

Asterion

Falešná apokalypsa

Aplikace pravidel
Dračího doupěte

verze 1.6



© ALTAR 2003, 2006

Obsah

Obsah

Nová pravidla	3
Povolání	3
Psionik	3
Alchymista	5
Theurg	6
Pyrofor	10
Kouzelník	10
Čaroděj	20
Pravidla mimo boj	22
Magické nemoci	22
Zvláštní místa	23
Artefakty	23
Magická zřídla	23
Cizí postavy	24

Asterion – Falešná apokalypsa – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Jiří Kolena, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2006

Nová pravidla

Tento tématický modul se zabývá problematikou, která ve všech fantasy světech a hrách na hrdiny tvoří jeden ze základních pilířů celého systému. Jak vysvitne po přečtení hlavního textu, Asterion není v tomto ohledu žádnou výjimkou. Projevy magie jsou však natolik rozmanité a různorodé, že relativně strohý popis, který nabízí běžná pravidla Dračího doupěte, není schopen toto dostatečně postihnout. Ale jak již bylo zmíněno v souvislosti s aplikacemi mnohokrát, cílem aplikace nemůže být přesné převedení světa do systému pravidel. Některé aspekty se totiž pro svou povahu přesně převést nepodaří, takže aplikace může poskytnout pouze určitá vodítka, která by si PJ měl v konečném důsledku upravit s hráči tak, aby co nejlépe vyhovoval jejich pojetí Asterionu.

Hlavní náplní této aplikace je rozvedení a obohacení pravidel spojených s magií. Ovšem nečekejte stránky plné nových kouzel či magických předmětů. Spíše jsme se pokusili nastínit určité postupy, které lze relativně pružně uplatnit při různých příležitostech a zvyšovat tím variabilitu v rámci hraní. Největší důraz jsme kladli na to, abychom hráčům magicky aktivních postav nabídli více možností, jakými se jejich postava může rozvíjet. Naším záměrem bylo nejen rozšíření spektra pro hraní postavy, ale rovněž zvýšení motivace pro hráče hrající tyto postavy. Doufáme, že se nám to alespoň částečně podařilo.

V této aplikaci se používají následující zkratky: AP = aplikace pravidel, HM = hlavní modul, NS = Nemrtví a světlonoši, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů a drahokamů, DD = Dech draka, PPZ = Pravidla pro začátečníky, PPP = Pravidla pro pokročilé, PPE = Pravidla pro experty.

Jestliže se někde v textu zaokrouhluje, jedná se vždy o zaokrouhlování nahoru (není-li uvedeno jinak).

Povolání

Tato pravidla zavádějí nové povolání – psionika. Vzhledem k tomu, že psionické schopnosti jsou z velké části dány vrozenými vlohami, platí při vytváření postavy určitá omezení a zvláštnosti, které nyní popíšeme.

Psionika začíná v současné době rozmach především v Plaveně, takže prakticky neexistuje jiná možnost, kde se tomto povolání vyučit či postupovat na vyšší úrovni. Tento důležitý aspekt by se měl projevit již ve vytváření postavy a i následném hraní.

Psionik

Psionik je zcela nové povolání, které se na 6. úrovni dále nedělí. Psionické schopnosti se dělí na dvě skupiny. Pasivní schopnosti má postava vrozené a fungují automaticky, čili hráč se na jejich používání ve většině případů nemusí soustředit. Tyto schopnosti si může postava nadále rozvíjet či (poněkud obtížněji) „probudit“ z latence ty, které dosud neovládala. PJ by měl proto vést v patrnosti, které pasivní schopnosti hráč psionika ovládá, a v případě potřeby tuto schopnost aktivovat a psionika automaticky varovat.

Aktivní schopnosti se postava musí naučit v rámci výcviku. Na jejich použití je třeba vynaložit určité úsilí, které v rámci pravidel Dračího doupěte reprezentuje magenergie. V závislosti na míře výcviku a mentálních schopnostech je psionik schopen manipulovat s jistým množstvím magenergie. K její obnově jsou zapotřebí tři směny silné psychické koncentrace. Z technického hlediska se jedná o tentýž mechanismus jako zaostření vůle (PPZ). Množství magenergie v závislosti na charismatu a úrovni udává Tabulka psionikovy magenergie.

Psionikem se může stát pouze postava lidské rasy. Základní vlastností

TABULKA ZKUŠENOSTI PSIONIKA

úroveň	zt / cena	úroveň	zt / cena
1	0 / 0	19	470 000 / 200
2	500 / 2	20	5240 00 / 222
3	1 000 / 4	21	580 000 / 245
4	2 075 / 8	22	638 000 / 269
5	4 200 / 13	23	698 000 / 294
6	8 725 / 19	24	760 000 / 320
7	17 500 / 26	25	824 000 / 347
8	36 000 / 35	26	890 000 / 375
9	61 000 / 44	27	957 000 / 404
10	89 000 / 55	28	1 025 000 / 434
11	120 000 / 67	29	1 094 000 / 465
12	154 000 / 79	30	1 164 000 / 497
13	191 000 / 94	31	1 235 000 / 531
14	231 000 / 109	32	1 307 000 / 565
15	279 000 / 124	33	1 380 000 / 600
16	330 000 / 141	34	1 454 000 / 637
17	368 000 / 160	35	1 529 000 / 675
18	418 000 / 180	36	1 605 000 / 715

podle povolání je charisma (16–21) a jelikož je psionika závislá do jisté míry na vrozených schopnostech, může si hráč vybrat druhou vlastnost podle toho, jakým způsobem chce svou postavu hrát. Rozsahy jsou následující: síla 11–16, obratnost 12–17, odolnost 11–16, inteligence 12–17.

Výchozí počet životů a mechanismus jejich přibývání je tentýž jako u kouzelníka. Množství bodů zkušenosti a ceny přestupů na vyšší úroveň udává Tabulka zkušenosti psionika.

Základní síla mysli psionika je 10 a nelze si ho nikdy podrobit (v Tabulce nepodrobitelných povolání v PPP by u psionika bylo „-“).

Psionik může používat lehké a střední zbraně (pro boj tváří in tvář i vrhací), ovšem nepoužívá žádnou zbroj ani štít.

TABULKA PSIONIKOVY MAGENERGIE

úroveň	stupně charismy					
	16	17	18	19	20	21
1	0	0	0	0	0	0
2	4	4	4	4	4	4
3	6	7	7	7	8	8
4	10	11	11	11	12	13
5	13	13	14	15	15	16
6	19	19	20	22	23	24
7	23	23	24	25	26	26
8	27	27	29	30	31	32
9	31	31	34	35	36	39
10	36	36	39	40	42	44
11	40	41	43	44	45	48
12	46	47	50	50	53	55
13	50	51	55	55	58	61
14	57	59	62	63	66	70
15	62	64	69	69	71	76
16	70	73	75	77	80	84
17	76	79	82	85	88	92
18	83	86	89	92	95	99
19	89	93	96	99	103	107
20	96	100	103	106	110	115
21	103	108	111	114	119	124
22	111	115	119	123	127	133
23	118	123	127	131	136	142
24	127	132	136	140	145	152
25	134	140	144	148	154	161
26	143	148	153	158	163	171
27	151	157	162	167	173	181
28	160	167	172	177	184	192
29	169	175	181	187	193	202
30	178	185	191	197	204	213
31	187	195	201	207	215	225
32	197	205	211	217	225	236
33	206	214	221	228	236	247
34	216	225	232	239	248	259
35	227	236	243	250	259	272
36	237	246	254	262	271	284

Tvorba postavy

Kromě aktivních a pasivních schopností, které budou popsány níže, může psionik od 6. úrovně vést mentální souboj se všemi výhodami mága (PPP), od 16. úrovně je schopen ovládnutí postavy (PPE)

Pasivní psionické schopnosti

Každá pasivní schopnost má pět stupňů. Zlepšení pasivních schopností je možné v rámci výcviku. Na první úrovni ovládá postava psionika pouze pasivní schopnosti.

Výběr schopností na první úrovni

PJ může hráči dovolit, aby si vybral schopnosti podle své volby, ale pokud chce zohlednit fakt, že jde o vrozené vlohy, které do značné míry ovlivnit nelze, měl by hráči psionika doporučit následující metodu. Hráč si hodí třikrát k% a podívá se do Tabulky psionických schopností. Podle určené pravděpodobnosti si může vybrat buď tu schopnost, která svým rozsahem odpovídá danému hodu, nebo následující (jestliže padne 93–00, může si vybrat mezi zostřenými smysly a čichem). Jestliže při více hodech padne rozsah odpovídající již zvoleným schopnostem, může si hráč zvýšit jejich stupeň (viz níže).

TABULKA
PSIONICKÝCH SCHOPNOSTÍ

hod k%	schopnost
01–09	Čich
10–18	Neodhalitelnost
19–26	Neovlivnitelnost
27–34	Vycítění nepřátelství
35–43	Vycítění nebezpečí
44–52	Čtení emocí
53–60	Vycítění lži
61–68	Vycítění vztahů
69–76	Odhad úmyslů protivníka
77–84	Odolnost vůči bolesti
85–92	Odolnost vůči poškození smyslů
93–00	Zostřené smysly

Příklad: Petr si chce vytvořit postavu psionika. Hodí první k% a padne mu 25. Může si tedy zvolit mezi *neovlivnitelností* a *vycítěním nepřátelství*. Rozhodne se pro druhou z těchto schopností. Při druhém hodu mu padne 72 a s přihlédnutím k danému výběru dá přednost *odolnosti vůči bolesti* před *odhadem úmyslů protivníka*. Nakonec mu kostky ukáží 80. V této chvíli by si mohl vybrat buď *odolnost vůči poškození smyslů*, nebo si zvednout stupeň *odolnosti vůči*

bolesti na 2, což se mu zdá výhodnější. Jeho postava psionika Gorona může nyní vyrazit za dobrodružstvím.

Čich

Psionik má intuitivní schopnost vycítit přítomnost jiné osoby.

Na základním stupni odpovídá hobitovu čichu (PPZ), na každém dalším se dosah zvyšuje o 2 sáhy.

Neodhalitelnost

Psionik má bonus +2 proti všem psionickým či podobným způsobům detekce (detekční kouzla typu *najdi...*, hbití čich apod.). Nejedná se o ochranu před získáváním informací prostřednictvím astrálních sfér, hraničářova stopování apod.

Za každý další stupeň vzrůstá bonus o +2.

Neovlivnitelnost

Psionik má bonus +2 proti všem psychickým kouzlům (hraničářským a kouzelnickým) a zázrakům, nepovolené telepatii, psionickým schopnostem apod.

Za každý další stupeň vzrůstá bonus o +2.

Vycítění nepřátelství

Psionik pozná, že určitá osoba vůči němu chová negativní emoce (nenávisť, odpor, zlost), avšak nepozná, jakým způsobem se projeví.

Jedná se o past Chr ~ 4 (6) + Žvt cílové osoby ~ vycítění / nic. S každým vyšším stupněm roste bonus o +1, při překonání vyšší pasti pozná přesně druh emoce.

Vycítění nebezpečí

Psionik pozná, že se ho někdo chystá bezprostředně napadnout.

Jedná se o past Chr ~ 4 (6) + Žvt útočnicka ~ vycítění / nic. S každým vyšším stupněm roste bonus o +1, při překonání vyšší pasti pozná druh útoku (kouzlo, bodnutí zezadu, načasovaná nálož apod.)

Příklad: Psionici Goron (ovládá schopnost *vycítění nepřátelství*) a Hajka (ovládá schopnost *vycítění nebezpečí*) se právě potloukají okrajovými uličkami v Rilondu. Náhle si Goron všimne, že muž, který se opírá o zeď na protější straně, se na něho nenávisťně dívá. Hajka to nepozná, zato jí její schopnost varuje, že v okolních domech číhá několik ostrých hochů s úmyslem připravit ji o život. Proč to ale chtějí udělat, může jen hádat.

Čtení emocí

Psionik pozná emocionální stav osoby, se kterou může hovořit alespoň jednu směnu.

Na základním stupni dokáže identifikovat pouze emoce, na dalších stupních je schopen určit jejich kvalitu (trvání, příčinu, možné následky, vliv na chování atd.).

Vycítění lži

Psionik pozná, že někdo neříká pravdu.

Jedná se o past Chr ~ 4 (6) + Žvt cíle ~ vycítění / nic. S každým vyšším stupněm roste bonus o +1, při překonání vyšší pasti pozná podobu nepravdy (vymýšlení si, překrucování, zamlčování).

Vycítění vztahů mezi lidmi

Psionik dokáže vycítit druhy vztahů mezi určitou uzavřenou skupinou osob (štamgasty v hospodě, příslušníky vojenského oddílu, členy rodiny). S touto skupinou musí strávit alespoň den.

Na základním stupni dokáže identifikovat pouze vztahy (přátelství, láska, rivalita, ignorování), na dalších stupních je schopen určit jejich kvalitu (trvání, příčinu, možné následky, vliv na chování atd.).

Odhad úmyslů protivníka

Psionik dokáže vytušit, co jeho protivník v boji udělá, protože předvídá jeho reakce.

Jedná se o past Roz ~ 5+Int protivníka ~ bonus +1 až +5 (podle stupně schopnosti) k ÚČ (pokud psionik útočí) nebo OČ (pokud se psionik brání) / stejně velký postih.

Odolnost vůči bolesti

Psionik ovládá svou nervovou soustavu natolik, že je schopen zvýšit svůj práh bolesti a eliminovat její negativní působení.

Na základním stupni nemá postih za sníženou bojeschopnost, za každý další stupeň se mu navíc snižuje mez vyřazení o 2 životy (minimem je stále jeden život).

Odolnost vůči poškození smyslů

Psionik má zvýšenou odolnost při nadměrném přetížení smyslů.

Na základním stupni má bonus +2 proti pastem na oslepnutí, ohluchnutí, ztrátu chuti, čichu a hmatu. Za každý další stupeň se bonus o +2 zvyšuje.

Zostřené smysly

Psionikovy smysly mají zvýšenou citlivost.

Na základním stupni má bonus +5 % na postřeh (náhodný i cílený) u jednoho smyslu, na každém dalším stupni si může buď zdokonalit tento smysl, nebo si zvýšit citlivost jiného.

Aktivní psionické schopnosti

Pro tyto schopnosti platí stejná pravidla jako pro kouzelnická kouzla, včetně únavy a rychlosti seslání v závislosti na úrovni. Lze se jim bránit stejně jako kouzelnickým kouzlům (ve většině případů jde o psychická kouzla). Není-li uvedeno jinak, mají stejné sesílací parametry jako daná kouzla nebo zázraky. Pravděpodobnost úspěchu vychází z tabulky Pravděpodobnost úspěchu kouzelníka (PPZ), jen místo stupně psionikovy inteligence se použije stupeň jeho charismy. Psionici mohou pro použití svých aktivních schopností spojit své síly (viz rituální seslání kouzel níže).

Cizí smysl

dosah: 0
rozsah: jen psionik

Jedná se o obdobu kouzel *cizí oči* a *cizí uši* z PPP, ovšem psionik je schopen vnímat i prostřednictvím ostatních smyslů, nikdy ale více smysly současně. Ostatní pravidla jsou stejná jako u výše uvedených kouzel.

Clona myšlenek (viz PPP)

dosah: 0
rozsah: jen psionik

Čtení myšlenek (viz PPP)

Davová hypnóza (viz PPE)

Hypnóza (viz PPZ)

Kouzelná rušička (viz PPP)

Levitace (viz PPZ)

dosah: 0
rozsah: jen psionik

Odzbrojení (viz PPE)

Orlí oči (viz PPE)

Poslání (viz PPP)

Psychická vlna

Tato schopnost má tytéž parametry jako kouzlo *úder nenávisli* (PPP).

Psychický úder (AP-VTB 23)

magenergie: minimálně 6 magů
vyvolání: 1 kolo

Ostatní parametry pro seslání jsou stejné jako u stejnojmenného zázraku. Za základních 6 magů přijde oběť o 11–26 stínových životů, za každé 3 magy navíc ztratí dalších 2–7 stínových životů.

Rychlost (viz PPZ)

dosah: 0
rozsah: jen psionik

Soví oči (viz PPE)

dosah: 0
rozsah: jen psionik

Sugesce (viz PPZ)

Svaž postavu (viz PPP)

V rámci působení se jedná o útok na nervovou soustavu protivníka a v případě úspěchu je soupeř fyzicky ochromen.

Vidění dvojmo (viz PPE)

Zmatek (viz PPP)

Zpomalení (viz PPE)

Rozvíjení schopností při přestupu na vyšší úroveň

Při přestupu na vyšší úroveň psionik může:

- zlepšit si tři pasivní schopnosti o jeden stupeň
- zlepšit si dvě pasivní schopnosti o jeden stupeň a naučit se jednu aktivní
- zlepšit si jednu pasivní schopnost o jeden stupeň a naučit se dvě aktivní
- naučit se jednu novou pasivní schopnost na základním stupni a zlepšit si jednu stávající pasivní schopnost o jeden stupeň
- naučit se jednu novou pasivní schopnost na základním stupni a jednu novou aktivní schopnost

Toto je možné podle konkrétní situace modifikovat, např. jestliže se postava učí u psionika, který zrovna neovládá tu schopnost, kterou by postava ráda uměla.

Psionické vlohy u jiných povolání

Díky tomu, že psionika je souborem vrozených schopností, může se stát, že

psionické vlohy bude mít i postava jiného povolání. V tom případě se platí následující pravidla. Psionické schopnosti mohou mít pouze lidé. Hráč se může při tvorbě své postavy rozhodnout, že jeho postava bude mít psionické schopnosti. Pokud ano, musí se jednat pouze o schopnosti pasivní a žádná postava by neměla mít více než dvě. Každá psionická schopnost zvyšuje počet bodů zkušenosti, nutných pro přestup na vyšší úroveň, o 5 %.

Při vytváření postavy si hráč hodí dvakrát k% (nebo jednou, jestliže mu stačí pouze jedna schopnost) a podle Tabulky psionických schopností se určí, jakou schopnost jeho postava bude mít. Jestliže mu padne v obou případech tentýž rozsah, smí si hodit znovu, dokud nedosáhne dvou odlišných schopností.

Při každém přestupu na vyšší úroveň si hází znovu k% za každou schopnost. Jestliže se trefí do jejího rozsahu, zvýší se její stupeň o 1.

Alchymista

Nové zdroje magenergie

Tabulka zdrojů magenergie uvádí nové zdroje, ze kterých může alchymista získat magenergie.

