

Asterion

Obloha z listí a drahokamů

Aplikace pravidel
Dračího doupěte

verze 1.6



Obsah

Obsah

Nová pravidla	3
Rasy	3
Povolání	3
Válečník	3
Hraničář	3
Druid	4
Chodec	5
Alchymista	5
Kouzelník	4
Zloděj	5
Sicco	6
Pravidla pro boj	17
Nové zbraně	17
Skřítkčí bojové umění	18
Pravidla mimo boj	20
Zvláštní místa	20
Artefakty	21
Bestiář	22
Myšlenkové bytosti	25
Inteligentní rasy	22
Přírodní bytosti	23
Cizí postavy	26

Asterion – Obloha z listů a drahokamů – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Jiří Kolena, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2006

Nová pravidla

V celé Aplikaci pravidel budeme používat těchto zkratk: PPZ = Pravidla pro začátečníky, PPP = Pravidla pro pokročilé, PPE = Pravidla pro experty, AP = Aplikace pravidel, HM = Hlavní modul, D = Dálavy, NaS = Nemrtví a světlonoši, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, ZHZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina.

Rasy

Skřítek

Každý skřítek dokáže vnímat saly, tj. vycítit jejich přítomnost, poznat druh sala a jakým způsobem působí na okolí. Aby si tuto schopnost udržel, musí dodržovat jistá pravidla podobná těm, jaká budou uvedena níže.

Jednotlivé rody skřítků mají následující zvláštní schopnosti.

Lesní skřítek

Na 15. úrovni má pravděpodobnost 20 %, že porozumí řeči přírody. Z hlediska pravidel budeme uvažovat, že ovládá hraničářská, resp. druidská kouzla *mluv se zvířaty* (PPZ, resp. PPE), *mluv s rostlinami* a *mluv s přírodou*, jejichž trvání a četnost jsou prakticky neomezené. U mluvení se zvířaty porozumí všem zvířatům v dosahu, ale komunikovat může vždy pouze s jedním. Pokud si skřítek zvolí povolání hraničáře resp. druida, nepotřebuje k seslání těchto kouzel žádnou magenergii. Všechna ostatní omezení a pravidla daná popisy kouzel musí nadále respektovat. Šance se s každou další úrovní zvyšuje o 2 %, pokud skřítek jedná v souladu s přírodou (nejí maso, zbytečně nezabíjí zvířata, neníčí lesy apod.). Jestliže prokáže přírodě nějakou významnou službu, zvýší se mu pravděpodobnost jednorázově o 10–30 % a může si okamžitě hodit k%. Všechny okolnosti posuzuje PJ.

Jestliže si hráč vybere jako subrasu „rybího“ skřítko, bude mít tento (navíc k výše uvedeným schopnostem) o 1 nižší pohyblivost na pevné zemi, ale při určování manévrovací schopnosti ve vodě (AP-ZHZM) se počítá, jako by měl obratnost o 1 vyšší.

Horský skřítek

Má bonus +5 % k postřehu, pokud se pokouší hledat drahé kamení, a bonus +5 % při určování ceny a pravosti drahokamů, stejně jako při jejich zpracování (půjde-li o mechanismus založený na hodu proti pasti, dostane bonus +1). Na 20. úrovni má pravděpodobnost 10 %, že porozumí řeči přírody, a s každou další úrovní se tato pravděpodobnost zvyšuje o 1 %. Ostatní pravidla jsou stejná jako u lesního skřítko.

Lesní elf

Každý lesní elf je nadán tzv. „lesním smyslem“, obdobou smyslu w'an u pouštních elfů. Ten mu umožňuje pohybovat se hvozdem po nejschůdnějších stezkách, neztratit správný směr, vyhýbat se překážkám, porozumět rostlinám, poznat různé plodiny či komunikovat s lesními tvory. Každý lesní elf má denně k dispozici 3 magy, za něž může sesílat hraničářská kouzla a druidova lesní kouzla z PPP. Lesní elfové mají však tento smysl naladěni především na svůj rodný hvozdu, v ostatních se musí nejprve vycítit do nového prostředí, protože každý hvozdu představuje unikátní entitu a je třeba se mu přizpůsobit. Aby mohl lesní elf tento svůj smysl používat i v jiném než rodném hvozdu, musí zde strávit nepřetržitě alespoň tři dny. Poté má šanci 50 %, že lesní smysl bude účinný. Každý další den pobytu zvyšuje pravděpodobnost úspěchu o 2 %. Na úspěch se hází každých 24 hodin pobytu v daném hvozdu (po zmíněných třech dnech). Jestliže daný hvozdu navštíví vícekrát, stačí mu při druhé a každé další návštěvě na vyladění smyslu dva dny a pravděpodobnost bude 80 % (tento základ už se dále nezvyšuje).

Pokud si lesní elf zvolí povolání druida, může svůj lesní smysl používat bez problémů v jakémkoli hvozdu (jeho lesní smysl je díky prohlubování souznění s přírodou ostřejší a schopen rychle se přizpůsobovat povaze okolního prostředí).

Povolání

Válečník

Společný výcvik v Seliaku

Trpasličí válečníci ze Seliaku mají tu výhodu, že při přestupu na vyšší úroveň

ve své jednotce mohou s jejími členy dosahovat bonusu za sehranost (PPZ) o jednu úroveň dříve. Výcvik však musí probíhat v Seliaku a právě s danou jednotkou, takže trpaslík jako hráčská postava ho příliš nevyužije (pokud družinu náhodou netvoří právě jen seliačtí trpaslíci z téhož oddílu apod.).

Skřítkův bojová umění

Bojová umění skřítků jsou schopností, kterou se může naučit prakticky jakýkoli válečník. Problém je spíše v tom, kde a jak výcvik získat. Pro jednoduchost budeme v popisu postavu používající bojová umění nazývat skřítkem.

Při boji skřítko naplno využívají především svých (potažmo protivníkových) fyzických vlastností a podvědomě i změn v magickém poli, k nimž v průběhu boje dohází. Veličina, která to zohledňuje, se nazývá **body boje**. Mistry bojovníky odlišuje od začátečníků množství bodů boje, s nimiž jsou schopni pracovat v krátkém časovém úseku a které jim tak umožňují provádět náročnější a účinnější chyty. Obecně lze říci, že body boje umožňují skřítkům útočit s nečekanou razancí, provádět akrobatické manévry i posilovat v boji své tělo a mysl.

Pravidla pro bojová umění vycházejí z pravidel pro šermířovy finty (PPE), místo slova finta se ovšem užívá pojem chvat. Tento systém lze rovněž plně rozvinout pouze v rozšířeném souborovém systému, ovšem částečně se dá používat i v systému základním (ten ostatně též svým způsobem užívá akcí, pouze jsou striktně rozděleny útoky a obrany). Je to proto, že použití chvatu se oznamuje v momentě, kdy jej bojovník začíná provádět (proto také nejsou uvedeny žádné paušální bonusy k iniciativě), a značná část chvatů navíc sestává pouze z jediné akce. Pro PJ a hráče by nemělo být nepřekonatelnou překážkou dohodnout se na postupu v oblastech, které základní souborový systém neřeší (pohyb), a používat bojová umění i v něm.

U popisu chvatů a jejich akcí není na rozdíl od fint uveden jen konstantní bonus či postih, ale celý postup, jak ÚČ/OČ spočítat. Je to proto, že používání bojového umění je opravdu velmi odlišné od standardního boje, a tak si můžete povšimnout, že např. ne všechny útoky jsou odvozeny od síly. Pokud je na tomto místě uvedeno Ú: ÚČ nebo O: OČ, počítá se podle běžných pravidel. Kromě akcí útok a obrana se objevuje ještě akce manévr (M), kdy skřítek provádí sérii

Tvorba postavy

přesných pohybů, aniž by docházelo ke kontaktu s protivníkem. Při této akci pouze pracuje s body boje, aby následně dokončil chvat se zamýšleným účinkem. Je-li během provádění manévru napaden, brání se jako vždy, když nepoužívá akci obrana. Je-li zasažen, je manévr (a tím i chvat) zmařen. V základním soubojovém systému lze provést manévr tehdy, mohl-li by útočit.

Bojová umění mají celkem 10 stupňů mistrovství. Zvýšit si stupeň mistrovství je poměrně náročné, pro vlastní postavy počítáme, že na zvednutí stupně o 1 je třeba věnovat se tréninku během dvou výcviků při přestupech na vyšší úroveň.

Při každém zvýšení stupně mistrovství se zvyšuje množství bodů boje, které dokáže skřítek využít během jednoho kola. O kolik to bude, se zjistí v Tabulce bodů boje. Koeficient určující řádek se počítá při každém postupu a má hodnotu $(\text{Sil} + \text{Obr} + \text{Int} + \text{stupeň mistrovství (SM)})/4$, zaokrouhлено dolů. První tři hodnoty se vztahují na vlastnosti žáka, nikoliv učitele. Hodnota ve sloupci stupňů mistrovství udává, kolik bodů boje skřítkovi přibude, nikoli celkový počet bodů, které může v kole využít.

TABULKA BODŮ BOJE

Koeff.	SM									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
-2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
-1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1
0	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1
1	4	3	2	2	2	2	1	1	1	1
2	4	4	2	2	2	2	2	2	1	1
3	5	4	2	2	2	2	2	2	2	1
4	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

Příklad: Skřítek Si Pchen je na 3. stupni mistrovství. Má sílu 10/0, obratnost 16/+2 a inteligenci 14/+1 a dosud se uěl u mistra se stupněm mistrovství 5. Třikrát použil řádek 2 v tabulce $((0 + 2 + 1 + 5)/4 = 2)$ a připsal si 4, 4 a 2 body boje na kolo. Je tedy schopen využít 10 bodů boje za kolo a nyní si opět zvyšuje stupeň mistrovství. Tentokrát má učitele na 10. stupni, takže použije řádek 3 $((0+2+1+10)/4=3)$ a jeho schopnost práce s body boje se zvýší na 12 bodů za kolo.

Dále je třeba uvést, že někteří bohy nadaní učitelé jsou schopni svého žáka vést natolik, že si daný bojovník může přepočítat body získané na nižších stupních

tak, jako by ho vždy cvičil mistr na 10. stupni (a počítá se tak i právě probíhající výcvik, přestože daný mistr ještě nemusí na 10. stupni být; zde jde opravdu spíše o mimořádné učitelské nadání).

S rostoucím stupněm mistrovství se také objevují vícenásobné útoky, resp. bonusy k iniciativě. Shrnuty jsou v následující tabulce.

TABULKA BONUSŮ K INICIATIVĚ

Stupeň BU	Útoky	Bonus k iniciativě
3–5	3 za 2 kola	+3
6–8	2 za kolo	+6
9–10	5 za 2 kola	+9

Při určování bonusu k iniciativě resp. počtu útoků za kolo záleží v souladu s PPZ na tom, jakou akci provede jako první. Pokud tedy bude chtít např. využít bonus za bojová umění, musí první akce a alespoň polovina všech jeho akcí v daném kole pocházet z kategorie bojových chvatů.

Chvaty bojových umění lze provádět nanejvýš v koženém brnění, a to jen tehdy, má-li bojující obratnost alespoň 11. V opačném případě může použít nanejvýš vycpávané brnění.

Každý chvat má četnost nejméně 2 kola, tzn. je-li použit, nelze ho znovu provést v příštím kole. Některé chvaty mají ovšem četnost vyšší, u těch je potom výslovně uvedena. V závorce za názvem chvatu je pak uvedeno, na kterém stupni mistrovství ho může skřítek začít používat.

Všeobecné chvaty

Prodloužená pěst (2)

Body boje: 5
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: Ú: Sil+ 3/+ 5 (působí stínové zranění)

Skřítek zkrříží ruce na prsou a následně udeří pěstí směrem k protivníkovi. Nemusí se ho přitom vůbec dotknout, naopak se tento útok pokládá za „zbraň“ o délce 1–2. Tento chvat lze provést pouze s prázdnými rukama.

Překvapivý úskok (2)

Body boje: 6
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: O: Obr + 3

Pokud se obránce ubrání, je útočník zraněn za tolik životů, kolik činil rozdíl mezi hodem na obranu a jeho hodem na útok.

