20 (+5) **ODL** 15 (+2) **INT** 17 (+3) **MDR** 17 (+3) **CHA** 18 (+4)

Záchranné hody: Obr +8

Odolání vůči zranění: blesková, hromová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržovaný, zkamenělý

Smysly: pasivní Vnímání 13, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 5

Vzdušná forma. Syn vzduchu může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

Tvaromětec. Syn vzduchu se může pomocí své akce proměnit na Středního tvora nebo objekt, které už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost Syna vzduchu je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *poryv větru, rychlost*

3/denně každé: *blesk, větrná zed'*

Akce:

Vícenásobný útok. Syn vzduchu zaútočí dvakrát bouchnutím nebo dvakrát vrhnutím.

Bouchnutí. Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

Vrhnutí. Útok na dálku zbraní: +8 k zásahu, dostřel 12/36 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (2k8+5)

Vzdušný vír (obnovení 4 – 6). Každý tvor na místě Syna vzduchu si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 13. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 15 (3k8 + 2) a je odvržen až 4 sáhy od Syna vzduchu náhodným směrem a sražen k zemi. Narazí-li odvržený cíl do objektu, například do stěny či podlahy, utrpí drtivé zranění 3 (1k6) za

každé 2 sáhy, co byl vržen. Je-li cíl odvržen na jiného tvora , tento tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak utrpí stejné zranění a je sražen k zemi. Je-li záchranný hod úspěšný, cíl utrpí poloviční drtivé zranění a není odvržen ani sražen k zemi.

Syn vzduchu, vyšší

Myšlenková bytost, velký elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 17

Životy: 195 (23k10+69)

Rychlost: 0 sáhů, létání 18 sáhů (vznášení se)

SIL 16 (+3) **OBR** 24 (+7) **ODL** 16 (+3) **INT** 20 (+5) **MDR** 19 (+4) **CHA** 20 (+5)

Záchranné hody: Obr +12

Odolání vůči zranění: blesková, hromová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržovaný, zkamenělý

Smysly: pasivní Vnímání 14, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 13

Vzdušná forma. Syn vzduchu může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

Tvaromětec. Syn vzduchu se může pomocí své akce proměnit na Středního tvora nebo objekt, které už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost Syna vzduchu je Charisma (SO záchrany kouzla je 18, útočná oprava kouzla je +10). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *poryv větru, rychlost, blesk, větrná zeď*

1/den: *vyvolej elementála (jen vzdušného elementála)*

3/denně každé: *řetězový blesk, telekineze*

Akce:

Vícenásobný útok. Syn vzduchu čtyřikrát bouchnutím nebo čtyřikrát vrhnutím.

Bouchnutí. Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 25 (4k8 + 7).

Vrhnutí. Útok na dálku zbraní: +12 k zásahu, dostřel 12/36 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 25 (4k8 + 7)

Vzdušný vír (obnovení 4 – 6). Každý tvor na místě Syna vzduchu si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 16. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 30 (6k8 + 3) a je odvržen až 4 sáhů od Syna vzduchu náhodným směrem a sražen k zemi. Narazí-li

odvržený cíl do objektu, například do stěny či podlahy, utrpí drtivé zranění 7 (2k6) za každé 2 sáhy, co byl vržen. Je-li cíl odvržen na jiného tvora , tento tvor musí uspět v záchranném hodů na Obratnost se SO 16, jinak utrpí stejné zranění a je sražen k zemi. Je-li záchranný hod úspěšný, cíl utrpí poloviční drtivé zranění a není odvržen ani sražen k zemi.

Syn země

Myšlenková bytost, střední elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 17

Životy: 152 (16k8+80)

Rychlost: 6 sáhů, hrabání 6 sáhů

SIL 20 (+5) **OBR** 14 (+1) **ODL** 20 (+5) **INT** 14 (+2) **MDR** 12 (+1) **CHA** 10 (+0)

Záchranné hody: Sil +8, Odl +8

Zranitelnost vůči zranění: hromové

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: únava, paralyzovaný, v bezvědomí, zkamenělý, otrávený

Smysly: pasivní Vnímání 11, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 5

Tvaromětec. Syn země se může pomocí své akce proměnit na Středního tvora nebo objekt, které už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Proplování zemí. Syn země se umí prohrabat skrz nemagickou, neopracovanou zeminu a kámen. Během prohrabávání nenarušuje materiál, skrz který se pohybuje.

Obléhací nestvůra. Syn země způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

Stabilita. Syn země má výhodu k záchranným hodům na Silu a Obratnost proti účinkům, které by ho srazily k zemi.

Akce:

Vícenásobný útok. Syn země zaútočí dvakrát bouchnutím.

Bouchnutí. Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

Kámen: Útok na dálku zbraní: +8 na zásah, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 21 (3d10+5)

Syn země, vyšší

Myšlenková bytost, velký elementál, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 19

Životy: 362 (29k10+203)

Rychlost: 6 sáhů, hrabání 6 sáhů

SIL 24 (+7) **OBR** 15 (+1) **ODL** 24 (+7) **INT** 15 (+2) **MDR** 13 (+1) **CHA** 12 (+1)

Záchranné hody: Sil +12, Odl +12

Zranitelnost vůči zranění: hromové

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: únava, paralyzovaný, v bezvědomí, zkamenělý, otrávený

Smysly: pasivní Vnímání 11, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 13

Tvaroměnc. Syn země se může pomocí své akce proměnit na Velkého tvora nebo objekt, které už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Proplování zemí. Syn země se umí prohrabat skrz nemagickou, neopracovanou zeminu a kámen. Během prohrabávání nenarušuje materiál, skrz který se pohybuje.

Obléhací nestvůra. Syn země způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

Stabilita. Syn země má výhodu k záchranným hodům na Sílu a Obratnost proti účinkům, které by ho srazily k zemi.

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost Syna země je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Bez omezení: *tvaruj kámen*

3/den každé: *pohni zemí, projdi zdí*

1/den každé: *vyvolej elementála, zemětřesení, kamenná zed'*

Akce:

Vícenásobný útok. Syn země zaútočí dvakrát bouchnutím.

Bouchnutí. Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 25 (4k8 + 7).

Kámen: *Útok na dálku zbraní:* +8 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 34 (5k10 + 7)

Epyra

Myšlenková bytost, malá obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 22 (5k6 + 5)

Rychlost: 8 sáhů

SIL: 12 (+1) **OBR** 15 (+2) **ODL** 12 (+1) **INT** 3 (-4) **MDR** 14 (+2) **CHA** 5 (-3)

Zranitelnost vůči zranění: chladná

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: ohnivá

Imunita vůči stavu: slepá

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1/2

Žhavé tělo. Tvor, který se epyry dotkne nebo ji zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 2 (1k4).

Žhavé zbraně. Když epyra zasáhne útokem na blízko, způsobí dodatečné ohnivé zranění 2 (1k4) (započítáno v útoku).

Svícení. Epyra osvítlí jasným světlem okruh o poloměru 1 sáh a slabým světlem další 1 sáh.

Taktika smečky. Epyra má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden epyryn spojenec, jenž není neschopný.

Přirozené sesílání kouzel. Epyryna přirozená sesílací vlastnost je moudrost (+4 na zásah). Umí přirozeně sesílat následující kouzlo, jež od ní nevyžaduje žádné složky:

Libovolně: *Ohnivá střela*

Akce:

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +4 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6+2) plus ohnivé zranění 2 (1k4).

Epyra, vyšší

Myšlenková bytost, malá obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 31 (7k6 + 7)

Rychlost: 8 sáhů

SIL: 13 (+1) **OBR** 15 (+2) **ODL** 12 (+1) **INT** 3 (-4) **MDR** 16 (+3) **CHA** 5 (-3)

Zranitelnost vůči zranění: chladná

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: ohnivá

Imunita vůči stavu: slepá

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky: -

Nebezpečnost: 2

Žhavé tělo. Tvor, který se epyry dotkne nebo ji zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 4 (1k8).

Žhavé zbraně. Když epyra zasáhne útokem na blízko, způsobí dodatečné ohnivé zranění 3 (1k6) (započítáno v útoku).

Svícení. Epyra osvítlí jasným světlem okruh o poloměru 1 sáh a slabým světlem další 1 sáh.

Taktika smečky. Epyra má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden epyryn spojenec, jenž není neschopný.

Přirozené sesílání kouzel. Epyryna přirozená sesílací vlastnost je moudrost (SO záchrany kouzla je 13, +5 na zásah). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *Ohnivá střela*

1/den každé: *Hořící ruce, Pekelné pokárání, Rozpal kov*

Akce:

Kousnutí: Útok na blízko zbraní: +4 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k6+2) plus ohnivé zranění 3 (1k6).

Oslepující zášleh (obnovení 5 – 6): Z epyryných očí vyšlehne plamen společně s oslnivým zábleskem světa. Tvor, kterého vidí do 3 sáhů od ní musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak oslepne do konce epyrina příštího tahu.

Fénix

Myšlenková bytost, velká obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 144 (17k10 + 51)

Rychlost: 2 sáhy, létání 12 sáhů

SIL: 19 (+4) **OBR** 10 (+0) **ODL** 17 (+3) **INT** 10 (+0) **MDR** 10 (+0) **CHA** 9 (-1)

Zranitelnost vůči zranění: chladná

Imunita vůči zranění: ohnivá

Imunita vůči stavu: slepý, paralyzovaný

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: rozumí ignanštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 6

Žhavé tělo. Tvor, který se fénixe dotkne nebo jej zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 5 (1k10).

Svícení. Fénix osvítlí jasným světlem okruh o poloměru 3 sáhy a slabým světlem další 3 sáhy.

Náchylnost na vodu. Za každý sáh, co se fénix pohne ve vodě, nebo za každý na něj vychrtnutý galon vody, utrpí chladné zranění 2.

Oblet. Fénix nevyvolává příležitostné útoky, když odletí z dosahu nepřítele.

Akce:

Vícenásobný útok. Fénix zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou drápy.

Zobák: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 15 (2k10+4) plus ohnivé zranění 3 (1k6).

Drápy: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 13 (2k8+4) plus ohnivé zranění 3 (1k6).

Ohnivý dech (obnovení 5 – 6): Fénix vydechne oheň v 8 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 38 (11k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodě.

Fénix, vyšší

Myšlenková bytost, obrovská obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 17 (přirozená zbroj)

Životy: 253 (22k12 + 110)

Rychlost: 2 sáhy, létání 14 sáhů

SIL: 23 (+6) **OBR** 12 (+1) **ODL** 20 (+5) **INT** 13 (+1) **MDR** 13 (+1) **CHA** 12 (+1)

Zranitelnost vůči zranění: chladná

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: ohnivá

Imunita vůči stavu: slepý, paralyzovaný, vystrašený

Smysly: vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky: rozumí ignanštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 18

Žhavé tělo. Tvor, který se fénixe dotkne nebo jej zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivě zranění 11 (2k10).

Svícení. Fénix osvítlí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhy a slabým světlem další 6 sáhy.

Náchylnost na vodu. Za každý sáh, co se fénix pohne ve vodě, nebo za každý na něj vychrstnutý galon vody, utrpí chladné zranění 1.

Oblet. Fénix nevyvolává příležitostné útoky, když odletí z dosahu nepřítele.

Akce:

Vícenásobný útok. Fénix zaútočí třikrát: jednou zobákem a dvakrát drápy.

Zobák: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 15 (2k10+4) plus ohnivě zranění 3 (1k6).

Drápy: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 13 (2k8+4) plus ohnivě zranění 3 (1k6).

Oslivé vzezření: Každý tvor, který je do 12 sáhů od fénixe a o který na fénixe dívá, musí uspět v záchranném hodě na Odolnost se SO 17, jinak se stane na 1 minutu slepý. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči fénixově Oslivému vzezření imunní na následujících 24 hodin.

Ohnivý dech (obnovení 5 – 6): Fénix vydechne oheň v 12 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 19. Když tvor

neuspěje, utrpí ohnivé zranění 56 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodů.

Fext

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 136 (21k8 + 42)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 16 (+3) **OBR** 13 (+1) **ODL** 15 (+2) **INT** 13 (+1) **MDR** 14 (+2) **CHA** 14 (+2)

Zranitelnost vůči zranění: bodná, drtivá a sečná způsobená stříbrnými zbraněmi

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený, únava

Smysly: pasivní Vnímání 12, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 5

Nemrtvá povaha. Fext nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Přirození sesílání kouzel. Fextova sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

1/den každé: *zmatek, temnota*

Akce:

Vícenásobný útok. Fext zaútočí dvakrát pařáty a jednou kousnutím.

Pařáty. Útok na blízko zbraní: + 6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k8 + 3). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: + 6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 9 (2k6 + 3).