Rostliny

Zambi

Sklizeň: úmor a rozkvet (na Taře)
Použitelná část: květy, listy
Výskyt: Země nářků, Planina kamenů,
Divoká pláň, jižní Zelanské vrchy
Nalezení: 4 × 20 %
Cena: 18 zl (svazek 12 rostlin)
Četnost: 1 den

Zambi je bylina vysoká asi půl sáhu s dlouhými úzkými listy, které zdobí černé pruhy. Dominantou rostliny jsou však zvonovité černé květy s rudým žlhaním. Z rozemletých květů a listů se získává prášek, který lze rozpustit ve vodě. Kdo tento nápoj vypije, musí čelit pasti Odl ~ 6 ~ nic / fyzické ochromení na 1–3 směny. Navíc ho je možné použít při rituálu zambi (viz níže).

Nové magické předměty

Běžné

Materiál pro živlové kouzelníky

Tento magický materiál si často žádají živloví kouzelníci, protože jim pomáhá

Tvorba postavy

obnovovat jejich magické síly. Většinou si zadávají kapacitu tohoto materiálu, která se udává v mazích. Alchymista potřebuje na výrobu takového materiálu za každé 2 magy kapacity tohoto předmětu 1 mag vlastní magenergie a suroviny v hodnotě 5 zl. Výroba trvá jednu směnu za každých (i započatých) 5 magů kapacity. Váha materiálu je 1 mn za každých 10 magů kapacity (i započatých).

Základ předmětu závisí na živlu, pro který je materiál vyráběn. Asi nejčastější variantou je prášek nebo hlína, které se při obnovování kouzelníkovy magenergie aktivují (u ohně zapálením, u vody politím kapalinou, u vzduchu foukáním, u země rozdrčením). Jiné základy ale také nejsou vyloučeny (dřevo nebo uhlí pro oheň, perly nebo led pro vodu, různé druhy píšťal pro vzduch nebo krystalky pro zemi). Fantazii se meze nekladou a záleží na dohodě PJ s hráči.

Tyto předměty umí vyrábět každý alchymista již od 1. úrovně.

Theurg

Nové magické předměty

Méně známé

Vdaje

Tyto předměty jsou mezi většinou obyvatel Asterionu opředeny řadou mýtů a pověstí, pokud se o nich vůbec dozvědí. Cesta k získání vdaje je velmi složitá, a proto doporučujeme, aby k nim měly hráčské postavy co možná nejvíce omezený přístup. Rozhodně by se nemělo stávat, že si je budou nechávat voperovat jako na běžícím pásu. Jednak je to značně finančně náročné (cena předmětu, operace, případná rekonvalescence), jednak postava s nápadným vdajem (jako např. diamantovými očima) bude všude budít zaslouženou pozornost a nedůvěru, což třeba takovému zloději může značně zkomplikovat život. V některých částech Asterionu (např. Zlatém lese) mohou být taková vylepšení považována – a právem – za dílo magie a mít za následek různě vystupňovanou formu nevráživosti. Navíc postavě trvá poměrně dlouho, než její organismus vdaj přijme a větší množství těchto nepřírodných doplňků silně vyčerpává životní sílu postav.

Zde uvedené vdaje představují nejpoužívanější typy. Hráčům a PJ samozřejmě nic nebrání v tom, aby si vymýšleli nové.

Smyslové vdaje

Nejvíce je problematika vdajů prozkoumána v oblasti smyslů. Pomocí vdaje je možné nahradit poškozený smyslový orgán či dodat mu běžně nedostupné schopnosti. Takovýto zásah vyžaduje nahrazení dotyčného smyslového orgánu (v případě očí) či jeho doplnění (u ostatních smyslů).

Vdaje budou popsány podle následujícího vzoru:

Smysl

Umístění: kam se vdaj umísťuje

Podoba: jakou podobu či formu má, resp. z jakého je materiálu.

Schopnosti: zahrnují vlastní možnosti vdaje; dělí se do třech stupňů, které jsou v popisu magenergie, surovin a pravděpodobnosti úspěchu odděleny lomítkem; jedná se o nejčastější varianty, další lze doplnit

I. stupeň: smysl je funkční v původním rozsahu (např. náhrada poškozených očí); v popisu se jako takový neuvádí

II. stupeň: schopnosti, které jsou u jiných přírodních tvorů přirozené, ale u daného tvora nikoli.

TABULKA ZDROJŮ MAGENERGIE

zdroj	magů	zdroj	magů
Jed z ocasu štíra artaoso	12–15	Voda z umělého jezera	
Kusadla obřího roháče ginuri	30–35	v Rilundu (hektolitr)	1–2
Roh antilopy elond	1–6	Litr vody z pramenu Stinné	1–2
Žihadlo sršně k'nanga	1–4	Litr vody z potůčku	
Vlákno pavoučka morengo	30–40	v Prvních dunách	1–2
Mozek zobochobota pouštního	70–80	Pírko dragasu	2–3
Mozek zobochobota říčního	60–70	Kožich z muka	150–250
Pařát graveira	40–50	Křídélko keniánky	4–6
Plovací blána z ithrana	50–70	Gaarovo oko	18–38
Jazyk bruxy	70–90	Ocas psa dago	55–75
Oko orghise	4–7	Mavarův zobák	300–500
Arakovo pírkó	1 000–1 300	Hlavička tapa	240–300
Pero z valkýry	800–1 200	Zub úst pravdy	15–25
Kůra z uk'jak'atla	300–500	Jazyk úst pravdy	1 500–2 500
Ledová šípka uk'patnak'uta*	20–35	Pramínek vlasů sukuby	6–12
Křídlo draskary	200–500	Křídlo sukuby	500–800
Kel gal'hwaty	3 000–5 000	Ocas sukuby	200–250
Jazyk gul'seraka	2 500–3 500	Oko z brúnaka	30–80
Roh ma'rona	300–600	Pero z brúnaka	5–15
Zub si'itha	250–450	Křídlo smrtihlava	
Vlas ut'maka	450–500	(myšlenkové bytosti)	200–500
Sekret ostnu kaktusu urisyko	8–12	Kel jal' mawy	3 000–5 000
List baswy vílí	12–18	Kusadla bílého pavouka	450–800
Stonek bleštitve zlatého	1–3	1 sáh vlákna bílého pavouka	4–6
Šťáva z květu bolehlavu		Dřevo nemrtvého stromu	
storabského	15–20	(kilogram)	7–21
Kořen devanky jediné	3–6	Kůže z alalaka	2 500–5 000
Jasmínek požehnaný	15–20	Šlacha z apurtama	220–260
Salíca jeskynní	6–8	Chardešovo oko – vyhaslé	300–500
Pyl z květu sluněčky jarní	5–10	– je-li do 1 směny	
Spánek černý	20–30	dokonale izolováno	1 500–1 800
List ze ščágle zelené	20–40	Ploutev raznora	4–8
Květ Thalionovy koruny	50–60	Přísavka hačfby	8–16
Květ umbrji dusny – čerstvý	15–25	Pramen vlasů vodní nymfy	100–300
– starší	1–2	Ocasní ploutev siwrise	5–10
Podhoubí equitu loňského	1–5	Krovka brouka čepebali	15–30
Květ jarničku prostého	30–60	Plod jedového stromu	35–100
Plod mga-awary	300–450	Noha irbise	15–25
Plod ngo'wany	800–1 000	Kilogram raísy**	25–40
List u'kutu	1 000–1 500	Květ cendrinu modrého	2
Kořen urmánu třísnopého	55–75	Vlasy z jednoho klasu rudého vlasu	1
		Tranatál dlaňový	2–5

*rychle se rozpouští (v závislosti na okolním prostředí)

**raísa se dá po destilaci dále používat

III. stupeň: schopnosti získané pomocí magie

Magenergie: potřebné množství alchymistické magenergie

Suroviny: potřebné množství alchymistických surovin; nezahrnují cenu za materiál vdaje

Výroba: doba nutná k přípravě vdaje; nezahrnuje dobu potřebnou k operaci

Pravděpodobnost úspěchu: uvedené číslo se odečítá od pravděpodobnosti úspěchu theurga při výrobě kouzelných předmětů, v případě více schopností se odečítá za každou schopnost

Zrak

Umístění: místo očí (je třeba nahradit obě)

Podoba: pár opracovaných drahokamů téhož druhu (nejtradičtější je achát, ale běžné jsou rovněž smaragdy, safíry či opály)

II. stupeň: zbystrnění (o polovinu vyšší postřeh při používání zraku), vidění ve tmě, infravidění

III. stupeň: vidění magenergie (u alchymisty podle úrovně, u kouzelníka jako u alchymisty (theurga) o pět úrovní níž, u ostatních povolání jako u alchymisty (pyrofora) o pět úrovní níž), vidění neviditelných (pomocí kouzla) tvorů, ochrana před oslepením (+2 k hodů proti pasti)

Magenergie: 200 / +50 za schopnost / +100 za schopnost

Suroviny: 360 zl / +30 zl za schopnost / +70 zl za schopnost

Výroba: 5 dnů + 1 den za každou schopnost; doma

Pravděpodobnost úspěchu: 45 / 5 za schopnost / 15 za schopnost

Sluch

Umístění: do nebo za oba ušní boltce

Podoba: malé opracované drahokamy

II. stupeň: zbystrnění (o polovinu vyšší postřeh při používání sluchu), ultrasluch, infrasluch

III. stupeň: slyšení neslyšitelných (pomocí kouzla) tvorů, ochrana před ohluchnutím (+2 k hodů proti pasti), zlepšení rovnováhy (bonus +2 k hodů proti pasti v případech vyžadujících udržení rovnováhy)

Magenergie: 175 / +45 za schopnost / +80 za schopnost

Suroviny: 290 zl / +25 zl za schopnost / +66 zl za schopnost

Výroba: 5 dnů + 1 den za každou schopnost; doma

Pravděpodobnost úspěchu: 37 / 5 za schopnost / 15 za schopnost

Čich

Umístění: do nosu

Podoba: často malý diamant vsazený do nosu z boku či voperovaný dovnitř

II. stupeň: zbystrnění (o polovinu vyšší postřeh při používání čichu), rozeznávání pachů (bonus k stopování jako lovecký pes)

III. stupeň: vycítění nevycíitelných (pomocí kouzla) tvorů, dýchání pod vodou (na 1 hodinu), bonus +2 k hodů proti pasti při zadržování dechu (PPP)

Magenergie: 230 / +21 za schopnost / +52 za schopnost

Suroviny: 265 zl / +33 za schopnost / +60 za schopnost

Výroba: 5 dnů + 1 den za každou schopnost; doma

Pravděpodobnost úspěchu: 28 / 5 za schopnost / 5 za schopnost

Hmat

Podoba: kovové destičky (nejčastěji z lintiru, stříbra nebo bronzu) o průměru cca 2 couly

Umístění: hřbetní část obou rukou

II. stupeň: zlepšení hmatu (+10 % u všech schopností souvisejících s hmatem a šikovností rukou – vybírání kapes, výroba předmětů apod.)

III. stupeň: imitace otisků prstů (viz DD 2/2001 a toto CD), odolnost vůči extrémním teplotám (+2 k hodů proti pasti při manipulaci s velmi chladnými/horkými předměty), přilnavost (+10 % k pravděpodobnosti úspěchu při šplhání po zdech)

Magenergie: 300 / +40 za schopnost / +80 za schopnost

Suroviny: 290 zl / +25 zl za schopnost / +66 zl za schopnost

Výroba: 5 dnů + 1 den za každou schopnost; doma

Pravděpodobnost úspěchu: 35 / 5 za schopnost / 5 za schopnost

Chuť

Podoba: umělý zub, kroužek ve rtu, pecička v jazyku (na materiálu v podstatě nezáleží)

Umístění: v ústech nebo v jejich blízkosti

II. stupeň: zlepšení chuti (+2 k hodů proti pasti při ověřování vaření – PPP 83)

III. stupeň: citlivost na nepříznivé látky (bonus +2 proti pasti při odolávání jedům přijímaným pozřením)

Magenergie: 200 / +35 za schopnost / +62 za schopnost

Suroviny: 310 zl / +20 zl za schopnost / +46 za schopnost

Výroba: 5 dnů + 1 den za každou schopnost; doma

Pravděpodobnost úspěchu: 32 / 5 za schopnost / 5 za schopnost

Příklad: Skřítek nekromant Èche-ming si za okolností popsanych v modulu Nemrtví a světloňosi vyškřábal oči. Jeden z theurgů ve službách Umrličího království mu proto nabídl zhotovení náhrady v podobě smyslového vdaje. Èche-ming se rozhodl, že by si přál mít oči bystřejší (aby snáze odhaloval chaos okolního světa) a chtěl by vidět ve tmě. Navíc by bylo užitečné odhalovat zneviditelněné konkurenty a bránit se tomu, kdyby ho někdo chtěl oslepit. Tyto umělé oči tedy budou stát celkem 500 magů (200 + 2×50 + 2×100) a 560 zl (360 + 2×30 + 2×70). Theurg má obratnost 19, takže pravděpodobnost úspěchu výroby bude 10 % (95 – 45 – 2×5 – 2×15).

Vnitřní vdaje

V tomto případě se jedná o náhradu některé z dlouhých kostí (stehenní, lýtková, loketní) protézou z některého magicky aktivního kovu. Zde uvedeme příklady protéz z garenu a lintiru. Uvedené údaje v popisu se vztahují na náhradu jedné kosti. Přidávání dalších protéz sice na jednu stranu posiluje původní účinky, na druhou stranu však má několik nepříjemných efektů. Tyto změny zahrnuje položka „opakování“ – zde uvedené hodnoty se vztahují na každou protézu nad první. Údaj „pravděpodobnost úspěchu“ má tentýž význam jako u smyslových vdajů výše. Účinky vdajů jsou kumulativní jak v pozitivním, tak negativním působení.

Postava s jednou protézou z lintiru i garenu nemá žádný postih.

Garen

Magenergie: 520 magů

Suroviny: 730 zl

Výroba: 1 alden doma

Pravděpodobnost úspěchu: 45

Účinky: Garen zpracovaný do formy vdaje posiluje schopnost organismu odolávat účinkům magie. Postava s garenovým vdajem má bonus +2 proti pastím při odolávání kouzelnickým kouzlům, resp. pravděpodobnost úspěchu seslání kouzelnického kouzla na tuto postavu se snižuje o 10 % (týká se všech kouzel, tedy i těch, která na sebe nechá sesílat dobrovolně).

Opakování: Postih 5 % k pravděpodobnosti úspěchu při seslání kouzel (u kouzelníků) a použití aktivních schopností

Tvorba postavy

(u psioniků), snížení bonusu za inteligenci o 1 (u ostatních povolání).

Lintir

Magenergie: 450 magů

Suroviny: 680 zl

Výroba: 1 alden, doma

Pravděpodobnost úspěchu: 40

Účinky. Lintirový vdaj posiluje schopnost organismu odolávat mechanicky způsobeným poraněním. Takové poranění je vždy o 1–3 životy nižší.

Opakování: Při léčení životů se obnoví o 1–2 životy méně, pokles bonusu za odolnost o 1.

Tvorba golemů

Výroba golemů se považuje za jeden z vrcholů tvorby kouzlených předmětů a mistrů ovládajících toto umění je velmi málo. Naučit se je ho možné pouze na magických univerzitách nebo v podobných specializovaných institucích (např. Citadele v Novém Amiru). Návody je sice možné nalézt i během dobrodružství, ale bez zkušeného učitele se výcvik neobejde.

Obecné zásady pro tvorbu golemů

- Tvorba golemů se stala základem pro tvorbu nemrtvých, která z ní vychází. Je proto nezbytně nutné vlastnit zároveň i modul Nemrtví a světloňši, resp. aplikaci pravidel k tomuto modulu. Strukturou a používanými pojmy se bude tento popis řídit právě touto aplikací. Pokud se v tomto textu mluví o magenergii, jde o magenergii alchymistickou.
- Přestože je možné vytvořit golema téměř jakéhokoli vzhledu, v současné době se vyrábějí téměř výhradě golemové humanoidních nebo zvířecích tvarů. Je to dáno jednak stavem nynějších poznatků, jednak tím, že u těchto podob jsou relativně dobře známé např. zásady pohybu. Navíc mají často reprezentativní funkci a golem v podobě urostlého válečníka nebo statného lva se rozhodně těší tradičně velké oblibě.
- Golemové jsou vzhledem ke své podstatě imunní vůči iluzím, jedům, odsávání magenergie, odsávání života, paralýze, prokletí, psychickým útokům, slepotě, strachu, udušení, zkamenění a zmatení. Podle použitého materiálu mohou mít rovněž pozměněnou zranitelnost, jak bude uvedeno dále.
- Golem je možné v závislosti k zamýšleným účelům tvořit z nejrůznějších materiálů. Pro jednoduchost si tyto materiály rozdělíme do kategorií hlína (sem zahrnujeme i písek nebo sněh), kámen (sem zahrnujeme i led), kov (včetně slitin), dřevo, rostlinné materiály (kromě dřeva, tedy např. listí nebo květin) a živočišné materiály (maso, vosk). Pokud budou mít některé podkategorie zvláštní vlastnosti, bude to přímo uvedeno. Trvanlivost a účinnost materiálu rovněž velmi závisí na okolních vlivech (sněhový golem na poušti není zrovna nejlepší nápad).

• Vlastní tvorba golemů má tedy následující části:

- Příprava sochy (včetně nepovinných vylepšení)
- Formule (včetně jejích doplňků)
- Vetkání ozvěn prvků
- Vložení vazebného krystalu
- Hod na pravděpodobnost úspěchu

Příprava sochy

Nejprve je třeba vytvořit z příslušného materiálu zamýšlenou podobu (v dalším textu ji budeme pro jednoduchost nazývat sochou). Tuto část může provést buď theurg sám, má-li patřičnou dovednost (kovářství, slévačství, řezbářství, tesařství apod.), nebo vytvoření sochy někomu svěřit. Je důležité, že takto vytvářený předmět musí být od začátku určen k tvorbě golema (nelze tedy použít libovolnou nalezenou sošku). Nejlepší metodou je v tomto případě ověření příslušné dovednosti, přičemž v případě totálního úspěchu vzroste pravděpodobnost úspěšné tvorby o 20 %, v případě úspěchu se nezmění, při neúspěchu o 20 % klesne a při fatálním neúspěchu bude socha pro výrobu golema nepoužitelná.

Doba tvorby závisí na životaschopnosti golema a činí dva dny za každý stupeň této vlastnosti plus jeden den za každou použitou ozvěnu prvků. Doba pro vytvoření samotné sochy je různá a ponecháme ji na uvážení PJ. Oživení golema může theurg provádět pouze doma ve své laboratoři.