Přečerpávací útok (4)

Body boje: 9
počet akcí: 2
průběh: 1. akce: O: OČ – 2
2. akce: Ú: ÚČ

V první akci se skřítek stačí jakžtakž bránit během pohybu, který provádí. V 2. akci útočí běžným způsobem (nemůže použít útočný chvat), ovšem počet životů, které protivníkovi odebere, se jemu samotnému připočte. Po skončení boje o ně ovšem zase přijde. Pokud by tak měl jeho počet životů klesnout pod nulu, je na místě mrtev.

Čerstvá míza (1)

Body boje: 3
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: M

Skřítek bude mít po zbytek boje postih za vyčerpání o stupeň lepší (vyčerpáný jako unavený, unavený jako svěží atd.). Během boje samotného mu tyto postihy nemohou už ani narůst. Ovšem na samotné body únavy to vliv nemá, takže po skončení boje je skřítek unaven podle běžných pravidel.

Obrana proti chvatu I (1)

Body boje: 4
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: O: OČ + 1

Pomocí tohoto chvatu skřítek neutralizuje účinky chvatu, který je veden proti němu a který má účinky přímo na něj. Znamená to, že i v případě neúspěšné obrany je pouze zraněn podle normálních pravidel a nedotýkají se ho případné další negativní důsledky. Tento chvat však účinkuje pouze proti chvatům s hodnotou nejvýše 6 bodů boje.

Obrana proti chvatu II (4)

Body boje: 9
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: O: OČ + 2

Tento chvat je podobný Obráně proti chvatu I, lze ho však použít proti chvatům s hodnotou až 10 bodů boje.

Obrana proti kouzlu (5)

Body boje: 11
Počet akcí: 1
Průběh: 1. akce: O: spec

Tímto velmi užitečným chvatem se skřítek může ubránit kouzlu, které bylo sesláno přímo na jeho osobu. Podmínkou je, aby skřítek sesílajícího viděl a byl si

vědom toho, že na něj sesílá kouzlo. Potom si může hodit proti pasti Roz ~ (magenergie kouzla/3) ~ kouzlo v plném rozsahu zneškodněno/kouzlo působí.

Medvědí tlapy

Povalení (2)

Body boje: 6
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: Ú: Sil+Obr

Skřítek napřaženými dlaněmi udeří na protivníka. Pokud zasáhne, je soupeř zraněn vždy jen za 1 život, ovšem je povalen na zem. Zde má postih -2 k obraně, -4 k útoku a k vydrápání se na nohy potřebuje 1 akci, má-li zbroj s KZ 4 a více, pak 2 akce. Pokud je během nich zraněn jedním útokem za více než 5 životů, opět padá.

Drtivý útok (1)

Body boje: 4
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: Ú: ÚČ, bonus +3 k účinnosti

Skřítek s medvědí silou zaútočí na protivníka, ovšem podmínkou je, že bojuje (tedy skřítek) beze zbraně, případně s tupou zbraní (tedy bez ostří a hrotu).

Utuzení (2)

Body boje: 7
počet akcí: 2
průběh: 1. akce: O: OČ
2. akce: M

Po provedení tohoto chvatu se v tomto boji bude skřítkovi počítat odolnost o 2 stupně vyšší. Může se mu tak zlepšit hranice bojeschopnosti, může lépe odolávat jedům použitým v boji apod. Opakovaným prováděním chvatu se účinky nescítají.

Odstrčení (1)

Body boje: 3
Počet akcí: 1
Průběh: 1. akce: Ú: ÚČ

S pomocí energie vlastního útoku provede skřítek silný výpad, takže jeho protivník je nezávisle na úspěchu útoku odstrčen o 1 hex. Jedná se vždy o jeden ze 3 hexů ve směru vedení útoku, přičemž v případě úspěšného zásahu si vybírá sám skřítek, kam protivníka odhodí, zatímco pokud se soupeř ubrání, směr ústupu si vybere sám.

Protiúder (3)

Body boje: 8
Počet akcí: 1
Průběh: 1. akce: Ú: ÚČ + 1

Skřítek se nijak nezalekne protivníka, který na něj útočí, a místo snahy o obranu kontruje také útokem. V praxi to vypadá tak, že si oba hodí na útok a ten, kdo má vyšší výsledek, zasáhne protivníka za (rozdíl útoků + 3) životy.

Vyražení zbraně (4)

Body boje: 9
Počet akcí: 2
Průběh: 1. akce: O: OČ
2. akce: Ú: Sil+Obr+2

Efekt útoku ve 2. akci je stejný jako u stejnojmenné šermířovy finty, pouze nebezpečnost pasti je 6 + Sil + Obr skřítku.

Poškození zbroje (4)

Body boje: 10
Počet akcí: 2
Průběh: 1. akce: O: OČ
2. akce: Ú: ÚČ + 2

V případě úspěšného zásahu ve 2. akci si protivník musí hodit na past Obr ~ 7 ~ nic/snížení KZ o 1.

Krvavý šrám (3)

Body boje: 8
Počet akcí: 1
Průběh: 1. akce: Ú: ÚČ

Zasažený protivník krvácí a ztrácí 1 život za kolo po dobu tolika kol, za kolik životů byl zasažen.

Zastrašení (3)

Body boje: 7
Počet akcí: 2
Průběh: 1. akce: O: OČ
2. akce: M

Skřítek se v očích protivníka, který ho v první akci napadl, stane velmi nebezpečným soupeřem. Protivník se bojí podniknout sám větší akci a čeká, co udělá skřítek. V praxi to vypadá, tak, že po následující 3 kola spotřebuje protivník své akce čekáním, dokud se nedostane k první akci skřítek.

Dvojitý útok (6)

Body boje: 13
Počet akcí: 1
Průběh: 1. akce: Ú: ÚČ -1, ÚČ -1

Dvojí určení akce není chyba, skřítek může skutečně v rámci jedné akce pro-

vést 2 útoky, a to buď na jednoho protivníka, nebo i na dva, ovšem podmínkou je, že musí oba stát na hexech, k nimž je otočen čelem, a navíc tyto hexy spolu musí sousedit.

Zařvání (4)

Body boje: 9
Počet akcí: 1
Průběh: 1 akce: M

Skřítek zařve medvědí hlasem a všichni ve vzdálenosti do 5 sáhů jsou na 3 kola ohlušeni. Kromě přirozených důsledků tohoto handicapu mají po tuto dobu postih -1 k iniciativě a -1 k hodů na obranu.

Zuřivý útok (7)

Body boje: 15
Počet akcí: 1
Průběh: Ú: ÚČ + počet životů ztracených v posledním kole

V těžkém boji dokáže skřítek zaútočit se skutečnou medvědí zuřivostí a dá do útoku i sílu příkoří na něm vykonaných.

Tanec kolibříka

Rychlý přískok (1)

Body boje: 3
počet akcí: 1
průběh: 1. akce: Ú: ÚČ

Tento chvat lze provést se zbraní velikosti 1, případně beze zbraně. Skřítek se během jediné akce přesune ze vzdálenosti 1 sáhu na vzdálenost kontaktní a útočí. Protivník v tomto případě musí na běžnou obranu obětovat 2 akce, použije-li pouze jednu, má postih -2 k hodů na obranu.

Vzlétnutí (4)

Body boje: 8 (13)
počet akcí: 2-3
průběh: 1. akce: M
2., příp. 3. akce: Ú/O: ÚČ + 2/OČ + 2

Manévr v 1. akci zakončí skřítek mohutným výskokem, po kterém zůstane ve vzduchu trochu déle, než by bylo normální. Rozhodně pro 2. akci, pokud však vydal v závorce uvedenou hodnotu bodů boje, stráví ve výskoku i další akci. Návrat na zem se počítá, jako by probíhal v nulovém čase.

Únik ze soukolí (6)

Body boje: 12
četnost: 4 kola

Tvorba postavy

počet akcí: 1

průběh: 1. akce: Ú: ÚČ

Tento chvat lze použít při boji se dvěma soupeři najednou. Akce není útok v pravém slova smyslu, takže při „zásahu“ nedochází ke zranění. Místo toho si skřítek s daným protivníkem vymění místo a navíc ho ještě zmate. Ten proto při své další akci zaútočí na svého druhá. Ten, rovněž zmaten, mu to při své nejbližší akci oplátí. Pak se teprve oba jsou schopni zkoncentrovat na svého opravdového nepřítel (skřítku).

Proskočení (2)

Body boje: 5

počet akcí: 1

průběh: 1. akce: Ú: ÚČ

Tento chvat je velmi vhodný např. pro únik z obklíčení. V případě úspěšného útoku zraní skřítek protivníka jen za 1 život, ale podaří se mu přitom proklouznout kolem něj, takže se nyní nachází na protějším hexu (bráno z pohledu protivníka) než doposud.

Rozlet (3)

Body boje: 7

počet akcí: 2

průběh: 1. akce: M

2. akce: M

Skřítek musí 2 akce po sobě věnovat manévru, ale zato si v příštích 2 kolech přičte bonus +6 k iniciativě. Opakovaným prováděním nelze kumulovat.

Klovnutí (4)

Body boje: 9

četnost: 4 kola

počet akcí: 1

průběh: 1. akce: Ú: ÚČ –1

Tento chvat lze provést pouze s bodnou zbraní. Skřítek svého protivníka zasáhne zákeřně do obličeje a kromě zranění mu způsobí postih k iniciativě –2 po celý zbytek souboje. Pokud navíc klovač skřítek uspěje proti pasti Obr ~ 12, zasáhl protivníka do oka a ten upadá do bezvědomí.

Odhození (1)

Body boje: 3

počet akcí: 1

průběh: 1. akce: O: OČ

Skřítek současně s vykrytím soupeřova výpadu využije jeho energie a vzdálí se o 2 hexy.

Závrať (4)

Body boje: 10

četnost: 4 kola

počet akcí: 2

průběh: 1. akce: O: OČ –1

2. akce: M

Protivník, kterému se skřítek v 1. akci ubránil, je po provedení manévru náhle zmaten, zdá se mu, že jeho protivník se kolem něj zběsile míhá, že je tam víckrát, než by měl být (asi tak čtyřikrát). V důsledku toho bude během tohoto a následujícího kola všechny své akce (útoky, kroky...) směřovat do náhodného směru (určí se vždy hodem 1k6).

Obrana proti útoku zezadu (3)

Body boje: 8

počet akcí: 1

průběh: 1. akce: O: OČ –1

Skřítek je schopen se bránit útoku zezadu či z boku s mnohem menším postihem než normálně. Během této obrany se navíc může (ale nemusí) otočit směrem k útočníkovi, ale klidně jakýmkoliv jiným směrem, OČ tím zůstane nezměněno.

Zákeřné bodnutí (2)

Body boje: 7

Počet akcí: 1

Průběh: 1. akce: Ú: Obr + SZ/+3

Tento chvat lze provést pouze s bodnou zbraní. Skřítek objeví slabé místo v soupeřově krytí a výstroji a zručným způsobem mu zasadí bolestivý úder.

Lehkost (3)

Body boje: 8

Počet akcí: 1

Průběh: 1. akce: M

Skřítek se po zbytek aktuálního a po dobu dalších 2 kol bude pohybovat s obrovskou lehkostí a žádný úspěšný útok ho nezraní za více než 1 život.

Zacelení ran (4)

Body boje: 10

Počet akcí: 1

Průběh: 1. akce: M

Provedením chvatu se skřítkovi dočasně zacelí zranění utřené v tomto a předchozím kole a vrátí se mu 3/4 životů ztracených v těchto kolech. Po skončení boje se však zranění obnoví a skřítek znovu utrpí ztrátu životů. Pokud jejich počet klesne pod nulu, je na místě mrtev.

Hraničář

Nová kouzla

Mluv s rostlinami

magenergie: 1 mag za kolo

rozsah: 1 rostlina

dosah: dotek

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Tímto kouzlem se může hraničář zeptat na nějakou informaci rostliny, kterou si zvolí. Obsah informace bude velmi záležet na tom, čeho se ptal (viz hlavní text a kouzlo *paměť rostlin* níže). Zároveň tak může rostlině předat nějakou svou znalost nebo myšlenku. V jednom kole je možno položit otázku a dostat na ni odpověď, o časovém trvání vkládání vlastních myšlenek rozhodne podle informací hráče a svého uvážení PJ.

Druid

Hvozdy

Červený les

Jde o hvozdu na 2. stupni probuzenosti (dřímající les), který se však nebude negativně projevat vůči zdejší lesní elfům, kteří se cítí být jeho součástí. Druidi z jejich řad se starají o to, aby se probuzenost hvozdu nezvýšila, nebudou-li k tomu pádné důvody.

