

Asterion

Nemrtví a světloňoši

Aplikace pravidel
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2006

OBSAH

Tvorba postavy	3	Povolání	9
Postup na vyšší úroveň	3	Čaroděj	9
Braghina	3	Dusnari	9
Dračíme	3	Grimoár	9
Sikrin-Rakla	3	Hraničář	10
Postupy při hře	3	Spříznění s přírodou	10
Nemoci	3	Theurg	10
Oživování nemrtvých bez pomoci theurga	4	Tvorba animovaných nemrtvých	10
Pasivní nekromancie	4	Upíři	18
Les dávno mrtvých	4	Frakce Umrličího království	18
Pláně děsu	4	Bestiář	19
Látky a předměty	4	Myšlenkové bytosti	19
Kovy a nerosty	4	Nemrtvé myšlenkové bytosti	19
Rostliny	4	Nové schopnosti myšlenkových bytostí	19
Chemikálie	6	Popis myšlenkových bytostí	19
Předměty	7	Inteligentní rasy	27
Zvláštní místa	8	Přírodní bytosti	27
Feringa	8	Cizí postavy	27
Jezero prozření	8		
Ostrovy zářícího slunce	8		
Otary	8		
Skai – pyramida	8		
Organizace	8		
Aurelové	8		
Komando druhé smrti	9		
Vládci smrti	9		

Asterion – Nemrtví a světlonoši – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Lukáš Kubánek, Jakub Liška, Karel Makovský, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil
Dále spolupracovali: Adam Králík, Jaroslav Vrba

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2006

Tento dokument obsahuje aplikaci pravidel DrD+ na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Nebylo ovšem možné postihnout vše do detailů, už vzhledem k tomu, že principiálně představují pravidla DrD+ a Asterion dva nezávislé celky. Jestliže ti nějaká pravidla nebudou vyhovovat nebo je budeš postrádat, nic ti samozřejmě nebrání v tom, aby sis je změnil či sám dotvořil.

Na rozdíl od běžných pravidel DrD+ není aplikace striktně dělena na části pro (určité) hráče a PJ. Celý text aplikace by sis měl nejprve přečíst ty jako PJ a následně rozhodnout, které z jeho částí zpřístupníš hráčům.

V této aplikaci budeme používat následující zkratky:

Asterionské moduly: ČT = Čas temna, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa.

Příručky DrD+: PPH = Příručka pro hráče, PPJ = Příručka Pána jeskyně, PB = Příručka bojovníka, PČ = Příručka čaroděje, PH = Příručka hraničáře, PK = Příručka kněze, PT = Příručka theurga, PZ = Příručka zloděje.

Některé – především obecnější – postupy či mechanismy byly popsány v aplikaci modulu Čas temna a zde se již neopakují.

TVORBA POSTAVY

Postup na vyšší úroveň

Braghina

Obecné dovednosti: Boj, Používání štítu, První pomoc, Še-rozrakost

Povolání: bojovník (všechny archetypy)

Dračíme

Obecné dovednosti: Boj

Poznámky: Při každém výcviku dostane postava bonus +1 k ÚČ, Krytu a ZZ při boji proti nemrtvým (animovaným i myšlenkovým bytostem) až do maxima +5.

Sikrin-Rakla

Nekromantická univerzita

Obecné dovednosti: Astronomie, Bájesloví, Dějprava, Zacházení s magickými předměty, Znalost světa, Ruční práce, První pomoc, Čtení/psaní

Povolání: theurg, čaroděj (vitální magie)

Poznámky: Kromě samostudia z Vieenových děl je studium na zdejší univerzitě prakticky jedinou možností, jak získat znalosti nutné k provozování nekromancie.

POSTUPY PŘI HŘE

Nemoci

Šapat pustník

Choroboplnné zárodky, které pocházejí z rozkládajících se těl, dále podpořené magickými silami, jsou příčinou vzniku této nemoci. K nákaze může dojít při manipulaci s mrtvolami či jejich ostatky, při fatálním neúspěchu v rámci přivolávání démona do schránky nemrtvého, šíří ji ovšem také animovaní nemrtví obdaření patřičnou kombinací ozvěn prvků.

