

# Asterion

## Písky prorocství

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte

verze 1.6



© ALTAR 2001, 2006

# Obsah

---

## Obsah

<b>Tvorba postavy</b> .....	<b>3</b>
Rasy .....	3
Povolání .....	3
Válečník .....	3
Druid .....	3
Alchymista .....	3
Theurg .....	5
Sicco .....	5
<b>Pravidla pro boj</b> .....	<b>5</b>
Zbraně .....	5
<b>Pravidla mimo boj</b> .....	<b>5</b>
Putování v poušti .....	5
Řeky .....	6
Jazyky .....	6
Nemoci .....	6
Zvláštní místa .....	6
Artefakty .....	8
<b>Bestiář</b> .....	<b>8</b>
Myšlenkové bytosti .....	8
Inteligentní rasy .....	13
Přírodní bytosti .....	14
Cizí postavy .....	15

Asterion – Písky proroctví – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Karel Makovský, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR  
Praha 2006

## Tvorba postavy

### Rasy

V tomto modulu se neobjevuje žádná nová rasa, pouze dva rody temných elfů – pouštní a ledoví elfové. Pro určení vlastností postav se použijí jako obvykle Tabulka vlastností podle ras a Tabulka oprav (PPZ).

Novou zvláštní schopností rodu pouštních elfů a národa Nunmejců je ale tzv. *mysl w'an*. Každý pouštní elf (Nunmejec), bez ohledu na povolání, má od narození 3 magy (1 mag u Nunmejců) k sesílání „Druidových pouštních kouzel“ (viz dále).

### Výcvik ve Nuenga Nam'batě

Cena: ? % (bude záviset na vztahu k pouštním elfům, může být i zdarma)  
 Výhody: Když se bude ve Skalním městě šestkrát cvičit v jakémkoliv povolání příslušník jakékoliv rasy (včetně jiných rodů elfů), získá *mysl w'an* – 1 mag na sesílání „Druidových pouštních kouzel“. Pouštním elfům a Nunmejcům tento výcvik nepřináší žádné výhody.

## Povolání

### Výcvik v Rilundu (Námořní akademie)

Cena: + 25 %  
 Výhody: PJ může při nejrůznějších hodech a rozhodnutích, týkajících se námořní (nikoliv říční) dopravy, vzít do úvahy zkušenost postavy s ovládnutím námořních lodí. Čím více výcviků, tím větší by měl PJ přiznávat bonus.

### Válečník

### Výcvik v Rilundu (Konvent)

Cena: + 75 %  
 Výhody: Za každé tři absolvované výcviky bude moci válečník seslat denně jedno kouzlo *uzdrav lehká zranění* na jakoukoliv postavu včetně sebe, tak, jak je popsáno v PPZ. Znamená to například, že po devíti výcvicích v Konventu bude moci každý den léčit třikrát.

## Druid

### Pouštní druid

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy se přebírají jen s dílčími změnami od druida klasického – lesního. V následujících odstavcích tyto změny shrneme. Uvedená pravidla je ale nutno dále upravit podle Aplikace pravidel z **Hlavního modulu**.

Aby mohl druid z lesa využívat své schopnosti i v poušti a naopak, musí zde absolvovat alespoň 5 výcviků.

#### Druidova pouštní kouzla

Jedná se původně o druidova lesní kouzla, popsaná v PP. Tuto skupinu kouzel jsou schopni využívat také obyčejní pouštní elfové a Nunmejci. Nunmejci ovšem nesmí sesílat kouzla za „veškerou současnou“ magenergii, a tak jim zůstává k dispozici pouze kouzlo *orientace*.

*Temnota* – V poušti se ve dne projevuje spíše jako oslnění, účinky jsou ale jinak stejné.

#### Průchod písečnou dunou

Tato schopnost nahrazuje schopnost *průchod živým dřevem* z PPE. Platí přiměřeně všechna uvedená pravidla, pouze rychlost na 16. úrovni činí 1 sáh za kolo a s každou další úrovní tato rychlost o 1 sáh roste.

#### Srp

Čistě pouštní druid žádný srp při přestupu na 16. úroveň nedostane.

#### Poušť jako hvozd

V rámci zjednodušení budeme pro účely pravidel pojmát pouště obdobně jako hvozdy. Platí vše o jejich probouzení a uspávání, byť nijak nedoporučujeme vést dobrodružství tímto směrem, anžto Asterion obdobný koncept nezná.

Doposud byly zmíněny blíže dvě asterionské pouště: Mar'Nub (v tomto modulu) a Kirkyj (v modulu **Nemrtví a světloši**). Mar'Nub můžeme podle pravidel v PPE považovat za poušť bdící. Vzhledem k přítomnosti Mwan'duurangy je ale k vybraným postavám, především všem pouštním elfům, přátelská. Kirkyj je poušť spící.

#### Malá pouštní kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla z PPE.

*Čarovná mlha* – Místo mlhy se zvedne písek a prach.

*Zaharaš* – Druid zaharaší místo keřem hrstí písku, vousy harašit nemůže.

#### Velká pouštní kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla, z PPE.

*Vývolej velký zlý strom* – U pouštních druidů takovéto kouzlo neexistuje.

### Hvozdy

Za hvozdu v této oblasti považujeme jednak les pokrývající Zelanské vrchy, a dále potom džungli na pobřeží severně od Jantarových stepí. V obou případech jde o hvozdy spící. Opět nedoporučujeme hledat v probouzení a uspávání hvozdu námět pro vaše dobrodružství na Asterionu.

### Výcvik ve Stinném údolí (Kruh Zelanů)

Cena: + 10 %

Výhody: Postava se vyzná v severní části Zelanských vrchů, bude se umět vyhnout nebezpečným místům, znát schůdné stezky pro opěšalé pocestné apod.

## Alchymista

### Rostliny

#### Eqit loňský

Sklizeň: rozkvet a zelenec (na Taře)  
 Použitelná část: celá rostlina  
 Výskyt: listnaté lesy  
 Nalezení: 2 × 30 %  
 Cena: 2 zl (12 rostlin)  
 Četnost: 2 den

Tato nenápadná houba s hnědým, až tmavě hnědým kloboukem, rostoucí na kmenech padlých stromů, obsahuje velké množství organismus povzbuzujících látek. Jedna houba dokáže vzpružit tělo během deseti minut a na celých dvanáct hodin odloží potřebu spát či jinak odpočívat.

1 směnu po sněžení houby klesne počet bodů únavy postavy o její vytrvalost a sníží se tak její stupeň únavy (z vyčerpané na unavenou, z unavené na odpočatou apod.). Je možné meditovat nebo zaostřovat vůli. Po následujících 12 hodin přibývají postavě normálně body únavy, ale bezprostředně se jí přičítá jen jedna čtvrtina. Za 12 hodin se ale projeví

## Tvorba postavy

jak stará únava, tak všechny nově nasbírané body.

**Příklad:** Postava s vytrvalostí 12 měla 26 bodů únavy, po sněžení eqitu se jí snížily na 14 b.ú., potom načerpala dalších 16 b.ú., počítaly se jí ale pouze 4, takže je stále pouze unavená (18 b.ú), po 12 hodinách ale bude mít 42 (26 + 16) b.ú a bude úplně vyčerpaná. Eqit je návykový: 5/10 ~ úroveň -1, odolnost -2.

### Jarníček prostý

Sklizeň: úmor až ovocen (na Taře)  
Použitelná část: květ  
Výskyt: horské louky  
Nalezení: 1 × 15 %  
Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 10 dní

Drobný, bleděmodrý kvítek jarníčku prostého zdobí na jaře zejména vysoce položené louky v Nekonečných lukách. Jeho konzumace vytváří štít proti magickým útokům elementální magie.

Postava, která vypila odvar z květu jarníčku, bude mít po následující 2 hodiny ochranu proti magii vody, vzduchu, země a ohně, jako by byla chráněna svitkem *ochrana před kouzly* s 5 magy. Jarníček je lehce návykový: 8/6 ~ životy -4, inteligence -1

### Mga-awara

Sklizeň: chlazen až ploden (na Taře)  
Použitelná část: plody  
Výskyt: stepi  
Nalezení: 2 × 20 %  
Cena: 15 zl (12 plodů)  
Četnost: 12 hodin

Mga-awara, nenápadná, nezkušeným očím téměř neviditelná léčivka, dokáže snímat ze znaveného těla únavu a úspěšně regenerovat organismus, který není vážně poškozen.

Pokud si postava před spaním potře tělo mastí z jednoho plodu mga-awary, získá ve spánku o 2 životy víc než obvykle. Čerstvý plod zase jednou za den sníží počet bodů únavy o polovinu vytrvalosti postavy.

### Ngo'wana

Sklizeň: celý rok  
Použitelná část: plody  
Výskyt: v oázách vytvořených jak'atly  
Nalezení: vždy (v oázách)  
Cena: 200 zl (12 plodů)  
Četnost: 1 hodina

Sladký plod košatého stromu Ngo'wana, podobný švestce ze severních oblastí

Almendoru, dokáže zahnat hlad a zásobit tělo živinami na celý den.