Les padajících stínů

Probuzenost tohoto hvozdu se pohybuje mezi 2. a 3. stupněm (dřímající až procitající les). Vzhledem k téměř permanentnímu prolévání krve, používání kouzelnické magie, těžbě dřeva, zakládání osad a polí, intenzivnímu lovu zvěře a podobným činnostem nejsou druidi, kteří jsou nakloněni uspávání hvozdu, schopni jeho probouzení magenergií výrazněji snížit. Situaci jim navíc komplikují jejich kolegové, kteří stojí zcela na straně přírody nebo dokonce temnoty. Je proto velice pravděpodobné, že v budoucnosti se stupeň probuzení hvozdu ještě zvýší.

Zlatý les

Jedná se o spící hvozdu. Žije v něm sice relativně málo druidů (převážně z řad lesních skřítků), ale zato zde působí velké množství salů, kteří se starají o chlácholení hvozdu, a navíc činnost valné většiny lesních skřítků je v souladu s přírodou, takže výrazněji nezvětšuje probouzení magenergií hvozdu.

Malá lesní kouzla

Bludička

Kouzlo působí zcela dle pravidel DrD a přivolává myšlenkovou bytost. Pro vyvolání nižší formy jsou zapotřebí 4 magy, pro vyvolání vyšší 8 magů. Pozor – použití tohoto kouzla se obecně považuje za porušení Řádu světa.

Cít času

magenergie: 2 magy
dosah: dotek
rozsah: 1 rostlina nebo 1 zvíře
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned
četnost: kdykoli
působení: 6. úroveň
druh: osobní

Pokud se druid dotkne libovolné rostliny nebo zvířete, pozná jejich stáří (s přesností na roky, zaokrouhleno nahoru). Toto kouzlo lze používat i v jiných ekosystémech.

Mluv s přírodou

magenergie: 1 mag za kolo
rozsah: 1 neživá přírodnina
dosah: dotek
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned
četnost: kdykoli
působení: 6. úroveň
druh: osobní

Kouzlo se podoba výše uvedenému *mluv s rostlinami*, ale druid může pokládat otázky či ukládat informace libovolnému neživému předmětu přírodního původu v daném prostředí (kameni, prameni, žíle kovu apod.). Toto kouzlo umí každý druid automaticky používat ve svém domovském ekosystému. Toto kouzlo nemohou používat lesní elfové pomocí „lesního smyslu“.

Paměť rostlin

magenergie: viz níže
dosah: dotek
rozsah: viz níže
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned
četnost: kdykoli
působení: 6. úroveň
druh: osobní

Toto kouzlo se podobá stejnojmennému zázraku (AP-VTB), ale s tím, že rostliny mají v závislosti na svém druhu různý stupeň a způsob chápání minulosti (viz hlavní text). Sto let starý strom

bude tedy přemýšlet jinak než letnička, a tudíž poskytne jiné informace. Magenergie použitá na kouzlo závisí právě na těchto faktorech. Pro rostliny do 10 let věku je třeba 1 mag na rok minulosti, u rostlin od 11 do 100 let 1 mag na 10 let, u ještě starších 1 mag na 20 let.

Rozsah zaleží rovněž na konkrétních okolnostech. Např. je možno ptát se na minulost celé plochy (do max. 100 sáhů čtverečních) nebo konkrétní rostliny. U plošného použití se počítá průměrný věk rostlin.

Toto kouzlo mohou automaticky používat i druidi z jiných ekosystému pod pozměněnými názvy (*paměť moře*, *paměť pouště*), ale zde bude asi nejvýhodnější plošné použití.

Při ptání se upadne druid na 1 směnu do jakéhosi transu, kdy nebude vnímat okolí, a při němž se mu budou hlavou promítat vzpomínky daných rostlin. Může se ptát na konkrétní událost či jen na obecnou minulost, ale informace takto získané se budou samozřejmě lišit.

Uprav růst

magenergie: viz níže
dosah: dotek
rozsah: 1 rostlina
vyvolání: viz níže
trvání: stále
četnost: 1x za alden, resp. 1x za měsíc
působení: 9. úroveň
druh: hromadné

Tímto kouzlem dokáže druid tvarovat rostliny dle svých představ. Jde však o časově náročnou činnost. Úprava rostliny do 10 let věku vyžaduje, aby jí druid věnoval každý den po dobu jednoho aldenu tolik magenergie, kolik je její stáří v letech (zaokrouhleno nahoru). Nejde ovšem o postupné kouzlo, a tudíž se potřebné množství magenergie nezvyšuje. Tento proces trvá 1 směnu, a pokud je přerušen, musí se začínat znovu. Rostliny od 11 do 100 let vyžadují totéž množství magenergie, ale po dobu jednoho lunárního měsíce. U starších rostlin je použití tohoto kouzla prakticky vyloučené.

Kouzlo zvyšuje probouzení magenergie hvozdu o polovinu celkové použité magenergie. Naučí se ho automaticky druid s domovským ekosystémem hvozdu či džungle, ostatní až po patřičném počtu výcviků. Z dosud popsaných ekosystému ho lze použít např. na podmořské a vodní rostliny, resp. na rostliny v poušti (kaktusy).

Přeměň rostlinu

magenergie: viz níže
dosah: dotek
rozsah: 1 rostlina
vyvolání: viz níže
trvání: stále
četnost: 1x za lunární měsíc
působení: 12. úroveň
druh: hromadné, postupné

Takto může druid zcela změnit druh rostliny, ale musí respektovat určitá omezení.

1. Nelze změnit např. dřevnatou rostlinu v nedřevnatou, listnatou v jehličnatou, strom v keř apod.

2. Obě rostliny budou stejného stáří, a to i vzhledově. Druid tedy nemůže očekávat, že mu ze semenáčku jasanu vznikne stoletý dub.

3. Nově vzniklá rostlina musí být schopná v daném prostředí přežít. Nelze tedy změnit smrk v tundře na tropickou palmu.

Magenergie tohoto kouzla je oproti předchozímu dvojnásobná s tím, že rostliny starší 50 let už nelze změnit. Pro naučení a aplikaci v různých ekosystémech platí výše uvedená pravidla.

Velká lesní kouzla

Vyvolej enta

magenergie: 150 (vyšší forma 250) magů
vyvolání: 1 hodina
četnost: 1x za půl roku
druh: hromadné

Při vyvolání musí druid určit podobu stromu, kterou na sebe ent vezme. Ent se objeví na dohled druida a bude poslouchat jeho příkazy, pokud nebudou odporovat zájmům hvozdu a prvotnímu poslání enta. S entem, jehož vyvolal, může druid kdykoli navázat telepatický kontakt, pokud se budou oba nacházet v témž hvozdu. S ostatními enty se může rovněž takto spojit, musí ale znát jejich polohu a nemůže jim rozkazovat. Může je ovšem požádat o pomoc (úspěšnost posoudí PJ, bude záviset na druhu prosby a na úrovni druida).

Druid může dát kdykoli jím vyvolanému entovi svobodu. Dokud tak neučiní, může vyvolávat bludičky a tjukurpy, ale nikoli velké zlé stromy.

V případě, že enta vyvolává více druidů, musí si mezi sebou určit, kdo ho bude ovládat. Po skončení vyvolání kouzla přibude všem vyvolávajícím tolik bodů únavy, kolik činí polovina jejich odolnosti (zaokrouhleno nahoru).

Tvorba postavy

Toto kouzlo se mohou dle pravidel naučit druidi, kteří mají jako domovský ekosystém hvozd nebo džungli. Druidi z jiných prostředí musí nejprve podstoupit odpovídající počet výcviků (viz AP-ZHZM). Poté budou ovšem schopni vyvolat enta pouze v hvozdu, resp. v džungli. Pozor – použití tohoto kouzla se obecně považuje za porušení Řádu světa.

Vyvolej tjukurpu

magenergie: 10 (vyšší forma 15) magů
vyvolání: 3 směny
četnost: 1× za měsíc
druh: osobní

Pro vyvolání této myšlenkové bytosti platí tatáž pravidla jako pro výše uvedené kouzlo *vyvolej enta*, pouze nepřibývá únavy. Pozor – použití tohoto kouzla se obecně považuje za porušení Řádu světa.

Chodec

Přivolej druida

S rozšířením působení druidů na Asterionu oproti normálním pravidlům DrD může toto kouzlo chodec seslat kdekoli, kde mohou druidi působit. Rozsah a dosah se z hvozdu mění na konkrétní ekosystém. Chodec musí při seslání použít předmět přírodního původu, který dostal od nějakého druida, např. rozemnout list, rozdrtit lasturu, hladit oblázek. Pokud předmět není při seslání kouzla zničen, nelze ho už znovu použít.

Alchymista

Zvláštní suroviny

Rajmin

Ke zpracování této suroviny je třeba speciálního kouzla *tavení rajminu* (má stejné parametry jako *tavení lintiru*, viz AP-HM). Toto kouzlo ovládají pouze kouzelníci z řad horských skřítků a mimo tento okruh se ho nelze prakticky naučit. Zbraně a brnění z rajminu mají stejné charakteristiky jako železné, ovšem navíc i několik dalších vlastností.

Rajminové zbraně jsou natolik průsvitné, že protivníci je dokážou jen obtížně registrovat. Jestliže zbraň neobsahuje žádnou magenergií (viz níže), má protivník postih -3 k hodů na obranu. Za každých 5 magů uvnitř se postih o 1 snižuje, protože zbraň zviditelňuje záblesky magické energie, která se v ní hromadí.

Zbraně a zbroje vyrobené z rajminu mají schopnost pohlcovat kouzla seslaná na svého vlastníka. Mechanismus pohlcování je stejný jako u alchymistova

předmětu *ebenová hůlka* (PPZ), ovšem použitou vlastností je Obr + Žvt. Během jedné směny soustředění je možné „vyčerpat“ veškerou magenergií do okolního prostoru. Pokud ten není sám o sobě magický, nebude to mít žádný další účinek.

Rajminové předměty nedokážou samy o sobě sesílat kouzla, ale pokud obsahují magenergií, mohou odrážet kouzla seslaná přímo na majitele, jedná-li se o kouzlo, které je vidět (blesk, ohnivá koule apod.). Na odražení je třeba o polovinu více magenergie než na seslání. V případě, že předmět obsahuje dostatek magenergie, sníží se její množství o uvedený násobek a kouzlo se odrazí zpět na sesílatele. Jestliže však magenergie nestačuje, předmět vybuchne a vlastníka zraní (viz ebenová hůlka).

Do věcí z rajminu není možné zaklínat demony, ale pokud obsahují magenergií, považují se z hlediska zranitelnosti za kouzelné zbraně.

Rostliny

Hwanga

Sklizeň: po celý rok
Použitelná část: kůra
Výskyt: Červený les
Nalezení: 2 x 30 %
Cena: 5 zl za kůru vhodnou pro deset použití
Četnost: 1 den

Po 1 směně žvýkání kůry hwangy nebude mít na postavu po následujících 12 hodin vliv snížení inteligence způsobené únavou, naopak při hodů proti pastem na tuto vlastnost získá bonus +1. Hwanga je mírně návyková: Odl $\sim 8/3$ \sim Inteligence -2 . Lesní elfové získávají bonus +1 k hodů proti této pasti.

Vilnie podivná

Sklizeň: celý rok
Použitelná část: hlízy
Výskyt: slatiny v oblasti Zelených bažin
Nalezení: 5 x 15 %
Cena: 200 zl (1 hlíza)

Sama o sobě nemá žádné doposud prokázané účinky, ale používá se pro výrobu *uspávače* (viz níže).

Nové magické předměty

Méně známé

Kameny z Timbu Ei

Tyto kameny mají vlastní magenergií 50 magů. Pokud je pyrofor použije na vý-

robu talismanu, bude potřebovat o 20 % magenergie a surovin méně. Tyto kameny však fungují i samostatně. Elfové z nich sice dělají součásti různých svých výrobků, ale v podstatě to není nutné. Aby ho však postava mohla používat, musí ho 24 hodin nosit u sebe (pod klobokem, na krku, v kapse). Jednotlivé kameny mají následující vlastnosti.