Šapat pustník je choroba bolestivá, odporná a smrtící. V době 4–6 dnů po nakažení se objeví první příznaky: několik náhodně rozmístěných míst po těle, která ztmavnou a stanou se velmi citlivými na jakýkoli dotyk. Těchto míst bude průběžně stále přibývat a po dalších 4–6 dnech se z nich stanou vředy, plné mokravého hnisu. Tou dobou se už obdobné vředy mohou objevovat i v trávícím a dýchacím traktu zasaženého tvora. Největší bolest ovšem nemocný zažívá v okamžiku, kdy vřed praskne a potom ještě po několik dalších dnů. Zhruba v polovině případů se na tomtéž místě v průběhu aldenu objeví vřed nový, jinak tam zůstane již navždy jizva. Nakažená postava umírá nejčastěji tak, že se jí vytvoří vřed v hrtanu či v trávící trubici, takže nemůže dýchat, resp. přijímat potravu.

Při určování Doby propuknutí se hází 1k6. Při výsledku 1–2 k tomu dojde za 4 dny, při výsledku 3–4 za 5 dní a výsledku 5–6 za 6 dní.

V prvním stádiu čelí nemocný postižení:

Doména = fyz, Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +10, Velikost = 4, Živel = -Z, Účinek = 1k6, (!) Síla léčení při hojení: -Velikost/2, (!) Sil, Obr, Zrč: -Velikost/2.

Jakmile dojde k propuknutí nemoci v prvním stádiu, hodí se znovu 1k6, aby se výše uvedeným způsobem určilo, za jak dlouho dojde k eventuálnímu propuknutí dalšího stádia. Jestliže se postavě podaří snížit do této doby Velikost na 0, šíření nemoci se zastaví.

Příklad: Postava se nakazila šapat pustníkem a PJ padlo při hodu na Dobu propuknutí 1, čili nemoc se projevil za 4 dny od okamžiku nákazy. Po těchto 4 dnech si PJ hodí znovu, aby určil možnou dobu propuknutí druhého stádia. Padne mu 3, takže by k němu došlo po 5 dnech. Nemocná postava má tedy pět pokusů na snížení Velikosti postižení na 0, čili může nanejvýš jednou neuspět.

V druhém stádiu čelí nemocný postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +12, Velikost = 4 + zbývající Velikost z předchozího stádia, Živel = -Z, Účinek = Velikost, (!) Síla léčení při hojení: -Velikost/2, (!) Sil, Obr, Zrč: -Velikost/2.

Jakmile dojde k propuknutí nemoci v druhém stádiu, hodí se znovu 1k6, aby se výše uvedeným způsobem určilo, za jak dlouho dojde k eventuálnímu propuknutí posledního, třetího stádia. Jestliže se postavě podaří snížit do této doby Velikost na 0, šíření nemoci se zastaví.

Ve třetím stádiu čelí nemocný postižení:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = akt., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +16, Velikost = 4 + zbývající Velikost z předchozího stádia, Živel = -Z, Účinek = Velikost, (!) Síla léčení při hojení: -Velikost/2, (!) Sil, Obr, Zrč: -Velikost/2.

Jestliže bude vyléčená postava později opět vystavena nákaze, zvýší se pro ni Nebezpečnost postižení o tolik, kolik činilo stádium, do něhož se při předchozím onemocnění dostala. Toto zvýšení je kumulativní.

Příklad: Postava za svůj život již dvakrát onemocněla šapat pustníkem. Poprvé se podařilo nemoc podvázat již v prvním stádiu, podruhé se však rozvinula až do stádia třetího. Jestliže se nakazí potřetí, bude pro ni Nebezpečnost postižení o 4 vyšší.