VLASTNOSTI GOLEMŮ

materiál	Sil	Obr	KZ	poh.
hlína	+2	-1	6	15
(sněh a písek)	+1	-1	4	15
kámen	+6	-3	8	14
(led)	+3	-3	5	14
kov	+5	-2	7	16
dřevo	+4	-1	4-5	14
rostlinný materiál	0	+2	1	17
živočišný materiál	+2	+1	2	16

V závislosti na použitém materiálu mají golemové určité společné charakteristiky. Shrnuje je tabulka Vlastností golemů. Odolnost u golemů nehraje žádnou roli, v případě nezbytnosti použijte hodnotu 21. Většina golemů humanoidního tvaru útočí svými pěstmi, pokud nemá nainstalovány jiné zbraně. U golemů z kamene, kovu nebo dřeva se často počítá právě s tím, že budou útočit beze zbraně. V tom případě dosadte do níže uvedených vzorců místo SZ bonus za sílu. Výsledné útočné číslo tak bude odpovídat dvojnásobku bonusu za sílu. U golemů z hlíny (zejména pak sněhu a písku) a rostlinných a živočišných materiálů bývá výhodnější vybavit je zbraněmi.

Nepovinná vylepšení

Takto vytvořenou sochu je možné vylepšit, stejně jako schránky nemrtvých. Pokud není v následujícím popisu uvedeno jinak, použijte údaje z příslušného místa v AP–NS.

Ostré pařáty

Cena: 42 zl

Toto vylepšení je možné pouze u dřevěných golemů a golemů z živočišného materiálu.

Ostré pařáty s jedovými váčky

Cena: 58 zl + 17 magů

Lze použít pouze u golemů z masa, doba opotřeby je 5–18 let (v závislosti na četnosti používání).

Vyztužená struktura

Cena: 75 zl + 22 magů

Toto vylepšení je totožné s vyztuženou kůží a lze ho použít pouze u golemů z rostlinných a živočišných materiálů.

Posílená konstituce

U golemů se nepoužívá.

Žahavý dotyk

Cena: 66 zl + 17 magů

Používá se pouze u golemů ze dřeva, rostlinných a živočišných materiálů.

Hrůzný vzhled

Cena: 5 zl / 19 zl + 3 magy / 28 zl + 5 magů

Žhavá láva

Cena: 52 zl + 11 magů

Úspěch: -13 %

Toto zlepšení je dostupné pouze u kamenných golemů. Jeho popis a parametry naleznete u kamenné sochy v PPZ. Použití lávy se považuje za jeden samostatný útok.

Kouzlení

Cena: viz níže

Úspěch: -8 % za každé kouzlo, které golem ovládá

Tímto vylepšením je možné naučit golema sesílat zaklínadla. Golem může umět nanejvýš tolik zaklínadel, kolik činí jeho životaschopnost, a tato kouzla je nutné určit již během vytváření. Magenergie pro jejich seslání si bere z vazebného krystalu, avšak její množství použité během 24 hodin nesmí přesáhnout hodnotu, která se rovněž určí při vytváření. Na každý 1 mag, který bude golem moci později použít na seslání zaklínadel, je třeba při jeho tvorbě vynaložit 30 magů. Pravděpodobnost úspěchu seslání je rovna 100 %.

Rychlost

Cena: 35 zl + 20 magů

Úspěch: -12 %

Golem s tímto vylepšením je schopen útočit dvakrát za kolo (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému).

Formule

Na rozdíl od nemrtvých se při vytváření golemů používá spíše než zaklínadlo termín formule. S její pomocí se golem aktivuje a bude schopen vykonávat zadané úkoly.

Při používání formule je třeba vynaložit určité množství magenergie a surovin. Základní množství závisí na životaschopnosti golema a použitým materiálu a udává ho tabulka Tvorba golemů. U každé hodnoty životaschopnosti je uvedena maximální velikost, kterou golem může mít. Jestliže si to tvůrce bude přát, může být golem i menší.

K uvedené ceně se navíc přičítá magenergie a peníze použité na nepovinná vylepšení, doplňkové formule a ozvěny prvků.

Doplňky formule

Stejně jako v případě nemrtvých je pomocí těchto doplňků možné naučit golema řadu potřebných činností. Není-li

uvedeno jinak, platí tatáž pravidla jako u doplňkových zaklínadel z AP-NS.

Boj

Golemové zpravidla bojují beze zbraně (sem se počítá i stříkání lávy). Pokud má golem mít nějakou zbraň, ta bývá většinou jeho pevnou součástí, takže nebývá zvykem učit golemy bojovat s více zbraněmi současně. Střelné a vrhací zbraně se v případě golemů nepoužívají.

Základní vzorec pro výpočet magenergie je 7 + síla zbraně (SZ) + útočnost (út) : 2 + obrana zbraně (OZ). Pro boj beze zbraně (nebo stříkání lávy) je potřeba 7 magů.

Bonifikující doplňky mají vzorec pro výpočet 7 + 12 × bonus + SZ + út : 2 + OZ. Toto platí i pro bonusy +5 a vyšší, za každý bod bonusu nad +4 však klesá pravděpodobnost úspěchu tvorby o 2 % (místo obvyklého 1 %).

Má-li mít golem štít, umí ho používat automaticky a jeho hodnocení se přičítá k jeho KZ.

Zrak

Magenergie: 10

Sluch

Magenergie: 10

Čich

Magenergie: 10

Stráž

Magenergie: 14

Stopování

Magenergie: 23

Změna majitele

Magenergie: 35

Tento doplněk musí být do golema zabudován již při tvorbě. V současné době není znám způsob, jak si podřídit golema, kterého zjevně nikdo neovládá.

Chůze a běh

Magenergie: 9

Plavání

Magenergie: 18 (29)

Tento doplněk lze použít pouze u golemů ze dřeva nebo živočišných materiálů (u vosku je třeba dbát na teplotu vody) nebo ledu (rovněž pozor na teplotu vody). První číslo udává potřebnou magenergie, pokud má golem podobu tvora, který žije ve vodě (delfín, žralok, nymfa), číslo v závorce je pro situaci, kdy má golem humanoidní tvar.

Let

Magenergie: 40

Tento doplněk vyžaduje, aby měla socha golema již vytvořená křídla. Pohyblivost takto létajícího golema je 12, manévrovací schopnost 10.

Práce

Magenergie: 3 až 36

Mluvení

Magenergie: 12 (24) magů

První číslo platí pro humanoidní golemy s vytvořenými ústy, druhé pro nehumanoidy.

Tichý pohyb

Magenergie: 21

U golemů se prakticky nepoužívá.

Vetkávání prvků

Maximální počet ozvěn prvků, které je theurg schopen do golema vetkat, je roven jeho úrovni dělené třemi (zaokrouhleno podle běžných pravidel).

Cena vetkávání je následující:

oheň, voda, vzduch, země – 22 magy

obrácená polarita – 33 magy

spojení protikladů – 54 magy

Účinky ozvěn prvků jsou totožné s popisem v AP-NS, až na následující výjimky:

oheň+vzduch+obrácená polarita – místo modrého blesku se jedná o energetický výboj, zraňující za 1-6 životů

voda+země+vzduch+spojení protikladů – zasažená oběť se nakazí transmutózou

TVORBA GOLEMŮ

materiál	životaschopnost								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
hlína	10/30	20/60	35/100	60/180	120/350	220/550	400/800	700/1200	1200/2000
kámen	10/25	20/50	35/90	60/160	100/280	170/420	300/650	550/950	800/1500
kov	9/25	17/50	30/85	55/150	90/260	155/390	280/600	520/850	700/1300
dřevo	10/30	20/60	35/100	60/180	120/350	210/530	380/750	650/1100	1050/1750
rostlinný materiál	12/35	23/70	40/110	70/200	135/380	240/600	480/900	820/1500	1400/2400
živočišný materiál	12/40	24/80	45/120	75/220	140/400	250/630	500/930	850/1550	1500/2500
velikost	A	A	A	B	B	B	C	C	C

Tvorba postavy

vzduch + vzduch + země + spojení protikladů + obrácená polarita – funguje pouze u golemů z rostlinných a živočišných materiálů

voda + oheň + země + země + spojení protikladů + spojení protikladů + obrácená polarita – jako vazebný krystal může být použit pouze rubín

Vložení vazebného krystalu

Při výrobě golemů se vazebný předmět jako takový nepoužívá, magenergie a suroviny se vkládají jakoby do celého těla. Na rozdíl od nemrtvých lze golemům doplňovat udržovací magenergii pouze prostřednictvím vazebného krystalu, který se vkládá do těla golema. Ostatní náležitosti jsou totožné s postupy u nemrtvých, ovšem magenergii umí doplňovat golemům pouze alchymisté.

Hod na pravděpodobnost úspěchu

Základní pravděpodobnost úspěchu je rovna pravděpodobnosti úspěchu theurga při výrobě magických předmětů, plus rozdíl mezi úrovní theurga a dvojnásobkem životaschopnosti golema mínus případné opravy za dodatečná vylepšení. Na tuto pravděpodobnost se hází až po vetknání ozvěn prvků a vložení vazebného krystalu.

Oprava poškozených golemů

Pokud není golem zcela zničen (tj. počet jeho životů neklesne na 0), je možné jeho ztracené životy obnovit, a sice za cenu 3 magů a surovin v hodnotě 1 zl za každý život, který má být obnoven. Obnova trvá 1–6 směn.

Neúspěch při tvorbě golemů

Nejčastějšími následky fatálního neúspěchu jsou výbuchy, popálení, poleptání, případně magický šok (theurg není po 1–6 dnů schopen žádné činnosti vyžadující intenzivnější soustředění). Nejhorší možnou variantu pro okolí však stále zůstává vytvoření neovládatelného monstra, které ničí vše živé i neživé ve svém okolí.

Zvláštní pravidla

Pro golemy z určitých materiálů platí navíc speciální pravidla.

Kamenný golem

Tomuto typu golema nelze vetknout ozvěnu prvků *oheň + voda + spojení protikladů*.

Ledový golem

Tomuto typu golema nelze vetknout ozvěny prvků *oheň, oheň + obrácená pola-*

rita, oheň + země, oheň + země + obrácená polarita. Rovněž tak nemůže sesílat kouzla magie ohně (viz níže) a je-li zasažen ohněm, je zranění dvojnásobné.

Dřevěný golem

Tomuto typu golema nelze vetknout ozvěny prvků *oheň, oheň + obrácená polarita, oheň + země, oheň + země + obrácená polarita*. Rovněž tak nemůže sesílat kouzla magie ohně (viz níže) a je-li zasažen ohněm, je zranění o polovinu vyšší.

Voskový golem

Tomuto typu golema nelze vetknout ozvěny prvků *oheň, oheň + obrácená polarita, oheň + země, oheň + země + obrácená polarita*. Rovněž tak nemůže sesílat kouzla magie ohně (viz níže) a je-li zasažen ohněm, je zranění dvojnásobné.

Pyrofor

Nové magické předměty

Znamé

Zápalné šňůry

Pomocí zápalné šňůry je možné odpalovat prakticky všechny známé výbušniny. Údaje v závorce platí pro vodovzdorné varianty. Zápalné šňůry umí vyrábět každý pyrofor od 6. úrovně.

Obyčejná zápalná šňůra

magenergie: 0
suroviny: 3 mk (3 zl) / 10 coulů
základ: voskovaná šňůra
trvání: stále
výroba: 1 směna / 1 sáh

Tato šňůra hoří rychlostí 10 coulů za kolo.

Rychlehořící zápalná šňůra

magenergie: 1 mag (10 magů) / 10 sáhů
suroviny: 4 st (40 zl) / 10 sáhů
základ: voskovaná šňůra
trvání: stále
výroba: 2 hodiny / 10 sáhů

Tato šňůra hoří rychlostí 20 sáhů za kolo.

Běžné

Haj-bum

magenergie: 8 magů
suroviny: 20 zl
základ: červené víno
trvání: ihned
výroba: 1 směna

Haj-bum se přechovává v nádobách. Lze ji odpálit pomocí zápalné šňůry ne-

bo použit v boji jako flakónek, jelikož vybuchuje i při prudkém nárazu. V případě zásahu zraní všechny do vzdálenosti jednoho sáhu za 6–11 životů. Při použití pravidel pro nepřímou střelbu má sílu 20/4/2/2 a měřítko 1 hex = 1 sáh.

Tuto výbušninu se pyrofor naučí vyrábět při prvním výcviku na Taře.

Méně běžné

Ju-bum

magenergie: 10 magů
suroviny: 35 zl
základ: jíl (10 mn)
trvání: ihned
výroba: 1 směna

Tuto výbušninu tvoří mazlavá substance, která se odpaluje za pomoci zápalné šňůry. Nelze ji používat přímo v boji (např. s ní házet). V případě exploze zraní všechny tvory do vzdálenosti jednoho sáhu za 5–15 životů. Při použití pravidel pro nepřímou střelbu má sílu 30/15/5/2/1 a měřítko 1 hex = 1 sáh.

Návod na výrobu *ju-bum* lze získat u horských skřítků.

Tsu-bum

magenergie: 12 magů
suroviny: 40 zl
základ: směs železných a dřevěných pilin
trvání: ihned
výroba: 3 směny

Tento prášek lze zapálit buď přímo (což je velmi nebezpečné) nebo pomocí zápalné šňůry. Při výbuchu zraní všechny do vzdálenosti jednoho sáhu za 7–12 životů. Při použití pravidel pro nepřímou střelbu má sílu 24/4/2/2/1 a měřítko 1 hex = 1 sáh.

Návod na výrobu *tsu-bum* lze získat u horských skřítků.

Šišu-bum

magenergie: 5 magů
suroviny: 15 zl
základ: šiška
trvání: ihned
výroba: 2 směny

Pro použití šišu-bum platí tatáž pravidla jako pro *ohnivou hlínu* (PPZ) ovšem s tím, že její životnost je prakticky neomezená a k samovolnému výbuchu může dojít pouze při prudkém nárazu.

Návod na výrobu je tajemstvím horských skřítků a jiná postava ho nemá prakticky šanci získat.

Kouzelník

Pravidla pro kouzelníka zahrnují asi nejvíce nových prvků, které budou v následujících kapitolách podrobně rozebrány. Nejprve však uvedeme několik nových kouzel. Pro zjednodušení budeme v následujícím popisu používat pojmy magická anomálie i pro magická místa, přestože v hlavním textu jsou tyto pojmy rozlišovány.

Nová kouzla

Najdi magickou anomálii

magenergie: 15 magů + 5 magů za každých dalších 5 sáhů
 dosah: 30 sáhů základ
 rozsah: kruh o základním poloměru 30 sáhů
 vyvolání: 10 kol
 trvání: 3 směny
 obor magie: PO

Po seslání tohoto kouzla kouzelník vytuší, zda jsou ve zvoleném dosahu nějaká místa, kde je magické pole odlišné od běžného stavu. Běžným stavem se v tomto případě rozumí taková struktura magického pole, která v okolí kouzelníka převažuje. Takže pokud se nachází zrovna na nějakém magickém místě nebo v oblasti působení anomálie, kouzlo je schopné určit hranice tohoto působení. Kruh má střed v místě, kde kouzelník právě stojí, a pohybuje se zároveň s ním.

Poznej magické pole

magenergie: 10 magů
 dosah: 10 sáhů
 rozsah: kruh o poloměru 10 sáhů
 vyvolání: 5 kol
 trvání: 1 směna
 obor magie: PO

Pomocí tohoto kouzla je schopen kouzelník analyzovat strukturu okolního magického pole, resp. jak dobře je zde schopen sesílat kouzla a zaostřovat vůli. Základní pravděpodobnost činí 50 % a přidávají se k ní 3 % za každou úroveň, kterou kouzelník toto kouzlo ovládá. Jestliže uspěje, dozví se, zda jeho pravděpodobnost úspěchu seslání je nižší nebo vyšší než obvykle a zda může získat zaostřením vůle, které právě používá, více či méně magenergie. V případě totálního úspěchu se doví přesné hodnoty eventuelních změn. Při neúspěchu nezíská žádné informace, při fatálním neúspěchu se dozví pravý opak.

Přesuň magickou anomálii

magenergie: 5 magů za 10 sáhů + 10 magů za rok stáří
 dosah: podle dodané magenergie
 rozsah: 1 magická anomálie
 vyvolání: (100 – výsledná pravděpodobnost) směn
 trvání: stále
 obor magie: ČP

Pomocí tohoto kouzla může kouzelník přesunout magickou anomálii, která není svázána s určitým místem či předmětem a již při vytvoření byla zamýšlena k tomu, že na jednom místě nezůstane. Planiny, skály či jezera takto samozřejmě přesunout nelze.

Pravděpodobnost úspěchu se rovná dvojnásobku úrovně kouzelníka (součtu úrovní sesílajících kouzelníků) minus stáří anomálie v měsících. Potřebné množství magenergie se rovná 10 magům za každý (i započatý) rok stáří. U anomálie, kterou kouzelník sám vytvořil, si na pravděpodobnost úspěchu nemusí házet vůbec.

Vytvoř magickou anomálii

magenergie: 200 magů
 dosah: až (2× úroveň kouzelníka) sáhů
 rozsah: kruh o poloměru až (2× úroveň kouzelníka) sáhů
 vyvolání: (100 – výsledná pravděpodobnost) směn
 trvání: viz níže
 obor magie: ČP

Toto kouzlo je značně obtížné a jeho naučení vyžaduje úsilí, jež je jinak zapotřebí k naučení se třem obyčejným kouzlům. Rovněž tak se pro značnou magenergickou náročnost nesesílá prakticky jinak než rituálně (viz níže).

Základní pravděpodobnost úspěchu kouzla (nikoli úspěchu seslání) je 100 %, ta se ovšem modifikuje podle tabulky Tvorba magických anomálií.

Položka ‚Další specifické vlivy‘ zahrnuje například fungování pouze určitého druhu kouzel (např. živlových), jejich eventuelní posílení či oslabení, zranění či jiné postihy při kouzlení, vyrazení určitého aspektu sesílání (např. nelze vydávat zvuky) a mnoho dalších. Inspiraci pro tvorbu vlastních anomálií a magických míst naleznete v hlavním textu.

Pravděpodobnost úspěchu lze zvýšit prodloužením doby sesílání, avšak max. o tolik směn, kolik činí polovina základního času. Za každou směnu navíc vzrůstá pravděpodobnost o 1 %. Dále se pravděpodobnost zvyšuje o součet úrovní však kouzelníků, kteří se na vytváření anomálie podílejí.