Fext, vyšší

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo: 17 (přirozená zbroj)

Životy: 221 (26k8 + 104)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 20 (+5) **OBR** 15 (+2) **ODL** 19 (+4) **INT** 15 (+2) **MDR** 14 (+2) **CHA** 16 (+3)

Záchranné hody: Sil +9

Zranitelnost vůči zranění: bodná, drtivá a sečná způsobená stříbrnými zbraněmi

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený, únava

Smysly: pasivní Vnímání 12, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 11

Nemrtvá povaha. Fext nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Přirození sesílání kouzel. Fextova sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *temnota*

3/den každé: *slepota nebo hluchota, rozmazání*

1/den každé: *zmatek, kruh smrti*

Akce:

Vícenásobný útok. Fext zaútočí dvakrát pařáty a jednou kousnutím.

Pařáty. *Útok na blízko zbraní:* + 9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Sečné zranění 14 (2k8 + 5) a nekrotické zranění 14 (4k6). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpenému zranění. Toto snížení lze odstranit kouzlem *vyšší navrácení* nebo obdobným efektem. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

Kousnutí. *Útok na blízko zbraní:* + 9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 11 (2k6 + 5).

Strašlivé vzezření. Každý tvor dle fextovy volby, který je do 6 sáhů od fexta a o kterém fext ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při

úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči fektově Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

Gorgona

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 52 (7k8 + 21)

Rychlost: 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL 15 (+2) **OBR** 11 (+0) **ODL** 16 (+3) **INT** 6 (-2) **MDR** 11 (+0) **CHA** 7 (-2)

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávená, únava, zkamenělá

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: terranština

Nebezpečnost: 2

Falešný vzhled. Dokud gorgona zůstává nehybná, je k nerozeznání od neživé sochy.

Útočník ze zálohy. Gorgona má výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého překvapila.

Akce:

Vícenásobný útok. Gorgona zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +4 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6+2).

Drápy: *Útok na blízko zbraní:* +4 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 6 (1k8+2).

Gorgona, vyšší

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 18 (přirozená zbroj)

Životy: 85 (10k8 + 60)

Rychlost: 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 15 (+3) **ODL** 19 (+4) **INT** 8 (-1) **MDR** 11 (+0) **CHA** 7 (-2)

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávená, únava, zkamenělá

Smysly: vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: terranština

Nebezpečnost: 6

Falešný vzhled. Dokud gorgona zůstává nehybná, je k nerozeznání od neživé sochy.

Útočník ze zálohy. Gorgona má výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého překvapila.

Překvapivý útok. Pokud gorgona překvapí tvora a zasáhne ho útokem během prvního kola boje, cíl utrpí z útoku dodatečné zranění 13 (3k8).

Magické zbraně. Gorgoniny útoky zbraní jsou magické.

Akce:

Vícenásobný útok. Gorgona zaútočí čtyřikrát: jednou kousnutím a třikrát drápy.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8 (1k8+4).

Drápy: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 13 (2k8+4).

Gryf

Myšlenková bytost, velká obluda, neutrální dobro

Obranné číslo: 12

Životy: 59 (7k10 + 21)

Rychlost: 8 sáhů, létání 14 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 15 (+2) **ODL** 16 (+3) **INT** 12 (+1) **MDR** 16 (+3) **CHA** 14 (+1)

Dovednosti: Vnímání +7

Smysly: pasivní Vnímání 17

Jazyky: rozumí obecné řeči, elfštině a sylvánštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 3

Bystrý zrak. Gryf má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak.

Strhnutí. Pohne-li se gryf aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen. Když cíl leží, gryf na něj může zaútočit jednou zobákem jako bonusovou akcí.

Akce:

Vícenásobný útok. Gryf zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou drápy.

Zobák. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

Gryf, vyšší

Myšlenková bytost, velká obluda, neutrální dobro

Obranné číslo: 15

Životy: 85 (10k10 + 30)

Rychlost: 8 sáhů, létání 14 sáhů

SIL 20 (+5) **OBR** 20 (+5) **ODL** 16 (+3) **INT** 12 (+1) **MDR** 16 (+3) **CHA** 14 (+1)

Imunita vůči stavu: paralyzovaný

Dovednosti: Vnímání +7

Smysly: pasivní Vnímání 17

Jazyky: rozumí obecné řeči, elfštině a sylvánštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 6

Bystrý zrak. Gryf má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak.

Strhnutí. Pohne-li se gryf aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen. Když cíl leží, gryf na něj může zaútočit jednou zobákem jako bonusovou akci.

Střemhlavý útok. Pokud gryf letí a klesne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho zasáhne útokem na blízko zbraní, útok způsobí cíli dodatečné zranění 14 (4k6).

Taktika houfu. Gryf má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden gryfův spojenec, jenž není neschopný.

Akce:

Vícenásobný útok. Gryf zaútočí třikrát: jednou zobákem a dvakrát drápy.

Zobák. *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k8 + 5).

Drápy. *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

Harpyje

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 11 (přirozená zbroj)

Životy: 27 (5k8 + 5)

Rychlost: 4 sáhů, létání 6 sáhů

SIL 12 (+1) **OBR** 13 (+1) **ODL** 12 (+1) **INT** 7 (-2) **MDR** 10 (+0) **CHA** 13 (+1)

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 1

Sborový zpěv. Tvor, který slyší zpívat podmanivou píseň více než jedné harpyje má nevýhodu na záchranný hod.

Akce:

Vícenásobný útok. Harpie zaútočí dvakrát: jednou zuby a jednou drápy.

Zuby: *Útok na blízko zbraní:* +3 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k4+1).

Drápy: *Útok na blízko zbraní:* +3 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 6 (2k4+1).

Podmanivá píseň: Harpyje zazpívá magickou melodii. Každý humanoid do 60 sáhů od harpyje, který píseň slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak je zmámený, dokud píseň neskončí. Harpyje může pokračovat ve zpívání pomocí bonusové akce v následujících tazích. Přestat zpívat může kdykoliv. Pokud je harpyje neschopná, píseň skončí. Když je cíl zmámený harpyjí, je neschopný. Je-li od harpyje dál než 1 sáh, musí se ve svém tahu pohnout k harpyji nejpřímější trasou. Nevyhýbá se příležitostným útokům, ale než vstoupí na zraňující terén, například lávu či jámu, a kdykoliv utrpí zranění od někoho jiného než této harpyje, může si hodit záchranný hod znovu. Tvor také může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný účinek pro něj skončí. Cíl, který uspěje v záchraně, bude imunní vůči písni této harpyje 24 hodin.

Harpyje, vyšší

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 38 (7k8 + 7)

Rychlost: 4 sáhy, létání 6 sáhů

SIL 14 (+2) **OBR** 14 (+2) **ODL** 12 (+1) **INT** 7 (-2) **MDR** 10 (+0) **CHA** 15 (+2)

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 2

Sborový zpěv. Tvor, který slyší zpívat podmanivou píseň více než jedné harpyje má nevýhodu na záchranný hod.

Taktika houfu. Harpyje má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden harpyjin spojenec, jenž není neschopný.

Akce:

Vícenásobný útok. Harpie zaútočí dvakrát: jednou zuby a jednou drápy.

Zuby: *Útok na blízko zbraní:* +4 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k4+2).

Drápy: *Útok na blízko zbraní:* +4 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 7 (2k4+2).

Podmanivá píseň: Harpyje zazpívá magickou melodii. Každý humanoid do 60 sáhů od harpyje, který píseň slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak je zmámený, dokud píseň neskončí. Harpyje může pokračovat ve zpívání pomocí bonusové akce v následujících tazích. Přestat zpívat může kdykoliv. Pokud je harpyje neschopná, píseň skončí. Když je cíl zmámený harpyjí, je neschopný. Je-li od harpyje dál než 1 sáh, musí se ve svém tahu pohnout k harpyji nejpřímější trasou. Nevyhýbá se příležitostným útokům, ale než vstoupí na zraňující terén, například lávu či jámu, a kdykoliv utrpí zranění od někoho jiného než této harpyje, může si hodit záchranný hod znovu. Tvor také může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný účinek pro něj skončí. Cíl, který uspěje v záchraně, bude imunní vůči písni této harpyje 24 hodin.

Huama

Myšlenková bytost, střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 18 (přirozená zbroj)

Životy: 85 (13k8+26)

Rychlost: 10 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL: 16 (+3) **OBR** 22 (+6) **ODL** 14 (+2) **INT** 3 (-4) **MDR** 17(+3) **CHA** 7 (-2)

Dovednosti: Vnímání +5, skrývání +8

Smysly: mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky: -

Nebezpečnost: 4

Oslepující rychlost: Huama může každé kolo použít jako bonusovou akci Úprk.

Skok: Pokud se huama pohne kupředu alespoň o 4 sáhů směrem k tvorovi a pak ho ve stejném tahu zasáhne pařáty, musí cíl útoku uspět v záchranném hodu na Sílu SO 14, jinak bude sražen. Pokud je cíl sražen, huama může provést útok kousnutím jako bonusovou akci.

Jedovaté kousnutí: Pokud huama zasáhne tvora kousnutím, musí cíl uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 14, jinak bude otráven do konce svého dalšího tahu.

Skok s rozběhem: Pokud se má huama alespoň 2 sáhy k rozběhu, může pak jedním skokem překonat až 8 sáhů.

Akce:

Vícenásobný útok: Huama zaútočí jednou kousnutím a dvakrát pařáty.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +5 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7(1k8+3) plus jedové zranění 7 (2k6).

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* sečné zranění 12(2k8+3).

Huama, vyšší

Myšlenková bytost, střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 20 (přirozená zbroj)

Životy: 85 (13k8+26)

Rychlost: 10 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL: 18 (+4) **OBR** 25 (+7) **ODL** 16 (+3) **INT** 3 (-4) **MDR** 17(+3) **CHA** 7 (-2)

Dovednosti: Vnímání +6, skrývání +10

Smysly: mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů pasivní Vnímání 15

Jazyky: -

Nebezpečnost: 8

Oslepující rychlost: Huama může každé kolo použít jako bonusovou akci Úprk.

Skok: Pokud se huama pohne kupředu alespoň o 4 sáhů směrem k tvorovi a pak ho ve stejném tahu zasáhne pařáty, musí cíl útoku uspět v záchranném hodě na Sílu SO 16, jinak bude sražen. Pokud je cíl sražen, huama může provést útok kousnutím jako bonusovou akci.

Jedovaté kousnutí: Pokud huama zasáhne tvora kousnutím, musí cíl uspět v záchranném hodě na Odolnost SO 16, jinak bude otráven do konce svého dalšího tahu.

Skok s rozběhem: Pokud se má huama alespoň 2 sáhů k rozběhu, může pak jedním skokem překonat až 8 sáhů.

Akce:

Vícenásobný útok: Huama zaútočí jednou kousnutím a dvakrát pařáty.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8(1k8+4) plus jedové zranění 14 (4k6).

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* sečné zranění 13(2k10+4).

Hydra

Myšlenková bytost, obrovská obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 115 (10k12+50)

Rychlost: 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL 20(+5) **OBR** 12 (+1) **ODL** 20 (+5) **INT** 2 (-4) **MDR** 10 (+0) **CHA** 3 (-4)

Zranitelnost: ohnivá zranění

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávená

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 8

Zadržení dechu. Hydra umí zadržet dech na 1 hodinu.

Reaktivní hlavy. Za každou hlavu, o kterou má hydra víc hlav než jednu, má hydra dodatečnou reakci, kterou může ale využít jen k příležitostným útokům.

Vícehlavá. Hydra má 3 hlavy. Když má více než jednu hlavu, má výhodu k záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení. Kdykoliv hydra utrpí zranění 25 či více v jedno tahu, jedna z jejích hlav umře. Umřou-li všechny, hydra zemře. Na konci jejího tahu jí narostou dvě hlavy za každou z odumřelých hlav od posledního tahu, pokud od jejího posledního tahu neutrpěla ohnivě zranění. Za každou znovu narostlou hlavu tímto způsobem si hydra obnoví 10 žt. Hydra může mít maximálně 9 hlav.

Bdělá. Zatímco hydra spí, aspoň jedna z jejích hlav je vzhůru

Regenerace. Má-li hydra maximální počet hlav (9), zregeneruje na konci svého tahu 40 životů, pokud od jejího posledního tahu neutrpěla ohnivě zranění.

Jedovatá krev. Krev hydry je prudce jedovatá. Každý, kdo na hydu zaútočí z blízka a způsobí jí zranění, si ověří záchranný hod na Odolnost proti 14. V případě neúspěchu utrpí 4 (1k8) jedového zranění, pokud uspěje tak polovinu.

Akce:

Vícenásobný útok. Hydra zaútočí tolikrát, kolik má hlav.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* 10 (1k10 + 5) bodné zranění plus 7 (2k6) jedového zranění.