Ožívování nemrtvých bez pomoci theurga

Na několika místech v hlavním textu v tomto i dalších modulech se můžete dočíst o ožívování klasických animovaných nemrtvých (kostlivců, ghúlů atd.), přestože nikdy nedošlo k animačnímu rituálu. Dochází k němu opravdu výjimečně tehdy, dojde-li k obzvlášť silnému porušení Řádu světa. Takové situace se dají rozdělit na dvě základní skupiny: oživení mrtvol působením některých myšlenkových bytostí a historicky odůvodněnou existenci nemrtvých na určitém omezeném území.

Pasivní nekromancie

Objevení některých myšlenkových bytostí (především nemrtvých) na Asterionu už samo o sobě způsobí tolik zla, že těla tvorů zabíjených v jejich blízkosti mohou opět vstát a sama se pustit do zabíjení. Jde jen o vedlejší účinek pobývání myšlenkové bytosti ve světě, nemusí se ani na akt vyvolávání soustředit a vzniklé nemrtvé nemůže nijak ovládat. Krátce je o této vlastnosti pojednáno už v aplikaci pravidel modulu ČT.

V okamžiku smrti živého tvora je šance 1–2 na 1k6, že bude v průběhu 1k6 kol znovu animován, pokud se v okruhu 20 metrů od jeho mrtvolky pohybovala příslušná myšlenková bytost. K oživení nedojde, pokud bude ona bytost mezitím zničena či vypuzena zpět do Stínového světa. Při té příležitosti také s konečnou platností ihned zemřou i všichni ostatní takto vzniklí nemrtví. Pohybuje-li se po bitevním poli více myšlenkových bytostí, hází se pouze jednou, pravděpodobnost se nemění a animovaný nemrtvý je vázán na nejbližšího „oživovatele“. Jedná se o vazbu autorství, kterou by měl s animovaným nemrtvým za normálních okolností theurg, a platí pro ni stejná pravidla. V této souvislosti uvažujeme, jako by v něm byl zaklet příslušný démon (viz níže) ze sféry rovné Úrovní oživující myšlenkové bytosti. Takto je možné znovu oživit i zničené nemrtvé stvořené nekromantem či samovolně vzniklé nemrtvé, kteří již jednou či vícekrát padli.

Vlastnosti nemrtvého se určí stejně jako při běžné theurgické animaci (viz níže). Nejčastěji půjde o zombie či ghúly (podle stupně poškození schránky). Nikdy nebudou mít vetknuty žádné ozvěny prvků. Jako vazebný předmět se použije nejčastěji zbraň, kterou měl zabítý při sobě, resp. jakýkoliv jiný vhodný předmět. S touto zbraní umí také nemrtvý bojovat (jako by ovládal příslušnou bojovou dovednost na 3. stupni), jinak bojuje holýma rukama či pařáty. Takoví nemrtví mají jediný příkaz: zabít všechny živé na dohled. Nikdo nad nimi za normálních okolností nemá žádnou moc (není s nikým spojen vazbou kontroly).

Les dávno mrtvých

Většina potřebných údajů už je uvedena v hlavním textu. Ve zbytcích Marellionu „přežívá“ směsice kostlivců, zombií a ghúlů. Mohou se pohybovat pouze v jeho rámci, už okraje hvozdu jsou pro ně zakázané. Charakteristiky jednotlivých nemrtvých se stanoví způsobem, jako by je vytvářel theurg bez použití ozvěn prvků; zhruba třetina z nich má jednu či více kombinací ozvěn prvků zvolených náhodně. Ať Pán jeskyně sám zváží, jak silní nemrtví v jeho případném dobrodružství budou. Vazbou autorství a kontroly jsou spojeni se samotným lesem. Lesní může počítet jako mumie-giaby s dušemi marellionských velitelů, opět s volitelným množstvím náhodných kombinací ozvěn prvků.

Všichni nemrtví v Lese dávno mrtvých mají oproti normálu o 2 vyšší Mez zranění, stejně jako schránky upravené pomocí Posílené konstituce s Obtížností +4.