Základní doba trvání je rovná tolika měsícům, kolik činí součet úrovní všech tvůrců. Může být i kratší, avšak pokud si kouzelníci přejí, lze trvání i prodloužit, avšak za každý (i započatý) měsíc se pravděpodobnost úspěchu snižuje o 5 %.

Zrušení anomálie vyžaduje polovinu použitého množství magů a pravděpodobnost úspěchu je o polovinu vyšší než při jejím vytváření.

Příklad: Tři kouzelníci na 10. úrovni se rozhodnou pro vytvoření magické anomálie. Mělo by to být místo, které jim samotným bude přinášet užitek, avšak pro soupeře bude představovat pohromu. Rozhodnou se, že jejich pravděpodobnost úspěchu seslání zde bude o 5 % vyšší (–10 % k pravděpodobnosti úspěchu při tvorbě anomálie), zatímco soupeři budou mít postih –5 % (–5 %). To znamená, že na ně tři bude anomálie působit opačně (3 × –10 %). Dále by bylo vhodné, kdyby zde získávali více magenergie, a sice o 5 magů (–15 %) a pouze oni tři (3 × –5 %). Počítají s tím, že protivníci zde zaostřovat vůli nebudou, takže nepoužijí variantu opačného působení. Nakonec se pro zvýšení

TVORBA MAGICKÝCH ANOMÁLIÍ

situace	modifikátor
Snížená pravděpodobnost úspěchu kouzlení	–1 % za každé 1 %
Zvýšená pravděpodobnost úspěchu kouzlení	–2 % za každé 1 %
Zhoršené čerpání magenergie	–1 % za každý 1 mag
Zlepšené čerpání magenergie	–3 % za každý 1 mag
Vyjmutí z působnosti	–5 % za každou osobu
Výlučné působení	–5 % za každou osobu
Nákaza magickou nemocí	–10 až –40 % (podle typu)
Podmíněnost působení (např. seslání kouzla způsobí mag. nemoc)	–10 %
Opačné působení	–10 % za každou osobu
Schopnost anomálie přesunovat se v prostoru	–30 %
Další specifické vlivy	různé (podle úvahy PJ, až –50 %)

Tvorba postavy

vražednosti rozhodnou, že pokud zde někdo jiný než oni ($3 \times -5\%$) sešle kouzlo, nakazí se protobytím (-10% za podmíněnost působení, -25% za typ nemoci – podle úvahy PJ).

Celková pravděpodobnost bude tedy $100 - (10 + 5 + 30 + 15 + 15 + 10 + 25) + 30 = 20\%$ a k vyvolání bude třeba 80 směn, tj. přes 13 hodin. Jelikož nutně potřebují zvýšit pravděpodobnost úspěchu, rozhodnou se přidat dalších 40 směn (tedy povolené maximum). Výsledná pravděpodobnost tedy bude 60% a vytvoření bude trvat 20 hodin.

Zruš magickou anomálii

magenergie: nejméně 10 magů
+ 10 magů za rok stáří
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 magická anomálie
vyvolání: (100 – výsledná pravděpodobnost) směn
trvání: stále
obor magie: ČP

Naučení se tomuto kouzlu vyžaduje tolik úsilí jako naučení se dvěma obyčejným kouzlům a téměř výlučně se sesílá rituálně (viz níže). Pravděpodobnost úspěchu je stejná jako u kouzla *přesuň magickou anomálii*.

Tímto způsobem je kouzelník schopen zrušit anomálie, jež sám nevytvořil. Jak je z parametrů patrné, likvidace velmi starých anomálií je takto prakticky nemožná.

Zaostřovací hranice

Mechanismus **zaostřovací hranice (ZH)** jsme se rozhodli zavést především proto, abychom motivovali hráče kouzelníků k aktivnímu hraní a zároveň jim umožnili, aby si svou postavu mohli utvářet více podle svých představ v kontextu rozšířených možností asterionské magie. Vzhledem k omezení, které zaostřovací hranice představuje, by se měl kouzelník intenzivně snažit o poznávání nejrůznějších aspektů práce s magií a o jejich zvládnutí.

Princip zaostřovací hranice spočívá v tom, že každý způsob čerpání magenergie (viz dále) má své kapacitní meze, jejichž překročení je za normálních okolností velmi obtížné, ne-li nemožné. Aby si kouzelník zvýšil svou zásobu magenergie, musí se naučit novému způsobu jejího získávání.

Z hlediska pravidel Dračího doupěte vypadá situace tak, že v průběhu vytváření postavy si hráč kouzelníka zvolí jeden ze způsobů získávání magenergie

(doporučujeme klasické čerpání magenergie z okolního prostředí z PPZ, případně čerpání magenergie ze živlu – viz dále). Tímto způsobem bude moci za běžných okolností získávat magenergií prvních pět úrovní a bude mít ZH 5. Při přestupu na 6. úroveň se mu normálně zvýší počet kouzel, pravděpodobnost odvracení neviděných, získá všechny schopnosti spojené se zvoleným oborem, avšak množství magenergie získané po zaostření vůle se mu nezmění, dokud se nenaučí nový způsob čerpání magenergie nebo si nezdokonalí ten starý.

Každý další způsob, kterým se kouzelník naučí čerpat magenergií, mu zvýší ZH o 5. Nový způsob se naučí po příslušném výcviku při přestupu na vyšší úroveň. Při každém z výcviků si potom ze způsobů čerpání, které ovládá, zvolí ten, který bude až do následujícího přestupu používat.

Vedle naučení se novému způsobu se může kouzelník naučit ještě lépe rozvíjet ten způsob, který už ovládá. Takovéto zkvalitnění může vycházet např. ze studia na magické univerzitě, výcviku v netradičním kulturním prostředí nebo použití nějakého starého grimoáru či kouzelného předmětu. Následující tabulka podává orientační přehled variant zlepšení a hodnoty, o které mohou ZH zvednout. Pokud se ovšem např. u nějaké knihy jedná o zdokonalení čerpání, které kouzelník neovládá, je mu toto zlepšení k ničemu, dokud se odpovídající čerpací techniku nenaučí. Tento přehled ovšem nezachycuje zdaleka všechny možnosti. Má především sloužit PJ jako inspirace pro vymýšlení možných zápletek k dobrodružství, v nichž budou hrát magie a kouzla důležitou roli.

TABULKA ZAOSTŘOVACÍ HRANICE

Faktor	Modifikace ZH
Nový způsob čerpání magenergie	+5
Studium na magické univerzitě	+4
Studium známého způsobu čerpání na jiné magické škole	+2 – +3
Odborná kniha	+1 – +3
Kouzelný předmět	+1 – +2
Netradiční způsob výuky (jiný kulturní okruh)	+2 – +4
Členství v specializované magické skupině (např. rituální)	+1 – +2

Základní ZH 5 odpovídá zhruba situaci, kdy postavu učí jeden učitel, který nepracuje v rámci žádné instituce a opírá se vesměs o vlastní zkušenosti a relativně skromné vybavení. Tento stav

je samozřejmě možné podle situace modifikovat.

Při rozšiřování ZH musí mít postava přístup k tomu, co jí tuto veličinu zvyšuje. To je zejména příklad situace, když se kouzelník učí novou techniku čerpání. Musí např. absolvovat studium na univerzitě, mít neustále k dispozici onen arvedanský grimoár či být v denním styku se svým učitelem.

Nejlépe bude, když si celou problematiku ZH ukážeme na konkrétních příkladech.

Příklad: Kouzelník Ravix ovládá na 1. úrovni čerpání magenergie z okolního prostředí. Svůj výcvik absolvuje u strýce, který žije v Tarosu a občas se nechává najímat na práci v nějakém komandu. ZH má tedy 5, což znamená, že až do 5. úrovně se mu bude běžným způsobem zvyšovat množství magenergie. Na 4. úrovni nalezne v troskách Gariponu arvedanskou knihu, v níž se dočte o nových technikách podporujících čerpání magenergie z okolí. Kniha mu poskytne tolik materiálu, že se mu ZH zvedne na 7. Bohužel po dosažení 7. úrovně nemá k dispozici nic, co by tuto techniku rozvíjelo ještě dále, a ani se mu nepodařilo naučit se nějakou novou. Při přestupu na 8. úroveň se mu tedy zaostřovací hranice nezvyšuje a magenergie bude mít stále tolik, jako by byl o úroveň nižší. Během dalšího dobrodružství se seznámí s elfím kouzelníkem, jenž se uvolí naučit ho čerpat magenergií ze země. Tím pádem se Ravixovi při přestupu na 9. úroveň zvedne ZH na 12 a po zakončení tréninku bude mít základní množství magenergie, jež odpovídá kouzelníkovi na 9. úrovni. Zároveň se musí rozhodnout, jestli až do svého přestupu na 10. úroveň bude jako čerpací techniku používat čerpání z okolí nebo ze země. Až do 12. úrovně si tedy nemusí lámat hlavu s tím, jak mu poroste množství načerpané magenergie, ovšem neměl by zase příliš usínat na vavřínech.

Příklad: Kouzelnice Karolina pochází z bohaté albirejské rodiny a na 1. úrovni se rozhodne pro čerpání magenergie ze vzduchu a studium na zdejší Univerzitě magie. Díky této instituci bude mít počáteční ZH 9 (+5 základ, +4 magická škola). Na 7. úrovni nalezne podivnou sošku, kterou albirejší theurgové identifikují jako kouzelný předmět, pomáhající při čerpání magenergie z vlastního těla a zvyšující ZH o 1. Tuto techniku však Karolina neovládá, takže se její ZH ne-

zvýší. Po dosažení 9. úrovně se vydá do Rilundu, kde chce pokračovat ve studiu na zdejší univerzitě a rozšířit si znalosti o čerpání magie ze vzduchu. PJ rozhodne, že studium tohoto oboru je na obou školách zhruba z poloviny stejné, takže Karolinina ZH se zvedne pouze na 11. Během svého pobytu v Rilundu se Karolina seznámí se zvláštním mužem, který jí slíbí, že ji naučí čerpat magenergie ze sebe samé, když pro něj čas od času vykoná nějakou jednoduchou prácičku. Pokud na to Karolina přistoupí, zvedne se jí ZH o 6 (+5 za novou techniku a +1 za podporující sošku). Jestliže by našla někoho, kdo by ji tento způsob naučil na univerzitě, zvýšení ZH by bylo dokonce o 10 (+5 nová technika, +4 univerzita, +1 soška).

Získávání magenergie

Tato kapitola popisuje několik způsobů, jakými může kouzelník obnovit svou zásobu magenergie. Stejně jako další části mají i tato pravidla dopomoci k větší rozmanitosti a dalším možnostem pro hráče kouzelníků. Asterionští kouzelníci při získávání magenergie vycházejí především z kulturních okruhů a tradic, v nichž byli vychováni. Příhodně je to možno demonstrovat na rituálu čerpání magenergie. Na rozdíl od běžných pravidel Dračího doupěte, kde je popsán univerzální mechanismus pro zaostřování vůle, tj. nehybnost a soustředění, existuje na Asterionu relativně pestrá škála zaostřovacích obrádků. Jedná se zejména o hlasové projevy (například u elfů), výrobu předmětů či jinou fyzickou práci (u trpaslíků), bojová i nebojová tělesná cvičení (u skřítků nebo v různých školách bojově zaměřených kouzelníků), tanec (u domorodých kmenů) a řadu dalších. PJ by měl spolu s hráčem přihlédnout k životním osudům postavy a podle toho vybrat vhodný zaostřovací rituál. Během své kariéry se postava může samozřejmě naučit nejen nové způsoby čerpání magenergie, ale i nové typy zaostřovacích rituálů.

Učení se novým způsobům získávání magenergie je pro kouzelníka velmi důležité, protože se mu tak zvyšuje jeho zaostřovací hranice (viz výše).

Z okolního prostředí

Toto je klasické zaostření vůle z pravidel Dračího doupěte. Kouzelník během tohoto procesu v sobě shromáždí určité množství magenergie, které závisí na inteligenci a úrovni konkrétní osoby. Tento proces je mezi kouzelníky relativně nej-

rozšířenější, i když za určitých okolností může být omezen. Pro množství získané magenergie platí hodnoty z tabulek pro kouzelníka dle jeho úrovně.

Ze živlu

Podobně jako při získávání magie z okolí, i zde se kouzelník intenzivně soustřeďuje a bere si magii z prostředí kolem sebe, avšak pro zvýšení efektu se zde musí nacházet zvýšená přítomnost jednoho ze základních neživých živlů – ohně, vody, země nebo vzduchu. Čerpání magenergie z každého živlu se je třeba naučit zvlášť. Ovšem již při zvládnutí čerpání z jednoho živlu má kouzelník díky studiu této problematiky určitou představu o získávání magenergie i z jiných živlů a může z této znalosti těžit. Pokud kouzelník může být v přítomnosti živlu, z něhož umí čerpat magenergie, získává o 20 % magenergie více než podle běžných tabulek. Jestliže se nachází v příhodných podmínkách pro čerpání z jiného živlu (viz níže), než ze kterého ovládá získávání magenergie, její množství se oproti běžným hodnotám sníží o 10 %. V případě, že není zesíleně přítomen žádný živl, je získané magenergie o 20 % méně.

Příklad: Čaroděj Narwokin ovládá čerpání magenergie z vody. Je na 10. úrovni a vzhledem ke své inteligenci 21 má běžnou hodnotu magenergie 60 magů. Jestliže bude schopen provádět čerpání například ponořen v řece, získá 72 magy. Pokud bude mimo vodní zdroje, ale bude se nacházet třeba uprostřed silného větru, získá 54 magy. Když nebude v okolí zvýšená přítomnost žádného ze živlů, získá pouhých 48 magů.

Pojem přítomnost živlu znamená, že je nějakým způsobem zvýšen jeho podíl či kvalita v daném prostředí. U ohně to například znamená, že kouzelník sedí uprostřed ohnivého kruhu, v blízkosti rozpálené pece apod. Získávat magenergie z vody je nejúčinnější při ponoření do ní až po hlavu (například v bazénu, pod vodopádem, ale i v dešti). U živlu země jde především o kvalitativní hledisko – ideální prostředí je tedy např. čerstvě zorané pole, vykopaná jáma, nevytěžený kamenolom či podzemní jeskyně. Nejkomplikovanější situace nastává asi u vzduchu. Zde obecně platí, že k zaostřujícímu kouzelníkovi by měl vzduch mít neomezený přístup. Ideální pro toto jsou rovněž planiny, vrcholky hor, střechy, ale také např. moře za čerstvé brízy. Čím více magenergie chce kouzelník čer-

pat, tím výrazněji musí být přítomnost daného živlu.

Je ovšem důležité si uvědomit, že schopnost získávat více magenergie z daného živlu nezaručuje nezranitelnost daným elementem. Takže získávání magenergie během stepního požáru, padající laviny, záplav nebo hurikánu neskončí obnovením magických sil, ale daleko pravděpodobněji smrtí nešťastného kouzelníka, pokud se ovšem účinně nechrání.

Pokud chce kouzelník těžit z výhod čerpání ze živlu a nejsou příhodné podmínky, může během procesu čerpání použít zvláštní kouzelnický materiál, který zastupuje daný živl a při čerpání se spotřebuje. Tento materiál umí připravit alchymisté a živloví kouzelníci si ho u nich často objednávají. Pro kouzelníka je důležité, že tento materiál musí obsahovat 1 mag za každé 2 magy, jež chce kouzelník při čerpání získat.

Z určitého místa

Kouzelníci ovládající tento způsob jsou přesvědčeni, že zaostřování vůle je nejúčinnější na určitém místě. Jedná se tedy o subjektivní magická místa. Vliv objektivních magických míst na čerpání magenergie je zmíněn přímo v jejich popisu.

Existují v podstatě dvě varianty tohoto procesu. Pokud si kouzelník vybere za místo pro své efektivní zaostřování vůle určitou kategorii míst (jako les, jeskyně, střecha budovy, chrám Rytíře, popraviště), získává při zaostření vůle o 20 % více magenergie, než kolik udává tabulka pro kouzelníka dané úrovně a inteligence. Jestliže se ale jedná o jedinečné konkrétní místo (Les padajících stínů, střecha koleje Rilondské univerzity, Chrám Rytíře v Albireu, popraviště v Boševalu), získává o 40 % magenergie víc.

Příklad: Ělověk čaroděj Maxir je na 10. úrovni, má inteligenci 19 a celý svůj dosavadní život strávil v Lese padajících stínů. Při získávání energie se proto rozhodl pro čerpání z místa – lesa. Pokud tedy provede zaostření vůle v lese, získá 59 magů (místo běžných 53). Jestliže by si zvolil přímo Les padajících stínů, získal by 65 magů.

Na druhou stranu však tento způsob s sebou přináší velká omezení. Jelikož mimo své domovské prostředí je kouzelníkova schopnost soustředit se silně ztížená, mívá s doplňováním své magenergie potíže. Pokud se kouzelník rozhodne zaostřit vůli jinde než ve své zvo-

Tvorba postavy

lené doméně, snižuje se jeho inteligence na nejbližší stupeň, který pro něho znamená snížení množství získané magenergie. Změněná hodnota inteligence se pak počítá ve všech situacích spojených s touto vlastností. Pokud takto kouzelník zaostří vůli častěji, postih se kumuluje. Pro ozdravení stačí jedno úspěšné zaostření vůle na oblíbeném místě.

Příklad: V průběhu svého posledního dobrodružství se Maxir dostal do pouště. V současné době už nemá ani mag a jelikož je jediným kouzelníkem ve skupině, musí i přes nepříznivou situaci provést zaostření vůle mimo les. Při tomto zaostření získá pouze 48 magů a jeho inteligence klesne na 17. Pokud by ho zopakoval, získal by 44 magy a inteligence by mu klesla na 15.

Inteligence nemůže takto nikdy klesnout pod 2. Jestliže se normální hodnoty magenergie postavy nacházejí v prvním sloupci tabulky, klesá při každém opakovaném zaostření množství magenergie o 20 % původního množství a inteligence o 1. Minimálně získá kouzelník při zaostření vždy alespoň 1 mag a stupeň jeho inteligence nemůže klesnout o více než 5 (je-li to možné).

Příklad: Kroll Drwd je čaroděj na 12. úrovni s inteligencí 9. Jako oblíbené místo pro zaostřování má ledové pláně, ale momentálně se vydal na toulky a ocitl se v horách. Jestliže zde zaostří vůli poprvé, získá pouze 24 magy (30 – 6) a inteligence mu klesne na 8. Po pěti takovýchto meditacích bude Drwd získávat vždy po jednom magu a inteligence se mu sníží na 4. Má nejvyšší čas, aby se vrátil domů, do země věčného ledu.