Hematit – je s ním možno léčit běžná zranění typu sečných a bodných ran, zlomenin, pohmožděnin apod. Za každé 3 použité magy se postavě vyléčí 2–7 životů. Tento kámen lze používat i současně s léčivými kouzly, resp. zázraky či lektvary. Pokud se tak stane, sníží se magenergie kamene o magenergií kouzla a vyléčí se dvojnásobný počet životů. V případě nejasnosti platí, že za 1 mag se vyléčí 2 životy (zaokrouhleno nahoru). Pokud má tento kámen plný počet magů, může být použit jako hraničářské kouzlo *oživo mrtvého* (jinak s ním lze přidávat dodatečnou magenergií k zvýšení pravděpodobnosti úspěchu).

Chalcedon – dá se využít při léčení poškozených smyslů (slepota, hluchota, ztráta hmatu, čichu, chuti). Každé takové použití stojí 10 magů a šance na úspěch je 80 %.

Akvamarin – za každé 2 magy je schopen odstranit 1–6 bodů únavy. Lze ho použít samostatně nebo s kouzly a zázraky odstraňujícími únavu. V tom případě se magenergie snižuje podobně jako u hematitu. Platí, že 1 mag odstraní 3 body únavy. Takto nelze odstraňovat únavu způsobenou hladem a žízní.

Jaspis, malachit – lze s nimi léčit prakticky všechny nemoci nemagického původu. Použití je stejné jako kouzlo *uzdravo nemocného* a magenergie se snižuje o to též množství. Pokud není pravděpodobnost úspěchu tohoto kouzla stoprocentní (např. u rilonského moru), zvyšuje se na dvojnásobek, resp. snižuje se pravděpodobnost neúspěchu na polovinu, pokud se současně použije toto kouzlo/zázrak a jeden z těchto kamenů.

Beryl, lazurit – platí pro ne tatáž pravidla jako pro jaspis a malachit, ovšem působí na nemoci magického původu (včetně lykantropie).

Lektvar vnímání salů

magenergie: 10 magů
suroviny: 5 zl
základ: kůra bílé lípy z Ša Rú Má (1 mn) a voda
trvání: 1 den
výroba: 3 směny
barva/chuť/zápach: 10/30/–25

Kdo vypije tento lektvar, bude moci po následujících 24 hodin vnímat saly. Pokud však o nich nic neví, spatří pouze neznámé bytosti, které si nebude umět blíže zařadit. Jestliže je ale s působením salů obeznámen, může určit i jejich druh. Spatří je v takové podobě, která odráží jeho představy a která závisí na jeho kulturním prostředí.

K výrobě tohoto lektvaru musí být použita rozdrčená kůra bílé lípy, která však nesmí být starší než 1 den a musí pocházet z jednoho živého nebo čerstvě poraženého stromu.

Vyrobený lektvar má světle žlutou barvu, nahořklou chuť a je bez zápachu.

Pokud je alchymista lesním skřítkem, umí tento lektvar vyrábět automaticky, jinak se ho naučí vyrábět po jednom výcviku ve Zlatém lese nebo pokud má odpovídajícího učitele či znalosti.

Uspávač

magenergie: 20 magů

suroviny: 10 zl

základ: vilnie podivná

trvání: 12 hodin

výroba: 2 hodiny

Postupem popsáním v hlavním textu vznikne kašovitá hmota, která se "uplácává" do koulí velikosti pěsti (jako ohnívá hlína, mají i stejnou hmotnost). Po zapálení se během tří kol uvolní dým, který účinkuje v oblasti ve tvaru koule s průměrem 20 sáhů. Každá myšlenková bytost v tomto prostoru si hází proti pasti Odl + Žvt ~ 8 ~ nic/letargie. Velikost pastí lze o 1 zvýšit přidáním základního množství magenergie, surovin a dávky vilnie. Zároveň se zvýší dosah o 5 sáhů a hmotnost o 2 mn. Alchymista může při výrobě určit (zdarma) stranu stínového světa, na jejíž bytosti bude *uspávač* působit silněji. Tyto bytosti budou mít postih k hodu proti pasti -2, zatímco bytosti z opačné strany bonus +2.

Myšlenková bytost, která neuspěje v hodu proti pasti, upadne na 12 hodin do letargie a nebude vnímat okolí.

Z letargie ji může probrat zvýšený hluk, silná přítomnost její vyvolávací emoce nebo úspěšný útok (jedná se o útok na vyřazeného protivníka). Po probuzení na ni dalších 12 hodin Uspávač nebude účinkovat.

Návod k výrobě lze získat u horských skřítků.

Neznámé

Hliněný válečník

Životaschop.: 5

Útočné číslo: +5 + síla zbraně

Obranné číslo: (2 + 7) = 5

Velikost: A

Zranitelnost: humanoid + N, P, ale A0,

B viz níže, G0, H0, K0, O0

Pohyblivost: 16/magický tvor

Intelligence: 13

Charisma: 10

ZSM: 12

Presvědčení: neutrální

Poklady: 1000/50

Zkušenost: 220

Hlinění strážci města Ziang byli ustaveni jako věčná stráž císařského sídla. Mají vzhled skřítků válečníků v plné zbroji a s odpovídajícími zbraněmi. Jejich úkolem je hlídat svěřené místo a tomu podřizují všechny své činy. Vzhledem k materiálu, z něhož jsou vytvořeni, na ně příliš neúčinkují obyčejné sečné a bodné zbraně (způsobují pouze polo-viční zranění). Nejúčinnější jsou tedy zbraně typu kyjů a palců (způsobují běžné zranění).

Návod, jak vyrobit tohoto umělého bojovníka, je možná ukryt v Ziangu či jiném skřítkém městě a postavy prakticky nemají šanci se k němu dostat.

Sicco

Sítě

V Tabulce zemských sítí a Tabulce městských sítí naleznete údaje o dalších sítích.

Zemské sítě

Ve Zlatém lese (úroveň země 9) města jako taková nejsou, sítě tedy fungují na principu zemském, resp. provinčním. Pokud není v závorkách uvedeno jinak, platí hodnoty pro celou oblast Zlatého lesa.

Podobná pravidla platí i pro Skřítků vrchy (úroveň země 12). Sítě zde uvedené fungují ve městech jako městské, jinde jako zemské. Všechna zdejší města mají úroveň 8.

Les padajících stínů považujeme pro tyto účely za zemi s úrovní 10, kde se sítě jednotlivých stran berou jako zemské. Výjimkou je území, které má daná strana bezpečně pod kontrolou. Tam se její síť považuje za městskou.

Lesní elfové nemají vytvořenou žádnou síť, působí hlavně formou samostatných agentů. Není ovšem vyloučeno, že mohou s nějakou uvedenou sítí spolupracovat.

Městské sítě

Jediným významným městem v tomto modulu, jímž se budeme zabývat samostatně z hlediska jeho sítí, je Minkor. Jednotlivé sítě jsou uvedené v tabulce. Úroveň města je u Minkoru 9.

Pravidla pro boj

Nové zbraně

Kostěné zbraně

Bodné zbraně, u nichž je kovová část nahrazena kostí, mají o 1 nižší sílu, proti kovovým zbrojím o 5. Sečné zbraně se z kosti nevyrobí, tupé jen výjimečně (pak budou mít o 2 nižší sílu).

Meč pan

Tento meč má asi 30 cm dlouhou, jednostranně broušenou čepel a kruhovou záštitu.

Hůl kerk

Tato hůl, dlouhá asi 1,5 sáhu, se především uplatní v boji se soupeři, kteří mají kratší zbraně.

Pan a kerk jsou mimo okruh Šedých mnichů nedostupné. Osoba, která není Šedým mnichem, má při boji s těmito dvěma zbraněmi postih -2 na útok i na obranu. Tento postih zmizí po dvou vý-

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ V MINKORU

jméno	úrovně sítí	úroveň sicca
Jestřábí lovci	3/1/0/2	viz jednotliví správci
Kharovy noční stíny	3/2/0/3	9
Mlha	4/3/0/2	8 (Ašrak Tanazi)
Noční let	2/1/0/1	8
Ovačualšo tameška	3/5/0/2	7 (Waščalun)
Slunce v oblacích	5/2/0/3	10 (Nije)
Stíny stínů	10/8/4/11	18 (Vugur Hnág)
Vládci peněz	3/3/0/2	7 (Peniar)
Zlatohvozdzský kolibřík	4/2/0/3	27(Paxi)

Pravidla pro boj

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

jméno	Zlatý les centrum	úrovně sítí	úroveň sicca
Bratrstvo Jiříček (jižní provincie)	Ji Xian, provincie Su	4/4/0/3	15 (Uji Sakari)
Bratrstvo Jiříček (severní provincie)	Ji Xian, provincie Su	3/2/0/3	15 (Uji Sakari)
Jestřábí lovci (severní provincie)	sídelní vesnice dané provincie	5/6/3/4	viz jednotliví správci
Jestřábí lovci (jižní provincie)	sídelní vesnice dané severní provincie	6/4/0/3	viz jednotliví správci
Kharovy noční stíny	Dilče, provincie Onča	3/2/0/2	8
Tajná služba Horského císařství	Imchejla	5/5/1/4	26 (Wu Šeng)
Vnuci jezevců (provincie Kao Si)	Režej, provincie Kao Si	5/2/0/2	10 (Intrin)
Vnuci jezevců (ostatní provincie)	Režej, provincie Kao Si	4/2/0/2	10 (Intrin)
Zlatohvozdký kolibřík (jižní provincie)	Ji Xian, provincie Su	6/5/2/5	27 (Paxi)
Zlatohvozdký kolibřík (ostatní provincie)	Ji Xian, provincie Su	7/4/0/5	27 (Paxi)

jméno	Les padajících stínů centrum	úrovně sítí	úroveň sicca
Bratrstvo dlouhých kápí	není	3/1/0/2	6
Jestřábí lovci	sídelní vesnice dané severní provincie	3/3/0/3	viz jednotliví správci
Kharovy noční stíny	Světlokaz	4/3/1/3	16
Mlha	Minkor	3/4/0/2	8 (Ašrak Tanazi)
Noční let	Taros	5/7/3/4	18
Pavučina	Taros	2/2/0/3	7
Plavenská tajná služba	Cisařský vrch	2/3/0/2	7
Stíny stínů	Minkor	6/7/1/6	18 (Vugur Hnág)
Tajná služba Horského císařství	Imchejla	7/4/1/3	26 (Wu Šeng)
Tajná služba trpaslíků	není	1/2/0/3	6
Zlatohvozdký kolibřík	Ji Xian, provincie Su	4/2/0/3	27 (Paxi)

jméno	Skřítčí vrchy centrum	úrovně sítí	úroveň sicca
Bratrstvo Jiříček	Ji Xian, provincie Su	4/2/0/2	15 (Uji Sakari)
Jestřábí lovci	sídelní vesnice dané severní provincie	3/3/0/4	viz jednotliví správci
Kharovy noční stíny	Budín	2/2/0/2	8
Tajná služba Horského císařství	Imchejla	9/6/3/6	26 (Wu Šeng)
Vnuci jezevců	Režej, provincie Kao Si	3/2/0/3	10 (Intrin)
Zlatohvozdký kolibřík	Ji Xian, provincie Su	5/3/0/4	27 (Paxi)

cvicích s nimi (je nutný dohled Šedého mnicha).

Ramawi

Tento zvláštní typ skládaného luku má SZ 5/-1, dostřel 15/30/45 a váží 8 mn. Jakmile s ním kdokoli absolvuje dva výcviky (viz níže), sžije se se zbraní natolik, že může využívat i její jinak skryté možnosti. Pro účely zranitelnosti se proto ramawi považuje pro daného střelce za kouzelnou zbraň, i když v něm není zaklet žádný démon. Zhotovení luku je relativně dlouhodobá záležitost, trvá dva až tři týdny. Naučit se tomuto umění je velmi obtížné a pro někoho jiného než lesního elfa téměř vyloučené (lze na to pohlížet jako na těžkou dovednost s použitou vlastností obratnosti). Naučit se s ním zacházet vyžaduje dlouhý výcvik. Postava, jež není lesním elfem, má při boji s ramawi postih -2 k hodů na útok. Při přestupu na vyšší úroveň se postih

o 1 sníží, takže po dvou přestupech má již pro danou postavu běžné hodnoty.

Jestliže je postava lesním elfem, může si zvolit, zda za svou rodovou zbraň bude mít dlouhý luk nebo ramawi. Pokud si vybere ramawi, platí pro ni následující pravidla.