Pláně děsu

Zde nejde o animované nemrtvé, ale o nemrtvé myšlenkové bytosti. Řád světa byl na Pláních děsu porušen natolik, že zde stále dochází k jevům, popsáním v hlavním textu.

Látky a předměty

Kovy a nerosty

Stříbro

Zbraně ze stříbra mají bonus +2 k ZZ při boji proti nemrtvým (myšlenkovým bytostem i animovaným). Zbraně ze slitiny, která obsahuje alespoň 25 % stříbra, potom mají obdobně bonus +1 k ZZ.

Agiaron

Tyto drahokamy jsou zhruba stejně vzácné jako diamanty, jejich cenu ovšem tlačí nahoru poptávka Umrličího království. To však není obecně známo.

Pro nikoho jiného než nekromanty nebudou mít asi jinou hodnotu než jako ozdoba nebo součást pokladu, jelikož nikdo jiný zatím nepřišel na jejich využití při práci s démony. Nekromanti je ale ocení především ve dvou případech: jediné do agiaronu lze zaklít Crona s neomezenou Kapacitou (viz aplikace modulu ČT) a giaba je možné stvořit jen tehdy, je-li součástí vazebného předmětu právě agiaron.

Rostliny

Baswa vlčí

Nalezení: +20

Sklizeň: rozkvet až ploden (na Taře)

Použitelná část: listy, stonek

Výskyt: pláň a stepi

Cena: 15 zl (svazek 12 rostlin)

Síla zranění, způsobených nemrtvými myšlenkovými bytostmi, se snižuje o 6. Dále získává postava bonus +3 na odolávání čarodějovým kouzlům, s jejichž působením na sebe nesouhlasí, resp. jejich Náročnost se zvyšuje o 3. Tento efekt trvá 6 hodin. Pokud je navíc postava nakažena chorobou šapat pustník, hází se 1k6. Padne-li sudé číslo, neúčinkuje. Padne-li číslo liché, sníží se Velikost postižení o výsledek hodu. Na každé jednotlivé onemocnění se hází pouze jednou.

Návyk: Nebezp. = +11, Velikost = 6, Živel = -0, Účinek = Velikost - 6, (!) Odl: -Velikost/3.

Bleštivec zlatý

Nalezení: +19

Sklizeň: větrnec až deštěn (na Taře)

Použitelná část: kořen, stonek

Výskyt: husté subtropické lesy

Cena: 8 zl (svazek 12 rostlin)

Na postavu, která vypila odvar z bleštivce, nebudou po následující dvě hodiny působit zvláštní schopnosti nemrtvých získané pomocí kombinací ozvěn prvků.

Bolehlav storabský

Nalezení: +21

Sklizeň: žluten až traven (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: horské louky

Cena: 22 zl (svazek 12 rostlin)

Žvýkání rozemnutých květů z jednoho svazku bohlavu vrátí postavě všechny vlastnosti snížené působením nemrtvých myšlenkových bytostí na jejich původní hodnoty. Je-li Zdrojem těchto snížení vnější síla, zastaví pouze na 12 hodin její působení. Zároveň ale postava utrpí psychické zranění se silou Odl+4.

Česnek

Nalezení: pěstuje se

Sklizeň: chlazen až novorost (na Taře)

Použitelná část: cibule

Výskyt: suché kopcovité oblasti

Cena: 1 md (hlavička)

Jeden sněžený stroužek česneku celkem spolehlivě odvrátí slabší upíry od jakéhokoliv kontaktu s danou osobou. V okruhu 10 metrů od této postavy upír nemůže kouzlit, je malátný (−3 k BČ, ÚČ a OČ) a zmatený (−1 k hodům, kde se používá Vůle či Intelligence). Jak již ale bylo řečeno, působí takto česnek jen někdy. Upír si hodí

X + 2k6⁺: popsané účinky ~ 15 ~ nic

kde X je číslo, které vyjadřuje zkušenost upíra v jeho novém životě a přibližně se rovná počtu úrovní, na které v upíří podobě postoupil.