Kouzelník se během svého života může naučit čerpat magenergií z více míst. Každé nově naučené místo má vliv na zaostřovací hranici.

Samostatnou kapitolu v tomto ohledu představují objektivně působící magická místa. Jejich vliv na čerpání magenergie bývá uveden přímo v jejich popisu.

Z jiných živých bytostí

Tento způsob je mezi kouzelníky zastoupen poměrně zřídka, především proto, že se neslučuje s řadou etických principů. Naopak velmi populární je mezi kouzlicími tvory, kteří potřebují pro přežití životní sílu jiných bytostí. Získávání magenergie z jiných živých tvorů je téměř vždy spojeno s nejrůznějšími rituály, při níž je oběť povolna „vysávána“.

Postup je tentýž jako při vysávání životů (viz PPE, mohou ho tedy užívat pouze mágové a další postavy schopné vysávání životů nebo mentálního souboje, jako např. nekromanti). Na rozdíl od vysávání však kouzelník nemusí vydávat za sebrané životy žádnou magenergií. Pokud se čerpající kouzelník rozhodne ubírat oběti pouze stínové životy, získá za každé 4 sebrané stínové životy 1 mag vlastní magenergie. Jestliže bude ubírat skutečné životy, získá 1 mag za každé 2 sebrané životy. U postav s aktivní magenergií může kouzelník navíc zaútočit přímo na tento rezervoár (viz níže).

Pro účely čerpání magenergie uvažujte, že tvorové s inteligencí 1 mají pevnost mysli 14, ovšem je z nich možné získat pouze 10 % magenergie oproti inteligentním bytostem.

Příklad: Z člověka s 20 životy může mág získat až 10 magů, z jelena s 20 životy nejvýše 2 magy.

U postav schopných práce s magenergií (kouzelník, hraničář, alchymista, psionik) platí omezení daná Tabulkou nepodrobitelných povolání (PPP). Takovéto postavy je možné vyzvat na mentální souboj (pokud je ho kouzelník schopen) a u postav s aktivní magenergií (kouzelník, hraničář, psionik) může čerpající kouzelník v rámci mentálního souboje získat tolik magů, kolik jich protivníkovi sebral. Z tvorů s inteligencí 0, myšlenkových bytostí a animovaných nemrtvých nelze získávat magenergií.

Při tomto způsobu čerpání magenergie jí nemůže kouzelník získat a udržet v mysli nikdy víc, než kolik mu povolují běžná pravidla.

Ze sebe

Kouzelníci ovládající tento způsob čerpání magenergie jsou schopni ke kouzlení používat navíc i svou „vnitřní“ magenergií (viz hlavní text). Jestliže tedy kouzelníkovi dojde magenergie načerpaná z vnějších zdrojů, může se rozhodnout sáhnout do rezerv svého těla. Takovéto čerpání magenergie nevyžaduje žádný zvláštní čas. Kouzelník se prostě rozhodne, jakým způsobem si chce navýšit magenergií, a to se stane. Takto je možné si načerpat i magenergií do zásoby.

Při čerpání magenergie ze sebe se kouzelníkovi nabízí několik možností. Každou z nich se musí naučit zvlášť a zpravidla se je učí od nejlehčí po nejsložitější.

Relativně nejsnazší je kouzlení za stínové životy. V tomto případě získá kou-

zelník 1 mag za každé 4 stínové životy, které se rozhodne obětovat. Pokud počet celkově ztracených stínových životů překročí aktuální počet životů kouzelníka, upadne tento do bezvědomí či usne. Pokud se tak však stane v průběhu sesílání kouzla, toto přesto bude účinkovat.

Další způsob představuje kouzlení za životy. To bývá často doprovázeno rituály, které způsobují zranění – např. řezáním nebo bodáním. Za každé 2 životy, které si kouzelník ubere, získá 1 mag. Jakmile počet životů kouzelníka klesne pod mez vyřazení, upadá tento do bezvědomí. K tomu dojde však až po seslání kouzla, takže se může stát, že kouzelník za všechny své životy sešle poslední zaklínadlo a ihned poté klesne mrtev k zemi.

Poslední a asi nejdramatičtější způsob je získání magenergie za ztrátu úrovně zkušenosti. Pokud se pro tento krok kouzelník rozhodne, obdrží jednorázově dávku magenergie, která by mu příslušela podle ztracené úrovně. Vycházejte při tom z tabulky magenergie kouzelníka z pravidel DrD.

Příklad: Čarodějka Laša má inteligenci 18 a je na 9. úrovni. Se svými druhy se ocitla v těžkém boji s přesilou a velmi rychle spotřebovala veškerou svou magenergií. Jelikož ale nebezpečí stále trvá, rozhodne se obětovat svou 9. úroveň, čímž získá okamžitě 48 magů. Jestliže by nepomohlo ani toto, načerpala by při rezignaci na svou 8. úroveň 43 magy atd.

Čerpání ze sebe sama však představuje velké riziko pro organismus kouzelníka. Vnější projevy mohou být různé. Při kouzlení za stínové životy může kouzelník pozvolna malátnět, při kouzlení za skutečné životy může začít krváčet z nosu, uší, konečků prstů, kouzlení za úroveň se může projevit například jako bleskurychlé zestárnutí.

Kouzelník může být rovněž negativně postižen trvalými následky, způsobenými oslabením magické rezervy vlastního těla. Může se jednat například o:

- snížení stupně odolnosti
- snížení stupně inteligence
- nekontrolovatelný třas, tiky, ochromení, koktavost, bolesti hlavy – vesměs se tak sníží pravděpodobnost úspěchu sesílání kouzel a všech činností vyžadujících soustředění (včetně boje)
- snížení hranice životů (při přestupu na další úroveň kouzelníkovi nepřibudou žádné životy)
- nákazu magickou nemocí

Pán jeskyně by v tomto případě měl přihlížet zejména k tomu, za jakých okolností a jakým způsobem kouzelník magenergie ze svého těla získával. Tak třeba kouzlení za stínové životy by nemuselo mít při opatrném používání prakticky žádný trvalý následek, zatímco kouzlení za úroveň zanechá následky téměř vždy.

Tento způsob čerpání má tu výhodu, že je považován za doplňkový, takže kouzelník si vedle něj volí pro každou úroveň ještě jeden způsob získávání magenergie (viz Zaostřovací hranice výše).

Z anomálií

Tento způsob získávání magenergie nedoporučujeme pro hráčské postavy, pokud se opravdu nerozhodnou jít houževnatě po cestě specialistů na anomálie. Některé anomálie mohou ovlivňovat nejen fungování magie (viz hlavní text), ale rovněž i čerpání magenergie. Jestliže se jedná o pozitivní vliv, dokáže specialista na anomálie z této bonifikace těžit jako kdokoli jiný, jestliže je vliv negativní, je schopen načerpat standardní množství své magenergie.

Kouzlení

Tato pravidla by měla přiblížit různé způsoby sesílání zaklínadel, jak je praktikují kouzelníci na Asterionu. Při vytváření postavy kouzelníka by si měl hráč vybrat jeden ze způsobů sesílání kouzel. Doporučujeme zvolit za základní systém ten popsán v pravidlech Dračího doupěte a ostatní způsoby nechat kouzelníka naučit až během hraní.

Na tomto místě nás budou zajímat dva základní aspekty – a sice jakým způsobem kouzelník kouzla sesílá, a jakým způsobem při tom pracuje s magenergií.

Způsob sesílání kouzel

Vizuální forma

Při tomto způsobu si kouzelník pomáhá určitou vizuální symbolikou. Nejčastěji se jedná o gesta, pohyby nebo používání různých předmětů (hůlek, ale také například namalovaných run, tetování, krystalů, amuletů apod.), s jejichž pomocí kouzelník ve své mysli dotváří výslednou podobu zaklínadla. Některá kouzla (např. nekrorcismy – viz AP–NS) asterionští kouzelníci bez patričních předmětů vůbec seslat neumějí.

Jestliže kouzelník nemůže svou naučenou techniku použít a přesto chce seslat kouzlo, musí na něj vynaložit

dvojnásobné množství magenergie a pravděpodobnost úspěšného seslání je rovná pouze čtvrtině původní pravděpodobnosti v závislosti na inteligenci.

Akustická forma

Při této formě sesílání kouzel pracuje kouzelník se svým hlasem, který používá jako sesílací pomůcku. Může se jednat o zpěv, odříkávání zaklínacích formulí nebo bojový pokřik. Tento způsob sesílání je charakteristický především pro elfy.

Jestliže kouzelník nemůže svou naučenou techniku použít a přesto chce seslat kouzlo, musí na něj vynaložit dvojnásobné množství magenergie a pravděpodobnost úspěšného seslání je rovná pouze čtvrtině původní pravděpodobnosti v závislosti na inteligenci.

Kombinovaná forma

Tento způsob vychází z mechanismu kouzlení popsaného v běžných pravidlech DrD a odpovídá obecně zažitým představám o kouzelníkovi. Kouzlicí postava tedy současně používá mluvenou i pohybovou složku.

Jestliže kouzelník nemůže použít obě složky současně a přesto chce seslat kouzlo, potřebuje dvojnásobné množství magenergie. Pokud může použít pouze jednu složku, klesá pravděpodobnost úspěchu seslání na polovinu původní pravděpodobnosti, pokud nemůže použít žádnou z nich, pak na čtvrtinu.

Sesílání čistou myslí

Tato forma je esenciálně nejčistší a současně tou vůbec nejobtížnější a téměř žádný kouzelník ji v této podobě neovládá. Používá se vesměs jako nouzové sesílání v dříve uvedených případech, jestliže je kouzelník při používání běžných technik omezen. Sesílat zaklínadla pouze pomocí myšlenky by se hráčské postavy nikdy naučit neměly.

Příklad: Kouzelník Arox má pravděpodobnost úspěchu kouzlení 74 % a ovládá kombinovanou formu sesílání zaklínadel. Momentálně se dostal do zajetí a je spoután. Aby unikl, chce seslat kouzlo *hyperprostor*. Vzhledem k okolnostem bude potřebovat celkem 8 (12) magů a pravděpodobnost úspěchu bude mít 37 % (74 : 2). Kdyby mu vězňitelé dali navíc roubík, pravděpodobnost úspěchu by činila pouhých 19 % (74 : 4).

Novému způsobu sesílání kouzel se postava může začít učit nejdříve na 5. úrovni a pokud možno na nějaké

významnější magické instituci (nejlépe na univerzitě). Podle úrovně školy a dalších možností trvá naučení se novému způsobu 3–5 výcviků. Přesné hodnoty necháme na uvážení PJ.

Formování magenergie

Běžný způsob dle pravidel Dračího doupěte

Při této práci s magenergií kouzelník nejprve určí kouzlo, jež chce seslat, a následně se rozhodne, kolik magů do něj investuje. Pro tuto formu platí běžná pravidla Dračího doupěte.

Formování kouzel ihned po načerpání magenergie

V tomto případě si kouzelník ihned po načerpání magenergie vybere z kouzel, která ovládá, taková, která by chtěl seslat. Svou magenergií do nich následně rozdělí podle svého uvážení. Může si takto vybrat i více stejných kouzel, aby je pak mohl použít častěji. V tuto chvíli musí stanovit i množství investované magenergie. Může si nechat i určitou magenergií v rezervě, ale při modifikaci zvolených zaklínadel má větší pravděpodobnost, že se mu kouzlo nepodaří.

Z hlediska rychlosti má takto sesílající kouzelník další bonus +1 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému, který se přičítá k bonusu, který by měl normálně v závislosti na své úrovni. V základním soubojovém systému se toto zrychlení projeví způsobem, jaký bude popsán v následujícím příkladu. Navíc se pravděpodobnost úspěchu zvyšuje o jednu desetinu původní pravděpodobnosti.

Pravděpodobnost úspěchu seslání se ovšem naopak snižuje, jestliže chce kouzelník parametry zaklínadla měnit. Za každý 1 mag, o který se změní magenergie kouzla oproti původní formě, se pravděpodobnost úspěchu snižuje o 5 %.

Jakmile kouzelník znovu zaostří vůli, všechna „předpřipravená“ neseslaná kouzla jsou ztracena a je třeba provést nové rozdělení magenergie.

Příklad: Magika Gwen je na 6. úrovni a ovládá výše popsaný způsob práce s magenergií. Podle běžných pravidel má v rozšířeném soubojovém systému bonus +2 k iniciativě, avšak díky tomu, jak si připravuje kouzla na seslání, má celkový bonus +3 a v základním soubojovém systému dokáže seslat tři jednokolová kouzla za dvě kola.

Vzhledem ke své inteligenci 18 má nárok na běžnou dávku magenergie

Tvorba postavy

ŽIVLOVÁ MAGIE

ohněň	voda	vzduch	země
lomený plamen	améba	barevné blesky	cestář
močálové světýlko	dlouhá ruka	beranidlo	dveřník
ohněň	chlad hvězd	dým	granátové jablko
ohnivá koule	jídlonoš	hrom a blesky	mágův velký mix
ohniví koně	kouzlo spánku	leť	metamorfóza
ohnivý bič	lazebník	levitace	nebezpečné ovoce
ohnivý déšť	ledový blesk	magický štít	procházení zdí
pekelný ohněň	přežij	neviditelná zbroj	protoplasma
světelný most	smrtící déšť	ochrana před šípy	průchodná zeď
světlo	šenkýř	ochrom bleskem	převtělení
světloonoš	usni	pavéza	schodiště
tma	vodní dech	sršatec	svaz postavu
třpytivá zář	zmrzlý blesk	ticho	uklidí
uhas	zpomalení	tlampač	zesměšni
zhasni	zrcadlové kouzlo	velké ochranné kouzlo	zmiz

33 magy. Po zaostření vůle se rozhodne rozdělit je mezi kouzla *neviditelnost* (7 magů), *salvu ze tří modrých blesků* (7 magů), jednu *bílou střelu* (9 magů), *magický štít* na pět kol (6 magů) a zbývajících 4 magy si ponechá jako rezervu. Standardní pravděpodobnost úspěchu má 85 % a jestliže Gwen sešle jakékoli zvolené kouzlo ve formě, kterou si určila po zaostření, pravděpodobnost vzroste na 94 %. Kdyby se však například rozhodla seslat místo tří pět *modrých blesků*, činila by pravděpodobnost pouze 65 % (85 – 4×5).

Příprava kouzla „na míru“

Tento způsob více odpovídá mechanismům, na nichž je založeno Dračí doupě Plus, takže v rámci klasického Dračího doupěte ho nedoporučujeme hráčským postavám. Obecně by měl kouzelník, jenž je schopen takového formování magenergie, dokázat vytvořit pomocí své magenergie kouzlo se zvýšeným dosahem, rozsahem, pastí apod. Rozhodnutí v tomto případě záleží na PJ. Ten by měl vést v patrnosti, že takto vytvořené kouzlo bude sice mocnější, avšak o to vzácnější, jeho příprava bude časově náročná a jeho použití vázáno na konkrétní jedinečnou situaci.

„Umělecká“ forma

Toto je opět jeden ze způsobů, který nedoporučujeme pro hráčské postavy, avšak při vhodném použití některou z CP může vnést do hry zajímavý prvek. Základním postulátem takto tvořených zaklínadel je jejich výjimečnost. *Ohnivá koule* vycházející z tohoto pojetí bude mít například chvost komety a v případě zásahu vyvolá různobarevný ohňostroj, *magický štít* může mít podo-

bu pestrobarevného erbu apod. Obecně lze říci, že se doba seslání zvýší na dvojnásobek, množství magenergie se zvedne o čtvrtinu až polovinu a o tentýž zlomek původní pravděpodobnosti se sníží i pravděpodobnost neúspěchu. V případě úspěchu však může dojít k posílení účinků (větší dosah, zvýšená nebezpečnost pastí, větší ztráta životů, prodloužené trvání apod.).

Živlová magie

Pravidla pro živlové kouzelníky představují určité zjednodušení situace, kterou popisuje hlavní text. Kouzelník se může přihlásit k živlu, který se mu nevíce zamlouvá, ve fázi vytváření postavy nebo kdykoli později během hraní, avšak tento aspekt by se měl projevit i ve vlastní hře (např. kouzelník je konfrontován s mocí živlu, prodělá výcvik v instituci, která je živlově orientovaná apod.). Hráč kouzelníka si však také žádný živél volit nemusí a může hrát zcela podle běžných pravidel Dračího doupěte.

Živlovým specialistou se může stát mág i čaroděj. Pod jednotlivé živly spadají určitá kouzla, jak je uvedeno v tabulce Živlová magie. Jestliže se kouzelník rozhodne pro kariéru živlového magika, může bez omezení sesílat pouze ta kouzla, jež spadají do jeho živlu, a kouzla, která nejsou uvedena v následujícím seznamu.

Na všechna ostatní potřebuje pomocná kouzla *dveře*, *dviřka* nebo *brána*. Jestliže se kouzelník specializuje na jistý živél později, vztahuje se toto omezení i na kouzla, která již zná a která spadají pod jiný živél. V případě, že se později naučí pracovat s dalším živlem (viz níže), pro již naučená kouzla z tohoto živlu

TABULKA ŽIVLŮ

	ohněň	voda	vzduch	země
ohněň	x	18	6	12
voda	18	x	12	6
vzduch	6	12	x	18
země	12	6	18	x

přestane toto omezení platit. U kouzel ze svého živlu má kouzelník bonus +2 proti pasti, pokud se stane jejich cílem, a naopak pokud je sesílá sám, je past o 2 vyšší. Výše uvedený bonus se vztahuje i na situace, kdy je kouzelník daným živlem ohrožen. Současně s tím by se měl kouzelník naučit i čerpání magenergie z příslušného živlu (viz).

Doporučujeme, aby se kouzelník specializoval pouze na jeden živél. Možnost ovládat podobným způsobem každý další vyžaduje úzce zaměřené a velmi náročné studium. Pro rozšíření svého živlového zaměření musí kouzelník absolvovat počet výcviků, který je uveden v Tabulce živlů. V řádce je uveden původní kouzelníkův živél, ve sloupci pak živly, na které se chce „doškolit“. Schopnost ovládat více než dva živly by měla být vyhrazena pouze cizím postavám.

Rituální magie

Nejprve budou uvedena obecná pravidla pro provozování rituální magie a posléze nastíněna pravidlová charakteristika rituálů z hlavního textu, z níž také vycházejte při zapojování rituálů do hry.

Pro naučení se praktikám jistého typu rituální magie musí kouzelník jednak nalézt příslušného učitele, a jednak věnovat tolik úsilí, kolik stojí naučení se dvou kouzel (je jedno, zda se kouzelník naučí na dvou úrovních za sebou o jedno kouzlo méně či na jedné úrovni o dvě kouzla méně).