Ačkoliv váží pouhou jednu minci, obsahuje celý jeden čen. Živí-li se postava ale touto plodinou postava více než 10 dní, klesne jí odolnost o 4, dokud nezkonzumuje alespoň čen jiného jídla.

### U'kutu

Sklizeň: celý rok  
Použitelná část: listy  
Výskyt: v oázách vytvořených jak'atly  
Nalezení: vždy (v oázách)  
Cena: 480 zl (12 listů)  
Četnost: 5 dnů

List u'kutu, drobného stromu s nádhernými třiceticentimetrovými bílými květy, vložený pod jazyk, umí pročistit hlavu a pomáhá znovu získat kontrolu nad vlastním myšlením. Po jeho aplikaci má kouzelník i hraničář plný počet magů a navíc léčí mnoho nepříjemných zranění myšlenkových bytostí jako je paralýza, zastrašení a následky některých psychických útoků.

List u'kutu lze též žvýkat. Hraničář a kouzelník tak získají za 1 směnu plný počet magů (nejedná se o meditaci/zaostření vůle, nelze tudíž zvýšit počet magů pomocí různých podpůrných prostředků). Při žvýkání (1 list vydrží opět 1 směnu) také není možné postavu paralyzovat, zastrašit ani jinak na ni působit pomocí psychických kouzel či schopností. Je ale stále možno ji podrobovat či s ní mentálně bojovat. Listy u'kutu jsou návykové: 7/7 ~ max. počet životů -5, síla -2, obratnost -2

### Urmán třísnopý

Sklizeň: deštěn a chlazen (na Taře)  
Použitelná část: kořen  
Výskyt: horské louky, stepi  
Nalezení: 4 × 20 %  
Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)  
Četnost: 2 dny

Urmán třísnopý se vyznačuje tuhým, vysokým stonkem a velmi hluboko zapuštěným kořenem. Už z dálky jde vidět jeho charakteristické květenství sestávající ze tří řad kvítků uspořádaných do hroznů. Kořen urmánu je mírně jedovatý, ale po desetiminutovém vyvaření zeslabuje účinky velkého množství jedů.

Pokud bude odvar z urmánu vypit předtím, než jed projeví své účinky, sníží se nebezpečnost jedu o 3. Nepůsobí společně s dalšími protijedy, účinek se počítá pouze s kouzlem *neutralizuj jed*. Pokud se odvar nepoužije do 32–42 dnů, stane se z něj bezbarvý jed, chutnající

jemně nahořkle, bez vůně (barva/chuť/zápach 0/10/0), Odl ~ 5 ~ 1–6/3–30, trvání ihned/1 kolo.

## Nové magické předměty

I nadále budeme používat dělení na předměty běžné, známé, méně známé a neznámé, jak je uvedeno v Aplikaci pravidel k **Hlavnímu modulu**.

### Znamé

#### Dobré sklo

magenergie: 24 magů  
cena: 86 zl  
základ: kovová trubice a tři sklíčka  
trvání: stále  
výroba: 3 dny; doma

Pomocí dobrého skla lze vidět vzdálené předměty (v dohledu), jako by byly osmkrát blíže. Jedná se o dalekohled.

#### Léčivý lektvar proti bodnutí k'nanga

magenergie: 2 magy  
cena: 5 zl  
základ: kořalka nebo lůh  
trvání: do působení jedu k'nanga  
výroba: 1 směna

Vypije-li postava tento lektvar po bodnutí žihadlem či žihadly sršňů k'nanga do okamžiku jejich působení, dostane k hodu na past bonus +4. Další lektvary jí už nepomohou.

#### Roenova jehla

magenergie: 14 magů  
cena: 8 zl  
základ: jehla  
trvání: 2 roky  
výroba: 5 hodin

Pověsí-li se jehla na niť nebo nechá-li se jí dostatečně vůle, bude její ostrý konec ukazovat k příslušnému pólu, tj. na Lendoru k severnímu, na Taře k jižnímu. Její použití v rovňkových mořích vyžaduje jisté zkušenosti. Poměrně snadno se také nechá zmást magií ovlivněnými místy, námořníci například vědí, že je prakticky nemožné ji používat v okolí Barbarských ostrovů.

### Méně známé

#### Šamanské talismany

magenergie: různá  
cena: různá (min. 75 zl)  
základ: část vhodné tkáně příslušného zvířete  
trvání: 5+1k3 běžných použití

výroba: 3 dny

Tyto talismany se trochu podobají talismanům, jež umí vyrábět pyrofor, např. achátu (PPE).

Postava si s jejich pomocí může zvýšit vždy na jednu hodinu jednu svou vlastnost tak, aby se jí bonus zvýšil o 1 (nelze tak ale překročit +5). Po použití nebude talisman po jednu hodinu fungovat. Talisman ale může danou vlastnost zvýšit i na stupeň 21 (opět na jednu hodinu). Tím se ovšem navždy znehodnotí.

Následuje seznam zvířat, z nichž lze talismany vyrábět, jakou vlastnost takový talisman posílí a kolik magenergie bude potřeba na jeho výrobu. Dále je nutno si uvědomit, že se jedná o vybrané jedince daného druhu fauny, které jsou schopni rozpoznat pouze zkušení šamani kmenů z Jantarových stepí. Ti potom talismany většinou vyrábějí sami. Potřebné ingredience se tedy jen vzácně dostanou do rukou normálnímu alchymistovi.

*buvol kanji* – odolnost (včetně dočasného zvýšení počtu životů), 26 magů  
*antilopa elond* – pohyblivost, 12 magů  
*leopard* – síla, 33 magů  
*sokol* – inteligence (je možné meditací / zaostřením vůle získat více magů, po uplynutí hodiny se ale ztratí), 25 magů  
*plameňák* – charisma (pouze u žen, u mužů nemá žádné účinky), 8 magů  
*opice* – obratnost, 30 magů

## Výcvik v Novém Solnohradu

Cena: + 25 %

Výhody: Alchymista dostane při výcviku o 10 % více magenergie (zaokrouhleno nahoru) než obvykle. Při přestupu na desátou a vyšší úroveň tato výhoda neplatí, alchymista nedostává magenergií beztak žádnou.

## Theurg

### Elfí mandala

Jedná se o nakreslený kruh s různými vyobrazeními, do jehož středu theurgové z řad pouštních elfů staví při návštěvách astrálu astron. Jde o zvyk, nikoliv o nutnost, žádné výhody to nepřináší. Postavy to ale PJ může nechat klidně vyzkoušet.

## Telurianův systém identifikace magických předmětů

Funguje obdobně jako systém popsáný v Aplikaci pravidel k **Hlavnímu modulu**

**lu**, mění se ale některé jeho parametry. Kontroly neprobíhají po 10, ale po 25 dnech. Ke zničení předmětu či jeho schopností dojde s pravděpodobností 25 % minus úroveň theurga. Past se mění takto: Obr ~ 11 ~ identifikoval / neidentifikoval, přičemž žádné bonusy za počet již dříve rozpoznávaných artefaktů se nepočítají. Pomocí této metody nelze zjistit, jak danou vlastnost opakovat, tj. jaký stupeň astrálu ji poskytuje.

Jestliže používáte systém z běžných pravidel DrD, pak dostane theurg bonus +1 k hodů proti pasti za každé 2 výcviky, které podstoupí na Rilonské univerzitě (viz níže), až do celkového maxima +4. Prozkoumání předmětu trvá 1 hodinu.

## Výcvik v Rilondu (Univerzita)

Cena: +30 %

Výhody: Při každém výcviku je 8% pravděpodobnost, že se theurg naučí něco nového (např. se dozví o existenci nějakého démona, o schopnosti nějaké vzdálenější sféry apod.). Co konkrétně, záleží na rozhodnutí PJ. Po 2 výcvicích zde se navíc naučí používat Telurianův systém identifikace magických předmětů.

## Sicco

### Sítě

Jako zemi bereme pro tento případ Rilond, jeho okolí, Poříčí Durenu, Nezá-

#### TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ

Rilond (7):

Almendorská tajná služba 1/2/0/3 (8)  
 Danerská tajná služba 2/3/0/3 (7)  
 Eldebranští rytíři 3/5/3/5 (22)  
 Gilda Varemara 4/3/0/6 (13)  
 Hanza 4/2/0/4 (9)  
 Královská Mořeplavecká 2/1/0/2 (7)  
 Markrabě 2/1/0/3 (6)  
 Orlí poutníci 1/2/0/3 (12)  
 Zlatý kruh 1/2/0/2 (8)

Hai (2)

Nový Solnohrad (3)

#### TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

jméno	město	úroveň sítě	úroveň sicca
Bratrstvo dlouhých kápí	Stinné údolí	1/2/1/2	17
Kharovy Noční stíny	Rilond	6/4/0/8	26
Pavučina	Mlžné údolí	7/6/0/9	22 (Pílka)
Temní mystikové	Sloupy	3/2/1/4	18
Zylovy Noční stíny	Rilond	5/3/0/6	20

vislé osady na pobřeží Jantarových stepí a lidské osídlení ve Větrných a Nekočných horách. Nespadá sem tedy komunita pouštních elfů, domorodé kmeny Jantarových stepí ani goblini z hor. Úroveň této země je 9.