Devanka jediná

Nalezení: +20

Sklizeň: chlazen až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy, kořen

Výskyt: Dragavei

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Theurg dostane po sněžení drti z kořene na následujících 6 hodin bonus +1 k hodů na vstup do sfér.

Návyk: Nebezp. = +9, Velikost = 3, Živel = +Z, Účinek = Velikost − 10.

Zpracováním květu v laboratoři se dá získat jed žluté barvy, bez chuti a mírně páchnoucí zkaženinou, kterým se potírají zbraně:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo.

Exis drobný

Nalezení: +23

Sklizeň: novorost (na Taře)

Použitelná část: listy

Výskyt: mokřady, podmáčené louky, Dragavei

Cena: 80 zl (svazek 12 rostlin)

Z extraktu této bylinky se vyrábí smrtící temně modrý jed bez chuti a zápachu, který se musí požit:

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +11, Velikost = 14, Živel = +Vo, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = 2 dny.

Jasmínek požehnaný

Nalezení: +10

Sklizeň: ovocen až chlazen (na Taře)

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: louky

Cena: 1 st (svazek 12 rostlin)

Pokud byl po smrti nebo krátce před ní kdekoli na těle zesnulého rozetřen svazek jasmínku, není možné jeho tělo ani kostru

použít při tvorbě nemrtvých. Theurg, který chce tuto schránku použít na tvorbu animovaného nemrtvého, si hází

Int + Práce s tělesnými schránkami nemrtvých + 2k6⁺:

nepozná, že byl použit jasmínek ~ 20 ~ pozná

Členové animatické frakce mají k tomuto hodů bonus +3. Pokud nepozná, že jasmínek byl použit, a snaží se provést animáčnický rituál, pak se mu rituál automaticky nezdaří (jedná se o běžný neúspěch).

Salíca jeskynní

Nalezení: +18

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: stonek

Výskyt: jeskyně Podzemní říše s velkou vlhkostí vzduchu, Dragavei

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Výtažek ze salícy jeskynní je bezbarvý, silně aromatický a po rozmíchání v alkoholu působí jako silné anestetikum. Považuje se za jed:

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +12, Velikost = 5, Živel = −Vz, Účinek = Bezdědomí (postava se považuje za vyřazenou, viz PPH), Doba propuknutí = +36.

Sluněčka jarní

Nalezení: +20

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)

Použitelná část: lodyha, květy

Výskyt: úbočí kopců, vrchoviny

Cena: 3 zl (svazek 12 rostlin)

Nemrtví v okruhu 10 metrů od postavy, která má na svém oblečení pověšen usušený svazek sluněčky, jsou malátní a mají postih −1 k BČ, ÚČ a OČ.

Spánek černý

Nalezení: +23

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: spodní patra Podzemní říše (přibližně od hloubky jednoho kilometru)

Cena: 90 zl (svazek 12 rostlin)

Postavu, která sní nakrájený svazek čerstvého spánku (nemá prakticky žádnou chuť), nejsou animovaní nemrtví schopni jakýmkoliv způsobem zachytit a zaregistrovat, je pro ně neviditelná, neví o ní. Pokud na nějakého nemrtvého postava zaútočí, probíhá souboj normálně, jakmile se ale postava stáhne, opět si jí přestane všimnout. Tento efekt trvá asi hodinu.

Ščágle zelená

Nalezení: +12

Sklizeň: ploden až novorost (na Taře)

Použitelná část: listy

Výskyt: stojaté vody v mírném pásmu

Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)

Je šance 1–3 na 1k6, že na postavu, která se v okolí srdce potře-la mastí ze svazku ščágle, nebudou účinkovat žádná čarodějova kouzla, s jejichž sesláním na sebe nesouhlasí (hází se za každé jednotlivé kouzlo). Tento efekt nemá vliv na plošně působící kouzla a trvá dvě hodiny.