Rituální magie poskytuje v obecné rovině výhody zejména tehdy, jestliže se chce více kouzelníků dát dohromady kvůli seslání jednoho kouzla. Asterionští kouzelníci totiž umí spojovat své síly na seslání kouzel právě pomocí příslušného rituálu. Pro tyto situace platí pravidla pro seslání postupných a hromadných kouzel (PPE). Téměř všechna kouzelnická kouzla lze seslat jako hromadná a postupná, s výjimkou pomocných. Je to ovšem časově i magenergicky náročnější. Jestliže je doba seslání kouzla uvedena v kolech, zvyšuje se na dvojnásobek,

jestliže jsou sesílající kouzelníci dva, a případně se zvyšuje o další kolo za každého kouzelníka navíc. To je způsobeno tím, že kouzlo je nutné řádně synchronizovat, a navíc verbální a gestikulační složky hrají daleko významnější úlohu. Při delší době vyvolání se tato nemění. Tento způsob se považuje za jednu rituální praktiku.

Rituálně se vyplatí sesílat především kouzla, u nichž je uvedena past na Roz nebo Žvt. Pro tyto účely se úroveň rituální skupiny počítá tak, že k nejvyšší úrovni se přičtou tři čtvrtiny druhé nejvyšší úrovně, polovina třetí nejvyšší a čtvrtina každé další. Tento mechanismus se použije i pro určení jiných vlastností.

Pravděpodobnost úspěchu seslání se pro celou rituální skupinu určí tak, že k polovině nejvyšší pravděpodobnosti se přičte čtvrtina všech ostatních. Nejvyšší možná pravděpodobnost je 99 %. Jestliže mají všichni kouzelníci tutéž pravděpodobnost úspěchu, platí i pro skupinu jako celek.

Takto sesílané kouzlo musí samozřejmě všichni kouzelníci ve skupině ovládat. Jestliže všichni členové skupiny potřebují pomocné kouzlo, musí být u všech stejné. Magenergie dodávají v libovolně dohodnutém poměru, avšak každý musí přispět alespoň 1 magem. V rámci rozšířeného soubojového systému mají členové rituální skupiny takový bonus k iniciativě, jaký odpovídá nejpomalejšímu z nich. Pokud je některý z kouzelníků během vlastního seslání úspěšně napaden, celý rituál se přeruší a magenergie je ztracena.

Příklad: Kouzelníci Had (14. úroveň, pravděpodobnost úspěšného seslání 99 %), Texokl (12. úroveň, pravděpodobnost 95 %) a Abaxar (8. úroveň, pravděpodobnost 74 %) se potřebují dostat přes průsmyk strážný čtyřčlennou hlídkou. Protože nehodlají riskovat, sešlou na celou skupinu pomocí rituálu kouzlo *zabij*. Celková magenergie bude činit 52 magy a doba vyvolání 3 kola. Jelikož toto kouzlo zahrnuje past na Roz, bude celková úroveň rituální skupiny 27 (14 + 9 + 4) a pravděpodobnost úspěchu 93 % (50 + 24 + 19).

Haghar

Pro provedení tohoto rituálu musí kouzelník/rituální skupina získat předmět, který vytvoří spojení s obětí. Z hlediska herního popisu ho nazvěme **poutem**. Následně musí provést obřad připoutání, který trvá tři směny a stojí dvakrát tolik magů, kolik má oběť právě

životů. Pak si kouzelník hodí proti pasti Int+Roz ~ viz níže ~ rituál se podařil / nepodařil. Nebezpečnost pasti závisí na typu pouta. Ukazuje ji Tabulka haghar.

TABULKA HAGHAR

pouto	nebezpečnost
Čerstvá (do 1 dne) netrvanlivá tkáň (krev, sliny, kůže)	4
Starší netrvanlivá tkáň (více než den a méně než alden)	6
Trvanlivá tkáň (vlasy, nehty, zuby, kosti)	8
Předmět v dlouhodobém vlastnictví (zbraň, oblečení, šperk)	10
Předmět v krátkodobém vlastnictví (více než den a méně než alden)	12
Předmět, jehož se oběť dotkla	15

Pokud se rituál podaří, může se mág uvést do transu způsobem popsaným v hlavním textu a pokusit se oběti ublížit. Za každý 1 mag ztratí oběť 2 životy a kouzelníkovi přibude 1 bod únavy. Zranění může mít podobu podle přání kouzelníka. Sebrání 10 životů trvá 1 kolo. Pravděpodobnost úspěchu je stejná jako při seslání kouzla

Vlastní zraňování je možné provést teoreticky kdykoli po provedení pojícího rituálu, avšak za každý den, který uplyne mezi připoutáním a zraňováním, musí kouzelník vynaložit 1 mag.

Rituál připoutání se považuje za nevyčerpávající kouzlení, vlastní zraňování pak za vyčerpávající.

Ochranné prostředky proti tomuto rituálu jsou popsány v hlavním textu a jejich vlastnictví se projevuje bonusy k nebezpečnosti pasti pro kouzelníka, který haghar provádí. Bonusy mohou být v rozsahu zhruba od +2 (obyčejný ochranný amulet) po +10 (vytvořené pouto haghar týkající se nepřátelského mága). Jako ochranné prostředky je možné použít i věci uvedené v Tabulce haghar, které jsou spojeny s rituálním mágem.

Jestliže haghar selže, je pouto znehodnoceno a pro opakování rituálu je třeba opatřit si nové.

Wasube

Tento způsob je založen na rituálním kouzlení popsaném výše v obecné části. Navíc je možné pomocí něho seslat kouzlo, které se aktivuje až po určitém čase. Za každý den, který uplyne mezi sesláním kouzla a jeho aktivací, je třeba vynaložit 1 mag.

Příklad: Ban wasube se rozhodne pro postupné a hromadné rituální kouzlo

s běžnou dobou vyvolání kratší než jeden den, jehož seslání bude trvat jeden alden a účinkovat má začít až za další alden. Vedle magenergie potřebné na vlastní seslání a navýšení za větší počet kouzelníků bude třeba dalších 9 magů (za devět dnů navíc, o něž se protáhne doba seslání) a ještě 10 magů (za odklad účinku o deset dnů).

Zambi

Tento temný rituál mohou provozovat pouze mágové. Popis přípravné fáze rituálu je podrobně popsán v hlavním textu. Pro ovládnutí oběti použijte pravidla pro podrobování s tím, že neplatí Tabulka nepodrobitelných povolání z PPP. Jakmile je oběť podrobena, může nad ní mág převzít kontrolu. Na rozdíl od podrobování však oběť není mrtvá, její schopnost jednat je však potlačena na minimum. Mág má navíc přístup k její paměti a znalostem. Pokud se mág rozhodne tělo podrobence opustit (nejpozději alden od ovládnutí), může vynaložit tolik magů, kolik spotřeboval na podrobení. V tom případě se bude oběť (10–50 – PM) dnů vzpamatovávat, v opačném případě zemře.

Pro značnou vražednost tohoto rituálu by se ho neměly hráčské postavy nikdy naučit a stát se jeho cílem jen opravdu výjimečně.

Živlové rituály

Pro tyto rituály platí rovněž pravidla z obecné části o rituální magii s tím, že se jich mohou účastnit pouze živloví mágové daného elementu a téměř výlučně se při něm vyvolávají živlová kouzla, případně čerpá magenergie.

Vyvolání přítele

Následující seznam rozšiřuje kouzelníkovu možnost volby svých přátel o nové tvory. Stejně jako původní přátelé z pravidel Dračího doupěte se jedná o myšlenkové bytosti. Pokud jejich pán zemře, zpravidla se vracejí zpět do Stínového světa.

Každého přítele si kouzelník může povolát pouze jednou za život. Postup přivolání je popsán v PPZ a následující tabulka udává pravděpodobnost úspěchu přivolávacího rituálu. Jestliže se nezdaří, může se kouzelník pokusit o nové vyvolání až na další úrovni. V případě neúspěchu se rovněž nemůže pokoušet vyvolat jiného přítele. Kromě kouzelníků níže popsané myšlenkové bytosti téměř nikdo jiný přivolat neumí.

Tvorba postavy

TABULKA PŘIVOLÁVÁNÍ

přítel	pravděpodobnost úspěchu
džin	75 %
krysa	85 %
sova	70 %
šotek	75 %
xarn	65 %
ivlit	50 %
zombestu	50 %
chezevin	70 %
duhový motýl	80 %
pavouk	95 %
netopýr	85 %
lebka	45 %
efreet	75 %
stříbrná ryba	75 %
vanga	20 %

Pro přátele platí vše, co je o přátelích popsáno obecně v normálních pravidlech Dračího doupěte a AP-HM, pokud není uvedeno jinak. Následuje popis jednotlivých přátel a jejich schopností.

Parametr ‚kouzla‘ značí, jak je tvor magicky aktivní. Někteří z přátel neumějí sesílat běžná kouzelnická kouzla, ale svou magenergií používají k jiným účelům. Pokud je zde uvedeno ‚jako jeho pán‘, znamená to, že přítel umí seslat jakékoli kouzlo, které ovládá jeho pán a na které má dostatek magenergie.

V popisu těchto nových myšlenkových bytostí se objevují i nové schopnosti, resp. rozšiřuje se popis některých starých.

Odsávání magenergie: Údaj „vyšší“ znamená, že bytost je schopna vysávat magenergií i z kouzelných předmětů. Mechanismus bude uveden přímo v popisu bytosti.

Vnímání magického pole: Bytost je schopna odhalit odlišnosti ve struktuře magického pole. Číslo v závorce udává pravděpodobnost úspěchu. Padne-li na k% totální úspěch, odhalí bytost i podstatu této anomálie.

Vnímání nebezpečí: Bytost je schopna vycítit přibližný směr a vzdálenost, odkud jí hrozí nebezpečí. Číslo v závorce udává pravděpodobnost úspěchu. Padne-li na k% totální úspěch, odhalí bytost i povahu nebezpečí (magický útok, past, skrytý atentátník, padající lavina).

Džin

Vývolávací emoce: pokora nebo zpupnost

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 60 %, neviditelnost 50 %, zmatení 50 %, psychické útoky 40 %

Imunity: jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, střelba, zkamenění

Životaschop.: 2

Magenergie: 10

Počet kouzel: 3

Útočné číslo: –

Obranné číslo: (+5 + 0) = 5

Odolnost: 10

Velikost: A0

Pohyblivost: – (nelze ho oddělit od lahve)

Intelligence: 13

Charisma: 10

ZSM: jako jeho pán

Poklady: nic

Zkušenost: 40

Kouzla: magie vzduchu, iluze

Pokud je džin zabit, musí kouzelník provést znovu přivolávací obřad. Pravděpodobnost úspěchu je stejná jako při prvním vyvolávání a přičítají se k ní 2 % za každou úroveň, kterou kouzelník džina měl (včetně té, na níž byl zabit). V případě úspěchu se před kouzelníkem objeví všechny věci, které měl džin v láhvi (viz Klíč bytostí astrálních).

Vzdušní živloví kouzelníci (viz výše) mají pro přivolání džina bonus +10 % k pravděpodobnosti úspěchu, zemní živloví kouzelníci naopak postih –10 %.

Krysa

Vývolávací emoce: odvaha nebo deprese

Vlastnosti: vidění ve tmě (za šera), vnímání magického pole (55), vnímání nebezpečí (70)

Rezistence: strach 65 %, psychické útoky 40 %

Imunity: iluze, neviditelnost

Životaschop.: 1

Magenergie: 5

Počet kouzel: 2

Útočné číslo: 0 (zuby)

Obranné číslo: (–1 + 1) = 0

Odolnost: 10

Velikost: A0

Pohyblivost: 9/šelma

Intelligence: 10

Charisma: 8

ZSM: jako její pán

Poklady: nic

Zkušenost: 15

Kouzla: jako kouzelník

Dokáže dát dohromady hejno krys (viz PPZ, životaschopnost 5). Doba, kterou k tomu potřebuje, závisí na okolnostech (v podzemí velkého města stačí několik minut, na poušti se jí to nemusí vůbec podařit).

Sova

Vývolávací emoce: sebevědomí

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 65 %, psychické útoky 50 %

Imunity: zmatení

Životaschop.: 2

Magenergie: 8

Počet kouzel: 3

Útočné číslo: (0 + 2/+1) = 2/+1

(křídla) +

(0 + 2/+2) = 2/+2

(zobák)

Obranné číslo: (+3 + 3) = 6

Odolnost: 17

Velikost: A

Pohyblivost: 3/okřídlenec (na zemi)

9/okřídlenec (ve vzduchu)

Manév. schop.: 17

Intelligence: 18

Charisma: 20

ZSM: jako její pán

Poklady: nic

Zkušenost: 40

Kouzla: jako její pán

Pokud kouzelník sesílá kouzlo a sova je blíže než 50 metrů, zvyšuje se pravděpodobnost úspěchu seslání o 10 % (nanejvýš na 99 %).

Šotek

Vývolávací emoce: zpupnost

Vlastnosti: maskování (5), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 80 %, neviditelnost 60 %, psychické útoky 45 %

Imunity: strach, zmatení

Životaschop.: 2

Magenergie: 10

Počet kouzel: 3

Útočné číslo: (0 + 3) = 3

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 10

Velikost: A0

Pohyblivost: 13/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 9

ZSM: jako jeho pán

Poklady: nic

Zkušenost: 40

Kouzla: magie země

Ovládá schopnosti objevení objektu a objevení mechanismu (PPZ) jako zloděj (lupič) na poloviční úrovni, než jakou má jeho pán.

Zemní živloví kouzelníci (viz výše) mají pro přivolání šotka bonus +10 % k pravděpodobnosti úspěchu, vzdušní živloví kouzelníci naopak postih –10 %.

Xarn

Vývolávací emoce: strach + deprese

Vlastnosti: vnímání nebezpečí (60)

Rezistence: iluze 75 %, neviditelnost 50 %

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 3
 Magenergie: –
 Počet kouzel: –
 Útočné číslo: $(0 + 3) = 3 + \text{jed}$
 Obranné číslo: $(+3 + 2) = 5$
 Odolnost: 13
 Velikost: A
 Pohyblivost: 1/plaz
 Inteligence: 10
 Charisma: 6
 ZSM: jako jeho pán
 Poklady: nic
 Zkušenost: 150
 Kouzla: neovládá

Při jeho vyvolání si kouzelník vybere jeden z následujících jedů: Odl ~ 7 ~ 1–6 / 2–12, trvání ihned / 1 kolo; Odl ~ 4 ~ 8–13 / 10–30, trvání ihned / 3 kola; Odl ~ 5 ~ nic / ochromení na 3–8 kol, trvání 3 kola / ihned.

Má v zubu množství jedu na jednu dávku, která se po vypotřebování 24 hodin obnovuje.

V boji tváří v tvář získává automaticky iniciativu (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému). V kole, kdy xarn útočí, nemůže kouzelník nic dělat (v případě napadení se považuje za nehybného protivníka).

Ivilit

Vyvolávací emoce: pokora nebo deprese
Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: oheň 60 %, magie ohně 60 %, obyčejné zbraně 65 %

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, slepota

Životaschop.: 3
 Magenergie: 5
 Počet kouzel: –
 Útočné číslo: $+2 + \text{síla zbraně}$, $(+2 + 3) = 5$
 Obranné číslo: $(0 + 3) = 3$
 Odolnost: 16
 Velikost: A
 Pohyblivost: 15/zvíře
 Inteligence: 10
 Charisma: 5
 ZSM: jako jeho pán
 Zkušenost: 200
 Poklady: nic
 Kouzla: neovládá

Jestliže je rezistence úspěšná, kouzelník není zraněn vůbec. Pokud ne, přičítá se kvalita zbroje ivlita k OČ kouzelní-

ka. Případné zranění se dělí v poměru 1:1 mezi ivlita a kouzelníka (v případě lichého čísla získává větší zranění kouzelník).

Jestliže se kouzelník rozhodně bojovat, může útočit třikrát za dvě kola (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému). Případný druhý útok musí provést ivlit.

Dokáže zvýšit kouzelníkovu pohyblivost, ale za každou směnu chůze nebo 10 kol běhu při daném zvýšení musí vydat tolik magů, o kolik tato vlastnost vzrostla.

Zombestu

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: psychické útoky 75 %, zmatení 55 %

Imunity: iluze, neviditelnost, odsávání magenergie, slepota

Životaschop.: 2
 Magenergie: 4
 Počet kouzel: –
 Útočné číslo: 3
 Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$
 Odolnost: 10
 Velikost: A0
 Pohyblivost: 7/hmyz
 Inteligence: 8
 Charisma: 4
 ZSM: jako jeho pán
 Poklady: nic
 Zkušenost: 170
 Kouzla: neovládá

Zombestu potřebuje 3 kola, aby se vyšplhal na krk oběti. V té době na něho lze útočit pouze beze zbraně s postihem –1 na útok. Útočí tak, že se vyšplhá oběti nechráněný krk a zkusí se zakousnout. OČ oběti se rovná nule (útok na nechráněné místo a vyhnout se mu v podstatě nelze). V případě úspěšného útoku si oběť hází proti pasti s nebezpečností (úroveň zombestu + Žvt jeho pána), silou nic / podrobení na 1k6 směn. Místo použité vlastnosti se k hodu přičte PM oběti. Pokud neuspěje, považuje se za podrobenou s 0 BV (PPP). Za každé 2 magy, které zombestu vynaloží, získá tělo 1 BV navíc.

Chezevin

Vyvolávací emoce: strach nebo zpupnost

Vlastnosti: odsávání magenergie (vyšší), vnímání magického pole (80)

Rezistence: psychické útoky 60 %, zmatení 60 %

Imunity: iluze, neviditelnost, odsávání magenergie, slepota

Životaschop.: 1
 Magenergie: viz níže
 Počet kouzel: –
 Útočné číslo: –
 Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$
 Odolnost: 12
 Velikost: A
 Pohyblivost: 8/plaz
 Inteligence: 10
 Charisma: 2
 ZSM: jako jeho pán
 Poklady: nic
 Zkušenost: 90
 Kouzla: neovládá

Odsávání magenergie funguje jako past Žvt ~ 6 ~ nic / odsávání. Proti této pasti si házejí postavy s aktivní magenergií (hraničáři, kouzelníci, psionici), alchymisté (v případě neúspěchu jim ubude magenergie z truhly) a démoni v kouzelných předmětech. Předměty bez démonů (svítky lektvary) je chezevin schopen vysát automaticky, na artefakty jeho schopnost nepůsobí. Chezevin se musí při odsávání či předávání (viz níže) magenergie cílové osoby nebo předmětu dotýkat.