Hydra, vyšší

Myšlenková bytost, obrovská obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 18 (přirozená zbroj)

Životy: 300 (24k12+126)

Rychlost: 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL 25(+7) **OBR** 14 (+2) **ODL** 23 (+6) **INT** 2 (-4) **MDR** 10 (+0) **CHA** 3 (-4)

Zranitelnost: ohnivá zranění

Imunita vůči zranění: jedová, bodná, sečná a drtivá způsobená nemagickými zbraněmi

Imunita vůči stavu: otrávená

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 16

Zadržení dechu. Hydra umí zadržet dech na 1 hodinu.

Reaktivní hlavy. Za každou hlavu, o kterou má hydra víc hlav než jednu, má hydra dodatečnou reakci, kterou může ale využít jen k příležitostným útokům.

Vícehlavá. Hydra má 9 hlav. Když má více než jednu hlavu, má výhodu k záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení. Kdykoliv hydra utrpí zranění 35 či více v jednom tahu, jedna z jejích hlav umře. Umřou-li všechny, hydra zemře. Na konci jejího tahu jí narostou dvě hlavy za každou z odumřelých hlav od posledního tahu, pokud od jejího posledního tahu neutrpěla ohnivé zranění. Za každou znovu narostlou hlavu tímto způsobem si hydra obnoví 15 žt. Hydra může mít maximálně 18 hlav.

Bdělá. Zatímco hydra spí, aspoň jedna z jejích hlav je vzhůru

Regenerace. Má-li hydra maximální počet hlav, zregeneruje na konci svého tahu 60 životů, pokud od jejího posledního tahu neutrpěla ohnivé zranění.

Jedovatá krev. Krev hydry je prudce jedovatá. Každý, kdo na hydru zaútočí z blízka a způsobí jí zranění, si ověří záchranný hod na Odolnost proti 16. V případě neúspěchu utrpí 9 (2k8) jedového zranění, pokud uspěje tak polovinu.

Akce:

Vícenásobný útok. Hydra zaútočí tolikrát, kolik má hlav.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +12 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* 12 (1k10 + 7) bodné zranění plus 14 (4k6) jedového zranění.

Komentár k Hydre:

- Zraniteľnosť na ohnivý damage ju poriadne oslabuje. Základnú hydru je teoreticky možné zabiť na 2 Firebally.
- Vyššia Hydra by možno mohla mať nejaké legendárne odolnosti? Tiež by som radšej mal legendárne akcie, než 9 reakcií... a 18 útokov za kolo. Ale chápem, že tie útoky/reakcie sú prebraté z hydry v monster manuali.

-

Jednorožec

Myšlenková bytost, velký nebešťan, zákonné dobro

Obranné číslo: 12

Životy: 67 (9k10 + 18)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 14 (+2) **ODL** 15 (+2) **INT** 11 (+0) **MDR** 17 (+3) **CHA** 16 (+3)

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený, paralyzovaný, zmámený

Dovednosti: Skrývání +5

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky: rozumí Obecné řeči, elfštině, sylvánštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 5

Zteč. Pokud se jednorožec pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne rohem, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 9 (2k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi.

Přirozené sesílání kouzel. Jednorožcova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *druidovství, najdi zlo a dobro, projdi beze stop*

1/den každé: *rozptyl zlo a dobro, uklidni emoce, zapletení*

2/den každé: *slepota nebo hluchota*

Magické odolání. Jednorožec má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

Magické zbraně. Jednorožcovy útoky zbraní jsou magické.

Akce:

Vícenásobný útok. Jednorožec zaútočí dvakrát: jednou kopyty a jednou rohem.

Kopyta. *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

Roh. *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

Léčivý dotyk (3/den). Jednorožec se dotkne jiného tvora svým rohem. Cíl si magicky obnoví 11 (2k8 + 2) životů. Navíc dotyk uzdravuje všechny nemoci a neutralizuje všechny jedy působící na cíl.

Jednorožec, vyšší

Myšlenková bytost, velký nebešťan, zákonné dobro

Obranné číslo: 14

Životy: 136 (16k10 + 48)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 21 (+5) **OBR** 18 (+4) **ODL** 17 (+3) **INT** 16 (+2) **MDR** 20 (+5) **CHA** 18 (+4)

Záchranné hody: Mdr +10

Odolání vůči zranění: nekrotická

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený, paralyzovaný, zmámený, slepý

Dovednosti: Skrývání +9, Mystika +7, Příroda +10

Smysly: pravdivé vidění 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky: Obecná řeč, elfština, sylvánština

Nebezpečnost: 13

Zteč. Pokud se jednorožec pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne rohem, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 18 (4k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak je sražen k zemi.

Přirozené sesílání kouzel. Jednorožcova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 17). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *druidovství, najdi zlo a dobro, projdi beze stop, uklidni emoce*

2/den každé: *rozptyl zlo a dobro, zapletení, měsíční paprsek, štít*

4/den každé: *slepota nebo hluchota, zmatek*

Magické odolání. Jednorožec má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

Magické zbraně. Jednorožcovy útoky zbraní jsou magické.

Legendární odolání (3/den). Neuspěje-li jednorožec v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

Akce:

Vícenásobný útok. Jednorožec zaútočí třikrát: dvakrát kopyty a jednou rohem.

Kopyta. *Útok na blízko zbraní:* +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 19 (4k6 + 5).

Roh. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 18 (3k8 + 5).

Léčivý dotyk (3/den). Jednorožec se dotkne jiného tvora svým rohem. Cíl si magicky obnoví 33 (6k8 + 6) životů. Navíc dotyk uzdravuje všechny nemoci a neutralizuje všechny jedy působící na cíl.

Teleport (3/den). Jednorožec magicky teleportuje sebe a až tři tvory, kteří s tím souhlasí a které vidí do 1 sáhu od sebe, spolu s jejich vybavením, které drží či mají na sobě, na místo, které jednorožec zná a je maximálně 1 míli daleko.

Legendární akce

Jednorožec může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Jednorožec si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

Kopyta. Jednorožec zaútočí jednou kopyty.

Třpytivý štít (stojí 2 akce). Jednorožec vytvoří třpytivé, magické pole kolem sebe nebo jiného tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe. Cíl získá bonus +2 k OČ a všechny útoky na něj mají nevýhodu do konce jednorožcova příštího tahu.

Uzdrav se (stojí 3 akce). Jednorožec si magicky obnoví 33 (6k8 + 6) životů.

Kentaur

Myšlenková bytost, velká obluda, neutrální dobro

Obranné číslo: 12

Životy: 45 (6k10 + 12)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 17 (+3) **ODL** 14 (+2) **INT** 12 (+1) **MDR** 13 (+1) **CHA** 11 (+0)

Dovednosti: Atletika +6, Přežití +3, Vnímání +3, Nenápadnost +5

Smysly: pasivní Vnímání 13

Jazyky: elfština, sylvánština

Nebezpečnost: 3

Zteč. Pokud se kentaur pohne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne píkou, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 10 (3k6).

Vynikající lukostřelec. Při útoku s lukem si kentaur počítá +2 k zásahu.

Akce:

Vícenásobný útok. Kentaur zaútočí třikrát dlouhým lukem.

Píka. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k10 + 4).

Kopyta. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

Kentaur, vyšší

Myšlenková bytost, velká obluda, neutrální dobro

Obranné číslo: 12

Životy: 45 (6k10 + 12)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 19 (+4) **OBR** 20 (+5) **ODL** 17 (+3) **INT** 14 (+2) **MDR** 16 (+3) **CHA** 13 (+1)

Dovednosti: Atletika +7, Přežití +6, Vnímání +6, Nenápadnost +10

Smysly: pasivní Vnímání 16

Jazyky: elfština, sylvánština

Nebezpečnost: 7

Zteč. Pokud se kentaur pohne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne píkou, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 17 (5k6).

Vynikající lukostřelec. Při útoku s lukem si kentaur počítá +2 k zásahu.

Přirozené sesílání kouzel. Kentaurova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 15). Může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují žádné suroviny.

Libovolně: *drobná iluze, mrazivý paprsek, stvoř plamen*

2/den každé: *mlžný krok, klamný prostor*

1/den každé: *fata morgána*

Akce:

Vícenásobný útok. Kentaur zaútočí třikrát dlouhým lukem.

Píka. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k10 + 4).

Kopyta. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +10 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k8 + 5).

Kostěj

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 16 (přirozená zbroj)

Životy: 161 (17k8 + 68)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 20 (+5) **OBR** 11 (+0) **ODL** 18 (+4) **INT** 15 (+2) **MDR** 11 (+0) **CHA** 16 (+3)

Záchranné hody: Sil +9, Odl +8

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený, zmámený

Dovednosti: Zastrásování +7

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: obecná

Nebezpečnost: 9

Pevný úchop: Kostěj má výhodu na hod proti všem pokusům vedoucím k jeho odzbrojení.

Otrávená čepel: Pokud kostěj zasáhne tvora mečem, musí cíl uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 16, jinak je otráven do konce svého dalšího tahu.

Černý meč: Kostějův meč je *obouruční meč* +2, při zásahu způsobí dodatečné jedové zranění 10 (3k6) (započítáno v útocích). Po kostějově smrti se rozplyne v oblaku černého dýmu.

Akce:

Vícenásobný útok. Kostěj zaútočí dvakrát mečem, pokud nemá meč, tak zaútočí dvakrát pařáty.

Obouruční meč: *Útok na blízko zbraní:* +11 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 14 (2k6+7) plus jedové zranění 10 (3k6).

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +9 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 9 (1k8+5).

Reakce:

Kryt: Kostěj si přidá 4 ke svému OČ proti jednomu útoku na blízko, který by ho jinak zasáhl. Aby tak mohl učinit, musí kostěj vidět útočníka a v ruku musí mít svůj meč.

Kostěj, vyšší

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 18 (přirozená zbroj)

Životy: 225 (22k8 + 132)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 25(+7) **OBR** 14 (+2) **ODL** 22(+6) **INT** 19 (+4) **MDR** 13(+1) **CHA** 18 (+4)

Záchranné hody: Sil +12, Odl +11

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený, zmámený

Dovednosti: Zastrásování +9

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky: obecná

Nebezpečnost: 14

Pevný úchop: Kostěj má výhodu na hod proti vše pokusům vedoucím k jeho odzbrojení.

Vysávání života: Pokud kostěj zasáhne tvora mečem, vyléčí si tolik životů, kolik činí polovina způsobeného zranění.

Otrávená čepel: Pokud kostěj zasáhne tvora mečem, musí cíl uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 18, jinak je otráven do konce svého dalšího tahu.

Černý meč: Kostějův meč je *obouruční meč* +2, při zásahu způsobí dodatečné jedové zranění 21 (6k6) (započítáno v útocích). Po kostějově smrti se rozplyne v oblaku černého dýmu.

Přirozené sesílání kouzel: Kostějova sesílací vlastnost je Charisma. (SO záchrany kouzla je 17, bonus k zásahu kouzlem je 9). Kostěj může přirozeně sesílat následující kouzla jež od něj nevyžadují surovinové složky:

3/den každé: *Temnota, Paprsek slabosti*

2/den každé: *Strach*

1/den každé: *Zmatek*

Akce:

Vícenásobný útok. Kostěj zaútočí dvakrát mečem, pokud nemá meč, tak zaútočí dvakrát pařáty.

Obouruční meč: *Útok na blízko zbraní:* +14 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 16 (2k6+9) plus jedové zranění 21 (6k6).

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +12 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 11 (1k8+7).

Reakce:

Kryt: Kostěj si přidá 6 ke svému OČ proti jednomu útoku na blízko, který by ho jinak zasáhl. Aby tak mohl učinit, musí kostěj vidět útočníka a v rukou musí mít svůj meč.

Kyklop

Myšlenková bytost, obrovský obr, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 15 (šupinová zbroj, štít)

Životy: 138 (12k12 + 60)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 22 (+6) **OBR** 11 (+0) **ODL** 20 (+5) **INT** 13 (+1) **MDR** 11 (+0) **CHA** 14 (+2)

Smysly: pasivní Vnímání 10, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná, gigantština

Nebezpečnost: 6

Chabé prostorové vnímání. Kyklop má nevýhodu k hodům na útok proti cíli, který je dál než 6 sáhů od něj.

Neoslepitelný. Kyklop je imunní vůči všem kouzlům a jiným magickým efektům, které by ho mohli oslepit.

Regenerace. Má-li kyklop alespoň 1 život, obnoví si začátku svého tahu 15 životů.

Akce:

Vícenásobný útok. Kyklop zaútočí dvakrát mečem.

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 19 (3k8 + 6).

Kopí. Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostřel 12/36 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** bodné zranění 28 (4k10 + 6).