Na této stránce najdete Tabulku zemských sítí a Tabulku městských sítí, údaje jsou stejné jako v Aplikaci pravidel k **Hlavnímu modulu**. Úrovně sítí jsou uvedeny v tomto pořadí: výkonná / výzvědná / vlivová / ochranná. Supi zde nepůsobí.

## Pravidla pro boj Zbraně

V tomto modulu najdeš tři nové zbraně.

*Mahenský bič* je lehká jednoruční zbraň s parametry 3/+3, obranou -1, délkou 2, váhou 12 mincí, za 22 zl. Při boji si uživatel mahenského biče odečítá postih -4. Tento postih se sníží o 1 při každém výcviku, který s touto zbraní absolvuje (což mu ale např. u Eldebranských rytířů nebude umožněno). Po čtyřech výcvicích už bojuje bez postihu, ale dále se už hodnoty nezvedají.

*Erinská hvězdice* je lehká vrhací zbraň s parametry 1/+5, dostřelem 4/9/15, váží 6 mn, za 2 zl. Má obdobná omezení při používání jako mahenský bič.

*Arbalet* je střelná zbraň, parametry 6/-2, dostřel 6/14/24, váha 45 mn, cena 35 zl. Dá se používat bez dalších postihů.

**Rodová zbraň:** Pouštní elfové nemají žádnou rodovou zbraň, ledoví elfové dlouhý meč.

## Pravidla mimo boj Putování v poušti

Náročnost cesty v poušti se podle tabulek z PPP bude pohybovat mezi 40 až 60. Pod zkušeným vůdcem potom může klesnout až na 25.

Pro žízeň platí pravidla z PPP, vzhledem k velkým vedrům ale místo 10 bodů únavy přibude každý den bodů

## Pravidla mimo boj

únavy 16, nemá-li postava nějakou ochranu proti počasí (slunečník nestací, nejlepší je démon odolnosti proti horku). Postava musí denně vypít tolik decilitrů vody, kolik činní stupeň její síly. Výjimku představuje voda vytvořená patnak'uty z některých oáz, které stačí vypít jen čtvrtinu obvyklého množství. Navíc je možné ji vypít na čtyři dny dopředu a v té době pak postava nemusí pít vůbec.

Není úplně vzácnou událostí, že v Mar'Nub někoho zasype písek. Použijeme zde pravidla podobná postupům při topení (PPP). Když je naprosto jisté, že postavu písek zasype, hodí si hráč na past Obr ~ 3. Uspěje-li v tomto hoďu, budou mu životy ubývat tempem 1 život v prvním kole, 2 v druhém, 3 ve třetím atd. Nepodaří-li se mu past přehodit, ubývají mu jako při fatálním neúspěchu v hoďu na plavání. Jako při topení se jedná o stínové životy a přibývá únava.

Oběť zasypání se může pokusit prohrabat vlastními silami k povrchu. Nejprve by měla zjistit, kterým směrem povrch je, protože může být dezorientována. Potom se v každém kole posune daným směrem o tolik coulů, kolik činí polovina stupně síly postavy, a přibude jí jeden bod únavy (k tomu je třeba připočítat i bod únavy za nedostatek kyslíku). Mohou ji pomáhat kolegové z povrchu, kteří budou postupovat v závislosti na použitých nástrojích, nutno ovšem říci, že kopání jam v sypkém písku je velice nevděčný úkol (je lépe si ho zvlhčit, o vodu ale bývá v poušti nouze). Jak vidno, nedostatek umu či štěstí při setkání s nástrahami Bludiště vede většinou ke smrti, zase ale nebývají problémy s pohřbíváním.

Další nepříjemností, která může družinu potkat, je písečná bouře, pojmenovaná nebo bezejmenná. Může člověka zasypat, zranit nebo uspat. Prudké bouře, jako Slídlil nebo Temný plášť, zraňují postavy za  $X+1k6$  životů každou směnu, kde  $X$  je číslo od 0 do 6, podle síly bouře (Slídlil mívá  $X$  rovno zhruba 5, Temný plášť 2). Sladká smrt potom zase člověka ukolébává, každou směnu si hází postava proti pasti Int nebo Odl (podle toho, co je vyšší) ~ 6 ~ nic/spánek. Jedná se o spánek, ze kterého se nelze probudit bez vnějšího podnětu, např. silného hluku v okolí (který ale v poušti nebývá obvyklý).

Postavy znalé obřadu a s patřičným vybavením se mohou bouři pokusit spoutat. Rituálu, tj. hře na píšťalu a tanci, se lze naučit od jakéhokoliv ochotného

Nunnejce při přestupu na vyšší úroveň. Spoutání bouře trvá jednu směnu těsně před začátkem nebo v průběhu bouře, přičemž postava je vystavena všem nepříznivým vlivům. Po skončení obřadu si hodí na past  $Zvt \sim 2+X \sim$  úspěch / neúspěch, kde  $X$  je opět síla bouře dle úvahy PJ. Při zdařilém spoutání se nyní v připravené nádobě či měchu nachází vzdušný bhuta se životaschopností  $(X+1):2$ , zaokrouhleno nahoru. Při vypuštění se chová jako klasický bhuta (PPE) bez původních zvláštních schopností, přičemž mívá občas spadeno na člověka, který ho spoutal.

## Řeky

Maseny, releny i lagry se mohou pohybovat po Durenu pouze mezi Rilondem a Velkým trhem. Horní toky Durenu a Y'bu jsou sjízdné jen pro menší čluny a mwuta. Zde je tabulka síly proudu.

TABULKA SÍLY PROUDU

úsek řeky	síla proudu
Duren (před katarakty)	3–5
Duren (katarakty)	6–8
Duren (Velký trh – Rilond)	0–2
Y'b	1–3

## Jazyky

V Rilondu a všech civilizovaných končinách se mluví převážně danerským nářečím obecné řeči, jen původní obyvatelé v Nekonečných a Nedostupných horách používají arvedanštinu. Pouštní a ledová elfové mluví elfštinou, stejně tak se jako jedno z elfských nářečí bere jazyk domorodců z Jantarových stepí. Novým jazykem je tedy jen jazyk goblinů.

## Nemoci

Novou chorobou je tzv. rilondský mor. Šíří se vzduchem; osoby, které stráví v blízkosti nakaženého víc než 50 % času, mají každý den 4% pravděpodobnost, že mor dostanou taky. Ten se projevuje už po jednom dnu velkými boláky po celém těle (obratnost -3, charisma -2). Po 2–4 dnech se dostaví únava (obratnost -2, síla -5, odolnost -5; žádné z čísel neklesne pod 1) a 1–2 aldeny (11–20 dní) po začátku této fáze postava umírá. Nemoc se dá léčit (tj. zabránit smrti a zrušit postihy k vlastnostem z fáze únavy) pomocí kouzla *uzdrav nemocného*. Je jen 25% pravděpodobnost, že

se takové léčení zdaří, každopádně je možné každý den vykonat neomezený počet pokusů. Pomocí léčivých bylin se dají posléze odstranit i boláky z první fáze nemoci včetně jejich důsledků (obratnost a charisma se vrátí na původní hodnoty). Toto odstraňování trvá přibližně 1 alden.

## Zvláštní místa

### Hospoda Kir v Rilondu

Požítí místní speciality, chobotniček, sníží po 1–3 hodinách inteligenci postavy o 5 (např. z 21 na 16), nikdy ale ne pod 3. Tato otupělost trvá 3–5 hodin.

### Umělé jezero v Rilondu

Na jezeře a v jeho okolí (s výjimkou Laboratoře) nefunguje magie tak, jak by se dalo očekávat. Pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla nebo vytvoření magického předmětu zde klesá o 5–10 %. Při fatálním neúspěchu může dojít k nějakým nepříjemným nebo spektakulárním důsledkům, dle úvahy PJ.

### První duny

Kdo projde křižovatkou v Prvních dunách, má větší naději na úspěšnou a šťastnou cestu. Každá skupina (karavana, družina apod.), která po křižovatce projde, má 20% pravděpodobnost, že se jí pro následující jednu cestu sníží pravděpodobnost bloudění o polovinu a rychlost při chůzi budou mít jako s bonusem o 1 vyšším než obvykle. Co je to skupina a co je to jedna cesta určí PJ. Může to být rodina na procházce, karavana do Údolí drahokamů nebo družina dobrodruhů na výpravě do neznáma. Nemá smysl zkoušet chodit křižovatkou několikrát po sobě.

### Gerská náhorní planina

Pokud se na Gerské planině obrací theurg na astrál s nějakým dotazem, má pouze desetinu pravděpodobnosti oproti obvyklé situaci (pokud by měl za jiných okolností 90 %, zde bude mít 9 %). Co se děje v případě neúspěchu, je patřičně popsáno v hlavním textu.

### Vádí Amber

Zde se nacházejí tzv. amberské kameny, které samy od sebe mohou vytvářet komplexní iluze (viz PPE), popsané v hlavním textu. Pravděpodobnost nalezení takového kamene je  $1 \times 10$  %. Postavy se mohou kámen pokusit využít k vytvoření iluze jako kouzlem *fata morgána* (PPP). Při pokusu si hodí na past Int ~ 12 ~ iluze vytvořena / kámen

zničen, přičemž hraničář a jeho obory si k hodu přičítají +2.