Thalionova koruna

Nalezení: +22

Sklizeň: chlazen (na Taře)

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: tropické lesy

Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)

Má shodné účinky a použití jako baswa vílí, pouze návyk není tak silný.

Návyk: Nebezp. = +9, Velikost = 4, Živel = -O, Účinek = Velikost - 6, (!) Odl: -Velikost/2.

Umrja dusna

Nalezení: +17

Sklizeň: kliden až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: horské stráně

Cena: 40 zl (svazek 12 rostlin)

Jestliže bude theurg před vstupem do sfér po dobu +36 vdechat vůni z umrje, získá k hodu na ověření vstupu bonus +1. Současně však utrpí psychické zranění se silou 1k6.

Yrra trnitá

Nalezení: +18

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)

Použitelná část: květy, listy, nať

Výskyt: vlhká vřesoviště, jehličnaté lesy, Dragavej

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Ze svazku yrry se dá vyrobit jedna dávka bezbarvého jedu bez chuti a zápachu, který se musí požit:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = 10, Velikost = 10, Živel = -Z, Účinek = Sil: -Velikost, Doba propuknutí = 2 hodiny.

Rostliny proti myšlenkovým bytostem

Kalymora nižší

Nalezení: +16

Sklizeň: první polovina zelence (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: palouky listnatých lesů

Cena: 30 zl (svazek 12 rostlin)

Tato drobná bylina s bílými květy působí proti všem animovaným nemrtvým.

Rdasť Démonův

Nalezení: +24

Sklizeň: zelenec až traven (na Taře)

Použitelná část: stonek

Výskyt: pláň v mírném a subtropickém pásmu

Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)

Rdasť je vyšší, asi čtyřicetimetrová bylina s velmi malým, hnědočerným květem. Účinkuje proti přízrakům, falešným duchům, bánšim, lodím duchů, přízračnému drakovi, spektrám, zlodějům duší, nočním můram a stínům.

Třešťan hadí

Nalezení: +22

Sklizeň: novorost až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: kořen

Výskyt: savany, louky subtropického pásu

Cena: 55 zl (svazek 12 rostlin)

Třešťan hadí je divoce rostoucí bylina, vzrůstu asi dvaceti centimetrů. Její květy jsou jasně žluté s rudým okrajem. Působí na bruxy, ithrany, naraky, orghise, požírače duší, graveiry, trhany a temné vlky.

Twamba nalima

Nalezení: +23

Sklizeň: úmor (na Taře)

Použitelná část: listy bez ostnů

Výskyt: pouště, suché kamenité oblasti

Cena: 60 zl (svazek 12 rostlin)

Twamba nalima je vzácně se vyskytující kaktus s drobnými, asi půlcentimetrovými ostny. Kvete nádhernými bleděmodrými květy. Zraňuje sekáče, rytíře zkázy, fepty a smrtky.

Chemikálie

Lektvar zpětné přeměny

Základ: žabí krev

Jedná se o světle červenou kapalinu, chutnající téměř nezatle ně nakysle, která je cítit slabě spáleninou. Po vypití lektvaru se na následující 2 aldeny zastaví proces přeměny osoby na skřeta, ať je v jakékoliv fázi. Je ale pravděpodobnost 1-2 na 1k6, že zároveň klesne postavě Odolnost o 1. Způsob výroby je znám pouze nekromantům v Umrčím království.

Metamorfující jedy

Základ: zvířecí krev

Jedná se o zvláštní druh jedu působícího lokálně v krvi:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +10, Velikost = 6, Živel = +Vo, Účinek = Metamorfóza, Doba propuknutí = +21.

Ta část těla oběti, již otrava zasáhla, změní svůj vzhled podle daného typu jedu. Konkrétní účinky se budou lišit v závislosti na zasažené končetině či jiné části těla a na druhu tvora, jehož krev byla při výrobě metamorfujícího jedu použita. Vliv na charakteristiky postavy ponecháváme na PJ - např. změna ruky na ptačí pařát může představovat postih „Zrč: -Velikost“, změna nohy na medvědí tlapu postih „Obr: -Velikost“, změna hlavy na tygří postih „Krs: -Velikost“ a současně bonus „Nbz: +Velikost“ apod.