Rychlost odsávání je 3 magy za kolo. Chezevin může pojmout najednou až $(30 + \text{úroveň pána})$ magů, denně však potřebuje minimálně takovou dávku magenergie, kolik činí úroveň jeho pána. Chezevin je dále schopen magy předávat, a to buď jako aktivní magenergií svému pánovi (tento proces trvá 1 kolo neboli 2 akce v rozšířeném souborovém systému a kouzelník během něj nesmí nic dělat), nebo ve formě alchymistické magenergie (tento proces trvá 1 kolo za každé 4 předávané magy a alchymista musí mít připravenou destilační aparaturu). Jestliže někdo v této době na chezevina úspěšně zaútočí, veškerá magenergie je ztracena.

Duhový motýl

Vyvolávací emoce: radost + pokora

Vlastnosti: maskování (20), slepota (způsobená oslněním, magenergie 4 magy, Odl ~ 5 ~ postih –1 při nejbližším hodu na iniciativu / postih –3 při nejbližším hodu na iniciativu, ztráta 1–6 životů), zmatení

Rezistence: magie vzduchu 80 %

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, slepota, střelba, zkamenění

Životaschop.: 1
 Magenergie: 8
 Počet kouzel: –
 Útočné číslo: –

Tvorba postavy

Obranné číslo: (+6 + 0) = 6
Odolnost: 10
Velikost: A0
Pohyblivost: 5/hmyz
Manév. schop.: 15
Intelligence: 10
Charisma: 10
ZSM: jako jeho pán
Poklady: nic
Zkušenost: 25

Pavouk

Vyvolávací emoce: strach nebo sebevědomí

Vlastnosti: paralýza (kousnutí, jed Odl ~ 4 ~ ochromení na 1–3 kola / ochromení na 1 směnu, trvání ihned / 2 kola), rychlost (dvojnásobná), slepota (dočasná; při zásahu očí, past jed Odl ~ 4 ~ oslepení na 1–3 kola / oslepení na 1 směnu, trvání ihned / 2 kola), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: jedy 50 %, paralýza 50 %, slepota 30 %

Imunity: iluze, neviditelnost

Životaschop.: 2
Magenergie: 12
Počet kouzel: –
Útočné číslo: (0 + 2) = 2 + jed (kousnutí);
(+3 + 1) = 4 + jed (vystřelené štětiny)

Obranné číslo: (+3 + 1) = 4
Odolnost: 10
Velikost: A0
Pohyblivost: 12/hmyz
Intelligence: 10
Charisma: 8
ZSM: jako jeho pán
Poklady: nic
Zkušenost: 120
Kouzla: neovládá

Pavouk má k dispozici celkem 5 štětín. Obnova vystřelené štětiny trvá 24 hodin. Za 3 magy je možno ji vytvořit již během 1 hodiny. Pavouk je rovněž schopen tkát a používat pavučinu. Pravidla pro její použití naleznete v PPZ (pavouk zelený) a PPP (pavouci). Základní nebezpečnost pavučiny je 5 a za každé 2 magy je ji možné o 1 zvýšit.

Netopýr

Vyvolávací emoce: radost + odvaha

Vlastnosti: křik (viz níže), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: zmatení 55 %

Imunity: iluze, neviditelnost, slepota, strach

Životaschop.: 1
Magenergie: 5
Počet kouzel: 2

Útočné číslo: (–1 + 1) = 0 (křídla)
+ zvl. (viz níže)

Obranné číslo: (0 + 1) = 1
Odolnost: 10
Velikost: A0
Pohyblivost: 6/okřídlenec
Manév. schop.: 11
Intelligence: 10
Charisma: 12
ZSM: jako jeho pán
Poklady: nic
Zkušenost: 30
Kouzla: jako kouzelník

Netopýr je schopen vydávat pronikavý křik. Je to past Odl ~ 5 ~ postih –2 na útok i obranu na 1–6 kol / postih –5 na útok a obranu na 1–6 kol. Tvorové s vysoce citlivým sluchem (psi, krollové) mají postih –3 k hodu proti pasti. Tento útok může použít netopýr maximálně třikrát denně.

Lebka

Vyvolávací emoce: sebevědomí nebo deprese

Vlastnosti: vnímání magického pole (85), vnímání nebezpečí (50, je třeba místo očí zasadit nějaké opracované drahokamy)

Rezistence: psychické útoky 80 %

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 2
Magenergie: 250 magů
Počet kouzel: 5
Útočné číslo: –
Obranné číslo: 0
Odolnost: –
Velikost: A0
Pohyblivost: 0
Intelligence: 14
Charisma: 10
ZSM: jako její pán
Poklady: nic
Zkušenost: 75
Kouzla: najdi astrální bytosti

Lebka je schopna navázat kontakt s pátým stupněm astrálu a žádat od něj informace. Tento kontakt trvá 3 směny. Pravděpodobnost úspěchu je stejná, jakou by měl theurg na téže úrovni jako její pán. Lebce se vždy o půlnoci obnoví 50 magů, avšak se sférou dokáže komunikovat pouze jednou za pět dní.

Efreet

Vyvolávací emoce: odvaha + sebevědomí

Vlastnosti: útoky na brnění (3), útoky na zbraně (aktivní – 4), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: strach 55 %

Imunity: iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, oheň, paralýza, slepota, střelba, zkamenění

Životaschop.: 2
Magenergie: 10
Počet kouzel: 3
Útočné číslo: pouze kouzla
Obranné číslo: (+5 + 0) = 5
Odolnost: 13
Velikost: A0
Pohyblivost: 13/humanoid
Intelligence: 14
Charisma: 12
ZSM: jako jeho pán
Poklady: nic
Zkušenost: 40
Kouzla: magie ohně, dým

Ohniví živloví mágové mají při přivolávání efreeta bonus +10 % k pravděpodobnosti úspěchu, vodní živloví mágové naopak postih –10 %.

Jakmile spotřebuje veškerou svou magenergi, vrací se zpět do své koule.

Stříbrné ryby

Vyvolávací emoce: pokora

Vlastnosti: vidění ve tmě (za šera), zmatení

Rezistence: psychické útoky 65 %, zmatení 40 %

Imunity: iluze, neviditelnost

Životaschop.: 1
Magenergie: 1
Počet kouzel: 3
Útočné číslo: –
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5
Odolnost: 10
Velikost: A0
Pohyblivost: 12/okřídlenec
Manév. schop.: 17
Intelligence: 12
Charisma: 14
ZSM: jako jejich pán
Poklady: nic
Zkušenost: 5
Kouzla: magie vody, iluze

Při vyvolávací rituálu se objeví hejno 5–10 ryb. Mohou svou magenergi skládat dohromady a vytvářet tak silnější kouzla.

Vodní živloví mágové mají při přivolávání stříbrných ryb bonus +10 % k pravděpodobnosti úspěchu, ohniví živloví mágové naopak postih –10 %.

Vanga

Vyvolávací emoce: odvaha + nenávisť

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (za šera)

Rezistence: magie ohně 50 %, magie vzduchu 50 %, paralýza 35 %

Imunity: iluze, jed, neviditelnost, slepota, strach

Životaschop.: 3
Magenergie: 8
Počet kouzel: 4
Útočné číslo: pouze kouzla
Obranné číslo: (+5 + 2) = 7
Odolnost: 13
Velikost: A–B
Pohyblivost: 15/okřídlenec
Manév. schop.: 18
Intelligence: 16
Charisma: 13
ZSM: jako její pán
Poklady: nic
Zkušenost: 350
Kouzla: jako její pán
+ magie ohně a vzduchu

Při každém zaostření vůle musí kouzelník jednu desetinu (ale minimálně 5 magů) obětovat vanze, jinak ta se vymkne kontrole. Vanga útočí pokud možno plošnými kouzly (ohnivá koule). Jestliže má na někoho zaútočit cíleně, musí si její pán hodit proti pasti Chr ~ 7 ~ útok vangy na zamýšlený cíl / útok vangy na jejího pána.

Čaroděj

Vyvolání přítele

Čarodějovým přátelům se mohou postupně zlepšovat jejich schopnosti. Aby k tomu mohlo dojít, musí čaroděj zopakovat přivolávací obřad. Pravděpodobnost úspěchu je rovná pravděpodobnosti vyvolání a zvyšuje se o 2 % za každou úroveň, kterou už čaroděj daného přítele má. Čaroděj může tento rituál provádět u každého svého přítele jednou za úroveň. Jestliže neuspěje, smí se o zlepšení pokoušet až na další úrovni.

Pravděpodobnost může činit nanejvýš 99 %. Zlepšování je možné poprvé provést na 6. úrovni a pak každých dalších pět úrovní (tj. na 11., 16., 21., 26., a 31. úrovni). Na těchto úrovních má tedy čaroděj nárok na další pokus o zlepšení, pokud předchozí byl úspěšný (podrobněji viz Příklad 3 níže). Jestliže si čaroděj vyvolá přítele až na vyšší úrovni, bude mít tento přítel všechna vylepšení, jako kdyby byly všechny zlepšovací pokusy, které dané úrovni odpovídají, úspěšné.

U každého přítele je uvedeno, které schopnosti a jakým způsobem se zlepšují. Údaje oddělené lomítkem značí rozsahy úrovní, a sice takto: 1.–5. / 6.–10. / 11.–15. / 16.–20. / 21.–25. / 26.–30. /

31.–36. Původní čarodějovi přátelé mají svá zlepšení uvedená v příslušných tabulkách v PPP a PPE.

Příklad: Kouzelník Ganmer si na 3. úrovni úspěšně vyvolal kočku. Na 6. úrovni se rozhodl pro obor čaroděj, čímž získal nárok na to, aby se její schopnosti zlepšily. Základní pravděpodobnost úspěchu vyvolání kočky je 85 % + 6 % za tři úrovně, které už kočku má, celkem tedy 91 %. Ganmerovi padne 24, takže hodnoty jeho kočky se zvednou způsobem popsaným v pravidlech.

Příklad: Čaroděj Ravix přišel na 7. úrovni o svého netopýra. Proto se rozhodne po přestupu na 8. úroveň vyvolat sovu. Příslušný rituál se zdaří a jeho soví pomocnice bude mít ihned po přivolávání hodnoty, které odpovídají sově čaroděje na 6.–10. úrovni.

Příklad: Kouzelníku Maxirovi byl nakloněn sám Sarapis a na 5. úrovni se mu podařilo přivolat vangu. Jelikož se stal čarodějem, hned na 6. úrovni se pokusil o zlepšovací rituál. Nyní ale Sarapis dostal své pověsti boha vrtkavého štěstí a Maxirovi se rituál nepovedl. O jeho opakování se pokoušel i na následujících čtyřech úrovních, avšak pokaždé neúspěšně. Na 11. úrovni se jeho smůla konečně protrhla a ke zlepšení došlo. Protože se však jednalo o první úspěšný rituál, bude mít Maxirova vanga hodnoty, jako by byl Maxir na 6.–10. úrovni. Hned po přestupu na další (tj. 12.) úroveň se ale Maxir může pokusit o další zlepšovací rituál.

Džin

Životaschop.: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8
Magenergie: 10 / 12 / 14 / 16 / 18 / 20 / 22
Počet kouzel: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9
Zkušenost: 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90

Krysa

Životaschop: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7
Magenergie: 5 / 10 / 15 / 20 / 25 / 30 / 35
Počet kouzel: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8
Útočné číslo: 0 / 0 / 1 / 1 / 2 / 2 / 3
Obranné číslo: (-1 + 1) / (-1 + 1) / (0 + 1) / (0 + 1) / (+1 + 1) / (+1 + 1) / (+1 + 1)
Zkušenost: 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80
Po každém zlepšení vzroste životaschopnost hejna, jež je krysa schopna shromáždit, o 5.

Sova

Životaschop: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8
Magenergie: 8 / 16 / 24 / 32 / 40 / 48 / 56

Počet kouzel: 3 / 6 / 9 / 12 / 15 / 18 / 21
Zkušenost: 120 / 140 / 160 / 180 / 200 / 220 / 240

Šotek

Životaschop: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8
Magenergie: 10 / 12 / 14 / 16 / 18 / 20 / 22
Počet kouzel: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9
Zkušenost: 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90

Xarn

Životaschop: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9
Vnímání nebezpečí: 60 / 65 / 70 / 75 / 80 / 85 / 90
Útočné číslo: (0 + 3) / (+1 + 3) / (+1 + 3) / (+2 + 3) / (+2 + 3) / (+3 + 3) / (+3 + 3)
Obranné číslo: (+3 + 2) / (+3 + 2) / (+3 + 2) / (+4 + 2) / (+4 + 2) / (+4 + 2) / (+4 + 3)
Zkušenost: 150 / 200 / 250 / 300 / 350 / 400 / 450

Při každém zlepšení si čaroděj může vybrat nový jed a navíc má na výběr z těchto dalších: Odl ~ 5 ~ nic / pokles bonusu za sílu a odolnost o 2 na 1–6 hodin, trvání ihned / 5 kol; Odl+Int ~ 7 ~ nic / ztráta vzpomínek za posledních 24 hodin, trvání 3 kola / 1 směna; Odl ~ 5 ~ nic / snížení pravděpodobnosti úspěchu všech činností o 10 % na 1–6 hodin, trvání ihned / 5 kol; Odl ~ 6 ~ nic / náказа arkatonusem (viz níže), trvání 1 směna / 2 hodiny.

Ivilit

Životaschop: 3 / 3 / 3 / 4 / 4 / 4 / 5
Bonus k pravděpodobnosti všech rezistencí: +0 / +2 / +4 / +6 / +8 / +10 / +12
Magenergie: 5 / 10 / 15 / 20 / 25 / 30 / 35
Bonus za sílu: +2 / +3 / +3 / +4 / +4 / +5 / +5
Obranné číslo: (0 + 3) / (0 + 3) / (0 + 3) / (0 + 4) / (0 + 4) / (0 + 4) / (0 + 5)
Zkušenost: 200 / 250 / 300 / 350 / 400 / 450 / 500
Bonus k iniciativě v rozšířeném souborovém systému: +3 / +3 / +6 / +6 / +9 / +9 / +12

V tomto případě má kouzelník nárok pouze na 2 akce, ostatní může ivilit použít pouze k útokům a obraně.

Zombestu

Životaschop: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7
Magenergie: 4 / 4 / 6 / 6 / 6 / 8 / 8
Zkušenost: 170 / 200 / 230 / 260 / 290 / 320 / 350

Chezevin

Životaschop: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7

Pravidla mimo boj

Vnímání magického pole: 80 / 82 / 84 / 86 / 88 / 90 / 92

Zkušenost: 90 / 140 / 190 / 240 / 290 / 340 / 390

Duhový motýl

Životaschop: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 / 3 / 4

Rezistence (magie vzduchu): 80 / 83 / 86 / 89 / 92 / 95 / imunita

Magenergie: 8 / 8 / 16 / 16 / 24 / 24 / 24

Zkušenost: 25 / 50 / 75 / 100 / 125 / 150 / 175

Pavouk

Životaschop: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8

Magenergie: 12 / 16 / 18 / 20 / 22 / 24 / 26

Útočné číslo (kousnutí): (0 + 2) / (+1 + 2) / (+1 + 2) / (+2 + 2) / (+2 + 2) / (+3 + 2) / (+3 + 2)

Bonus za obratnost: +3 / +4 / +4 / +5 / +5 / +6 / +6

Zkušenost: 120 / 150 / 180 / 210 / 240 / 270 / 300

Netopýr

Životaschop: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7

Magenergie: 5 / 10 / 15 / 20 / 25 / 30 / 35

Počet kouzel: 2 / 4 / 6 / 8 / 10 / 12 / 14

Zkušenost: 30 / 45 / 60 / 75 / 90 / 105 / 120

Pokud při hodu na zlepšení padne čaroději méně než polovina dané pravděpodobnosti, podaří se mu přivolat dalšího netopýra s patřičně zlepšenými schopnostmi. Jestliže mu padne totální úspěch, objeví se dokonce netopýři dva. Tito netopýři mohou útočit podle pravidel pro hejno netopýřů (PPZ). Navíc mohou dávat svou magenergií dohromady pro seslání silnějších kouzel. Za každého dalšího netopýra vzrůstá nebezpečnost pasti u křiku o 1, stejně jako postih pro tvory s citlivým sluchem.

Lebka

Životaschop: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8

Vnímání nebezpečí: 50 / 55 / 60 / 65 / 70 / 75 / 80

Magenergie: 250 / 300 / 350 / 400 / 450 / 500 / 550

Zkušenost: 75 / 95 / 115 / 135 / 155 / 175 / 195

Lebka je schopna komunikovat až s takovým stupněm astrálu, na který jí stačí magy. Pro obnovu magenergie a pravděpodobnost úspěchu platí výše popsaná pravidla.

Efreet

Životaschop: 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8

Magenergie: 10 / 12 / 14 / 16 / 18 / 20 / 22

Počet kouzel: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Zkušenost: 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90

Stříbrné ryby

Životaschop: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 / 3 / 4

Počet kouzel: 3 / 6 / 9 / 12 / 15 / 18 / 21

Zkušenost: 5 / 10 / 15 / 20 / 25 / 30 / 35

Při každém zlepšovacím rituálu se objeví dalších 5–10 stříbrných ryb s patřičně posílenými schopnostmi.

Vanga

Životaschop: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Magenergie: 8 / 16 / 24 / 32 / 40 / 48 / 56

Počet kouzel: 4 / 6 / 8 / 10 / 12 / 14 / 16

Zkušenost: 350 / 400 / 450 / 500 / 550 / 600 / 650

Past pro cílený útok: 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12 / 13

Pravidla mimo boj

Magické nemoci

Onemocnění

K zasažení některou z magických chorob může dojít v zásadě dvěma způsoby – pobytem v nebezpečném prostoru nebo cizím zásahem.

V prvním případě bychom mohli samozřejmě uvádět tabulky, s jakou pravděpodobností bude vlastní postava postižena, raději ovšem toto rozhodování ponecháme na PJ. Magické onemocnění a především jeho léčení bude totiž námětem na samostatné dobrodružství, spočívající ve shánění nutných informací, osob a léčivých prostředků, PJ by měl tedy volit oběť, chorobu i následný postup tak, aby se se svou družinou co nejlépe bavil. Náhodný výběr to nemůže zaručit. Na druhou stranu by si postavy měly potenciální hrozbu uvědomovat a být na ni připraveny, resp. potrestány, nebudou-li na ni dbát.