Uhrančivý pohled. Kyklop upře svůj pohled na jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodů na Moudrost se SO 12, jinak ho kyklop magicky zmámí na 1 hodinu. Zmámený cíl plní kyklopovi slovní rozkazy. Utrpí-li cíl zranění nebo obdrží-li sebevražedný rozkaz, může záchranný hod zopakovat a při úspěchu účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchraně proti účinku, nebo pokud účinek skončí, bude cíl imunní vůči Uhrančivému pohledu tohoto kyklopa 24 hodin. V jednu chvíli může mít kyklop zmámený jen jeden cíl. Zmámí-li jiný, účinek pro předchozí cíl skončí.

Kyklop, vyšší

Myšlenková bytost, obrovský obr, chaoticky neutrální

Obranné číslo: 17 (šupinová zbroj, štít)

Životy: 225 (18k12 + 108)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 25 (+7) **OBR** 14 (+2) **ODL** 22 (+6) **INT** 15 (+2) **MDR** 11 (+0) **CHA** 16 (+3)

Smysly: pasivní Vnímání 10, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná, gigantština

Nebezpečnost: 12

Chabé prostorové vnímání. Kyklop má nevýhodu k hodům na útok proti cíli, který je dál než 6 sáhů od něj.

Neoslepitelný. Kyklop je imunní vůči všem kouzlům a jiným magickým efektům, které by ho mohli oslepit.

Regenerace. Má-li kyklop alespoň 1 život, obnoví si začátku svého tahu 30 životů.

Přirozené sesílání kouzel. Kyklopova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, bonus k zásahu je +7). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *světlo, hořící ruce*

2/den každé: *ohnivá koule, sežehující paprsek*

1/den každé: *ohnivá zed'*

Akce:

Vícenásobný útok. Kyklop zaútočí třikrát mečem.

Dlouhý meč. *Útok na blízko zbraní:* +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 20 (3k8 + 7).

Kopí. *Útok na dálku zbraní:* +11 k zásahu dostřel 12/36 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* bodné zranění 29 (4k10 + 7).

Uhrančivý pohled. Kyklop upře svůj pohled na jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak ho kyklop magicky zmámí na 1 hodinu. Zmámený cíl plní kyklopovi slovní rozkazy. Utrpí-li cíl zranění nebo obdrží-li sebevražedný rozkaz, může záchranný hod zopakovat a při úspěchu účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchrance proti účinku, nebo pokud účinek skončí, bude cíl imunní vůči Uhrančivému pohledu tohoto kyklopa 24 hodin. V jednu chvíli může mít kyklop zmámený jen jeden cíl. Zmámí-li jiný, účinek pro předchozí cíl skončí.

Medúza

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 14 (přirozená zbroj)

Životy: 82 (15k8 + 15)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 10 (+0) **OBR** 13 (+1) **ODL** 13 (+1) **INT** 12 (+1) **MDR** 13 (+1) **CHA** 13 (+1)

Dovednosti: Klamání +3, Nenápadnost +3, Vhled +3, Vnímání +3

Smysly: pasivní Vnímání 13, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 2

Zkameňující pohled. Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od medúzy a vidí medúziny oči, medúza ho může donutit hodit si záchranný hod na Odolnost se SO 11, pokud medúza není neschopná a tvora vidí. Pokud tvor neuspěje o 5 či více, okamžitě zkamení. Jinak tvor, který jen neuspěje, začne kamenět a je zadržovaný. Zadržovaný tvor musí zopakovat záchranný hod na konci svého příštího tahu a při neúspěchu zkamení, nebo při úspěchu pro něj účinek skončí. Zkamenění trvá, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodů na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí medúzu do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na medúzu, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Uvidí-li medúza svůj odraz do 12 sáhů od sebe v jasném světle, ovlivní se, kvůli svému prokletí, svým vlastním pohledem.

Akce:

Vícenásobný útok. Medúza zaútočí dvakrát na blízko, jednou hadími vlasy a jednou krátkým mečem.

Hadí vlasy. *Útok zbraní na blízko:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k4 + 1) plus jedové zranění 11 (3k6).

Krátký meč. *Útok zbraní na blízko:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 1).

Dlouhý luk. *Útok zbraní na dálku:* +3 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k8 + 1) plus jedové zranění 7 (2k6).

Medúza, vyšší

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 127 (17k8 + 51)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 10 (+0) **OBR** 15 (+2) **ODL** 16 (+3) **INT** 12 (+1) **MDR** 13 (+1) **CHA** 15 (+2)

Dovednosti: Klamání +5, Nenápadnost +5, Vhled +5, Vnímání +4

Smysly: pasivní Vnímání 14, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná řeč

Nebezpečnost: 6

Zkameňující pohled. Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od medúzy a vidí medúziny oči, medúza ho může donutit hodit si záchranný hod na Odolnost se SO 14, pokud medúza není neschopná a tvora vidí. Pokud tvor neuspěje o 5 či více, okamžitě zkamení. Jinak tvor, který jen neuspěje, začne kamenět a je zadržený. Zadržený tvor musí zopakovat záchranný hod na konci svého příštího tahu a při neúspěchu zkamení, nebo při úspěchu pro něj účinek skončí. Zkamenění trvá, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí medúzu do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na medúzu, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Uvidí-li medúza svůj odraz do 12 sáhů od sebe v jasném světle, ovlivní se, kvůli svému prokletí, svým vlastním pohledem.

Akce:

Vícenásobný útok. Medúza zaútočí buď třikrát na blízko, jednou hadími vlasy a dvakrát krátkým mečem nebo dvakrát na dálku dlouhým lukem.

Hadí vlasy. *Útok zbraní na blízko:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k4 + 2) plus jedové zranění 14 (4k6).

Krátký meč. *Útok zbraní na blízko:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Dlouhý luk. *Útok zbraní na dálku:* +5 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k8 + 2) plus jedové zranění 7 (2k6).

Minotaurus

Myšlenková bytost, střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 67 (9d8 + 27)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 11 (+0) **ODL** 16 (+3) **INT** 6 (-2) **MDR** 16 (+3) **CHA** 9 (-1)

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky: rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 3

Zteč. Pokud se minotaurus pohne aspoň o 2 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne trknutím, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 9 (2k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je odtlačen až 2 sáhy a sražen k zemi.

Paměť na labyrinty. Minotaurus si umí perfektně vzpomenout na jakoukoli trasu, kterou už dřív prošel.

Bezhlavost. Na začátku svého tahu může minotaurus získat výhodu ke všem hodům na útok na blízko zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

Regenerace. Má-li minotaurus alespoň 1 život zregeneruje na začátku svého tahu 5 žt.

Akce:

Obouruční sekera. *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k12 + 4).

Trknutí. *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

Minotaurus, vyšší

Myšlenková bytost, velká obluda, chaotické zlo

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 114 (12k10 + 48)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 22 (+6) **OBR** 14 (+2) **ODL** 18 (+4) **INT** 6 (-2) **MDR** 16 (+3) **CHA** 10 (+0)

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky: rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 7

Zteč. Pokud se minotaurus pohne aspoň o 2 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne trknutím, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 13 (3k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 16, jinak je odtlačen až 2 sáhy a sražen k zemi.

Paměť na labyrinty. Minotaurus si umí perfektně vzpomenout na jakoukoli trasu, kterou už dřív prošel.

Bezhlavost. Na začátku svého tahu může minotaurus získat výhodu ke všem hodům na útok na blízko zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

Regenerace. Má-li minotaurus alespoň 1 život zregeneruje na začátku svého tahu 10 žt.

Akce:

Vícenásobný útok. Minotaurus zaútočí dvakrát sekerou nebo trknutím

Obouruční sekera. *Útok na blízko zbraní:* +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 25 (3k12 + 6).

Trknutí. *Útok na blízko zbraní:* +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (3k8 + 6).

Dvouhlavec

Myšlenková bytost, velký obr, chaotické zlo

Obranné číslo: 12 (přirozená zbroj)

Životy: 102 (12k10 + 36)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 21 (+5) **OBR** 8 (-1) **ODL** 17 (+3) **INT** 9 (-1) **MDR** 13 (+1) **CHA** 10 (+0)

Dovednosti: Vnímání +7

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky: gigantština

Nebezpečnost: 5

Dvě hlavy. Dvouhlavec má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

Bdělý. Když jedna z dvouhlavovcových hlav spí, druhá hlava je vzhůru.

Akce:

Vícenásobný útok: Dvouhlavec zaútočí třikrát: jednou kyjem a dvakrát pěstí.

Kyj: Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

Pěst: Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (1k10 + 5).

Trojhlavec

Myšlenková bytost, obrovský obr, chaotické zlo

Obranné číslo: 14 (přirozená zbroj)

Životy: 172 (15k12 + 75)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 23 (+6) **OBR** 10 (+0) **ODL** 20 (+5) **INT** 10 (+0) **MDR** 14 (+2) **CHA** 10 (+0)

Dovednosti: Vnímání +8

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky: gigantština

Nebezpečnost: 8

Tři hlavy. Trojhlavec má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

Bdělý. Když trojhlavec spí, alespoň jedna hlava je vždy vzhůru.

Akce:

Vícenásobný útok: Trojhlavec zaútočí pětkrát: dvakrát kyjem a třikrát pěstí.

Kyj: Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 16 (2k10 + 6).

Pěst: Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 12 (1k12 + 6).

Mokřan

Myšlenková bytost, střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 12 (přirozená zbroj)

Životy: 76 (8k8 + 40)

Rychlost: 2 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL 19 (+4) **OBR** 12 (+1) **ODL** 20 (+5) **INT** 3 (-4) **MDR** 10 (+0) **CHA** 5 (-3)

Zranitelnost vůči zranění: ohnivě

Odolání vůči zranění: jedové

Imunita vůči stavu: sražený, otrávený, paralyzovaný, slepý, hluchý

Dovednosti: Nenápadnost +3

Smysly: citlivost na otřesy 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1

Falešný vzhled. Dokud mokřan zůstává nehybný, je k nerozeznání od hroudy bahna.

Pohyb bažinou. Mokřan ignoruje těžký terén způsobený bažinou.

Regenerace. Má-li mokřan alespoň 1 život, obnoví si na začátku svého tahu 5 životů.

Akce:

Bouchnutí. *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 8 (1k8 + 4).

Mokřan, vyšší

Myšlenková bytost, velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 115 (10k10 + 60)

Rychlost: 2 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL 22 (+6) **OBR** 14 (+2) **ODL** 22 (+6) **INT** 5 (-3) **MDR** 10 (+0) **CHA** 5 (-3)

Zranitelnost vůči zranění: ohnivě

Imunita vůči zranění: jedové

Imunita vůči stavu: sražený, otrávený, paralyzovaný, slepý, hluchý

Dovednosti: Nenápadnost +4

Smysly: citlivost na otřesy 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 4

Falešný vzhled. Dokud mokřan zůstává nehybný, je k nerozeznání od hroudy bahna.

Pohyb bažinou. Mokřan ignoruje těžký terén způsobený bažinou.

Regenerace. Má-li mokřan alespoň 1 život, obnoví si na začátku svého tahu 10 životů.

Přírodní jedy. Mokřanovy útoky způsobují dodatečné jedové zranění 2k6 (započteno v útoku).

Akce:

Bouchnutí. *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 17 (2k10 + 6) plus jedové zranění 7 (2k6).

Pegas

Myšlenková bytost, velký nebešťan, chaotické dobro

Obranné číslo: 12

Životy: 59 (7d10 + 21)

Rychlost: 12 sáhů, létání 18 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 15 (+2) **ODL** 16 (+3) **INT** 18 (+4) **MDR** 16 (+3) **CHA** 14 (+2)

Záchranné hody: Obr +4, Mdr +5, Cha +4

Imunita vůči stavu: zmámený, vyděšený

Dovednosti: Vnímání +7

Smysly: pasivní Vnímání 17

Jazyky: rozumí nebeštině, obecné řeči, elfštině a sylvánštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 2

Akce:

Kopyta: *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

Pegas, vyšší

Myšlenková bytost, velký nebešťan, chaotické dobro

Obranné číslo: 14

Životy: 85 (10d10 + 30)

Rychlost: 12 sáhů, létání 18 sáhů

SIL 18 (+4) **OBR** 18 (+4) **ODL** 16 (+3) **INT** 18 (+4) **MDR** 16 (+3) **CHA** 17 (+3)

Záchranné hody: Obr +7, Mdr +6, Cha +6

Imunita vůči stavu: zmámený, vyděšený, paralyzovaný

Dovednosti: Vnímání +9

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky: nebeština, obecná řeč, elfština a sylvánština

Nebezpečnost: 5

Bystrý zrak. Pegas má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak.

Akce:

Vícenásobný útok: Pegas zaútočí dvakrát kopyty.