### Skalní chrám plodnosti

Pokud do něj dobrovolně vstoupí dvě postavy opačného pohlaví, působí na ně po jedné hodině pobyt v chrámu jako *démon lásky* (PPP) na nejnižším možném stupni, přičemž tento cit nelze zrušit pomocí *rozptyl kouzla*.

### Maelinte

Skrýš ve Vnějších světech budeme pro účely pravidel DrD považovat za úkryt v mimoprostoru, jakýsi větší *pytel beztřeze*. Kdo projde dveřmi, zdánlivě nikam nevedoucími, na vrcholu schodiště, ocitne se velké místnosti, v níž bude odpočívat jediný Arvedan, který zůstal.

### Neviditelné stezky a twan'ango

Neviditelné stezky v poušti lze hledat pomocí druidova pouštního kouzla *orientace*. Hesla pro průchod branami v twan'ango se zjistí pro změnu kouzlem *cit kamene*.

### Inan'gwa'Nub

Pravděpodobnost bloudění zde je 95 %. Nefungují zde žádné magické ani nemagické prostředky pro určení správného směru, nelze se zde spojit s astrálem. Výjimku tvoří druidovo pouštní kouzlo *orientace*.

### Meditační jeskyně v Nuenga Nam'batě

Príslušníci magických povolání zde při meditaci či zaostření vůle mohou získat o 10 % magenergie více (zaokrouhleno nahoru) než za normálních událostí. Nejprve se započtou všechna ostatní vylepšení (např. z magických předmětů) a teprve potom se určí oněch 10 %.

### Dewa'Nub

Vstup do astrálu je zde možný pouze s pomocí Mwan'duurangy nebo vůbec. Je-li Matka pouště ochotna spolupracovat, dostane se jakémukoliv vpuštěnému možnosti, jež má obvykle pouze theurg.

Dotyčný tedy může vstoupit naprosto bezpečně do jakéhokoliv, i toho nejvyššího stupně astrálu, a požádat tam o informaci nebo o démona. Informaci dostane se stoprocentní úspěšností, není-li nějakým způsobem chráněna. Pravděpodobnost, že mu astrál vydá žádaného démona, je rovna pravděpodobnosti, jakou by měl theurg na úrovni dané postavy. Postavy na nižší než 6. úrovni mají stejnou pravděpodobnost jako theurg na 6. úrovni. Musejí s sebou

mít patriční předmět, do nějž přijde démon zaklít. Není-li takového předmětu, démon se ihned vrátí zase zpět do astrálu.

Je zřejmé, že postavy s jiným povoláním asi tuto příležitost nevyužijí, protože nebudou vědět, oč se jedná, nevybavili je ovšem dřív někdo potřebnými informacemi (a zde je důležité zdůraznit, že postavy, nikoliv hráče). Potom necht' jim PJ popíše část toho, co je zmíněno o Kwerga Ten'sagu a Wane Ten'sagu v hlavním textu.

Obecně lze říci, že Mwan'duuranga do astrálu vlastní postavu vpustí jednou a znovu až tehdy, když k tomu bude mít nějaký důvod. Nenechá se v žádném případě zneužít jako manufaktura na výrobu magických předmětů nebo jako pobočka detektivní kanceláře.

### Derteon

V celém podzemí je snižená pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla kouzelníkem, a to o 3 %. I kouzelníkovi s inteligencí 21 se zde tedy může stát, že se mu žádané kouzlo nepodaří. Existují však i místa, kde je pravděpodobnost úspěchu nižší o 50 % či dokonce 70 %, kde méně schopní kouzelníci nemohou kouzlit a i ti dobří jen s obtížemi.

Obtížněji se v Derteonu také přesune pomocí kouzla *hyperprostor* a *hyperprostor II*. Spojnice mezi výchozím a cílovým bodem nesmí procházet žádným teleportem. Není-li si PJ jist, jestli se takovýto teleport vyskytuje, ať počítá 3% pravděpodobnost za každých 10 sáhů vzdálenosti. Některé oblasti jsou také proti takovému přístupu chráněny, např. věž derteonské pevnosti a její základy (do ní se lze ovšem dostat postupem popsáním v hlavním textu). Při pokusech o tyto přesuny je výsledek stejný, jako by se postava pokoušela teleportovat někam, kde už pevná látka je.

Teleporty jsou klasické magické předměty, vytvořené demony teleportace s některými zvláštními vlastnostmi (např. jednosměrnost, odběr předmětů či magenergie), kteří v materiálním světě zůstávají většinou trvale. Přetržení drátu nemusí vést ke zničení teleportu, může (nemusí) začít nesprávně fungovat. Nesprávně fungující teleporty mohou mít nejrůznější účinky, odkazujeme na hlavní text. U putujícího teleportu stačí, aby jen malá část těla oběti vstoupila do jeho prostoru a bude přenesena do podzemí. Stejně jako se teleport pohybuje po povrchu, stejně se pohybuje i po podzemí. Postavy, které do něj

tedy vstoupí nedlouho po sobě, by se měly v bludišti objevit nedaleko jedna od druhé. Putující teleport vždy umístí přeneseného na volné místo.

Bariéry v Derteonu se dají zničit pomocí *rozptyl kouzla*. Jen výjimečně (převážně potom ve druhém a třetím patře) je tvořili kouzelníci na nižší než 20. úrovni. Na jejich vytvoření spotřebovali od 60 do 250 magů.

V hlavním textu jsou popsány dva typy místností, jež mají znepříjemnit boj těžkooděným válečníkům. V první z nich v každém kole zasáhnou náhodné postavy 1–3 *modré blesky*, přičemž je přitahují spíše kovové předměty.

**Příklad:** V místnosti je válečník v rytířské zbroji s dlouhým mečem, hraničář v kožené zbroji se šavlí, zloděj s dýkou a kouzelník s holí; PJ hodí 1k6 – padlo-li 1–3, dostal zásah bleskem válečník, při 4 a 5 hraničář a při 6 zloděj. Kouzelník bez větších kovových předmětů bude v bezpečí, hraničář i zloděj by v něm mohli být, kdyby měli zbraně v pochvách.

Ve druhém typu místnosti je omezená síla úderů i obrana proti nim. ÚČ, tj. síla zbraně, bonus za sílu plus další případné bonusy (např. magická zbraň) a OČ, tj. kvalita zbraně, bonus za obratnost plus další případné bonusy se určují takto: je-li ÚČ nebo OČ rovno 1 nebo 2, zůstává stejné. Jsou-li rovna 3 až 5, potom v této místnosti budou rovny 3. Jakékoliv větší ÚČ nebo OČ se bere vždy jako 4. Jen některé bonusy se přičítají až po této úpravě, např. bonus za útok ze zadu. Střelba nebo použití vrhacích zbraní jsou v takovýchto místnostech zhoła nemožné, ani dovnitř, ani ven.

Všechny pasti či jiná magická zařízení obsahují vždy energii na několik (5–10) použití. Dobíjejí se průběžně. Pokud se z nějakého důvodu všechna použití spotřebují v krátké době, bude doplnění magenergie trvat zhruba 2 dny. I v průběhu dobíjení ale můžou pasti či zařízení pracovat.

### Léčivá místa

V oblasti popsané v hlavním textu se nachází několik míst, kde již jen samotný pobyt či určité procedury mají léčivý účinek. Budeme je zkráceně nazývat léčivá místa a nadále pro ně používat vždy totožný režim. Setrvání v dané lokalitě, popř. dodržení určitého stanoveného postupu, bude mít vždy za účinek

to, že postavě přibude při nejbližším spánku o 2 životy víc. Nelze takto kombinovat více lokalit či procedur v lokalitě jedné.

Zde je seznam léčivých míst pro oblast popsanou v **Píscích proroctví**.

*Rilondské lázně* – Cena 7 st, koupele a masáže trvají hodinu a půl, je nutné je absolvovat celé.

*Pramen Stinné* – Je potřeba vypít alespoň půl litru vody právě nabrané ze studánky.

*Proní duny* – Je potřeba vypít alespoň půl litru vody čerstvě nabrané z potoka.

*Svatyně života v Nuenga Nam'batě* – Je potřeba setrvat zde alespoň hodinu.

*Sluneční chrám v derteonském podzemí* – Je potřeba zde setrvat alespoň směnu a vypít alespoň litr vody z fontán.

## Artefakty

### Derteonské členky

Tyto členky se poměrně často nacházejí v derteonských pokladnicích. Každá vylepšuje nějakým způsobem lidské vnímání, podporuje současné smysly nebo vytváří nové. V jednom okamžiku je možné mít nasazenou jedinou členku, při více naráz nefunguje ani jediná.