Tajemství výroby metamorfujících jedů se díky Nekromantické hanze dostalo i do civilizovaných končin a umí je tak vyrábět i několik alchymistů v Dálavách či větších lidských městech na Taře. Jde o tmavě červenou kapalinu s nasládlou chutí, bez zápachu.

Temné lektvary

Přidáním extraktu z několika ingrediencí (viz hlavní text - popis ostrova Fag) do normálního lektvaru se zvýší jeho účinnost oproti normálu zhruba na dvojnásobek až trojnásobek. Důsledky u jednotlivých typů lektvarů určí PJ.

Zádrhel spočívá v nebezpečí onemocnění chorobou šapat pustnik. Část populace je k ní náchylnější, proto si každý při prvním požití takto vylepšeného lektvaru hodí 2k6+, přičemž výsledek 3 a méně znamená, že onemocní nyní a kdykoliv poté při požití temného lektvaru. Ani odolní jedinci ale nejsou zachráněni a při každém dalším využití temného lektvaru si hází dále, byť nebezpečí hrozí pouze u výsledku 1 a méně a jen pro konkrétní případ požití. I při neúspěchu působí lektvar normálně.

Způsob výroby je znám pouze nekromantům v Umrčím království.

Předměty

Běžné předměty

Čidlo na odhalení neviditelných bytostí*

Základ: železná truhla

Potřeba chránit se proti průnikům neviditelných postav do jinak přísně chráněných prostor vedla k vynálezu tohoto čidla. Jedná se o velice komplikovaný a zatím stále nedokonalý přístroj, který vyžaduje pečlivé opatrování a údržbu. Je poměrně těžký (+7) a mimořádně citlivý na otřesy – při jakémkoliv převozu je velká pravděpodobnost, že se trvale poškodí. Navíc neviditelného přímo neodhalí, pouze oznámí jeho přítomnost v okruhu +24 kolem přístroje houkáním a blikáním. Taková čidla jsou nainstalována např. na ostrově Urka, u bran větších měst nebo ve velkých pokladnicích.

Stafien*

Základ: lintirová hůlka

Hůlka používaná k sesílání nekrorcismů (viz kapitola Dusanari v hlavním textu).

Nekrox*

Základ: malachit

Malachitový Jehlan používaný k sesílání nekrorcismů (viz kapitola Dusanari v hlavním textu).

Pláště svítání, poledního jasu, soumraku a půlnoční temnoty*

Základ: kvalitní barvené plátno

Tyto pláště se v dnešních dobách vyrábějí prakticky jen na Aeri raikenu v Oblačném městě, odkud se čas od času dostanou na Taru či Lendor. Jedinou výjimku tvoří Sarindar, kam tajemství jejich výroby proniklo.

Každý typ pláště má čtyři vlastnosti. Každá vlastnost funguje u všech čtyř plášťů obdobně.

- ochrana před jedy, resp. slepotou, prokletím a zesilováním strachu – rezistence (7)
- ochrana před elementárními zraněními s živlovou příslušností vzduch, resp. oheň, země a voda – rezistence (6)
- ochrana proti vedrům či chladu, ochrana před vichrem a zemětřesením umožní majiteli přežít řádění těchto živlů (konkrétní situace bude záviset na PJ);
- poslední, aktivní vlastnost se už liší pláště od pláště:
 - zklidnění mysli – majitel dostává bonus +3 při hodů na ověřování koncentrace (PPH)
 - vylepšený zrak – pro nositele je Přizpůsobivost zraku ve tmě (v čase přizpůsobení očí nejnižší hodnotě pro nositelovu rasu) o 10 vyšší
 - vnímavost k přírodě – majitel pláště je schopen najít si v jakémkoliv přírodním prostředí dost potravy a vody na přežití
 - unikání pozornosti – majitel dostává bonus +4 ke všem hodům na ověřování plížení, skrývání se apod.