Kopyta: *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

Pekelný pes

Myšlenková bytost, střední běs, zákonné zlo

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 45 (7k8 + 14)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 17 (+3) **OBR** 12 (+1) **ODL** 14 (+2) **INT** 10 (+0) **MDR** 13 (+1) **CHA** 6 (-2)

Imunita vůči zranění: ohnivá

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky: -

Nebezpečnost: 3

Bystrý sluch a čich. Pekelný pes má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), které se opírají o sluch nebo čich

Taktika smečky. Pekelný pes má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden psův spojenec, jenž není neschopný.

Akce:

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +5 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7 (1k8+3) plus ohnivě zranění 7 (2k6).

Ohnivý dech (obnovení 5 – 6): Pekelný pes vydechne oheň v 3 sáhovém kuželu. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivě zranění 21 (6k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Pekelný pes, vyšší

Myšlenková bytost, velký běs, zákonné zlo

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 93 (11k10 + 33)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 19 (+4) **OBR** 12 (+1) **ODL** 17 (+3) **INT** 12 (+1) **MDR** 15 (+2) **CHA** 6 (-2)

Imunita vůči zranění: ohnivá

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky: -

Nebezpečnost: 6

Bystrý sluch a čich. Pekelný pes má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), které se opírají o sluch nebo čich.

Dvě hlavy. Pekelný pes má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

Taktika smečky. Pekelný pes má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden psův spojenec, jenž není neschopný.

Akce:

Vícenásobný útok. Pekelný pes zaútočí dvakrát kousnutím.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +7 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 15 (2k8+4) plus ohnivě zranění 10 (3k6).

Ohnivý dech (obnovení 5 – 6): Pekelný pes vydechne oheň v 3 sáhovém kuželu. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivě zranění 38 (11k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Silinga

Myšlenková bytost, malá víla, chaotické dobro

Obranné číslo: 12 (15 s *Mágovou zbrojí*)

Životy: 7 (3k6 - 3)

Rychlost: 5 sáhů, létání 6 sáhů

SIL: 5 (-3) **OBR** 14 (+2) **ODL** 8 (-1) **INT** 22 (+6) **MDR** 18 (+4) **CHA** 20 (+5)

Dovednosti: Nenápadnost +8, Vnímání +6, Vhled, +8

Smysly: pasivní Vnímání 16

Jazyky: sylvánština, elfština, skříčtina

Nebezpečnost: 1

Omezená telepatie. Pomocí telepatie může silinga komunikovat s jinou silingou, která není dál než 12 sáhů

Přirozené sesílání kouzel. Silingina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují žádné suroviny

Libovolně: *druidovství, ušetří umírajícího, posvátný plamen*

3/den každé: *mlžný krok, mágova zbroj, nižší navrácení, léčivá modlitba, najdi zlo a dobro*

1/den každé: *planoucí koule, poryv větru, barevná sprška*

Akce:

Kvalitní neviditelnost: Silinga se magicky zneviditelní, dokud neskončí její soustředění (jako by se soustředila na kouzlo). Vybavení, které silinga drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ní.

Silinga, vyšší

Myšlenková bytost, malá víla, chaotické dobro

Obranné číslo: 13 (16 s *Mágovou zbrojí*)

Životy: 21 (6k6)

Rychlost: 5 sáhů, létání 6 sáhů

SIL: 5 (-3) **OBR** 16 (+3) **ODL** 10 (+0) **INT** 24 (+7) **MDR** 20 (+5) **CHA** 22 (+6)

Dovednosti: Nenápadnost +11, Vnímání +7, Vhled, +9

Smysly: pasivní Vnímání 17

Jazyky: sylvánština, elfština, skříčtina

Nebezpečnost: 3

Omezená telepatie. Pomocí telepatie může silinga komunikovat s jinou silingou, která není dál než 12 sáhů

Přirozené sesílání kouzel. Silingina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 16). Může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují žádné suroviny

Libovolně: *druidovství, ušetří umírajícího, léčivá modlitba, posvátný plamen*

3/den každé: *mlžný krok, mágova zbroj, nižší navrácení, najdi zlo a dobro, barevná sprška*

2/den každé: *planoucí koule, poryv větru, mihotání, mluv s rostlinami*

1/den každé: *maják naděje, měsíční paprsek*

Akce:

Kvalitní neviditelnost: Silinga se magicky zneviditelní, dokud neskončí její soustředění (jako by se soustředila na kouzlo). Vybavení, které silinga drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ní.

Smrtka

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, jakékoliv zlé přesvědčení

Obranné číslo: 17 (přirozená zbroj)

Životy: 170 (20k8+80)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 17 (+3) **OBR** 15 (+2) **ODL** 19 (+4) **INT** 20 (+5) **MDR** 14 (+2) **CHA** 16 (+3)

Záchranné hody: Odl +9, Int +10, Mdr +7

Zranitelnost vůči zranění: zářivé

Odolání vůči zranění: nekrotická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávená, vyčerpaná, paralyzovaná, vystrašená, zmámená

Dovednosti: Mystika +10, Vnímání +7, Vhled +7

Smysly: pasivní Vnímání 17, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná, arvedanština, nekromantština plus až 3 další jazyky

Nebezpečnost: 13

Nemrtvá povaha. Smrtka nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Odolání vůči odvracení. Smrtka má výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé.

Nekromant. Smrtka může oživovat nemrtvé. Podle stáří a úpravy těla to bude ghúl, zombie kostlivec nebo mumie. Oživení nemrtvého trvá 1 kolo za každou Kostku životů, kterou bude oživený nemrtvý mít. Najednou může kontrolovat tolik nemrtvých, jejichž součet Kostek životů je menší nebo roven 40. Jakýkoliv další nemrtvý, který by překročil toto číslo bude oživen, ale nebude pod kontrolou Smrtky a zachová se podle své přirozenosti. Po zabití Smrtka má každý jí vytvořený nemrtvý 50% šanci, že se rozpadne. Ti co se nerozpadnou, již dále nejsou pod ničí kontrolou a zachovají se podle své přirozenosti.

Vládce mrtvých. Všichni nemrtví kontrolováni Smrtkou nacházející se do 12 sáhů od Smrtky mají výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé a ke všem hodům na útok.

Sesílání kouzel. Smrtka je sesílatel kouzel 9. úrovně. Její sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 18, útočná oprava kouzla je +10). Smrtka má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kejkle, mágova ruka, mrazivý paprsek*

1. úroveň (4 pozice): *hromová vlna, magická střela, najdi magii, štít*

2. úroveň (3 pozice): *Melfův kyselinový šíp, neviditelnost, odhal myšlenky, zrcadlový obraz*

3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, protikouzlo, rozptyl magii, zpomalení*

4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, hniloba*

Akce:

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7 (1k8+3) plus nekrotické zranění 35 (10k6). Maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpěnému nekrotickému zranění a smrtka si obnoví životy rovné tomuto množství. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře. Humanoid zabitý tímto způsobem povstane následující noc jako nemrtvý pod smrtčinou kontrolou.

Smrtka, vyšší

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, jakékoliv zlé přesvědčení

Obranné číslo: 19 (přirozená zbroj)

Životy: 285 (30k8+150)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 20 (+5) **OBR** 18 (+4) **ODL** 20 (+5) **INT** 22 (+6) **MDR** 14 (+2) **CHA** 16 (+3)

Záchranné hody: Odl 12, Int +13, Mdr +9

Odolání vůči zranění: nekrotická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávená, vyčerpaná, paralyzovaná, vystrašená, zmámená

Dovednosti: Mystika +19, Vnímání +9, Vhled +9

Smysly: pasivní Vnímání 19, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky: obecná, arvedanština, nekromantština plus až 3 další jazyky

Nebezpečnost: 21

Nemrtvá povaha. Smrtka nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Odolání vůči odvracení. Smrtka má výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé.

Legendární odolání (3/den). Neuspěje-li smrtka v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

Nekromant. Smrtka může oživovat nemrtvé. Podle stáří a úpravy těla to bude ghúl, zombie kostlivec nebo mumie. Oživení nemrtvého trvá 1 kolo za každou Kostku životů, kterou bude oživený nemrtvý mít. Najednou může kontrolovat tolik nemrtvých, jejichž součet Kostek životů je menší nebo roven 60. Jakýkoliv další nemrtvý, který by překročil toto číslo bude oživen, ale nebude pod kontrolou Smrtky a zachová se podle své přirozenosti. Po zabití Smrtka má každý jí vytvořený nemrtvý 50% šanci, že se rozpadne. Ti co se nerozpadnou, již dále nejsou pod ničí kontrolou a zachovají se podle své přirozenosti.

Vládce mrtvých. Všichni nemrtví kontrolováni Smrtkou nacházející se do 24 sáhů od Smrtky mají výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé a ke všem hodům na útok.

Otvírač brány (1/den). Smrtka může otevřít bránu do Stínového světa a povolat jednoho z jeho nemrtvých obyvatel. Který nemrtvý přijde smrtka nedokáže ovlivnit a přichozí nemrtví není pod smrtčinou kontrolou a zachová se podle své přirozenosti. Hod' 1k10, podle výsledku je přivoláním nemrtvým:

1-3: Fext

4-6: Spektra

7-9: Smrtka

10: hod' ještě jednou a ignoruj výsledek 10. Přivolaný nemrtvý podle výsledku bude mít vyšší formu.

Sesílání kouzel. Smrtka je sesílatel kouzel 18. úrovně. Její sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 21, útočná oprava kouzla je +13). Smrtka má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kejkle, mágova ruka, mrazivý paprsek*

1. úroveň (4 pozice): *hromová vlna, magická střela, najdi magii, štít*
2. úroveň (3 pozice): *Melfův kyselinový šíp, neviditelnost, odhal myšlenky, zrcadlový obraz*
3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, protikouzlo, rozptyl magii, zpomalení*
4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, hniloba*
5. úroveň (3 pozice): *oblak smrti, sledování*
6. úroveň (1 pozice): *koule nezranitelnosti, rozklad*
7. úroveň (1 pozice): *prst smrti, přesun sférami*
8. úroveň (1 pozice): *podrob nestvůru, slovo moci „ochrom“*
9. úroveň (1 pozice): *slovo moci „zabij“*

Akce:

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 9 (1k8+5) plus nekrotické zranění 52 (15k6). Maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpenému nekrotickému zranění a smrtka si obnoví životy rovné tomuto množství. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře. Humanoid zabítý tímto způsobem povstane následující noc jako nemrtvý pod smrtčinou kontrolou.

Legendární akce

Smrtka může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Smrtka si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

Trik. Smrtka může seslat trik.

Útok pařáty (stojí 2 akce). Smrtka zaútočí pařáty.

Děsivý pohled (stojí 2 akce). Smrtka upře svůj pohled na jednoho tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 20 proti této magii, jinak se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči smrtčině Děsivému pohledu 24 hodin.

Pokyn k útoku (stojí 3 akce). Smrtka vydá pokyn všem nemrtvým které kontroluje a kteří jsou v doslechu. Ti, pokud mohou, využijí svoji reakci k provedení jednoho útoku na cíl, který mají v dosahu.

Akce doupěte

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může smrtka provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků; smrtka nemůže použít stejný účinek dvě kola po sobě.

- Smrtka si hodí k8 a obnoví si pozici kouzel dané úrovně či nižší. Nemá-li utracené pozice kouzel dané úrovně ani nižší, nic se nestane.
- Smrtka zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Od smrtky k cíli se natáhne jiskřící provaz negativní energie. Kdykoliv smrtka utrpí zranění, cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 20. Když neuspěje, smrtka utrpí poloviční zranění (zaokrouhлено dolů) a cíl utrpí zbývající zranění. Tento provaz vydrží do iniciativy 20 v příštím kole, nebo dokud smrtka či cíl neopustí smrtčino doupě.
- Smrtka přivolá duše tvorů, kteří zemřeli v její doupěti. Tyto zjevy se zhmotní a zaútočí na jednoho tvora, kterého smrtka vidí do 12 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 20. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 52 (15k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hod. Zjevy potom zmizí.

Spektra

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo: 15

Životy: 180 (19k8 + 76)

Rychlost: 0 sáhů, létání 8 sáhů (vznášení se)

SIL 6 (-2) **OBR** 20 (+5) **ODL** 18 (+4) **INT** 16 (+3) **MDR** 15 (+2) **CHA** 16 (+3)

Záchranné hody: Odl +8, Int +7, Mdr +6, Chr +7

Odolání vůči zranění: blesková, hromová, kyselinová, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: nekrotické, jedové

Imunita vůči stavu: ležící, otrávená, paralyzovaná, uchvácená, únava, zadržaná, zkamenělá, zmámená, omráčená

Smysly: vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky: obecná, arvedanština a až 2 další jazyky

Nebezpečnost: 10

Nemrtvá povaha. Spektra nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Nehmotný pohyb. Spektra se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Světloplachost. Když je spektra ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

Magické odolání. Spektra má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

Stvoření temnoty. Když je spektra v šeru či tmě, je odolná vůči zranění, jež není psychické, silové ani zářivé.