Stane-li se ramawi rodovou zbraní lesního elfa, dostane ihned běžný bonus za rodovou zbraň +1 k hodů na útok (nemá tedy žádný postih). Navíc pokud s ramawi bojuje pět úrovní, dokáže z něho vystřelit tři šípy za dvě kola (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému). Pro uznání úrovně pro toto zlepšení se musí jednat o takovou,

při níž je tímto lukem získáno alespoň 1000 zt. (mechanismus viz šermířova schopnost *cvik*, PPP). Jestliže si zvolí povolání, jež umožňuje rychlejší střelbu, tento bonus se přičítá k tomu, který nabízí právě toto povolání.

Příklad: Lesní elf chodec Linwi od své 2. úrovně používal ramawi výše popsaným způsobem. Nyní je na 7. úrovni, kdy může v rámci svého povolání střílet tři šípy za dvě kola (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému). Jestliže použije ramawi, bude moci vystřelit dva šípy za kolo (bonus +6 k iniciativě).

TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

název	síla	útočnost	obrana	délka	váha	cena
- jednoruční lehká meč pan	3	0	+1	1	18	?
- obouruční lehká hůl kerk	6	-2	+1	2	20	?

Pravidla mimo boj

Zvláštní místa

Elfí stezky

Nemusí jít o stezky v pravém slova smyslu, ale spíše o místa, která ve svém vzájemném spojení umožňují rychlý a bezpečný pohyb danou lokalitou. Postavy se zde pohybují jako pod vlivem druidova kouzla *orientace* (PPP), navíc na ně např. nebudou útočit žádní lesní tvorové a budou mít 50% rezistenci proti pátracím kouzlům (kouzelnickým i hraničářským) nebo zázrakům. Lesní elf dokáže takovouto stezku najít automaticky, pokud funguje jeho lesní smysl, druid může použít kouzlo *orientace*.

Chrást Bongira v provincii Bhan Či

Zraněná zvířata si zde automaticky léčí 2 životy za hodinu. Pokud je zranění vážné, že hrozí smrt, může se počet životů téměř okamžitě vyšplhat nad mez vyřazení (o 1 život více). Pokud by se zde někdo pokusil zabít zvíře, bude stížen kletbou (viz AP-VTB).

Chrást Alcaril v provincii Nan Dan

Pokud sem zemědělec přinese jako oběť část sklizně a zároveň např. semena nebo sazenice, vydají tyto při nejbližší možné příležitosti větší úrodu, porostou rychleji, budou odolnější apod. Přesnější určení ponecháváme na okolnostech a rozhodnutí PJ.

Chrást Merna na Che-u

Materiál (ruda, drahokamy), který se sem přinese před zpracováním, se bude obrábět snáze (bonus +10 % k pravděpodobnosti úspěchu, resp. +2 k hodů proti pasti). Výrobek bude také kvalitnější, lépe vypadat, více vydrží apod.

Podstavec na Stolci Siaronově

Jedná se o dlouhodobě posvěcené místo a pokud zde provede obřad (AP-VTB) Siaronův kněz, stane se toto: bude-li se jednat o slabý obřad, získá přísliby zázraky, jako by šlo o běžný obřad. Bude-li se jednat o běžný obřad, získá přísliby zázraky, jako by šlo o silný obřad.

Dále zde v závislosti na stupni svěcení může těžit následujících výhod (tyto výhody jsou kumulativní). Každou výhodu může využít pouze jednou za rok.

Kněz s nejnižším svěcením/Laik: Při KM získá přísliby zároveň i zázraky z DM.

Kněz s vyšším svěcením: Při KO získá přísliby zároveň i zázraky z DO.

Kněz s nejvyšším svěcením: Může provést jakýkoli rituál bez ohledu na to, zda by byly splněny všechny předepsané podmínky. Pokud by se jednalo o KM či KO, získá i výše uvedená zlepšení.

Posvěcený háj v Lese padajících stínů

Při spánku zde postavám přibude dvojnásobný počet životů a odstraní se dvojnásobný počet bodů únavy. Pokud zde bude léčena nějaká nemoc, bude pravděpodobnost úspěchu o 10 % vyšší, resp. dotyčný dostane bonus +2 k hodů proti pasti.

Světlokaz

Pravděpodobnost seslání všech blesků, světelných a ohnivých kouzel a zázraků se snižuje na v celém areálu o polovinu (ve vnitřních prostorách bez přístupu světla dokonce o 75 %) původní pravděpodobnosti a pokud se jejich seslání zdaří, budou mít poloviční trvání, příp. dosah. Běžný oheň nepřijde zapálit vůbec (ani pomocí pyrokineze či kouzla/zázraku). Je-li takovýto oheň zapálen mimo prostory hradu a pak vnesen dovnitř, bude mít poloviční dosvit a palivo (dřevo, olej) se bude spotřebovávat dvakrát rychleji. Zaokrouhluje se vždy dolů. Ostatní způsoby vidění typu vidění ve tmě nebo infravidění fungují normálně.

Příklad: Kouzelník s inteligencí 19, který se pokusí na nádvoří Světlokazu seslat kouzlo *oheň*, bude mít pravděpodobnost úspěchu 47 % a jestliže uspěje, bude kouzlo trvat půl až dvě směny, resp. kola.

Tato pravidla se nevztahují na věci a výtvořky, které jsou organickou součástí hradu a mají svůj specifický účel (např. magické osvětlení některých vnitřních prostor).

Ša Rú Má

Pokud na toto místo vstoupí skřet, adept na změnu ve skřeta nebo zlá myšlenková bytost, ztratí v každé směně, kdy zde bude pobývat, tolik životů, kolik je její úroveň.

Voda ve zdejších vodopádech má magické účinky. Její působení trvá jeden den (pokud není použita na výrobu lektvarů). Jak který vodopád účinkuje, se pozná až po konzumaci vody, případ-

ně pomocí zvláštního zkoumání (třeba lakmusem).

Pět vodopádů zvyšuje o polovinu (ale max. na stupeň 21) jednu ze základních vlastností. I když by se někdo napil v jeden den ze všech těchto vodopádů, zvýší se mu pouze ta vlastnost, jejíž příslušnou vodu vypil jako první. Pokud se přidá do patřičného Axarského lektvaru, je na jeho výrobu potřeba o 20 % (zaokrouhleno dolů) méně magenergie.

Další vodopád vyléčí jednorázově 2k6 životů (znovu působit bude až další den). Jestliže se tato voda přidá do léčivého lektvaru, zvýší se počet vyléčených životů o polovinu (zaokrouhleno dolů).

Voda z posledního vodopádu odstraní jednorázově 3k6 bodů únavy (znovu působit bude až další den).

Artefakty

Čelenka jasného vnímání (Kio Cej Wa)

Tuto překrásnou stříbrnou čelenku z dávného císařského pokladu vlastní Mia Tače. Věhlas +3.

- Zvyšuje postřeh o 5 %
- Zvyšuje stupeň charismy o 2
- Zvyšuje pravděpodobnost úspěchu alchymisty o 5 %
- Přidává +2 k hodů proti pasti na oslepnutí, ohluchnutí, ztrátu hmatu či čichu apod.

Dračí zbroj

Tento artefakt je v současné době v držení dračího císaře Wu Šenga a skládá se z pancíře, přilby a štítu. Věhlas +6.

- Rytířská zbroj (KZ 9), určená pro postavu velikosti A.
- Zaručuje nositeli částečnou nezranitelnost obyčejnými zbraněmi (40% rezistence).
- Dračí dech působí nositeli pouze poloviční zranění.
- Přilba přidává +2 k PM a ZSM.
- Štít přidává +2 k obraně a je schopen chránit před sesílanými kouzly jako svitek *ochrana před kouzly* s magenergií 50 magů.

Kouzelný roh z pevnosti Vysoký roh

Pokud bude chtít PJ zjistit, zda se konkrétní hráčská postava může stát trubáčem, hodí si za ni k10: jestliže mu padne třikrát za sebou 0 a poté 0 či 1, je postava vyvolenou. Je tedy vidět, že pravděpodobnost je velmi nízká. Jestliže se o zatroubení pokusí nesprávná postava, přijde o tolik životů, kolik činí čtyřnásobek její úrovně.

Úspěšné zatroubení na roh znamená, že trubač bude schopen při zatroubení proslovit svou myšlenku na dálku. Při tom upadne do transu a svou mysl jakoby přenesl na předem určené místo, které už v životě viděl. Bude toto místo vnímat všemi smysly, ale jediný způsob, jak se tam může projevit, jsou jeho slova. Takto hovořit může deset minut. Ti, kdo se na daném místě budou nacházet, uslyší hlas, ale nebudou vědět, odkud pochází či kdo mluví (pokud to trubač sám neoznámí).

Zapečetění rohu je také možné zložit pomocí kouzla *rozptýl kouzla*. Pro tento účel počítejte, že zapečetění vytvořil kouzelník na 22. úrovni s magenergií 100 magů. Tento fakt však není obecně známý.

Střezy z Číše vědění

Tyto střezy je možné nalézt v Gariponu, ovšem s velkou pravděpodobností se nebudou válet na ulici. Pokud je PJ bude chtít zapojit do svého dobrodružství a nechat je zapůsobit na hráčské postavy, musí vymyslet způsob, jak se postava o střepech řízne. Může se tak stát při prohledávání špatně osvětlené místnosti, postava se může říznout při pádu do jámy apod. Jako poslední, trochu násilnou variantu může PJ použít skutečnost, že pokud postava střepech spatří, musí si hodit proti pasti Int + Žvt ~ 11 ~ nevezme / vezme střepech do ruky. Jestliže neuspěje, bude si se střepech pohrávat tak, že se o něj během 1k6 kol řízne. Zranění je relativně malé (za 1-2 životy), ale postava musí čelit další pasti Odl + Žvt ~ 13 ~ nic / viz níže.

Pokud se stane, že postižený neuspěje, začne každý další den ztrácet jednu úroveň zkušenosti. Zároveň s tím se pojí i ztráta paměti. Nejříve mizí starší zážitky, poté stále novější a novější. Po určité době klesne úroveň postavy na úroveň obyvatele a pamatovat si bude stěžejší věci, které se staly nejpozději předchozí den, a to ještě musí jít o dost silné zážitky. Zapomínání se dotýká i naučených věcí typu čtení a psaní, řemeslných dovedností i společenských norem, ovšem základní životní funkce nebudou ohroženy. To znamená, že postava bude schopna jíst a pít, ale už si nemusí pamatovat, že (a jak) se jí u stolu nebo že určitá jídla se musí zpracovávat.

Léčení tohoto postižení je velmi nešetrné. Pomoci může například chodcova schopnost snímání prokletí (nebezpečnost pasti je 10, použitá vlastnost Žvt+Int, ostatní pravidla z PPE i AP-HM

zůstávají v platnosti) nebo schopnosti nějaké Cizí postavy či myšlenkové bytosti.

Zpívající meč

Jde o starobylou zbraň horských knížat a císařů. Díky speciálně upravené čepeli vydává při boji zvláštní melodické zvuky, jako by sám zpíval.

- Dlouhý lintirový meč 9/+1, OZ 0, váha 50 mn, věhlas +4.

- Přidává jeden útok za kolo (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému).

- Má vlastní magenergií 20 magů na den a má k dispozici kouzla *zelené blesky*, *hyperprostor* a *neviditelnost*.

- Lze s ním odrážet projektily nebo šípy jako u stejnojmenných chodcových kouzel (viz PPP) s tím, že během jednoho kola lze odrazit celkem až čtyři projektily a/nebo šípy.