Magické choroby mohou propuknout nejen náhodně, ale také díky zlému úmyslu jiných osob. Zasažení chorobou může být součástí některé pasti ve starých arvedanských ruinách, může ji způsobit lektvar, který se navenek tváří jako Slzy Rianniny nebo takto může postava onemocnět po úrnutí bohyně Sandol Kah. Toto jsou jen příklady, opět ponecháváme na úvaze PJ, jestli a kdy tyto možnosti použije.

Zjišťování magické nemoci

Že je s magickým polem osoby něco v nepořádku, tj. je patrně zasažena ma-

gickou nemocí, poznají jednak různí léčitelé, z vlastních postav pak alchymisté. Pravděpodobnost tohoto zjištění je stejná jako pravděpodobnost objevení magenergie při množství větším než 90 magů. Není-li alchymista obeznámen s principem magických nemocí, bude mít jen nejistý pocit, že je něco v nepořádku.

Běžné léčení

Nejedná se přímo o léčení, protože takto není možné nemoc úplně zlikvidovat, pouze pozastavit či zpomalit její působení či dočasně odstranit některé její následky. Nejčastěji půjde o magické i nemagické lektvary či jiné prostředky, které může vyrobit alchymista, dále pak léčivá kouzla a zázraky (především uzdrav nemocného). Tuto pomoc bude schopen poskytnout prakticky každý léčitel, nepůjde-li o úplného šarlatána. U jednotlivých nemocí bude uvedeno, kolik bude takovýto léčebný zásah stát peněz a magenergie (je jedno, jestli hraničářské či alchymistické, případně její ekvivalent u kněžských zázraků) a jakým způsobem se projeví na průběhu magické choroby.

Léčebné rituály

Prozradí-li někdo družině postup léčebného rituálu nebo ho dobrodruzi zjistí jinak, mohou se pokusit ho provést. Postup je popsán v hlavním textu, u jednotlivých nemocí se jím proto nebudeme již příliš zabývat, případné náklady lze odhadnout. Uveden bude jen průběh regenerace, jestli k němu dojde ihned nebo až za nějakou dobu a jaké budou případné následky (totéž platí při léčbě ilkamity).

Ilkamity

Léčit pomocí ilkamitů může v podstatě každý, kdo zná jejich funkci třeba jen z doslechu. Ten, kdo se o to pokouší, si hodí na past Int ~ 8 ~ úspěch / neúspěch (další pokus na stejné oběti lze opakovat až po postupu na další úroveň). Tato nebezpečnost platí jen tehdy, má-li léčitel k dispozici všechny čtyři popsané nástroje, za každý chybějící nebezpečnost o 2 stoupá (má-li tedy např. pouze vidlici, bude nebezpečnost 14). Na druhou stranu se lze s ilkamity naučit zacházet, a to při výcviku na vyšší úrovni zkušeností, jsou-li k dispozici potřebné znalosti, např. u kterékoli frakce v Derteonu – rytířů, dobrodruhů nebo

Zylových skřetů. Při každém takovém výcviku dostane postava bonus +1 k hodou na past do maxima +6. U některých CP, především léčitelů a některých kněží, se tento bonus v různé míře předpokládá.

Družina může některý z ilkamitů nalézt v jeskyni, PJ by jí v tom případě měl popsat pouze jeho vzhled a nechat na dobrodruzích, aby zjistili jeho skutečnou funkci.

Druhy magických nemocí

Arkatonus

Postavě se sníží o 2 inteligence a obratnost. V případě kouzelníků ale pravděpodobnost úspěchu seslání kouzla zůstává stejná jako při původní inteligenci, a navíc mají při seslání každého kouzla pravděpodobnost 25 %, že jeho cena v mazích bude o čtvrtinu nižší (zakrouhlo v neprospěch kouzelníka). Čarodějům se při tvorbě nových kouzel počítá oprava +8 %

Příklad: Sesílá-li kouzelník v každém kole jeden *modrý blesk*, bude ho to stát pokaždé 3 magy (čtvrtina ze tří je méně než jedna); sešle-li ale v jednom kole čtyři blesky najednou a bude-li mít štěstí, bude ho kouzlo stát jen 7 magů (9 - 9 : 4).

Práchnivění kostí

První 2 fáze jsou totožné u obou forem choroby. Po jedné hodině od zasažení získá oběť 5 bodů únavy. Mezi třetí a pátou hodinou se jí sníží dočasně stupeň obratnosti o 2. Po šesté hodině od začátku nemoci se při klasickém práchnivění postavě každou hodinu snižuje střídavě obratnost, síla a odolnost o 1, přičemž v okamžiku, kdy jedna z těchto vlastností klesne na 0, oběť umírá. U druhé formy se snižuje každou hodinu a půl střídavě jen obratnost a síla, přičemž snižování se zastaví v okamžiku, kdy obě vlastnosti dosáhnou stupně 1.

Běžné léčení: 10 zl a 24 magů; na 24 hodin zastaví postup nemoci, nelze ale opakovat více než třikrát

Léčebný rituál: Všechny vlastnosti se vrátí na původní hodnotu okamžitě, ale postava bude mít pouze 1 život.

Transmutóza

Jak se transmutóza projeví v rámci pravidel, ponecháme na úvaze PJ, protože její projevy se mohou různit případ od případu. Většinou půjde o postih k síle

nebo k obratnosti, výjimečně se ale může jednat i o bonus.

Běžné léčení: 50 zl a 40 magů; na 2–4 měsíce zastaví postup jedné přeměny, na jiné části těla ale může vzniknout jiná.

Léčebný rituál: K úplnému uzdravení dojde v průběhu následujících 1–6 dnů, poté všechny postihy a bonusy zmizí.

Myšlenková obrna

Každý den po vypuknutí choroby je 15% pravděpodobnost, že nemocnému klesne stupeň inteligence i charismatu o 1, přičemž další příznaky záleží na úvaze PJ, resp. hráče. Při poklesu kterékoliv vlastnosti na 0 dotyčný automaticky neumírá a je-li o něj postaráno, může přežívat relativně dlouhou dobu.

Běžné léčení: 36 magů; pokles vlastností, ke kterému by mělo dojít v daný den, se neuskuteční (možno použít před i po zjištění pravděpodobnosti)

Samovolné vyléčení: Nedojde-li po 6 dnů ke snížení vlastností (ať díky náhodě nebo preventivní léčbě) a postavě se podaří každý z těchto dnů přehodit past Int nebo Odl (podle toho, co je vyšší) ~ 10, myšlenková obrna ustoupí sama.

Léčebný rituál: Všechny následky nemoci zmizí ihned po vyléčení.

Protobyť

Každý den je 5% pravděpodobnost, že se nemocnému sníží maximální počet životů o 1–10, a 1% pravděpodobnost, že se mu o 1 sníží stupeň síly, obratnosti nebo odolnosti. Pokles kterékoliv z těchto charakteristik na 0 znamená smrt postavy.

Běžné léčení: 18 zl nebo 12 magů; sníží pro daný den pravděpodobnost poklesu maxima životů na 2 %.

Léčebný rituál: Po 6–60 hodinách se všechny charakteristiky vrátí na hodnoty před vypuknutím nemoci.

Zlá tvárnost

Každých 13–40 dnů dochází k přeměně na nižšího tvora (viz popis nemoci), podle toho se změní hodnoty všech vlastností včetně duševních. Schopnosti povolání zůstávají postavě i v jiných podobách, může je ale používat jen přiměřeně (zloděj bez rukou nebude moci odemknout zámky, kouzelník bude moci kouzlit, ale s výrazně nižší pravděpodobností úspěchu kouzla apod.).

Běžné léčení: Zatím není známo.

Léčebný rituál: Neznámý. Při léčbě ilkamity postava prochází zpětně všemi

vývojovými stádii, na vyššího tvora se změní každých 1–6 dnů.

Zvláštní místa

Vytváření magických míst dává PJ velkou volnost při tvorbě dobrodružství, protože takto může svým hráčům přichystat prakticky cokoli. Některá zvláštní místa byla již popsána v předchozích modulech, zde následuje popis míst, která jsou poprvé zmiňována právě zde.

Údolí Měsíční studánky

V době úplňku je možné zde vyléčit zranění popsána v hlavním textu. Pokud se vody někdo napije mimo úplněk, hází si proti pasti Odl ~ 9 ~ 3–8 životů, neschopnost mluvit 24 hodin po napití se / 8–18 životů, neschopnost mluvit 1 alden od doby napití se.

Jestliže zde kouzelník stráví 24 hodin a poté provede zaostření vůle, získá tolik magenergie, jako by byl o dvě úrovně výš (ale max. na 36. úrovni). Toto funguje pouze jednou za lunární měsíc.

Menhir Dávar

Jestliže zde kouzelník provede zaostření vůle, v následujících dnech ho budou kouzla typu barevné blesky, ohnivá koule, bílá střela, magický štít, ochrana před šípy apod. stát pouze polovinu běžného množství magenergie. Toto zaostření je možné opakovat úspěšně jednou za alden.

Po dotyku menhiru získá postava na 1–10 dní imunitu vůči útokům obyčejnými zbraněmi, ale hází si proti pasti Žvt ~ 12 ~ ztráta 1 úrovně zkušenosti / ztráta 3 úrovně zkušenosti. Tento efekt se projeví po 3–8 dnech.

Dračí jeskyně

Kouzelníkovi zde stačí k zaostření vůle pouze dvě směny. Pověsti o účinku gejzíru se doposud nepodařilo prokázat.

Bílá planina

Jako parametry opic použijte hodnoty bílého paviána z AP-ZHZM s bonusem za sílu +4. Paviáni budou útočit ve smečce o 10–15 jedincích. Opice jsou zvláštním druhem myšlenkových bytostí a dají se zahnat sesláním kouzla *bílá střela*.

Skalisko Dakhaja Hurgárr

Kouzla, jež jsou zde seslaná, mají o polovinu větší dosah. Skřet, který zde provede zaostření vůle, získá o čtvrtinu původního množství magenergie více.

Artefakty

Helma zmaru

Tento artefakt se nachází v současné době v držení Mortuse Černého.

- Jedná se o černou přilbu s chocholem. Věhlas +3.
- Svému nositeli poskytuje schopnost infravidení, jako by to byl trpaslík.
- Chrání před útoky zezadu jako alchymistický výrobek *plášť* (PPZ).
- Mez vyřazení nositele se snižuje na 1 život, bez ohledu na jeho odolnost.
- Při každém boji, v němž má nositel helmu na hlavě, si hází 1k6. Padne-li 1, chová se, jako by byl posledý démonem touhy po krvi (PPP).

Pelsova tvář

Poslední výrobek slavného albirejského theurga mají v držení jeho žáci, střežící mistrův odkaz.

- Jedná se o stříbrnou masku s věrně vy-podobněným lidským obličejem. Věhlas +4.
- Alchymista má schopnost vidět mag-energií, jako by byl o tři úrovně výš (pro alchymistu na 3. až 5. úrovni se použijí hodnoty theurga).
- Pravděpodobnost úspěchu při výrobě kouzelných předmětů se zvyšuje o desetinu původní pravděpodobnosti.
- Při identifikaci magických předmětů má theurg bonus +2 k hodů proti pasti.
- Theurgova pravděpodobnost úspěš-ného kontaktu s astrálními sférami se zvyšuje o jeho úroveň a pokud žádá informaci, nemůže dojít k fatálnímu ne-úspěchu.
- Sesílá-li nositel kouzlo, jeho dosah je dvojnásobný.
- Jakmile si Pelsovu tvář někdo nasadí, je to, jako by ho posedl démon schizofrenie a démon marnosti života (oba viz PPP).

Magická zřídla

Tato kategorie vloh v sobě zahrnuje mnoho druhů schopností, které jsou jinak vyhrazená jednotlivým povoláním, která jejich zvládnutí nabízejí prostřednictvím složitého výcviku. Může se jednat o schopnosti válečníků (léčba vlastních zranění), hraničářů (kouzla, mimosmyslové schopnosti), alchymistů (vidění magenergie, kontakt s astrálními sférami), kouzelníků (odvracení nevidě-ných, intuitivní zvládnání určitých kou-zel, např. *čtení myšlenek, clona myšlenek, levitace, rychlost, ohnivá koule, zabij* atd.), zlodějů (šplhání po zdech, šestý smysl) či psioniků (prakticky cokoli).

Je však třeba si uvědomit, že zřídla své vlohы nejsou schopna kontrolovat. Z hlediska herních mechanismů tak mohou např. kouzla vyžadovat vyšší množství magenergie, pravděpodob-nost úspěchu různých činností může být nižší, zřídlo bude schopno používat své vlohы jen za určitých okolností (např. při silném citovém vypětí). Navíc tento talent zpravidla vyvažují silné postihy v jiných oblastech (snížení stupně vlast-nosti, náchylnost k nemocím, zhoršený postřeh apod.).

Zřídla mohou vnést do hry zajímavý prvek, avšak v žádném případě nedoporučujeme, aby se zřídlem stala některá z hráčských postav.

Cizí postavy

Agrún

Trpaslík, muž, schopnosti čaroděje na 18. úrovni a theurga na 26. úrovni

Ang Gowruug

Člověk, (skřet), čaroděj, 30. úroveň

Angušar Tarinaj

Člověk, muž, theurg, 34. úroveň

Anakrom Černý Oheň

Člověk, muž, nekromant, 29. úroveň

Arkaxa Žlutá

Člověk, žena, theurg, 34. úroveň, žlutý drak

Arxilerius

Člověk, muž, mág, 25. úroveň

Asbrax

Člověk, muž, čaroděj, 31. úroveň

Bah

Trpaslík, muž, theurg, 27. úroveň

Barkara

Lesní elf, žena, schopnosti čaroděje a druida na 28. úrovni

Bezejmenný mág

Člověk, muž, mág, 31. úroveň

Bladřej

Člověk, muž, kouzelník, 4. úroveň

Čador Vítr

Člověk, muž, mág, 34. úroveň

Damona Oxor

Člověk, žena, čaroděj, 28. úroveň

Danimon Morenský

Člověk, muž, čaroděj, 30. úroveň

Daxor Černozem

Člověk, muž, mág, 34. úroveň

Dorn Flavel

Člověk, muž, psionik, 25. úroveň

Dwanmir Plešatec

Člověk, muž, čaroděj, 19. úroveň

Escultan

Barbar, muž, čaroděj, 24. úroveň

Elexan

Člověk, muž, čaroděj, 19. úroveň

Etuxbert

Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň

Frilwan Dvojitá Tvář

Člověk, muž, psionik, 27. úroveň

Frýgyr

Trpaslík, muž, theurg, 11. úroveň

Gas-gar

Člověk, muž, mág, 9. úroveň

Gromen

Trpaslík, muž, schopnosti bojovníka a pyrofora na 24. úrovni

Halaxien Třapocký

Člověk, muž, theurg, 26. úroveň

Harmgowrin Hořící Vous

Trpaslík, muž, schopnosti theurga a bo-jovníka na 20. úrovni

Horazd Křídýlko

Člověk, muž, kouzelník, 5. úroveň

Ignácius Astrakalam

Člověk, muž, čaroděj, 23. úroveň

Isma

Člověk, žena, kněz (Rianna), 18. úroveň

Jacík Ildan

Člověk, muž, mág, 29. úroveň

Janix

Člověk, muž, čaroděj, 22. úroveň

Jiu Jao

Lesní skřítek, muž, mág, 21. úroveň

Jixra

Člověk, žena, čaroděj, 34. úroveň

Kajčina Spalující Oko Člověk, muž, psionik, 18. úroveň	Oxiadar Rudolící Člověk, muž, čaroděj, 20. úroveň	Taxaonirta Člověk, žena, čaroděj, 27. úroveň
Kalminar Člověk (Arvedan), muž, theurg, 30. úroveň	Paharxana Člověk, žena, pyrofor, 10. úroveň	Tekma Člověk, žena, psionik, 23. úroveň
Kiraxa Flavelová Člověk, žena, psionik, 25. úroveň	Petros Poutník Člověk, muž, mág, 23. úroveň	Tetrjav Člověk, muž, psionik, 29. úroveň
Kuluvakán Člověk, muž, zkušený šaman	Raduxoj Člověk, muž, čaroděj, 31. úroveň, hrdina Gorův	Triwumír Trpaslík, muž, psionik, 30. úroveň
Lindon Člověk (Arvedan), muž, schopnosti theurga a mága na 27. úrovni	Rachtus Člověk (skřet), muž, mág, 35. úroveň	Ulgang Sturlunson Trpaslík, muž, theurg, 15. úroveň
Lórwen Člověk, žena, mág, 28. úroveň	Ravú Slepec Člověk, muž, theurg, 34. úroveň	Varasix Člověk, muž, čaroděj, 17. úroveň
Manakar Člověk, muž, theurg, 21. úroveň	Sali Sagleri Vodní elf, muž, mág, 32. úroveň, hrdina Dunril	Věčný Plamen Člověk, muž, mág, 36. úroveň, hrdina Faeronův
Marach Člověk, muž, čaroděj, 27. úroveň	Sigron Člověk, muž, mág, 27. úroveň	Venir Člověk, muž, psionik, 24. úroveň
Morxain Člověk, muž, čaroděj, 31. úroveň	Siowen Člověk (Arvedan), žena, schopnosti chodce a theurga na 22. úrovni	Wu Than Horský skřítek, muž, mág, 33. úroveň, hrdina Mauril
N'gio Pouštní elf, muž, čaroděj, 31. úroveň	Strogox Člověk, muž, mág, 34. úroveň, hrdina Siaronův	Xama Člověk, muž, čaroděj, 31. úroveň, hrdina Siomenův
Nan-šae Lesní skřítek, muž, mág, 30. úroveň	Slez Kropický Člověk, muž, mág, 10. úroveň	Xin Li Xin Lesní skřítek, muž, schopnosti čaroděje a bojovníka na 18. úrovni, mistr bojových umění
Nandra er Sinwar Člověk, žena, theurg, 31. úroveň, hrdinka Mernova	Svajtlog Jiskřící Člověk, muž, čaroděj, 28. úroveň	Zenwexar Jestřáb Člověk, muž, mág, 34. úroveň, hrdina Siaronův
Narcis Trhlo Hobit, muž, čaroděj, 24. úroveň	Šé Wu Ken Lesní skřítek, muž, pyrofor, 27. úroveň	Zowren Člověk, žena, schopnosti šermíře a čaroděje na 25. úrovni
Ohnivý mág (Hruznar Skobor) Člověk, muž, čaroděj, 32. úroveň	Tarxageno Modrý Člověk, muž, theurg, 33. úroveň, modrý drak	
Orsten Člověk (Arvedan), muž, schopnosti čaroděje a mága na 27. úrovni		