Přirození sesílání kouzel. Spektřina sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

3/den každé: *tma* (ve vyvolané tmě spektra vidí)

Akce:

Vícenásobný útok. Spektra zaútočí dvakrát Chřadnoucím dotykem.

Chřadnoucí dotyk. *Útok na blízko zbraní:* + 9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Nekrotické zranění 32 (5k8 + 5). Spektra si obnoví životy rovné polovině celkovému zranění. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

Pokud cíl neuspěje v záchranném hodů o 5 a více, je zároveň paralyzovaný do konce příštího spektrálního tahu.

Strašlivé vzezření. Každý tvor dle spektrální volby, který je do 12 sáhů od spektra a o kterém spektra ví, musí uspět v záchranném hodů na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči spektrálně Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

Spektra, vyšší

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo: 17

Životy: 283 (27k8 + 135)

Rychlost: 0 sáhů, létání 8 sáhů (vznášení se)

SIL 6 (-2) **OBR** 25 (+7) **ODL** 20 (+5) **INT** 18 (+4) **MDR** 15 (+2) **CHA** 18 (+4)

Záchranné hody: Odl +11, Int +10, Mdr +8, Chr +10

Odolání vůči zranění: blesková, hromová, kyselinová, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: nekrotické, jedové

Imunita vůči stavu: ležící, otrávená, paralyzovaná, uchvácená, únava, zadržaná, zkamenělá, zmámená, omráčená

Smysly: vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky: obecná, arvedanština a až 2 další jazyky

Nebezpečnost: 18

Nemrtvá povaha. Spektra nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Nehmotný pohyb. Spektra se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Světloplachost. Když je spektra ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

Magické odolání. Spektra má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

Stvoření temnoty. Když je spektra v šeru či tmě, je odolná vůči zranění, jež není psychické, silové ani zářivé.

Přirozené sesílání kouzel. Spektřina sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 18). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

3/den každé: *tma* (ve vyvolané tmě spektra vidí), *protikouzlo*, *rozptyl magie*

Akce:

Vícenásobný útok. Spektra zaútočí dvakrát Chřadnoucím dotykem.

Chřadnoucí dotyk. *Útok na blízko zbraní:* + 13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Nekrotické zranění 52 (10k8 + 7). Spektra si obnoví životy rovné polovině celkovému zranění. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Snížil-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl

zemře. Pokud cíl neuspěje v záchranném hodů o 5 a více, je zároveň paralyzovaný do konce příštího spektřina tahu.

Strašlivé vzezření. Každý tvor dle spektřiny volby, který je do 12 sáhů od spektry a o kterém spektra ví, musí uspět v záchranném hodů na Moudrost se SO 17, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči spektřině Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

Stín

Myšlenková bytost, střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo: 12

Životy: 65 (10k8 + 20)

Rychlost: 0 sáhů, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL 6 (-2) **OBR** 14 (+2) **ODL** 15 (+2) **INT** 12 (+1) **MDR** 10 (+0) **CHA** 8 (-1)

Zranitelnost vůči zranění: zářivé

Odolání vůči zranění: bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků (kromě posvěcených zbraní)

Imunita vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, vyčerpaný, zadržovaný, zkamenělý, zmámený, omráčený

Dovednosti: Nenápadnost +4 (+6 v šeru či tmě)

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 2

Nemrtvá povaha. Stín nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Schování se ve stínech. Když je stín v šeru či tmě, může provést akci Schování jako bonusovou akci.

Nehmotný pohyb. Stín se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Akce:

Vysátí síly. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Nekrotické zranění 12 (3k6 + 2) a hodnota Síly cíle se sníží o 1k4. Cíl zemře, pokud toto sníží jeho Sílu na 0. Snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine.

Stín, vyšší

Myšlenková bytost, velký nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo: 14

Životy: 119 (14k10 + 42)

Rychlost: 0 sáhů, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL 6 (-2) **OBR** 18 (+4) **ODL** 17 (+3) **INT** 16 (+3) **MDR** 10 (+0) **CHA** 8 (-1)

Záchranné hody: Mdr +3

Zranitelnost vůči zranění: zářivé

Odolání vůči zranění: blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá

Imunita vůči zranění: jedová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků (kromě posvěcených zbraní)

Imunita vůči stavu: ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, vyčerpaný, zadržený, zkamenělý, zmámený, omráčený

Dovednosti: Nenápadnost +7 (+10 v šeru či tmě)

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 8

Schopnosti/vlastnosti

Nemrtvá povaha. Stín nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Schování se ve stínech. Když je stín v šeru či tmě, může provést akci Schování jako bonusovou akci.

Nehmotný pohyb. Stín se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Přirození sesílání kouzel. Stínova sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 10). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

3/den každé: *tma* (ve vyvolané tmě stín vidí)

Akce:

Vysátí síly. *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Nekrotické zranění 25 (6k6 + 4) a hodnota Síly cíle se sníží o 1k6. Cíl zemře, pokud toto sníží jeho Sílu na 0. Toto snížení lze odstranit kouzlem *vyšší navrácení* nebo obdobným efektem.

Striga

Myšlenková bytost, střední obluda, zákonně zlá

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 58 (9k8+18)

Rychlost: 8 sáhů

SIL: 17 (+3) **OBR** 18 (+4) **ODL** 14 (+2) **INT** 8 (-1) **MDR** 11(0) **CHA** 5 (-3)

Zranitelnost vůči zranění: bodné, sečné a drtivé zranění způsobené stříbrnou, nebo magickou zbraní

Imunita vůči stavu: vystrašená

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 3

Skok: Pokud se striga pohne kupředu alespoň o 4 sáhů směrem k tvorovi a pak ho ve stejném tahu zasáhne pařáty, musí cíl útoku uspět v záchranném hodu na Sílu SO 13, jinak bude sražen. Pokud je cíl sražen, striga může provést útok kousnutím jako bonusovou akci.

Akce:

Vícenásobný útok: Striga zaútočí jednou kousnutím a dvakrát pařáty.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +5 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7(1k8+3).

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* sečné zranění 10 (2k6+3).

Reakce:

Mrštný úhyb: Striga si může přidat 2 k OČ a tím se vyhnout jednomu útoku, který by ji jinak zasáhl. Aby tak striga mohla učinit, musí vidět útočníka.

Striga, vyšší

Myšlenková bytost, střední obluda, zákonně zlá

Obranné číslo: 17 (přirozená zbroj)

Životy: 100 (13k8+42)

Rychlost: 8 sáhů

SIL: 18(+4) **OBR** 20 (+5) **ODL** 16 (+3) **INT** 8 (-1) **MDR** 11(0) **CHA** 5 (-3)

Imunita vůči stavu: vystrašená

Smysl: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 6

Skok: Pokud se striga pohne kupředu alespoň o 4 sáhů směrem k tvorovi a pak ho ve stejném tahu zasáhne pařáty, musí cíl útoku uspět v záchranném hodě na Sílu SO 15, jinak bude sražen. Pokud je cíl sražen, striga může provést útok kousnutím jako bonusovou akci.

Akce:

Vícenásobný útok: Striga zaútočí jednou kousnutím a třikrát pařáty.

Kousnutí: *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8(1k8+4).

Pařáty: *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* sečné zranění 11 (2k6+4).

Reakce:

Mrštný úhyb: Striga si může přidat 4 k OČ a tím se vyhnout jednomu útoku, který by ji jinak zasáhl. Aby tak striga mohla učinit, musí vidět útočníka.

Trigon

Myšlenková bytost, drobná obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 58 (13k4 + 26)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 10 (+0) **OBR** 17 (+3) **ODL** 14 (+2) **INT** 2 (-4) **MDR** 13 (+1) **CHA** 4 (-3)

Záchranné hody: Obr +5

Odolání vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený

Dovednosti: Skrývání +5, Vnímání +3

Smysly: pasivní Vnímání 13

Jazyky: -

Nebezpečnost: 2

Zrozený z krve. Trigon je přivolaný ze Stínového světa vždy rok poté na místo, kde na zem dopadla kapka krve mnohohlavého obra.

Zákeřný lovec. Trigon má výhodu na útok proti všem tvorům, kteří v boji ještě neprovedli svůj tah.

Jedovaté bodliny. Trigonovi bodliny jsou jedovaté. Pokud trigon zasáhne bodlinou, bodlina způsobí dodatečné jedové zranění 1k6 (započítáno v útoku).

Akce:

Vícenásobný útok. Trigon zaútočí dvakrát bodlinami.

Bodliny. Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a jedové zranění 3 (1k6). Je-li cílem tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11 jinak bude otrávený na jednu minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Trigon, vyšší

Myšlenková bytost, malá obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo: 17 (přirozená zbroj)

Životy: 97 (15k6 + 45)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 11 (+1) **OBR** 20 (+5) **ODL** 16 (+3) **INT** 2 (-4) **MDR** 13 (+1) **CHA** 4 (-3)

Záchranné hody: Obr +8

Odolání vůči zranění: jedová

Imunita vůči stavu: otrávený

Dovednosti: Skrývání +8, Vnímání +4

Smysly: pasivní Vnímání 14

Jazyky: -

Nebezpečnost: 5

Schopnosti/vlastnosti

Zrozený z krve. Trigon je přivolaný ze Stínového světa vždy rok poté na místo, kde na zem dopadla kapka krve mnohohlavého obra.

Zákeřný lovec. Trigon má výhodu na útok proti všem tvorům, kteří v boji ještě neprovedli svůj tah.

Jedovaté bodliny. Trigonovi bodliny jsou jedovaté. Pokud trigon zasáhne bodlinou, bodlina způsobí dodatečné jedové zranění 3k6 (započítáno v útoku).

Akce:

Vícenásobný útok. Trigon zaútočí dvakrát bodlinami.

Bodliny. Útok na dálku zbraní: +8 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 8 (1k6 + 5) a jedové zranění 11 (3k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13 jinak bude otrávený na jednu minutu. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, je navíc paralyzovaný po stejnou dobu trvání. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Trol

Myšlenková bytost, velký obr, chaoticky zlý

Obranné číslo: 13 (usňová zbroj)

Životy: 52 (7k10 + 14)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 17 (+3) **OBR** 12 (+1) **ODL** 15 (+2) **INT** 6 (-2) **MDR** 10 (+0) **CHA** 7 (-2)

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: obecná, gigantština

Nebezpečnost: 1

Regenerace. Trol si na začátku svého tahu obnoví 10 životů. Ten to rys nefunguje, je-li trolovi useknuta hlava nebo probodnuto jeho srdce.

Akce:

Kyj. *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 12 (2k8 + 3).

Trol, vyšší

Myšlenková bytost, velký obr, chaoticky zlý

Obranné číslo: 14 (usňová zbroj)

Životy: 114 (12k10 + 48)

Rychlost: 6 sáhů

SIL 20 (+5) **OBR** 14 (+2) **ODL** 19 (+4) **INT** 8 (-1) **MDR** 10 (+0) **CHA** 7 (-2)

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: obecná, gigantština

Nebezpečnost: 4

Regenerace. Trol si na začátku svého tahu obnoví 20 životů. Ten to rys nefunguje, je-li trolovi useknuta hlava nebo probodnuto jeho srdce.

Akce:

Vícenásobné útoky. Trol zaútočí dvakrát kyjem.

Kyj. *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

Vyverní mládě (vyverna, nižší).

Myšlenková bytost, střední drak, zákonně zlá

Obranné číslo: 15 (přirozená zbroj)

Životy: 97 (13k8 + 39)

Rychlost: 4 sáhy, létání 16 sáhů

SIL 19 (+4) **OBR** 10 (+0) **ODL** 16 (+3) **INT** 8 (-1) **MDR** 12 (+1) **CHA** 8 (-1)

Dovednosti: Vnímání +4

Smysly: pasivní Vnímání 14, vidění ve tmě 24 sáhů

Jazyky: -

Nebezpečnost: 6

Vzdušný lovec. Pokud se vyverna pohne letem aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne drápy, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 18 (4k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, vyverna na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akcí.

Akce:

Vícenásobný útok. Vyverna zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

Kousnutí. *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

Drápy. *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

Ohnivý dech (obnovení 5-6). Vyverna vydechne oheň v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivě zranění 35 (10k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Dospělá vyverna (vyverna, vyšší)

Myšlenková bytost, velký drak, zákonně zlá

Obranné číslo: 18 (přirozená zbroj)

Životy: 178 (17k10 + 85)

Rychlost: 4 sáhy, létání 16 sáhů

SIL 23 (+6) **OBR** 14 (+2) **ODL** 21(+5) **INT** 10 (+0) **MDR** 13 (+1) **CHA** 10 (+0)

Odolání vůči zranění: ohnivá, bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Dovednosti: Vnímání +5

Smysly: pasivní Vnímání 15, vidění ve tmě 24 sáhů

Jazyky: -

Nebezpečnost: 10

Vzdušný lovec. Pokud se vyverna pohne letem aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne drápy, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 22 (4k10). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodě na Sílu se SO 17, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, vyverna na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akcí.