Bestiář

Myšlenkové bytosti

Aer

Vývolávací emoce: strach

Vlastnosti: černá magie, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (obyčejná), slepota (pohled, Odl ~ 5 ~ nic/slepota na 1-6 kol), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 30 %, magie vody 30 %, magie země 30 %, odsávání magenergie 70 %, zkamenění 25 %

Imunity: černá magie, magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, strach, zmámení, zmatení

Životaschop.: 3

Útočné číslo: pouze kouzla

Obranné číslo: (-1 + 1) = 0

Odolnost: 9

Velikost: A

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 20

Charisma: 23

ZSM: 20

Zkušenost: 400

Magenergie: 160 magů

Aer, vyšší

Vývolávací emoce: strach

Vlastnosti: černá magie, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (obyčejná), slepota (pohled, Odl ~ 7 ~ nic /slepota na 1

směnu), teleportace (řízená), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 60 %, jedy 30 %, magie vody 40 %, magie země 50 %, zkamenění 65 %

Imunity: černá magie, magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání magenergie, slepota, strach, zmámení, zmatení

Životaschop.: 5

Útočné číslo: pouze kouzla

Obranné číslo: (0 + 2) = 2

Odolnost: 10

Velikost: A

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 23

Charisma: 25

ZSM: 25

Zkušenost: 600

Magenergie: 220 magů

Bozook

Vývolávací emoce: deprese

Vlastnosti: teleportace (řízená, do 5 sáhů), útoky na brnění (2), vidění ve tmě (za šera)

Rezistence: iluze 30 %, magie ohně 25 %, magie země 25 %, neviditelnost 20 %

Imunity: jedy, strach, střelba

Životaschop.: 13

Útočné číslo: (+6 + 5/+1) = 11/+1 (drápy);

(+6 + 4) = 10 (tlama)

Obranné číslo: (+3 + 7) = 10

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 7

Charisma: 6

ZSM: 8 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 800

Magenergie: 50 magů

Pravděpodobnost zásahu bleskem, ohnivou koulí či podobným kouzlem se snižuje mimo boj na polovinu.

Bozook, vyšší

Vývolávací emoce: deprese

Vlastnosti: teleportace (řízená, do 10 sáhů), útoky na brnění (3), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 50 %, magie ohně 30 %, magie země 40 %, neviditelnost 40 %

Imunity: jedy, strach, střelba

Životaschop.: 17

Útočné číslo: (+6 + 8/+1) = 14/+1 (drápy);

(+6 + 7) = 13 (tlama)

Obranné číslo: (+3 + 8) = 11
 Odolnost: 23
 Velikost: C
 Pohyblivost: 16/humanoid
 Inteligence: 8
 Charisma: 6
 ZSM: 10 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 1400
 Magenergie: 75 magů

Pravděpodobnost zásahu bleskem, ohnivou koulí či podobným kouzlem se snižuje mimo boj na polovinu.

Bludička

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), zmatení

Rezistence: magie vzduchu 30 %, zmatení 65 %

Imunity: jedy, magie ohně, neviditelnost, obyčejné zbraně, paralýza, slepota, střelba, zkamenění

Životaschop.: 1

Útočné číslo: nemá

Obranné číslo: nemá

Odolnost: 5

Velikost: A0

Manév. schop.: 25

Pohyblivost: 23/okřídlenec

Inteligence: 14

Charisma: 2

ZSM: 18 + počet bludiček v blízkosti do 50 sáhů

Zkušenost: 20

Magenergie: 25 magů

Každý, kdo se pokusí bludičku chytit holou rukou, bude popálen za 1 život.

Bludička, vyšší

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení

Rezistence: magie vzduchu 50 %, zmatení 85 %

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

Životaschop.: 1 + 3

Útočné číslo: nemá

Obranné číslo: nemá

Odolnost: 6

Velikost: A0

Manév. schop.: 25

Pohyblivost: 23/okřídlenec

Inteligence: 15

Charisma: 2

ZSM: 22 + počet bludiček v blízkosti do 50 sáhů

Zkušenost: 30

Magenergie: 60 magů

Daaron

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: iluze, psychické útoky, regenerace (5), strach, útoky na brnění (5), vidění ve tmě (pravé), zmatení

Rezistence: magie vody 60 %, magie vzduchu 60 %, magie země 60 %, obyčejné zbraně 45 %

Imunity: černá magie, iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 25

Útočné číslo: (+8 + 8/+7) = 16/+7

(ocas);

(+8 + 6/+10) = 14/+10

(tlama)

Obranné číslo: (0 + 14) = 14

Odolnost: 25

Velikost: E

Pohyblivost: 12/plaz

Inteligence: 21

Charisma: 24

ZSM: 20

Zkušenost: 17000

Magenergie: 150 magů

Ent

Vyvolávací emoce: sobectví, radost, pokora, deprese

Vlastnosti: regenerace (3), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 40 %, magie země 70 %

Imunity: jedy, neviditelnost, paralýza, slepota, strach

Životaschop.: 13

Útočné číslo: (+7 + 4) = 11 (větve)

Obranné číslo: (+2 + 6) = 8

Odolnost: 22

Velikost: C

Pohyblivost: 12/humanoid

Inteligence: 12

Charisma: 9

ZSM: 9

Zkušenost: 550

Ent, vyšší

Vyvolávací emoce: sobectví, radost, pokora, deprese

Vlastnosti: regenerace (6), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 60 %, magie země 80 %

Imunity: jedy, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 18

Útočné číslo: (+7 + 6) = 13 (větve)

Obranné číslo: (+2 + 8) = 10

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 14/humanoid

Inteligence: 15

Charisma: 12

ZSM: ???

Zkušenost: 850

Khewzar

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: maskování (0, nelze použít infravidění), regenerace (3), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 40 %, jedy 80 %, neviditelnost 30 %

Imunity: slepota, strach

Životaschop.: 10

Útočné číslo: (+1 + 6) = 7 (ocas);

(+1 + 3) = 4 (končetiny)

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 17

Velikost: D

Pohyblivost: 14/plaz

Inteligence: 3

Charisma: 1

ZSM: 8 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 250

Vzhledem k počtu končetin má spoustu útoků, na každou postavu určitě vyjdou alespoň 4.

Khewzar, vyšší

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: maskování (-10, nelze použít infravidění), regenerace (4), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 50 %, neviditelnost 40 %

Imunity: jedy, slepota, strach

Životaschop.: 13

Útočné číslo: (+2 + 6) = 8 (ocas);

(+2 + 4) = 6 (končetiny)

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 19

Velikost: D

Pohyblivost: 14/plaz

Inteligence: 4

Charisma: 1

ZSM: 10 (nemůže vyvolat ment. souboj)

Zkušenost: 400

Oosa

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 5), vidění ve tmě (pravé)

Bestiář

Rezistence: magie země 50 %, neviditelnost 30 %, slepota 60 %

Imunity: jedy

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+3 + 2) = 5 + \text{kyselina}$
(Odl ~ 5 ~ nic / 2-7)

Obranné číslo: $(+1 + 6) = 7$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 12/plaz

Intelligence: 11

Charisma: 2

ZSM: 11 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 150

Oosa, vyšší

Vývolávací emoce: radost

Vlastnosti: útoky na brnění (4), útoky na zbraně (pasivní - 6), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: magie země 75 %, neviditelnost 40 %, slepota 80 %

Imunity: jedy, zkamenění, zmatení, strach

Životaschop.: 11

Útočné číslo: $(+3 + 4) = 7 + \text{kyselina}$
(Odl ~ 5 ~ 1-6 / 2-12)

Obranné číslo: $(+2 + 6) = 8$

Odolnost: 18

Velikost: C

Pohyblivost: 13/plaz

Intelligence: 12

Charisma: 3

ZSM: 15 (nemůže vyvolat ment. souboj)

Zkušenost: 300

Pentesor

Vývolávací emoce: strach

Vlastnosti: iluze, psychické útoky, strach, vidění ve tmě (nepravé), zmatení

Rezistence: černá magie 50 %, magie vody 30 %, magie vzduchu 30 %, psychické útoky 55 %

Imunity: iluze, jed, neviditelnost, obyčejné zbraně, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zmatení

Životaschop.: 7

Útočné číslo: -

Obranné číslo: $(0 + 2) = 2$

Odolnost: 10

Velikost: B

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 21

Charisma: 25

ZSM: 22

Zkušenost: 600

Magenergie: 180 magů

Pentesor, vyšší

Vývolávací emoce: strach

Vlastnosti: iluze, prokletí, psychické útoky, strach, vidění ve tmě (nepravé), zmámení, zmatení

Rezistence: černá magie 70 %, magie vody 50 %, magie vzduchu 50 %, psychické útoky 85 %

Imunity: iluze, jed, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, střelba, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 9

Útočné číslo: -

Obranné číslo: $(0 + 4) = 4$

Odolnost: 10

Velikost: B

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 23

Charisma: 27

ZSM: 30

Zkušenost: 900

Magenergie: 300 magů

Pverg

Vývolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: regenerace (4), slepota (po úspěšném zásahu, Obr ~ 4 ~ nic / slepota na 1 kolo), udušení (Sil ~ 4), změna tvaru

Rezistence: iluze 40 %, magie země 60 %, obyčejné zbraně 60 %, zmatení 60 %

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, slepota, strach, střelba

Životaschop.: 3 + X

Útočné číslo: $(+1 + 3) = 4$ (šlahouny, X útoků) + slepota

Obranné číslo: $(+1 + 1) = 2$

Odolnost: 19

Velikost: B-C

Pohyblivost: 9/humanoid

Intelligence: 8

Charisma: 4

ZSM: 12 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 300

Parametr X se pohybuje od 4 do 9.

Pverg, vyšší

Vývolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: regenerace (7), slepota (po úspěšném zásahu, Obr ~ 5 ~ nic / slepota na 1 kolo), udušení (Sil ~ 6), změna tvaru

Rezistence: iluze 40 %, magie země 60 %, zmatení 60 %

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

Životaschop.: 5 + X

Útočné číslo: $(+2 + 4) = 6$ (šlahouny, X útoků) + slepota

Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 9/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 6

ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 500

Parametr X se pohybuje v rozmezí 4-9.

Retesok

Vývolávací emoce: pokora

Vlastnosti: regenerace (4), udušení (Sil ~ 5), změna tvaru

Rezistence: iluze 20 %, magie země 30 %, magie vody 30 %, zmatení 50 %

Imunity: jedy, neviditelnost, slepota, strach, střelba

Životaschop.: 3 + X

Útočné číslo: $(+2 + 3) = 5$ (šlahouny, X útoků) + zvl. (viz níže)

Obranné číslo: $(0 + 2) = 2$

Odolnost: 17

Velikost: B-C

Pohyblivost: 10/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 8

ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 330

Parametr X udává mohutnost retesoka a množství šlahounů. Pohybuje se obvykle v rozmezí 3-7. Je-li retesokův protivník zasažen, musí si hodit proti pasti Sil ~ 6 ~ nic / omotání šlahouny. Každý neúspěch v hodu proti pasti snižuje jeho bonus za obratnost o 1, po třetím omotání je tento zcela spoután a nemůže se hybat.

Retesok, vyšší

Vývolávací emoce: pokora

Vlastnosti: regenerace (6), udušení (Sil ~ 7), změna tvaru

Rezistence: iluze 40 %, magie země 60 %, magie vody 50 %, zmatení 70 %

Imunity: jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, slepota, strach, střelba, zkamenění

Životaschop.: 5 + X

Útočné číslo: $(+3 + 3) = 6$ (šlahouny, X útoků) + zvl.

Obranné číslo: $(+2 + 2) = 4$

Odolnost: 19

Velikost: C

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 12

Charisma: 10
ZSM: 18 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 400

Parametr X udává mohutnost retesoka a množství šlahounů. Pohybuje se obvykle v rozmezí 3–7. Je-li retesokův protivník zasažen, musí si hodit proti pasti Sil ~ 7 ~ nic / omotání šlahouny. Každý neúspěch v pasti snižuje jeho bonus za obratnost o 1, po třetím omotání je zcela spoután a nemůže se hýbat.

Revan

Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: iluze 30 %, jedy 40 %, zmatení 65 %
Imunity: neviditelnost, strach
Životaschop.: 10
Útočné číslo: +4 + síla zbraně
Obranné číslo: +3 + zbroj
Odolnost: 19
Velikost: C
Pohyblivost: 16
Intelligence: 9
Charisma: 7
ZSM: 10 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 800

Užívá mohutnější zbraně (SZ o 1–2 vyšší než u běžných verzí).

Revan, vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: iluze 60 %, jedy 50 %
Imunity: neviditelnost, strach, zmatení, zmatení
Životaschop.: 12
Útočné číslo: +5 + síla zbraně
Obranné číslo: +4 + zbroj
Odolnost: 21
Velikost: C
Pohyblivost: 17/humanoid
Intelligence: 12
Charisma: 10
ZSM: 12 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 1000

Užívá mohutnější zbraně (SZ o 2–3 vyšší než u běžných verzí).