Zde jsou možné vlastnosti členek (od nejběžnějších po nejvzácnější):

- Infravidění
- Ultrasluch
- Noční vidění
- Hobití čich
- Vidění neviditelného (přirozené i magickou cestou)
- Vidění magenergie
- Naslouchání mentálnímu souboji a podrobování (platí pravidla z PPE; počítá se inteligence držitele členky)
- Naslouchání kouzlům (platí pravidla z PPE; počítá se inteligence držitele členky, úroveň naslouchajícího se v tomto případě pohybuje od 21 do 35, záleží na čelence)
- Vidění tvárnosti (pokud si členku nasadí někdo jiný než hrdina nějakého boha, skřet, drak nebo postava, na kterou tvárnost nepůsobí, hází si každou směnu na past Int nebo Odl (co je vyšší) ~ 8 ~ nic / epileptický záchvat a snížení inteligence o 5 na 1–6 dní)

Je zřejmé, že u některých členek neznalá osoba nemusí vůbec vědět, co vidí nebo slyší.

### Křišťálová koule vědění

Našel ji při zkoumání Derteonu Semjon Objevitel a předal ji Rilondské univerzitě. Dnes ji má v držení rektor Telurian.

Koule má takové vlastnosti, jako by do ní byli zakleti vševídnoucí démon, démon pravdivého vidění, démon varování a démon komunikace (spárovaný s démonem v odborné kouli nacházející se v troskách Silviandu), všichni z 21. stupně astrálu. Způsob a četnost použití koule jsou popsány v hlavním textu v pasáži o Telurianovi.

## Bestiář

### Myšlenkové bytosti

#### Nové vlastnosti

**Pohlcování ohně, pohlcování vody, pohlcování vzduchu a pohlcování země** – nestvůra dokáže pohltnout kouzla patřící do magie daného živlu a jejich magenergií později využít např. k obnově životů nebo k seslání vlastních kouzel. U bytostí přímo spojených s daným živlem to také znamená možnost čerpání energie přímo z tohoto elementu.

**Přírodní magie** v sobě zahrnuje hraničářská a druidská kouzla.

#### D'hwa

**Vývolávací emoce:** láska

**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 2), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 40 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6

Útočné číslo:  $(+1 + 7/+4) = 8/+4$

Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$

Odolnost: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Inteligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 15

Zkušenost: 350

Magenergie: 40 magů

#### D'hwa, vyšší

**Vývolávací emoce:** láska

**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, regenerace (3), rychlost (trojnásobná), slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ nic /

slepota na 1–6 kol), útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní – 4), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbraně 80 %, odsávání magenergie 60 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 14

Útočné číslo:  $(+3 + 12/+6) = 15/+6$

Obranné číslo:  $(+6 + 6) = 12$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 17/magický tvor

Inteligence: 12

Charisma: 12

ZSM: 20

Zkušenost: 2500

Magenergie: 120 magů

#### H'iuna

**Vývolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), pohlcování vzduchu, rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 60 %, obyčejné zbraně 60 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 75 %

**Imunity:** jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 4

Útočné číslo:  $(0 + 5/+2) = 5/+2$

Obranné číslo:  $(+7 + 3) = 10$

Odolnost: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 19/magický tvor

Manév. schop.: 21

Inteligence: 16

Charisma: 16

ZSM: 15

Zkušenost: 150

Magenergie: 40 magů

#### H'iuna, vyšší

**Vývolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** iluze, magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), pohlcování vzduchu, regenerace (2), rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 50 %, obyčejné zbraně 80 %, odsávání magenergie 50 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení



Životaschop.: 10  
 Útočné číslo:  $(+2 + 7/+3) = 9/+3$   
 Obranné číslo:  $(+12 + 4) = 16$   
 Odolnost: 25  
 Velikost: D  
 Pohyblivost: 23/magický tvor  
 Manév. schop.: 25  
 Intelligence: 20  
 Charisma: 20  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 1750  
 Magenergie: 120 magů

## Jak'atli

**Vývolávací emoce:** pokora + láska + radost + sebevědomí  
**Vlastnosti:** iluze, maskování (10), přírodní magie, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní - 2), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, magie vody 50 %, magie země 50 %, neviditelnost, obyčejné zbraně 40 %, odsávání magenergie 50 %, zmatení 50 %  
**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7  
 Útočné číslo:  $(+4 + 5/+3) = 9/+3$   
 Obranné číslo:  $(0 + 6) = 6$   
 Odolnost: 21  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 14/magický tvor  
 Intelligence: 14  
 Charisma: 14  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 350  
 Magenergie: 40 magů

## Jak'atli, vyšší

**Vývolávací emoce:** pokora + láska + radost + sebevědomí  
**Vlastnosti:** iluze, maskování, přírodní magie, regenerace (4), útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 3), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 80 %, magie vzduchu 50 %, magie země 80 %, obyčejné zbraně 75 %, odsávání magenergie 80 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 16  
 Útočné číslo:  $(+7 + 6/+4) = 13/+4$   
 Obranné číslo:  $(+2 + 10) = 12$   
 Odolnost: 25  
 Velikost: D  
 Pohyblivost: 17/magický tvor  
 Intelligence: 19  
 Charisma: 19  
 ZSM: 20

Zkušenost: 2000  
 Magenergie: 120 magů

## Patnak'uta

**Vývolávací emoce:** pokora  
**Vlastnosti:** magie vody, pohlcování vody, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 40 %  
**Imunity:** jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 8  
 Útočné číslo:  $(+2 + 4/+2) = 6/+2$   
 Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$   
 Odolnost: 21  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 15/magický tvor  
 Intelligence: 18  
 Charisma: 18  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 250  
 Magenergie: 40 magů

## Patnak'uta, vyšší

**Vývolávací emoce:** pokora  
**Vlastnosti:** iluze, magie vody, pohlcování vody, regenerace (3), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbraně 75 %, odsávání magenergie 50 %  
**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 18  
 Útočné číslo:  $(+5 + 7/+3) = 12/+3$   
 Obranné číslo:  $(+6 + 3) = 9$   
 Odolnost: 25  
 Velikost: D  
 Pohyblivost: 18/magický tvor  
 Intelligence: 23  
 Charisma: 23  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 2250  
 Magenergie: 120 magů

## Sak'numba

**Vývolávací emoce:** sebevědomí  
**Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 3), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 50 %, zmatení 40 %  
**Imunity:** jedy, magie země, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 9

Útočné číslo:  $(+5 + 8/+5) = 13/+5$   
 Obranné číslo:  $(-1 + 8) = 7$   
 Odolnost: 21  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 10/magický tvor  
 Intelligence: 10  
 Charisma: 10  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 600  
 Magenergie: 40 magů

## Sak'numba, vyšší

**Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, regenerace (3), strach, útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 4), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 50 %, odsávání magenergie 75 %  
**Imunity:** iluze, jedy, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 20  
 Útočné číslo:  $(+8 + 18/+7) = 26/+7$   
 Obranné číslo:  $(0 + 14) = 14$   
 Odolnost: 25  
 Velikost: D  
 Pohyblivost: 12/magický tvor  
 Intelligence: 12  
 Charisma: 12  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 5000  
 Magenergie: 120 magů

## Uk'd'hwá

**Vývolávací emoce:** nenávisť  
**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní - 2), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 40 %, zmatení 25 %  
**Imunity:** jedy, magie ohně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo:  $(+1 + 8/+5) = 9/+5$   
 Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
 Odolnost: 21  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 15/magický tvor  
 Intelligence: 10  
 Charisma: 10  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 400  
 Magenergie: 30 magů

## Uk'd'hwá, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť

## Bestiář

**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, regenerace (3), rychlost (trojnásobná), slepota, útoky na brnění (4), útoky na zbraně (pasivní - 5), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbraně 80 %, odsávání magenergie 60 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 14

Útočné číslo:  $(+3 + 14/+8) = 17/+8$

Obranné číslo:  $(+6 + 6) = 12$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 17/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 12

ZSM: 20

Zkušenost: 2750

Magenergie: 70 magů

### Uk'h'iuna

**Vývolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 7 ~ nic/10-15, trvání ihned/2 kola), magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), pohlcování vzduchu, rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 60 %, obyčejné zbraně 60 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 75 %

**Imunity:** jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 4

Útočné číslo:  $(0 + 6/+3) = 6/+3 + jed$

Obranné číslo:  $(+7 + 3) = 10$

Odolnost: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 19/magický tvor

Intelligence: 16

Charisma: 16

ZSM: 15

Zkušenost: 170

Magenergie: 30 magů

### Uk'h'iuna, vyšší

**Vývolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** iluze, jed (Odl ~ 8 ~ nic/20-30, trvání ihned/1kolo), magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), pohlcování vzduchu, regenerace (2), rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 50 %, obyčejné zbraně 80 %, odsávání magenergie 50 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza,

za, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 10

Útočné číslo:  $(+2 + 9/+4) = 11/+4 + jed$

Obranné číslo:  $(+12 + 4) = 16$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 23/magický tvor

Intelligence: 20

Charisma: 20

ZSM: 20

Zkušenost: 1750

Magenergie: 70 magů

### Uk'jak'atl

**Vývolávací emoce:** sobectví + nenávisť + deprese + strach

**Vlastnosti:** iluze, jed (Odl ~ 6 ~ nic/8-28, trvání ihned/5 kol), maskování (10), přírodní magie, útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 3), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, magie vody 50 %, magie země 50 %, neviditelnost, obyčejné zbraně 40 %, odsávání magenergie 50 %, zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7