Akce:

Vícenásobný útok. Vyverna zaútočí třikrát: jednou kousnutím, jednou ocasem a jednou drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 16 (3k6 + 6).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 19 (3k8 + 6).

Ocas. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 19 (3k8 + 6).

Ohnivý dech (obnovení 5-6). Vyverna vydechne oheň v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 49 (14k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Vyverní pramáti

Myšlenková bytost, obrovský drak, zákonně zlá

Obranné číslo: 19 (přirozená zbroj)

Životy: 256 (19k12 + 133)

Rychlost: 4 sáhy, létání 16 sáhů

SIL 27 (+8) **OBR** 14 (+2) **ODL** 25(+7) **INT** 13 (+1) **MDR** 15 (+2) **CHA** 13 (+1)

Imunita vůči zranění: ohnivá, bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Dovednosti: Vnímání +8

Smysly: pasivní Vnímání 18, vidění ve tmě 24 sáhů

Jazyky: -

Nebezpečnost: 17

Vzdušný lovec. Pokud se vyverna pohne letem aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne drápy, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 44 (8k10). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodě na Sílu se SO 21, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, vyverna na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akcí.

Legendární odolání (3/den). Neuspěje-li vyverna v záchranném hodě, může si místo toho zvolit, že uspěje.

Akce:

Vícenásobný útok. Vyverna zaútočí čtyřikrát: jednou kousnutím jednou ocasem a dvakrát drápy.

Kousnutí. *Útok na blízko zbraní:* +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 23 (4k6 + 8) plus ohnivé zranění 7 (2k6).

Drápy. *Útok na blízko zbraní:* +14 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 30 (4k8 + 8).

Ocas. *Útok na blízko zbraní:* +14 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 30 (4k8 + 8).

Ohnivý dech (obnovení 5-6). Vyverna vydechne oheň v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 21. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 72 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodě.

Zlobr

Myšlenková bytost, velký obr, chaotické zlo

Obranné číslo: 14 (přirozená zbroj)

Životy: 104 (11d10 + 44)

Rychlost: 8 sáhů

SIL: 17(+3) **OBR** 9 (-1) **ODL** 18 (+4) **INT** 6(-2) **MDR** 11 (0) **CHA** 9 (-1)

Odolání vůči zranění: nekrotické; drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: bodné zranění z nemagických útoků, jedová

Imunita vůči stavu: otrávený

Smysly: Pasivní vnímání 10

Jazyky: Obecný, Gigantština

Nebezpečnost: 3

Kamenné tělo. Tvor, který na zlobra zaútočí nemagickou zbraní a hodí 1 na útok, zlomí o jeho kamenné tělo svoji zbraň. Pokud na něj zaútočí přirozenou nemagickou zbraní a hodí 1 na útok tak místo toho utrpí 1k6 drtivého poškození.

Noční tvor. Je-li zlobr vystaven slunečnímu světlu, nebo efektu imitující sluneční světlo, okamžitě zkamení. Zkamenění lze odstranit kouzlem *Mocné navrácení* nebo podobným efektem.

Kamenné vzezření: Zlobr má výhodu na ověření vlastnosti Obratnost (Skrývání), pokud se snaží skrýt v kamenitém prostředí.

Akce:

Vícenásobný útok: Zlobr zaútočí dvakrát úderem pěstí.

Úder pěstí: *Útok na blízko zbraní:* +5 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 12 (2k8+3).

Kámen: *Útok na dálku zbraní:* +5 na zásah, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 14 (2d10+3)

Zlobr, vyšší

Myšlenková bytost, velký obr, chaotické zlo

Obranné číslo: 16 (přirozená zbroj)

Životy: 199 (19d10 + 95)

Rychlost: 8 sáhů

SIL: 23(+6) **OBR** 9 (-1) **ODL** 21 (+5) **INT** 9(-1) **MDR** 11 (0) **CHA** 9 (-1)

Odolání vůči zranění: nekrotické; drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunita vůči zranění: bodné zranění z nemagických útoků, jedová

Imunita vůči stavu: otrávený

Smysly: Pasivní vnímání 10

Jazyky: Obecný, Gigantština

Nebezpečnost: 8

Kamenné tělo. Tvor, který na zlobra zaútočí nemagickou zbraní a hodí 1 na útok, zlomí o jeho kamenné tělo svoji zbraň. Pokud na něj zaútočí přirozenou nemagickou zbraní a hodí 1 na útok tak místo toho utrpí 1k6 drtivého poškození.

Noční tvor. Je-li zlobr vystaven slunečnímu světlu, nebo efektu imitující sluneční světlo, okamžitě zkamení. Zkamenění lze odstranit kouzlem *Mocné navrácení* nebo podobným efektem.

Kamenné vzezření: Zlobr má výhodu na ověření vlastnosti Obratnost (Skrývání), pokud se snaží skrýt v kamenitém prostředí.

Akce:

Vícenásobný útok: Zlobr zaútočí dvakrát úderem pěstí.

Úder pěstí: *Útok na blízko zbraní:* +9 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 24 (4k8+6).

Kámen: *Útok na dálku zbraní:* +9 na zásah, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 28 (4d10+6)

Přírodní bytosti

Červ z Mlčící pláně

Použij statistiky [Purpurového červa](#) z Bestiáře

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 písečných plání 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.

Enwengo

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13

Životy: 2 (1k4)

Rychlost: 3 sáhy

SIL 7 (-2) **OBR** 16 (+3) **ODL** 10 (+0) **INT** 2 (-4) **MDR** 12 (+1) **CHA** 3 (-4)

Dovednosti: Nenápadnost +5, Vnímání +3

Smysly: pasivní Vnímání 13

Jazyky: -

Nebezpečnost: 0

Bystrý sluch a čich. Enwengo má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo čich.

Akce:

Kousnutí: Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

Páchnoucí pižmo (obnovení 6): Enwengo vystříkne na útočníka mimořádně smradlavou tekutinu. Tvor nacházející se 1 sáh od enwenga musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Pokud neuspěje je do konce příštího tahu enwenga Otrávený. Pokud uspěje, je proti Páchnoucímu pižmu imunní následující hodinu. Tvor, který neuspěje v záchranném hodu bude navíc velice specificky a silně zapáchat několik následujících dní.

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 párků se ale najde i v Divočině. Na rozdíl od intaw, které žijí osamoceně a partnera si hledají jen v době páření, jsou enwengové více společenští, téměř rodinné typy. Mláďata 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 límeček každého trochu zámožnějšího šlechtice z Almendoru. Vzhledem ke schopnosti vystříknout zapáchající pižmo je ale nanejvýš pravděpodobné, že by úspěšný lovec jen těžko hledal kupce.

Fungon

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 32 (3k10 + 15)

Rychlost: 5 sáhů

SIL 15 (+2) **OBR** 10 (+0) **ODL** 21 (+5) **INT** 2 (-4) **MDR** 10 (+0) **CHA** 3 (-4)

Smysly: mimozrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: ½ (100 ZK)

Bystrý sluch a čich. Fungon má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírá o sluch nebo čich.

Akce:

Kousnutí: Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k10 +2).

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

Použij statistiky [Hejna piraní](#) z Bestiáře

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 vykrajovat 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.

Zvláštní útok: Gorhas útočí vždy v hejnu 20 až 50 jedinců. Toto hejno se bere jako tvor s útočným číslem 15/+5 a obranou 1. Při jednom úderu lze vyřadit více gorhas jen tehdy, je-li hod na útok alespoň o 4 větší než je potřeba.

Intawa

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13

Životy: 2 (1k4)

Rychlost: 7 sáhů

SIL 13 (+1) **OBR** 16 (+3) **ODL** 12 (+1) **INT** 2 (-4) **MDR** 14 (+2) **CHA** 10 (+0)

Dovednosti: Atletika +3, Nenápadnost +5, Vnímání +4

Smysly: pasivní Vnímání 14

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1 (200 ZK)

Akce:

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3).

Šelma podobná rosomákovi či větší lasičce. Dorůstá až do velikosti přes jeden metr, má krátké silné nohy zakončené ostrými zahnutými drápy, které z ní činí nebezpečného lovce. Hustá srst má hnědou až černou barvu, jsou známé i žlutě žíhané exempláře. Vzhledem k její velké rychlosti a mrštnosti je obtížné ji zasáhnout. Je velice učenlivá, a proto ji elfí hraničáři začali používat jako typického společníka namísto psů, kteří se na Taře běžně nevyskytují.

Intawy žijí převážně ve Zlatém a Červeném lese, občas se vyskytnou i v Lese padajících stínů. Jejich kožešina je velmi ceněná pro svou vzdušnost, takže s ní hejskové mohou dělat parádu i v teplém klimatu na Taře. Obzvláště je ceněna mezi hevreny, kteří ji považují za jednu z nejhodnotnějších trofejí. Na lovce totiž nečekají jen obtíže při stopování, chytání pastí či při samotném boji. Temní elfové z lesa si intaw velmi váží a každý, kdo se na toto zvíře opováží vztáhnout ruku či zbraň, musí počítat s hněvem lesního lidu.

Jabiru

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13

Životy: 1 (1k4 - 1)

Rychlost: 7 sáhů

SIL 5 (-2) OBR 15 (+2) ODL 8 (-1) INT 2 (-4) MDR 12 (+1) CHA 7 (-2)

Smysly: pasivní Vnímání 11

Jazyky: -

Nebezpečnost: 0 (10 ZK)

Akce:

Zobák. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

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 mláďata hájí velmi urputně, ale jinak není člověku nebezpečný.

Krakatice

Obří zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13 (přirozená zbroj)

Životy: 95 (10k12 + 30)

Rychlost: 0 sáhů, 12 sáhů plavání

SIL 19 (+4) OBR 15 (+2) ODL 16 (+3) INT 2 (-4) MDR 12 (+1) CHA 4 (-3)

Dovednosti: Nenápadnost +5, Vnímání +4

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky: -

Nebezpečnost: 5 (1 800 ZK)

Podvodní maskování. Krakatice má výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání pod vodou.

Vodní dech. Krakatice může dýchat jen pod vodou.

Akce:

Vícenásobný útok: Krakatice zaútočí dvakrát bičem nebo zobákem.

Zobák. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

Bič. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4) a cíl je uchvácený (SO na únik 12). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený krakatice nemůže použít svá chapadla na jiný cíl.

Inkoustový oblak (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku). Je-li krakatice pod vodou, inkoustový oblak o poloměru 6 sáhů se rozprostře všude kolem ní. Oblast je hustě zahalená na 1 minutu, i když významný proud může inkoust rozptýlit. Po vypuštění inkoustu může krakatice použít akci Sprint jako bonusovou akci.

Krakatice patří do skupiny hlavonožců. Jejich hlava má tvar mírně se zužujícího kužele, který ke konci přechází v jakousi špici. 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 vylézají 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 ji škrtit. Pokud se obludě podaří dostat svůj úlovek až k zobáku, bez problému ji může přestříhnout napůl.

Krokodýl

Použij statistiky [Krokodýla](#) z Bestiáře

Na Asterionu žije několik druhů krokodýlů různých velikostí i barvy kůže, podle toho, ve které oblasti se vyskytují. Čísla zde uvedená patří typickému exempláři z jejich středu.

Leopard

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13

Životy: 32 (5k8 + 10)

Rychlost: 8 sáhů

SIL 15 (+2) **OBR** 16 (+3) **ODL** 14 (+2) **INT** 2 (-4) **MDR** 12 (+1) **CHA** 8 (-1)

Dovednosti: Atletika +5, Nenápadnost +8, Vnímání +3

Smysly: pasivní Vnímání 13

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1 (200 ZK)

Bystrý čich. Leopard má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

Strhnutí. Pohne-li se leopard aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, leopard na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

Skok s rozběhem. S rozběhem 2 sáhy může leopard skočit do dálky až 5 sáhů.

Akce:

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

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

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 14

Životy: 11 (2k8 + 2)

Rychlost: 6 sáhů, 6 sáhů šplhání

SIL 10 (+0) **OBR** 18 (+4) **ODL** 13 (+1) **INT** 2 (-4) **MDR** 10 (+0) **CHA** 3 (-4)

Dovednosti: Vnímání +2

Smysly: mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 12

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1 (200 ZK)

Akce:

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k4 + 4) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 17 (5k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

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 Tabitských vrchů. Jejich potravou jsou drobní hlodavci zde žijící.