Slídič

Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: maskování (0), vidění ve tmě (za šera)
Rezistence: iluze 40 %

Imunity: neviditelnost

Životaschop.: 3
Útočné číslo: $(-1 + 5) = 4$ (zuby)
Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$
Odolnost: 9
Velikost: A
Pohyblivost: 18/zvíře
Intelligence: 4
Charisma: 1
ZSM: 13 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 60

Slídič, vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: maskování (-20), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: iluze 50 %, jedy 40 %
Imunity: neviditelnost, zkamenění
Životaschop.: 5
Útočné číslo: $(0 + 5) = 5$ (zuby)
Obranné číslo: $(+4 + 2) = 5$
Odolnost: 9
Velikost: A
Pohyblivost: 21/zvíře
Intelligence: 4
Charisma: 1
ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 80

Tjukurpa

Vyvolávací emoce: pokora
Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: neviditelnost 45 %, paralýza 50 %, zmatení 60 %
Imunity: jedy, odsávání života, prokletí, slepota, střelba
Životaschop.: 1
Útočné číslo: –
Obranné číslo: $(+7 + 1) = 8$
Odolnost: 5
Velikost: A
Manév. schop.: 20
Pohyblivost: 20/okřídlenec
Intelligence: 14
Charisma: 10
ZSM: 16
Zkušenost: 50

Normální zásah ubere tjukurpovi vždy jen 1 život.

Tjukurpa, vyšší

Vyvolávací emoce: pokora
Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)
Rezistence: neviditelnost 45 %, zmatení 60 %
Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, střelba, zkamenění

Životaschop.: 2
Útočné číslo: –
Obranné číslo: $(+10 + 1) = 11$
Odolnost: 5
Velikost: A
Manév. schop.: 20
Pohyblivost: 20/okřídlenec
Intelligence: 15
ZSM: 20
Zkušenost: 60

Vitorcia

Vyvolávací emoce: láska
Vlastnosti: regenerace (2), strach, útoky na brnění (4), vidění ve tmě (nepravé), změna tvaru
Rezistence: iluze 30 %, magie vody 40 %, magie vzduchu 40 %, paralýza 50 %, psychické útoky 45 %
Imunity: iluze, jedy, magie země, neviditelnost, odsávání života, slepota, strach
Životaschop.: 9
Útočné číslo: $(+4 + 2) = 6 + zvl.$
Obranné číslo: $(+1 + 6) = 7$
Odolnost: 18
Velikost: B
Pohyblivost: 11
Intelligence: 15
Charisma: 17
ZSM: 10
Zkušenost: 330

V případě utrženého zásahu si protivník hází proti pasti Sil ~ 5 ~ nic / spoutání. Spoutání má tytéž efekty jako omotání šlahouny u retesoka.

Vitorcia, vyšší

Vyvolávací emoce: láska
Vlastnosti: regenerace (4), strach, útoky na brnění (8), vidění ve tmě (nepravé), změna tvaru
Rezistence: magie vody 60 %, magie vzduchu 60 %, psychické útoky 65 %
Imunity: iluze, jedy, magie země, neviditelnost, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění, zmatení
Životaschop.: 12
Útočné číslo: $(+4 + 3) = 7 + zvl.$
Obranné číslo: $(+2 + 6) = 8$
Odolnost: 20
Velikost: B–C
Pohyblivost: 14/humanoid
Intelligence: 16
Charisma: 19
ZSM: 15
Zkušenost: 450
Magenergie: 40 magů

Znorv

Vyvolávací emoce: nenávisť

Bestiář

Vlastnosti: odsávání života (aktivní -1), paralýza (Odl ~ 5 ~ nic/ -1 na 2-7 kol)

Rezistence: iluze 40 %, magie vody 50 %, strach 50 %, zmámení 50 %, zmatení 65 %

Imunity: jedy, neviditelnost, paralýza, slepota

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (0 + 5) = 5 + odsávání života, paralýza

Obranné číslo: (-1 + 3) = 2

Odolnost: 12

Velikost: C

Síla myslí: 15

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 11

Charisma: 7

ZSM: 10

Zkušenost: 200

Při zásahu útočí pouze zvláštními útoky.

Znorv, vyšší

Vývolávací emoce: nenávisť

Vlastnosti: odsávání života (aktivní -2), paralýza (Odl ~ 7 ~ nic / -3 na 2-12 kol)

Rezistence: strach 70 %, zmámení 70 %, zmatení 85 %

Imunity: iluze, jedy, magie vody, neviditelnost, paralýza, slepota

Životaschop.: 10

Útočné číslo: (+1 + 5) = 6 + odsávání života, paralýza

Obranné číslo: (-1 + 4) = 3

Odolnost: 15

Velikost: C

Pohyblivost: 14

Intelligence: 12

Charisma: 8

ZSM: 13

Zkušenost: 350

Při zásahu útočí pouze zvláštními útoky.

Inteligentní rasy

Algorindžové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	11	14	18
Obratnost	9	12	15
Odolnost	16	18	20
Intelligence	8	11	14
Charisma	9	13	17

Životy: k8 + 2

Pohyblivost rasy: 9

Zvláštní schopnosti rasy: odolnost vůči chladu, pohyb v horách (+2 k bonusu za pohyblivost v tomto terénu)

Nejčastější specializace: Siaronův kněz
Zvláštní schopnosti specialistů: minimální životaschopnost 8

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: pěsti (Sil + 5/0)

Popis: Algorindžové nedokáží provádět obřady ani modlitby, zázraky dostávají příslibeny přímo od Siarona (viz AP-VTB).

Apúkové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	9	12	15
Obratnost	7	9	11
Odolnost	10	12	14
Intelligence	6	8	10
Charisma	6	10	14

Životy: k6 + 2

Pohyblivost rasy: 8

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (pravé), maskování se v podzemí

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: souhra v útoku

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: kameny, kyje

Popis: Pokud útočí ve větším množství, získávají bonus +1 k hođu na útok za každého dalšího apúka útočícího na téhož protivníka.

Dryády

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	6	9	12
Obratnost	11	16	21
Odolnost	11	13	15
Intelligence	12	15	18
Charisma	13	16	19

Životy: k6 + 2

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: střelba ze zálohy (PPP), tichý pohyb jako lupič o pět úrovní výš, stopování (jako hraničář na dvojnásobné úrovni, proměna v jedno dané zvíře (trvá 1 kolo, nejde o kouzlo), mluvení se zvířaty (viz PPE, jako by měly k dispozici X + 3 magy), odvracení zvířat (PPP, jako druid na úrovni 5 + 2X), nepřírozené chování zvířat (PPP, jako druid na úrovni 10 + 2X).

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: luky.

Popis: Koeficient X se rovná úrovni dryádů.

Gulgortové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	10	13	16
Obratnost	10	12	14
Odolnost	11	13	15
Intelligence	3	7	11
Charisma	4	8	12

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: zlepšený sluch a čich

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: praky, kamenné a kostěné oštěpy a nože, kožené brnění

Popis: viz hlavní text

Hídové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	4	6	8
Obratnost	9	12	15
Odolnost	10	12	14
Intelligence	9	11	13
Charisma	6	10	14

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 8

Zvláštní schopnosti rasy: pohyb bažinou (+2 k bonusu za pohyblivost v tomto terénu)

Nejčastější specializace: hraničář (druid), bylinkář

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: hole

Popis: Hídové se boji snaží většinou vyhnout, spoléhají na znalost bažinatého terénu a přírodní kouzla.

Tugrové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	9	11	13
Obratnost	6	8	10
Odolnost	9	11	13
Intelligence	5	8	11
Charisma	3	5	8

Životy: k8

Pohyblivost rasy: 10

Zvláštní schopnosti rasy: stopování, zlepšený čich

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: pohyb v lese (+2 k bonusu za pohyblivost v tomto terénu)

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: oštěpy, kyje, kamenné sekery

Popis: Tugrové nesnášejí skřítky a útočí na ně od pohledu (při prvním útoku získávají automaticky iniciativu, resp. mají bonus +3 v rozšířeném soubojovém systému).

Wumové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	3	5	7
Obratnost	8	11	14
Odolnost	7	9	11
Inteligence	13	16	19
Charisma	5	9	14

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 8

Zvláštní schopnosti rasy: kontaktní telepatie (pouze povolené vnuknutí a čtení)

Nejčastější specializace: druid

Zvláštní schopnosti specialistů: nezranitelnost útočnou přírodní magií (80 % rezistence)

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: žádné

Popis: Sesílání hraničářských kouzel jim způsobuje pouze poloviční únavu. Pokud na sebe sešlou léčivé hraničářské kouzlo, přibude jim o 1k6 životů (zmizí 1k6 bodů únavy) více.

Přírodní bytosti

Antilopa tygří

Životaschop.: 5

Útočné číslo: $(+2 + 2/+1) = 4/+1$ (kopyta);
 $(+2 + 2/+3) = 4/+3$ (roh)

Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 12

Velikost: C

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 18/zvěř

Vytrvalost: 16/zvěř

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 80

Váha: 2500 + 1k10x200

Jídlo: 24 + 1k10x2 čenů

Čas: 5 h + 1k10x2 s

Ostatní: vydělání kůže – 300 + 1k10x25 mn/+2 h;
roh – 120 + 1k10x5 mn/+3 s

Antilopa tygří je mohutný kopytník se žlutavou srstí s černými pruhy, jež připomíná proslulou kočkovitou šelmu. Žije ve stádech asi o 10 kusech, které

vede mohutný býk. Pokud je napadena a nemůže utéci, brání se pomocí kopyt a mohutných rohů – tak se děje zejména tehdy, když jsou ohrožena její mláďata.

Antilopa zlatá

Životaschop.: 3

Útočné číslo: $(+1 + 2/+1) = 3/+1$ (kopyta);
 $(+1 + 2/+3) = 3/+3$ (roh)

Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 6

Velikost: B

Bojovnost: 2

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 21/zvěř

Vytrvalost: 15/zvěř

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 50

Váha: 2000 + 1k10x150

Jídlo: 20 + 1k10x2 čenů

Čas: 4h + 1k10x2 s

Ostatní: vydělání kůže – 250 + 1k10x25 mn/+2 h;
roh – 100 + 1k10x5 mn/+3 s

Antilopa zlatá patří k menším druhům antilop, které se přizpůsobily životu v lesním prostředí. Její zářivé zbarvení se na první pohled může zdát nevýhodou, avšak ve Zlatém lese, kde je tato barva takřka všudypřítomná, jí slouží dobře. Tento býložravec žije samotářsky, pouze v období říje vyhledává jedince opačného pohlaví. V případě napadení spoléhá především na svou rychlost.

Gorila

Životaschop.: 6

Útočné číslo: $(+5 + 4) = 9$ (pěst) +
 $(+5 + 4) = 9$ (pěst)

Obranné číslo: $(+2 + 3) = 5$

Odolnost: 17

Velikost: C

Bojovnost: 5

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 16/šelma

Vytrvalost: 17/humanoid

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 250

Tento mohutný lidoop je býložravec, žijící v džunglích na horských svazích Khelegových hor. Dokáže obratně šplhat po stromech, kde si staví i hnízda pro nocleh. Tlupu goril tvoří přibližně 8 zvířat a jako vůdce vystupuje robustní samec se stříbrným hřbetem (životaschopnost a ÚČ o 1–2 vyšší). I přes svůj

hrůzný vzhled jsou gorily mírumilovné a lidé často mohou projít jejich územím, aniž by je zahlédli. Pouze pokud se přiblíží nebezpečně blízko tlupě, mohou být napadeni. I stříbrohřbetí však svůj útok mívají spíše jako zastrašení, takže pokud se dotýčný dá rychle na útěk nebo se vrhne k zemi, gorila jen výhružně zaimponuje a nechá ho být.

Jestliže však zastrašování nepomůže, stává se z gorily nebezpečný soupeř. Na krátkou vzdálenost dokáže vyvinout neuvěřitelnou rychlost a srážka s ním může pro slabší jedince znamenat vážné zranění. Při prvním útoku s rozběhem má bonus +4 na útok a zároveň se soupeře snaží srazit k zemi. Je to past Sil+Odl ~ 14 ~ nic/sražení. Sražená postava nemůže 1k6 kol vstát, kouzlit ani bojovat. Při boji nablízko používá gorila své mohutné pěsti.

Guathra

Životaschop.: 12

Útočné číslo: $(+4 + 4/+1) = 8/+1$ (zobák) +
 $(+4 + 5/+2) = 9/+2$ (spáry)

Obranné číslo: $(+4 + 5) = 9$

Odolnost: 20

Velikost: C–D

Bojovnost: 7

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 16

Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi);
23/okřídlenec (ve vzduchu)

Vytrvalost: 26/okřídlenec

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 1 200

Podrobný popis guathry najdete v hlavním textu.