Útočné číslo:  $(+4 + 6/+4) = 10/+4$

Obranné číslo:  $(0 + 6) = 6$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 14

Charisma: 14

ZSM: 15

Zkušenost: 400

Magenergie: 30 magů

### Uk'jak'atl, vyšší

**Vývolávací emoce:** sobectví + nenávisť + deprese + strach

**Vlastnosti:** iluze, jed (Odl ~ 8 ~ nic/14-34, trvání ihned/2 kola), maskování (5), přírodní magie, regenerace (4), útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 4), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 80 %, magie vzduchu 50 %, magie země 80 %, obyčejné zbraně 75 %, odsávání magenergie 80 %

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

Životaschop.: 16

Útočné číslo:  $(+7 + 8/+5) = 15/+5$

Obranné číslo:  $(+2 + 10) = 12$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 17/magický tvor

Intelligence: 19

Charisma: 19

ZSM: 20

Zkušenost: 2250

Magenergie: 70 magů

### Uk'ngon'gu

**Vývolávací emoce:** nenávisť + deprese

**Vlastnosti:** magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 25 %, magie ohně 25 %, magie vzduchu 25 %, neviditelnost 40 %, obyčejné zbraně 25 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 2

Útočné číslo:  $(0 + 4/+3) = 4/+3$

Obranné číslo:  $(+5 + 2) = 7$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 17/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 12

ZSM: 15

Zkušenost: 60

Magenergie: 20 magů

### Uk'ngon'gu, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + deprese

**Vlastnosti:** magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), regenerace (1), rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní - 2), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 6

Útočné číslo:  $(+1 + 6/+4) = 7/+4$

Obranné číslo:  $(+6 + 3) = 9$

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 19/magický tvor

Intelligence: 14

Charisma: 14

ZSM: 20

Zkušenost: 300

Magenergie: 50 magů

### Uk'patnak'uta

**Vývolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 9 ~ nic/6-11, trvání ihned/1 kolo), magie vody, pohlcování vody, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 40 %

**Imunity:** jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 8

Útočné číslo:  $(+2 + 5/+3) = 7/+3$

Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$

Odolnost: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 18

Charisma: 18

ZSM: 15

Zkušenost: 300

Magenergie: 30 magů

#### Uk'patnak'uta, vyšší

**Vývolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** iluze, jed (Odl ~ 11 ~ nic/8-18, trvání ihned/1 kolo), magie vody, pohlcování vody, regenerace (3), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbraně 75 %, odsávání magenergie 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 18

Útočné číslo:  $(+5 + 8/+4) = 13/+4$

Obranné číslo:  $(+6 + 3) = 9$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 18/magický tvor

Intelligence: 23

Charisma: 23

ZSM: 20

Zkušenost: 2500

Magenergie: 70 magů

#### Uk'sak'numba

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 3), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 50 %, zmatení 40 %

**Imunity:** jedy, magie země, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 9

Útočné číslo:  $(+5 + 9/+6) = 14/+6$

Obranné číslo:  $(-1 + 8) = 7$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 10/magický tvor

Intelligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 15

Zkušenost: 650

Magenergie: 30 magů

#### Uk'sak'numba, vyšší

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, regenerace (3), strach, útoky na brnění (4), útoky na zbraně (pasivní - 4), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 50 %, odsávání magenergie 75 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 20

Útočné číslo:  $(+8 + 19/+8) = 27/+8$

Obranné číslo:  $(0 + 14) = 14$

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 12/magický tvor

Intelligence: 12

Charisma: 12

ZSM: 20

Zkušenost: 5500

Magenergie: 70 magů

#### Um'semba

**Vývolávací emoce:** pokora + sebevědomí

**Vlastnosti:** magie vody, magie země, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní - 2), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 25 %, magie vody 25 %, magie země 25 %, neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně 25 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6

Útočné číslo:  $(+2 + 3/+2) = 5/+2$

Obranné číslo:  $(-1 + 6) = 5$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 10/magický tvor

Intelligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 15

Zkušenost: 150

Magenergie: 20 magů

#### Um'semba, vyšší

**Vývolávací emoce:** pokora + sebevědomí

**Vlastnosti:** magie vody, magie země, regenerace (2), útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 3), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vzduchu 50 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, magie země, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 13

Útočné číslo:  $(+4 + 4/+3) = 8/+3$

Obranné číslo:  $(0 + 7) = 7$

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 12/magický tvor

Intelligence: 14

Charisma: 14

ZSM: 20

Zkušenost: 500

Magenergie: 50 magů

#### Wai'takan

**Vývolávací emoce:** pokora + radost

**Vlastnosti:** magie vody, magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 25 %, magie vody 25 %, magie vzduchu 25 %, neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně 25 %, odsávání magenergie 25 %, zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 3

Útočné číslo:  $(0 + 3/+1) = 3/+1$

Obranné číslo:  $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 13/magický tvor

Intelligence: 16

Charisma: 16

ZSM: 15

Zkušenost: 40

Magenergie: 20 magů

#### Wai'takan, vyšší

**Vývolávací emoce:** pokora + radost

**Vlastnosti:** magie vody, magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), rychlost (dvojnásobná), regenerace (1), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbraně 50 %, odsávání magenergie 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 8

Útočné číslo:  $(+1 + 4/+2) = 5/+2$

Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$

Odolnost: 20

Velikost: C

# Bestiář

Pohyblivost: 15/magický tvor  
Intelligence: 18  
Charisma: 18  
ZSM: 20  
Zkušenost: 225  
Magenergie: 50 magů

## Draskara

**Vývolávací emoce:** nenávisť  
**Vlastnosti:** dech (3× denně oheň, 10 sáhů) magie ohně, pohlcování ohně, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** jedy 33 %, magie ohně 50 %, neviditelnost 25 %  
**Imunity:** strach  
Životaschop.: 3 + 2  
Útočné číslo: (+1 + 2/+3) = 3/+3 (zuby)  
Obranné číslo: (+3 + 1) = 4  
Odolnost: 14  
Velikost: B  
Pohyblivost: 14/zvíře (na zemi), 18/okřídlenec (ve vzduchu)  
Manév. schop.: 15  
Intelligence: 5  
Charisma: 3  
ZSM: 15  
Zkušenost: 150  
Magenergie: 15 magů

## Draskara, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť  
**Vlastnosti:** dech (5× denně oheň, 10 sáhů) magie ohně, pohlcování ohně, pohlcování vzduchu, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** jedy 50 %, magie vzduchu 50 %, neviditelnost 66 %  
**Imunity:** magie ohně, strach  
Životaschop.: 5+6  
Útočné číslo: (+3 + 4/+4) = 7/+4 (zuby)  
Obranné číslo: (+5 + 2) = 7  
Odolnost: 16  
Velikost: B  
Pohyblivost: 15/zvíře (na zemi), 20/okřídlenec (ve vzduchu)  
Manév. schop.: 17  
Intelligence: 6  
Charisma: 4  
ZSM: 17  
Zkušenost: 400  
Magenergie: 25 magů

## Gal'hwata

**Vývolávací emoce:** pokora + radost  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** iluze 80 %, paralýza 60 %, psychické útoky 75 %  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, slepota, strach, zmatení  
Životaschop.: 12  
Útočné číslo: –  
Obranné číslo: (–1 + 10) = 9  
Odolnost: 21  
Velikost: D  
Pohyblivost: 16/zvíře  
Intelligence: 24  
Charisma: 24  
ZSM: 16  
Zkušenost: 300  
Magenergie: 50 magů

## Gal'hwata, vyšší

**Vývolávací emoce:** pokora + radost  
**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (obyčejná), psychické útoky, vidění ve tmě (za šera), zmatení  
**Rezistence:** psychické útoky 80 %, magie ohně 50 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zmatení  
Životaschop.: 21  
Útočné číslo: –  
Obranné číslo: (+1 + 14) = 15  
Odolnost: 27  
Velikost: E  
Pohyblivost: 19/zvíře  
Intelligence: 29  
Charisma: 29  
ZSM: 20  
Zkušenost: 1500  
Magenergie: 150 magů

## Gul'serak

**Vývolávací emoce:** sebevědomí  
**Vlastnosti:** maskování (15), strach, útoky na brnění (3), vidění ve tmě (pravé), zmatení  
**Rezistence:** iluze 25 %, neviditelnost 33 %, psychické útoky 33 %  
**Imunity:** jedy, strach, zmatení  
Životaschop.: 15  
Útočné číslo: (+6 + 10/+10) = 16/+10 (zuby);  
(+6 + 12/+3) = 18/+3 (ocas) + rozdrčení (Obr ~ 9 ~ nic/20–35)  
Obranné číslo: (+1 + 10) = 11  
Odolnost: 23  
Velikost: D  
Pohyblivost: 18/plaz  
Intelligence: 14  
Charisma: 10  
ZSM: 17  
Zkušenost: 2500