Medvěd tarský

Použij statistiky [Ledního medvěda](#) z Bestiáře

Tarský medvěd 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 jeskyních systémech Obří trhliny poblíž Královské řeky. Živí se převážně rybami z Královské řeky, občas ale dokáží ulovit i slabého mustanga na Trhlinové pláni.

Medvěd krátkosrstý

Použij statistiky [Hnědého medvěda](#) z Bestiáře

Je daleko menší než jeho příbuzný, medvěd tarský, a má hustou kožešinu šedohnědé barvy. Povahy je klidné a mírné, ale pokud je napaden nebo vyprovokován, dovede se urputně bránit. Může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu.

Medvěd krátkosrstý obývá níže položené oblasti Zelanských vrchů.

Papoušci Kene

Použij statistiky pro [Krkvace](#) a [Hejno krkvců](#) s touto přidanou vlastností

Slabost na zápach Enwengo: Pokud je papoušek Kene terčem pižmového útoku enwenga tak automaticky neuspeje na záchranný hod a kromě otravy je i paralyzovaný na 1 minutu.

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

Nejspolehlivějším prostředkem na zahnání kene je ale pižmo enwenga (viz výše). Tento zápach část papoušků zcela ochromí a zbytek co nejrychleji prchá pryč. Enwengové tak jsou jedni z mála přirozených nepřátel papoušků kene.

Potkan obří

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 12

Životy: 13 (2k8 + 4)

Rychlost: 6 sáhů, 6 sáhů šplhání

SIL 12 (+1) **OBR** 15 (+2) **ODL** 14 (+2) **INT** 2 (-4) **MDR** 16 (+3) **CHA** 4 (-3)

Smysly: vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1/4 (50 ZK)

Akce:

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

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.

Ropucha královská

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 10

Životy: 2 (1k4)

Rychlost: 4 sáhy, 4 sáhy plavání

SIL 1 (-5) **OBR** 10 (+0) **ODL** 10 (+0) **INT** 1 (-5) **MDR** 8 (-1) **CHA** 4 (-3)

Smysly: vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1/4 (50 ZK)

Obojživelník. Ropucha může dýchat vzduch a vodu.

Skok z místa. Ropušin skok do dálky je až 2 sáhy a její skok do výšky je až 1 sáh, s rozběhem nebo bez.

Jedovatá kůže. Tvor, který se dotkne ropuchy nebo ji zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 8. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Už na první pohled se liší od ostatních druhů žab svou nápadností. Ropucha královská je jen asi čtyři centimetry dlouhá, její hrbolatá kůže má černou barvu, na které je množství jasně oranžových skvrn. Tímto zbarvením, působícím v zeleném travnatém porostu jako pěst na oko, dává jasně najevo svou výjimečnost. Hrbolky na její kůži totiž vylučují značně jedovatou látku, kterou se ropucha chrání před možnými predátory. Její jed je nebezpečný i pro člověka a je znám i ne jeden případ úmrtí lidí, kteří vzali královskou ropuchu do ruky.

Tato žába žije v oblasti jižně od Tabitských vrchů, kde se nachází vlhká, trávou porostlá zem zvaná Tabitská vřesoviště. Loví zde hmyz a protože si je dobře vědoma své nebezpečnosti a také toho, že v okolí nemá přirozené nepřátele, nesnaží se nijak skrývat. Setkání s ní tedy není nijak vzácné, o to je však nebezpečnější.

Slimák obří

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 8

Životy: 27 (5k8 + 5)

Rychlost: 4 sáhů

SIL 13 (+1) **OBR** 7 (-2) **ODL** 12 (+1) **INT** 1 (-5) **MDR** 8 (-1) **CHA** 2 (-4)

Odolání vůči zranění: kyselinové

Smysly: mimozrakové vnímání 8 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1 (200 ZK)

Akce:

Plivnutí. Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 1) plus kyselinové zranění 9 (2k8).

Jedná se o plže, kteří se přizpůsobili životu v temných podzemních chodbách a kanálech. Dorůstají velikosti jednoho až půldruhého metru, jejich měkké tělo má tmavou hnědozelenou barvu. Pohybují se po slizu, který vylučují spodní stranou svého těla a stejně jako obyčejní slimáci nejsou schopni vyvinout vyšší rychlost. Tento nedostatek kompenzují tím, že loví na dálku. Svými ústy vyplivují zvláštní látku, která se na oběť přilepí a začne ji pomalu rozleptávat. Zároveň také zpomalí všechny její pohyby. V podzemí, kde je stále tma, se orientují díky orgánům citlivým na teplo, které mají umístěny na tyčinkách na hlavě. Proto vyhledávají hlavně teplokrevné živočichy, které po usmrcení kyselinou pomalu pojídají.

Jsou to samotáři, zdržující se v podzemních chodbách na různých místech obou kontinentů. Nesnášejí zimu, proto na ně v chladnějších podnebných pásech nenarazíte. Nestavějí si žádné brlohy, prostě se jenom toulají podzemím a loví.

Sliz

Použij statistiky vhodného [Slizu](#) z Bestiáře

Sliz, který žije v podzemí některých asterionských měst.

Tor desetirohý

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 11

Životy: 19 (3k10 + 3)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 16 (+3) **OBR** 12 (+1) **ODL** 12 (+1) **INT** 2 (-4) **MDR** 13 (+1) **CHA** 8 (-1)

Dovednosti: Vnímání +5

Smysly: pasivní Vnímání 15

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1 (200 ZK)

Zteč. Pokud se tor pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabráním na rohy, cíl utrpí dodatečné zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodů na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.

Akce:

Nabrání na rohy. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).

Kopyta. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden ležící tvor. Zásah: Drtivé zranění 8 (2k4 + 3).

Tor je jeden z druhů jelena, který žije v oblasti Torských pahorků. Jelen dorůstá délky okolo jednoho a půl metru, jeho srst má hnědou barvu. Samci nosí po většinu roku na hlavě mohutné paroží. Tor je oblíbenou kořistí zdejších lovců a jelikož první osadníci přežívali hlavně díky výbornému masu této vysoké zvěře, pojmenovali po něm celou zdejší oblast.

Torové žijí ve stádech o deseti i více jedincích a jsou velmi plaší. Na pastvě bedlivě pozorují okolí a při sebemenším zvuku či pachu, který se jim zdá podezřelý, se dá celé stádo na útěk. Jejich hlavní zbraní jsou tedy rychlé nohy, ale už se stalo, že samec zahnaný do úzkých se obrátil proti svým pronásledovatelům a zaútočil na ně svými parohy.

Tyrus jedovatý

Dobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 12

Životy: 7 (2k4 + 2)

Rychlost: 6 sáhů, 4 sáhy plavání

SIL 10 (+0) **OBR** 15 (+2) **ODL** 13 (+1) **INT** 2 (-4) **MDR** 10 (+0) **CHA** 3 (-4)

Smysly: pasivní Vnímání 10

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1/2 (100 ZK)

Jedovatá kůže. Tvor, který se tyrase dotkne nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 9. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 7 (3k4), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodů.

Akce:

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 7. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 5 (2k4), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Je to asi třicet centimetrů dlouhý ještěř, jeho kůže je pokrytá bradavičnatými výrostky, do nichž ústí žlázy vylučující velmi nebezpečný jed. Jedovaté jsou i jeho sliny a i nepatrné kousnutí tohoto tvora může způsobit velké nepříjemnosti. Okolí před svou nebezpečností varuje jasně oranžovými skvrnami na černém podkladu.

Tito ještěři žijí na bahnitých ostrůvcích v Zelených bažinách, rozkládajících se mezi Ještěřimi vrchy a Údolím jezer.

Vlk modrý

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 14 (přirozená zbroj)

Životy: 37 (5k10 + 10)

Rychlost: 10 sáhů

SIL 17 (+3) **OBR** 15 (+2) **ODL** 15(+2) **INT** 10 (+0) **MDR** 12 (+1) **CHA** 9 (-1)

Dovednosti: Nenápadnost +4, Vnímání +3

Smysly: pasivní Vnímání 13

Jazyky: rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost: 1/2 (100 ZK)

Bystrý sluch a čich. Vlk má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo čich.

Taktika smečky. Vlk má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden vlkův spojenec, jenž není neschopný.

Akce:

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.

Vlk modrý je největší známý druh psovitě šelmy žijící na Asterionu (a jediný žijící na Taře). Jeho tělo je mohutné a pevně stavěné, dospělí jedinci dorůstají velikost menšího koně. Z kůže mu vyrůstají velmi dlouhé, na dotyk jemné tmavě modré chlupy, které ve tmě slabě světélkují. Impozantní hlavě této šelmy dominují ostré, nepřirozeně bílé tesáky a obrovské fialové oči.

Ve svém původním domově na Modrém měsíci žili modří vlci ve smečkách o 12 až 30 jedincích a lovili povětšinou v tundrách a severských lesích. Na Taře volně nežijí, pouze Khar Démon a Zyl Červený chovají tato zvířata a nechávají je vycvičit na jezdecké nestvůry.

Vornák (Buny)

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 12

Životy: 1 (1k4 - 1)

Rychlost: 2 sáhů, 10 sáhů létání

SIL 2 (-4) **OBR** 15 (+2) **ODL** 8 (-1) **INT** 2 (-4) **MDR** 14 (+2) **CHA** 9 (-1)

Dovednosti: Vnímání +4

Smysly: pasivní Vnímání 14

Jazyky: -

Nebezpečnost: 0 (10 ZK)

Napodobení. Vornák umí napodobit jednoduché zvuky, které někdy slyšel, například šeptání, pláč, nebo štěbetání. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 12.

Dokonalá paměť. Vornáka si dokáže zapamatovat až 1 minutu dlouhý ústní vzkaz a bezchybně jej zopakovat.

Akce:

Zobák. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

Je to asi deset centimetrů velký pták s matně modrým peřím. Je velmi vzácný, vyskytuje se pouze v nepřístupných oblastech Labyrintu, přírodního útvaru poblíž Zlatého lesa. Vornák je velmi ceněn pro schopnost zapamatovat si i poměrně dlouhý ústní vzkaz a pak ho příjemci bezchybně zopakovat. Díky jeho vlastnostem a nedostupnosti se cena tohoto ptáčka pohybuje značně vysoko.

Zmije zelanská

Použij statistiky [Jedovatého hada](#) z Bestiáře

Zmije zelanská je had, dorůstající délky něco málo přes metr. Její hlava má trojúhelníkovitý tvar, barva kůže je zelená až zelenohnědá s tmavě hnědou kresbou. Tato kresba se u jednotlivých zmijí liší, od šikmých čar a teček poměrně pravidelně rozmístěných po hřbetě až po dvojitou klikatou čáru táhnoucí se od hlavy ke konci těla. Obývají oblast Zelanských vrchů, živí se převážně hlodavci, od myši až po zajíce. Díky svému zbarvení jsou velmi nenápadné a přestože se snaží větším živočichům uklidit z cesty, ne vždy se jim to povede. Pokud se cítí ohroženy, vydávají varovné syčení a když nebezpečí přetrvává, zaútočí. Jejich kousnutí je smrtelně nebezpečné díky jedu, který se do rány dostane kanálky ve dvojici dutých zubů.

Zmutování netopýři

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo: 13

Životy: 14 (4k6)

Rychlost: 2 sáhů, 10 sáhů létání

SIL 6 (-2) **OBR** 17 (+3) **ODL** 12 (+1) **INT** 2 (-4) **MDR** 12 (+1) **CHA** 6 (-2)

Smysly: mimozrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky: -

Nebezpečnost: 1/4 (50 ZK)

Echolakace. Když je netopýr hluchý, nemůže používat své mimozrakové vnímání.

Bystrý sluch. Netopýr má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch.

Akce:

Vysátí krve. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) a netopýr se přisaje k cíli. Zatímco je netopýr přisátý, nemůže útočit. Místo toho na začátku každého tahu netopýra cíl přijde o 6 (1k6 + 3) životů kvůli ztrátě krve.

Netopýr se může odpojit utracením 1 sáhu pohybu. Udělá to, jakmile z cíle vysaje krev za 10 životů, nebo pokud cíl zemře. Jakýkoli tvor, včetně cíle, může použít svou akci na odpojení netopýra.

Jedná se o netopýry, kteří žijí v podzemí pod městem Albireem. Od ostatních svého druhu se liší především velikostí, rozpětí jejich křídel je přibližně jeden metr. Zatímco většina netopýrů jsou hmyzožravci, albirejští se živí krví teplokrevných živočichů. Útočí buď jednotlivě nebo i v počtu několika jedinců, drápy na křídlech a nohou se přichytí oběti a ostrými zuby naříznou tepnu na nechráněném místě. Jejich sliny obsahují složku zabraňující srážení krve a tak oběť většinou umírá přílišnou ztrátou krve.

Draci