Had Lu

Životaschop.: 1

Útočné číslo: $(0 + 3) = 3$ (kousnutí) + zvl.

Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 3

Velikost: A0

Bojovnost: 9

Zranitelnost: zvíře, ale H0

Pohyblivost: 1/plaz

Vytrvalost: 14/plaz

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 20

Tento malý, světle zelený hádek obývá mokřady a bažiny Zlatého lesa. Je velmi plachý a nenápadný, takže ho lze spatřit jen výjimečně.

Bestiář

Zvláštní útok: Lu se živí především jedovatým hmyzem a plazy, proto jeho jed funguje jako určité sérum. Pokud někoho had Lu kousne a dotýčný je zasažen jedem, který ještě neprojevil svůj účinek (tj. v době, uvedené u jedů v kolonce „trvání“ na druhém místě, viz PPZ), zneutradizuje jeho sílu o polovinu.

Kia

Životaschop.: 5
Útočné číslo: $(+3 + 3) = 6$ (zobák) +
 $(+3 + 5) = 8$ (spáry)
Obranné číslo: $(+3 + 4) = 7$
Odolnost: 17
Velikost: C
Bojovnost: 8
Zranitelnost: zvíře
Manév. schop.: 17
Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi);
20/okřídlenec (ve vzduchu)
Vytrvalost: 18/okřídlenec
Nosnost: 800 mn
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 200
Ochočení: 7

Tento pták připomíná mohutností orla královského, ale nejde o dravce, jelikož se živí hlavně ovocem. Má rovný zobák a zelené, jakoby jiskřivé oči. Jeho peří může mít prakticky jakoukoli barvu, ale charakteristická je bílá náprsenka. Skříťci zjistili, že pokud mu před letem dají malé množství mléka kravičky udaži, zvyšuje se jeho vytrvalost (má dvojnásobek bodů pohybu, ale dostává obvyklý počet bodů únavy). Takto posilován však může být nanejvýš jednou za dva aldeny, jinak mléko začne působit zcela opačně.

Na tomto ptáku mohou letět současně až dva skříťci či podobně velcí tvorové (např. hobiti, ale již ne trpaslíci).

Kočka krvavá

Životaschop.: 2 + 3
Útočné číslo: $(+2 + 3/-2) = 5/-2$
(drápy) +
 $(+2 + 2) = 4$ (tlama)
Obranné číslo: $(+4 + 2) = 6$
Odolnost: 10
Velikost: A
Bojovnost: 4
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 14/šelma
Vytrvalost: 17/šelma
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 40

Váha: 240 + 4k6x15
Jídlo: 1–6 čenů
Čas: 2–3 h
Ostatní: vydělání kůže – 40 +
4k6x2 mn /+2 h

Tato krásná kočka je velmi žádána jednak jako domácí mazlíček, ale rovněž tak jako nositel překrásné kožešiny, která je na trhu velmi ceněná. Žije samotářsky a živí se malými savci a ptáky. Na větší tvory neútočí a brání se pouze tehdy, pokud už nemá kam uprchnout.

Lama

Životaschop.: 4 + 2
Útočné číslo: $(0 + 3) = 3$ (kopyta)
Obranné číslo: $(+3 + 2) = 5$
Odolnost: 18
Velikost: C
Bojovnost: 3
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 13/zvěř
Vytrvalost: 22/zvěř
Nosnost: 1 000 mn
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 40
Váha: 18 000–20 000

Lama, vzdálený příbuzný velblouda, žije v horách v malých stádech. Velmi brzy ale zdomácněla a využívá se nejen jako nosič nákladů, ale i zdroj velmi kvalitní vlny.

Opička Hingi

Životaschop.: 1
Útočné číslo: $(0 + 3) = 3$ (drápy);
 $(0 + 2/+1) = 2/+1$
(tlama)
Obranné číslo: $(+6 + 1) = 7$
Odolnost: 6
Velikost: A
Bojovnost: 2
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20/zvěř
Vytrvalost: 11/zvěř
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 10
Ochočení: 4

Tato opička má velmi ráda čaj v jakékoli formě. Bývá častým společníkem skříťčích rodin a některé tlupy se pohybují zcela volně po skříťčích vesnicích. Je zhruba velká jako kočkodan a má po těle světlou nazelenalou srst. Její obličej pokrývá zase srst bílá (u starších jedinců šedivá), která přechází až do jakéhosi plnovousu.

Papoušek Xan

Životaschop.: 1
Útočné číslo: $(0 + 2) = 2$ (zobák)
Obranné číslo: $(+3 + 1) = 4$
Odolnost: 5
Velikost: A
Bojovnost: 2
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi);
17/okřídlenec (ve vzduchu)
Vytrvalost: 8/okřídlenec
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 5
Ochočení: 4

Pestrobarevný papoušek Xan je velmi oblíben ve skříťčích rodinách, zejména pro svou schopnost naučit se opakovat mluvená slova. Má také velmi dobrý zrak a pokud se do jeho blízkosti přiblíží někdo neznámý, začne velmi hlasitě křičet.

Prasátko bahenní

Životaschop.: 1
Útočné číslo: $(0 + 3/-1) = 3/-1$
(rypáček)
Obranné číslo: $(+3 + 2) = 5$
Odolnost: 6
Velikost: A
Bojovnost: 3
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 11/zvěř
Vytrvalost: 13/zvěř
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 20
Ochočení: 5

Toto malé prasátko žije v bažinatém terénu, kde má také nejvíce potravy – vodních rostlin, larev hmyzu, rybek apod. Na jeho těle je téměř neustále nalepena vrstva bahna, která mu pomáhá splývat s okolím. Dá se relativně lehce ochočit, čehož využívají zejména Hídové.

Udaži

Životaschop.: 3
Útočné číslo: $(+1 + 3) = 4$ (roh)
Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$
Odolnost: 17
Velikost: B
Bojovnost: 4
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 14/zvěř
Vytrvalost: 16/zvěř
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 20
Váha: 9 000

Jídlo: 700 + 1k10x2 čenů
 Čas: 6 h + 1k10x2 s
 Ostatní: kůže – 900 + 1k10x15 mn
 /+2 h

Tento malý dlouhosrstý dobytek s krátkými rohy chovají skřítky, protože poskytuje velmi kvalitní mléko.

Cizí postavy

Aja Wan Čin

Lesní skřítek, žena, theurg, 8. úroveň

Ambrozius

Člověk, muž, druid, 19. úroveň

Ašrak Tanazi

Lesar, muž, sicco, 8. úroveň

Be Jang

Horský skřítek, muž, theurg, věštec, 12. úroveň

Blažej Robotný

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Brašgrúg

Člověk, muž (skřet), bojovník, 13. úroveň

Bražidar Oplacný

Člověk, muž, šermíř, 9. úroveň

Brdonek Sezdola

Hobit, muž, žádné povolání

Bwun

Lesní elf, muž, chodec, 11. úroveň

Calisto Adlaremse

Šedý skřítek, žena, theurg (bylinkář), 16. úroveň

Ce Čchan

Lesní skřítek, muž, sicco, 9. úroveň

Čun Weng

Horský skřítek, muž, mág, 19. úroveň

Dorgal Ingertin

Trpaslík, muž, kněz (Mauril), 7. úroveň

Dvoren Zlatouštý

Trpaslík, muž, lupič (bard), 10. úroveň

Ejši

Horský skřítek, muž, pyrofor, 9. úroveň

Fu Min

Horský skřítek, muž, bojovník, 17. úroveň

Gonča Panše

Lesní skřítek, muž, šermíř, 13. úroveň

Gon Tal Wuh

Lesní skřítek, muž, čaroděj, 14. úroveň

Guršen

Horský skřítek, muž, bojovník, 13. úroveň

Han

Lesní skřítek, muž, bojovník (mistr bojových umění), 15. úroveň

Harkan III.

Trpaslík, muž, bojovník, 20. úroveň

Hédin II.

Trpaslík, muž, bojovník, 21. úroveň

Hrúgvargh

Člověk (skřet), muž, druid, 28. úroveň

Ilendor

Horský elf, muž, chodec, 16. úroveň

Il Mu Čej

Horský skřítek, muž, mág, 14. úroveň

Intrin

Lesní skřítek, muž, schopnosti mága na 25. úrovni a sicca na 10. úrovni

Isaka

Horský skřítek, muž, šermíř, 12. úroveň

Ju Maj Wu

Lesní skřítek, muž, chodec, 7. úroveň

Katelyn

Lesní elf, žena, chodec, 11. úroveň

Kerengen Jilmorad

Člověk, muž, druid, 21. úroveň

Kwanga

Lesní elf, žena, čaroděj, 23. úroveň

Li

Lesní skřítek, žena, bojovník (mistr bojových umění), 13. úroveň

Lí Lin Lá

Horský skřítek, žena, mág, 18. úroveň

Limi Lin

Šedý skřítek, žena, bojovník (mistr bojových umění), 14. úroveň

Li Šao Ťing

Horský skřítek, muž, bojovník, 10. úroveň

Mia Tače

Lesní skřítek, žena, čaroděj, bylinkář, 18. úroveň, hrdinka Rianny

Miršubal

Trpaslík, muž, lupič, 9. úroveň

Nialdinia

Člověk, žena, sicco, 7. úroveň

Nije

Lesní skřítek, muž, sicco, 10. úroveň

Nontuzuba

Člověk, muž, mág, 13. úroveň

Numrakurundži

Dryáda, žena, 19. úroveň

Nylnir

Trpaslík, muž, bojovník, 11. úroveň

Nyunyu Mtwango

Lesní elf, muž, chodec, 6. úroveň

Olisej Mludjava

Člověk, muž, šermíř, 12. úroveň

Olšín Stopař

Člověk, muž, hraničář, 4. úroveň

Omawanga

Lesní elf, žena, čaroděj, 25. úroveň

Ondo

Horský skřítek, muž, bojovník, 12. úroveň

Or-kesk

Ork, muž, bojovník, 8. úroveň

Paxi

Lesní skřítek, muž, schopnosti lupiče na 15. úrovni a sicca na 27. úrovni

Peniar

Člověk, muž, sicco, 7. úroveň

Ri Tase

Šedý skřítek, muž, bojovník (mistr bojových umění), 16. úroveň

Riwilion

Vznešený elf, muž, pyrofor, 18. úroveň

Rodrigal Cestovatel

Člověk, muž, chodec, 16. úroveň, Siarónův laik, 5. úroveň

Saj

Lesní skřítek (upír), muž, schopnosti bojovníka a mága na 22. úrovni

Bestiář

Sajhla Lajing

Lesní skřítek, žena, lupič, 12. úroveň

Šim Son Li

Horský skřítek, muž, alchymista, 5. úroveň

Ší-poné

Lesní skřítek, muž, bojovník (mistr bojových umění), 18. úroveň

Tandango

Lesní elf, muž, druid, 16. úroveň

Tejča

Lesní skřítek, žena, schopnosti bojovnice a sicca na 19. úrovni

Therold I.

Trpaslík, muž, bojovník, 17. úroveň

Thorgrim Palcát

Trpaslík, muž, bojovník, 25. úroveň

Ti Žen Tie

Šedý skřítek, muž, čaroděj, 16. úroveň

Uji Sakari

Lesní skřítek, muž, schopnosti čaroděje na 26. úrovni a sicca na 15. úrovni, hrdina Siomenův

Ukuwangi

Lesní elf, muž, bojovník, 8. úroveň

Ulcen

Hevren, muž, chodec, 17. úroveň

Ulnubukak

Lesní elf, muž, šermíř, 11. úroveň

Viarenika Taplová

Člověk, žena, šermíř, 7. úroveň

Vlastědrav

Člověk, muž, druid, 7. úroveň

Vugur Hnág

Člověk (skřet), muž, sicco, 18. úroveň

Waščalun

Člověk, muž, sicco, 7. úroveň

Wé

Šedý skřítek, muž, chodec, 21. úroveň

Welekao

Lesní elf, žena, bojovník, 7. úroveň

Wu Šeng

Horský skřítek, muž, schopnosti bojovnicka a čaroděje na 26. úrovni, některé schopnosti sicca, červený drak

Yvgar Brúg

Člověk (skřet), muž, chodec, 9. úroveň

Zan Linki

Lesní skřítek, muž, chodec, 14. úroveň

Zantrubin

Trpaslík, muž, válečník, 5. úroveň

Zogen

Lesní skřítek, muž, bojovník (mistr bojových umění), 17. úroveň