Magenergie: 60 magů

## Gul'serak, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí  
**Vlastnosti:** maskování (8), psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), strach, útoky na brnění (5), vidění ve tmě (pravé), zmatení  
**Rezistence:** psychické útoky 66 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, strach, zmatení  
Životaschop.: 25  
Útočné číslo: (+8 + 13/+13) = 21/+13 (zuby);  
(+8 + 15/+5) = 23/+5 (ocas) + rozdrčení (Obr ~ 11 ~ nic/30–45)  
Obranné číslo: (0 + 15) = 15  
Odolnost: 25  
Velikost: E  
Pohyblivost: 18/plaz  
Intelligence: 14  
Charisma: 10  
ZSM: 20  
Zkušenost: 10000  
Magenergie: 95 magů

## Ma'ron

**Vývolávací emoce:** sebevědomí  
**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 8 ~ nic/6–26, trvání ihned/3 kola), maskování (10), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 50 %  
**Imunity:** jedy, strach  
Životaschop.: 8  
Útočné číslo: (+5 + 6/+3) = 11/+3 (pěsti);  
(+5 + 5/+5) = 10/+5 (ocasy) + jed  
Obranné číslo: (+3 + 6) = 9  
Odolnost: 18  
Velikost: B  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 10  
Charisma: 8  
ZSM: 15  
Zkušenost: 800

## Ma'ron, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí  
**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 10 ~ nic/16–36, trvání ihned/1 kolo), maskování (5), regenerace (1), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** iluze 75 %, zmatení 33 %  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, strach  
Životaschop.: 14  
Útočné číslo: (+7 + 8/+4) = 15/+4 (pěsti);  
(+7 + 7/+8) = 14/+8 (ocasy) + jed

Obranné číslo: (+5 + 7) = 12  
 Odolnost: 21  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 19/humanoid  
 Inteligence: 11  
 Charisma: 9  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 2000

## Mwan' duuranga

**Vývolávací emoce:** sebevědomí + láska + pokora + radost

**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost (pravá), odsávání magenergie, psychické útoky, regenerace (15), vidění ve tmě (pravé)

**Imunity:** iluze, jedy, magie oheň, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

## Sí'itha

**Vývolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** neviditelnost (obyčejná), teleportace (viz popis), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 33 %, obyčejné zbraně 50 %, zmatení 66 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, strach

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+1 + 7) = 8 (ústa)

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 17/magický tvor

Inteligence: 18

Charisma: 18

ZSM: 15

Zkušenost: 150

Magenergie: 35 magů

## Sí'itha, vyšší

**Vývolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** magie vzduchu, neviditelnost (obyčejná), strach, teleportace, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 66 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, strach, zmatení

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+2 + 11) = 13 (ústa)

Obranné číslo: (+6 + 3) = 9

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 19/magický tvor

Inteligence: 21

Charisma: 21

ZSM: 20  
 Zkušenost: 450  
 Magenergie: 70 magů

## Uť'mak

**Vývolávací emoce:** sebevědomí

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

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 50 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 5 + 4

Útočné číslo: (+3 + 4/+1) = 7/+1

(sekera);

(+3 + 3/+7) = 6/+7

(vlasy, obránci se nepo-

čítá do obranného

čísla KZ)

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 20/humanoid

Inteligence: 9

Charisma: 8

ZSM: 15

Zkušenost: 350

## Uť'mak, vyšší

**Vývolávací emoce:** sebevědomí

**Vlastnosti:** regenerace (2), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 75 %, zmatení 66 %

**Imunity:** neviditelnost, strach

Životaschop.: 8+6

Útočné číslo: (+5 + 4/+1) = 9/+1

(sekera);

(+5 + 5/+11) = 10/+11

(vlasy, obránci se nepo-

čítá do obranného

čísla KZ)

Obranné číslo: (+7 + 2) = 9

Odolnost: 19

Velikost: C

Pohyblivost: 23/humanoid

Inteligence: 11

Charisma: 10

ZSM: 21

Zkušenost: 1250

## Inteligentní rasy

### Čakenkerové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	7	10	13
Obratnost	8	11	14
Odolnost	8	12	16
Inteligence	7	10	13
Charisma	5	9	13

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: žádné

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: mohou vlastnit arvedanské (často magické) zbraně

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: oštěpy, zvířecí kůže (KZ 2-3)

Čakenkerové jsou národ žijící v Nedo stupných horách. Bojují obvykle ve skupinách.

### Divousové

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	11	14	17
Obratnost	7	10	13
Odolnost	12	15	18
Inteligence	5	8	11
Charisma	3	7	11

Životy: k6 + 3

Pohyblivost rasy: 10

Zvláštní schopnosti rasy: žádné

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: kyje, kamenné sekery, dřevěné štíty, zvířecí kůže (KZ 2-3)

Divousové obývají jižní část Nekonečných hor. Bojují ve skupinách, přičemž humanoidní vetřelce se snaží nejprve zajmout, resp. omráčit.

### Gobliní šamani

Tito šamani jsou ve skutečnosti kněžímí některého z temných bohů. PJ by pro ně měl vybrat vhodnou sestavu 7 kouzelnických kouzel, na jejichž seslání mají každý den 22 magů. Jinak fungují jako velitelé goblinů, tj. půjdou v čele útoku, ale ostatní je budou chránit. Při smrti šamana vypukne ze 75 % mezi gobliny panika a rozprchnou se.

### Mnohohlaví obři

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	18	21	24
Obratnost	6	10	14
Odolnost	15	18	21
Inteligence	3	5	7
Charisma	1	4	7

Životy: k8 + 2

Pohyblivost rasy: 8

Zvláštní schopnosti rasy: žádné

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: kyje, kameny

Tyto nestvůry, vzniklé patrně v dávných dobách v Gaeranu, mívají několik krků

a na nich 3 až 7 hlav, jsou známí ale i jedinci z hlavami deseti. Jejich oblíbenou činností, s jejíž pomocí také loví potravu, je strhávání lavin. Fyzická námaha jim nevádí, a tak rádi vyhrabou pohřbené oběti v údolí zpod metrů sněhu a kamení. Co nesežerou, shromazďují ve svých jeskyních vysoko v horách.

## Qinakotové (Onaqi)

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	7	10	13
Obratnost	9	12	15
Odolnost	8	11	14
Inteligence	9	12	15
Charisma	5	9	13

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 10

Zvláštní schopnosti rasy: žádné

Nejčastější specializace: hraničář, alchymista (bylinkář)

Zvláštní schopnosti specialistů: dokáží vyrábět lektvary jako pyrofor na 15. úrovni, kovové zbraně a zbroje

Nejčastěji používané zbraně a zbroje: kamenné sekery, zvířecí kůže (KZ 2–3)

Qinakotové jsou národ z Nekonečných hor, proslulý svým vztahem k rostlinám a schopnostmi v jejich pěstování a využívání.

## Šamani z Jantarových stepí

Moc šamanů domorodých kmenů v Jantarových stepích se odvíjí od salů smecěk či stád zvířat, jež vyznávají jako své totemy. Tato stáda potom kmen chrání a kvůli nim občas vznikají třenicové či malé války. Každý měsíc šaman dostane od svého sala při zvláštním nočním obřadu plněm tance, zpěvu a nesrozumitelného mumlání určité množství magenergie (10 až 100 magů), které se koncentruje do malé sošky totemového zvířete, kterou šaman nosí stále při sobě.

Tuto magenergie potom může využít několika způsoby. Na výrobu amuletů (viz kapitola o alchymistovi), přípravu lektvarů nebo na sesílání kouzel. Kouzel bude znát zkušený šaman kolem deseti, bude mezi nimi nejčastěji léčení nemocí či zranění, a dále kouzla, vztahující se nějakým způsobem k jeho zvířeti (šaman s antilopím totemem bude umět vyvolávat rychlost, se sokolím levitací apod.). Úmyslně neuvádíme, jaké totemy se v Jantarových stepích vyskytují, abychom ti jako PJ ponechali možnost volby. Při zvláštních příležitostech je také možné se pomocí magenergie spojit s prvním či druhým stupněm astrálu a žádat o informaci. Nikdo jiný než

konkrétní šaman nebude schopen magenergie ve figurce zvířete využít, maximálně alchymistra vydestilovat.

## Přírodní bytosti

### Elond

Životaschop.: 2

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

Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$

Odolnost: 10

Velikost: B

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 20/zvěř

Vytrvalost: 12/zvěř

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 20

Váha:  $920 + 2k6 \times 20$

Jídlo:  $9 + 2k6$  čenů / 3h + 2k6s

Ostatní: rohy (na alchymistické suroviny) – 40 mn každý / +10s

Antilopy žijící ve velkých stádech v Jantarových stepích. Za jejich rohy dostanou dobrodruzi v civilizaci od alchymistů po 5 st za kus a můžou se pokoušet tvrdit, že jde o roh jednorozce.

### Kanji

Životaschop.: 5 + 3

Útočné číslo:  $(+2 + 5/+1) = 7/+1$   
(rohy)

Obranné číslo:  $(-1 + 3) = 2$

Odolnost: 16

Velikost: C

Bojovnost: 4

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 10/zvěř

Vytrvalost: 16/zvěř

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 20

Váha:  $5500 + 1k10 \times 1500$

Jídlo:  $55 + 1k10 \times 15$  čenů /

$8h + 1k10 \times 3s$

Ostatní: vydělání kůže 800 +  $1k10 \times 200$  mn / +3h

Jedná se o polodomácího neohrabaného buvola, žijícího v Jantarových stepích. Vyskytuje se nejčastěji ve stádech. Vyhýbá se boji, je-li to jen trochu možné.

### K'nanga

Životaschop.: 2 + 1

Útočné číslo:  $(+2 + 4) = 6$  (žihadlo) + zvl.

Obranné číslo:  $(+4 + 3) = 7$

Odolnost: 17

Velikost: A

Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře

Manév. schop.: 21

Pohyblivost: 24/hmyz (ve vzduchu),

6/hmyz (na zemi)

Vytrvalost: 20/hmyz

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 50

Obří sršní k'nanga mívají rozpětí křídel až 1 metr. Útočí v rojích o 15–30 jedincích a jsou největší hrozbou oblasti severně od pahorkatiny M'Gwaya. Neznalý dobrodruh může těžce doplatit na jejich jed. Bez ohledu na počet zásahů žihadly působí pouze jednou. Jeho parametry jsou  $5+X \sim 1-6/(2+X)k6$ , kde X je počet bodnutí k'nanga, trvání ihned/4–6 hodin. Proti jedu účinkují kouzla *neutralizuj jed* (nutno seslat nejpozději směnu po prvním bodnutí) a lektvar, popsaný v kapitole o alchymistovi. Jejich působení se sčítá, tj. oběť si může k hodu proti jedu přičíst až +10.

### Lengenwo

Životaschop.: 1 + 1

Útočné číslo:  $(0 + 3) = 3$  (tlama)

Obranné číslo:  $(+2 + 3) = 5$

Odolnost: 10

Velikost: A

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/plaz

Vytrvalost: 10/plaz

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 15

Tzv. dráček hospodářček, ještěrka zdomácnělá v některých domorodých kmelech Jantarových stepí.

### Lonwai

Životaschop.: 2

Útočné číslo:  $(+2 + 4) = 6$  (zobák)

$(+2 + 6/-2) = 8/-2$

(kopnutí)

Obranné číslo:  $(0 + 2) = 2$

Odolnost: 10

Velikost: B–C

Bojovnost: 6

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/zvěř (ale při běhu 18)

Vytrvalost: 10/zvěř

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 55

Velcí nelétaví ptáci, podobní pštrosům, ale se silnější stavbou těla. Je možné je

ochočit a jezdit na nich jako na koních, nevýhodou je jejich malá vytrvalost a nosnost (600 mn).

## Morengo

Životaschop.: 1/2  
 Útočné číslo: 2 + zvl.  
 Obranné číslo: 4  
 Odolnost: 8  
 Velikost: A0  
 Bojovnost: 6  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 8/hmyz  
 Vytrvalost: 12/hmyz  
 Inteligence: 3  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 25

Pavouci normální velikosti (10 cm i s nohama), žijící v koloniích čítajících desítky jedinců u Elon'waya. Nevyhledávají kontakt s lidmi, přesto se je může pokusit vyhubit nějaký lovec přízraků nebo domorodci kvůli přístupu k řece. Za tímto účelem se brání pomocí jasných, magicky vytvořených, záblesků. Každá postava v okruhu 10 metrů, která nemá v pravém okamžiku zavřené oči nebo se neodvrátila, si hodí proti pasti  $Odl \sim 4 + X \sim \text{nic} / \text{oslepnutí}$  na 1–6 směn. X je počet morengo děleno pěti. Záblesk se může opakovat po dalších třech kolech. Dezorientace svých protivníků použijí pavouci k rozptýlení po okolí a hledání úkrytu. Přestože se ve skutečnosti jedná o myšlenkové bytosti, mají daleko blíže k přírodním tvorům, proto je zařazujeme sem. Jeho vyvolávací emoce není známá, k přivolání došlo náhodou.

## Zobochobot pouštní

Životaschop.: 6 + 2  
 Útočné číslo:  $(+4 + 5/+2) = 9/+2$   
 (tlama)  
 Obranné číslo:  $(0 + 6) = 6$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 10  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 14/plaz  
 Vytrvalost: 20/plaz  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 110

Jedná se o masožravého ještěra, dorůstajícího délky až tří metrů, s krátkýma silnýma nohama, jednoho z mála dravců Rychlých dun, který nepochází ze Stínového světa. Útočí rád ze zálohy, ukrytý pod pískem. Netroufá si na větší protivníky, vhodnou zárukou proti jeho útoku je proto např. jet na koni, skupinka

pocestných ho ale neodradí. Řídí se podle otřesů půdy. Své jméno dostal podle hypertrofované obličejové části hlavy.

## Zobochobot říční

Životaschop.: 7 + 2  
 Útočné číslo:  $(+4 + 5/+3) = 9/+3$   
 (tlama)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 5) = 6$   
 Odolnost: 16  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 10  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 22/vodní tvor  
 Manév. schop.: 14  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 140

Příbuzný pouštního zobochobota obdobného vzhledu, pouze na nohách přibylý plovací blány. S oblibou loví rybáře či cestující na malých člunech, troufne si ale i na větší lodě. Vyskytuje se na dolním toku Durenu, úspěšně se ale adaptoval také na větší vodní plochy v Jantarových stepích. Útočí z hloubky, vyskočí nad hladinu a pokusí se svou oběť strhnout nebo shodit do vody. Pokud se mu to nepodaří, pokus po 5–10 kolech opakuje. Bude se vyhýbat boji na suchu.

## Cizí postavy

### Aurigen

Člověk, muž, šermíř, 7. úroveň

### Awa'na'kanji

Člověk, muž, zkušený šaman

### Bogar

Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

### Dedar Strbic

Člověk, muž, sicco, 12. úroveň

### Eralis

Člověk, muž, válečník, 2. úroveň

### Erwal

Člověk, muž, bojovník, 19. úroveň

### Essiwen

Člověk, žena, kněz (Estel), 17. úroveň

### Faela er Daerlen mladší

Člověk, žena, válečník, 3. úroveň

### Faela er Daerlen starší

Člověk, žena, žádné povolání

### Gerenika Čerevová

Člověk, žena, kněz (Alcaril), 13. úroveň

### Gleva Čerevová

Člověk, žena, mág, 12. úroveň

### Gwah'al'unga

Pouštní elf, muž, hraničář, 5. úroveň

### Haluxic

Člověk, muž, pyrofor, 17. úroveň

### Churo

Hevren, muž, chodec, 14. úroveň

### Iskander er Sinwar

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň, hrدينا Auriona

### Iš

Člověk, muž, chodec, 8. úroveň

### Ivir Čerev

Člověk, muž, lupič (bard), 14. úroveň

### Jalovec

Člověk, muž, druid, 21. úroveň

### Jovan Daerlen

Člověk, muž, šermíř, 10. úroveň

### Kalian

Barbar, muž, čaroděj, 18. úroveň

### Lada Čerevová

Člověk, žena, druid (pouštní), 16. úroveň

### Lady Licie

Člověk, žena, zloděj, 2. úroveň

### Lešek Šetelj

Člověk, muž, válečník, 1. úroveň

### Lev Lukjanovec Třízubský

Člověk, muž, hraničář, 1. úroveň

### Lipka

Člověk, muž, druid, 12. úroveň

### Lord Purveli

Člověk, muž, čaroděj, 9. úroveň

### Lupač

Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

### Luxikan

Člověk, muž, pyrofor, 9. úroveň

### Lyamir er Sinwar

Člověk, muž, válečník, 1. úroveň

**Machomej Čerev**  
Člověk, muž, lupič, 11. úroveň

**Marselina**  
Hevren, žena, válečník, 3. úroveň

**Miha Jarleb**  
Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

**Mitogar Čorn**  
Člověk, muž, bojovník, 26. úroveň, hrdina Faeronův

**Perinean**  
Člověk, muž, kněz (Aurion), 15. úroveň

**Pilka**  
Člověk, muž, chodec, 16. úroveň

**Radomír**  
Člověk, muž, chodec, 9. úroveň

**Raxentír**  
Člověk, mág, 8. úroveň

**Rebenic**  
Člověk, lupič, 33. úroveň

**Rioz**  
Hevren, muž, mág, 11. úroveň

**Runigen**  
Člověk, muž, kněz (Siomen), 19. úroveň

**Sava**  
Člověk (žena), kouzelník, 5. úroveň

**S'waya**  
Pouštní elf, žena, schopnosti chodce a pouštního druida, 18. úroveň

**Steing**  
Trpaslík, muž, pyrofor, 6. úroveň

**Strunka Čerevová**  
Člověk, žena, bojovník (rytíř), 18. úroveň

**Swearin**  
Člověk, žena, theurg, 9. úroveň

**Štíhlá antilopa**  
Člověk, muž, zkušený šaman

**Tal Čerev**  
Člověk, muž, šermíř, 15. úroveň

**Telurian**  
Člověk, muž, theurg, 24. úroveň

**Traven Jarleb**  
Člověk, muž, šermíř, 15. úroveň

**Vana Čerevová**  
Člověk, žena, žádné povolání

**Vrač Čerev**  
Člověk, muž, schopnosti čaroděje a šermíře (subotamský mnich), 17. úroveň

**Vuk Čerev**  
Člověk, muž, bojovník, 28. úroveň