Prsteny příznaků*

Základ: zlato a stříbro

Prsteny příznaků poskytují svému majiteli nezranitelnost zbraněmi bez démonů, a tak si nekromanti troufnou zúčastňovat se i větších bitev, u kterých neočekávají přítomnost hrdinů či dobrodruhů. Každý typ prstenu dále poskytuje imunitu vůči jednomu z těchto činitelů – jedy, paralýza, slepota, prokletí nebo zesilování strachu.

Každý typ má ale nevýhodu, a sice pokles jedné vlastnosti o 4. V tomto výčtu platí stejné pořadí jako u imunit: Inteligen-

ce, Síla, Zručnost, Obratnost, Vůle. Výhody i nevýhody začnou účinkovat až po jedné hodině soustavného nošení prstenu a rovněž tak až jednu hodinu po sundání účinkovat přestanou.

Způsob výroby je znám pouze nekromantům v Umlřím království.

Třinácticípá hvězda*

Základ: zlato a diamant

Ten, kdo nosí na těle tento magický předmět, je chráněn proti všem účinkům renorské padoucnice, především pak proti teleportaci do místa rituálu v Kharově sídle. Způsob výroby je znám pouze nekromantům v Umlřím království.

Široki*

Základ: viz hlavní text

Tyto speciálně vyrobené zbraně dávají majiteli bonus +6 k ÚČ proti nemrtvým myšlenkovým bytostem a +4 k ÚČ proti animovaným nemrtvým. Zároveň se však jejich majitel bude chovat tak, že bude přednostně útočit na ty účastníky boje (přátele i nepřátele), kteří budou viditelně krváčet. Lze na ně pohlížet jako na zbraně se zvláštním démonem Útočníkem.

Způsob výroby je znám pouze nekromantům v Umlřím království.

Braghinské talismany*

Tyto talismany umožňují svým majitelům desetkrát denně létat, jako by tito byli pod vlivem čarodějova kouzla Támhle nahoru (PČ) s Náročností +19.

Způsob výroby je znám pouze komunitě v Braghině.

Unikátní předměty

Předměty z dílny na Aeri raikenu

Ačkoliv je jejich účel a účinek velice rozmanitý, mají tyto kouzelné předměty jednu společnou vlastnost. Jejich tvůrci do nich vždy zabudovali pojistku proti zneužití postavami narušujícími Řád světa. Podle dosaženého stupně záporné tvárnosti (podle úvahy PJ) utrpí zlá postava (bráno podle tvárnosti), která se artefaktu dotýká (neplatí pro zásah), každé kolo psychické zranění o síle (1k6 + oprava dle PJ).

Drahokamy z Katedrály na Aeri aneis

Drahokamy posvěcené bohy v Katedrále v Oblačném městě mají podobnou moc jako dračí přezky Ar-Khenoru. Přestože způsob jejich vzniku je odlišný, počítáme je pro účely této aplikace mezi unikáty. Takovýchto drahokamů je mnohem méně než dračích přezek a jsou určeny především k ochraně při boji proti nemrtvým, ale i jiným ničitelům řádu světa. Uvedené Třetí oko zprostředkovává držiteli vidění ve tmě (pro nositele je hodnota Minimálního osvětlení – viz Tabulka rozsahu zraku v PPH o 10 nižší) a vycítění živých bytostí (nositel hodí Úroveň + 2k6+ a výsledek se porovná s Úrovněmi živých bytostí v okruhu +10 + Úroveň nositele; nositel zaregistruje všechny živé tvory, proti jejichž Úrovním uspěje). Hvězda Oblačného města zase činí majitele imunním vůči schopnosti nemrtvých snižovat hodnoty vlastností (nezabrání tomu ale v případě nevhodné manipulace s některými jinými předměty, např. holemi Tří čarodějů). Ostatní drahokamy poskytují obdobné vlastnosti.

Barbarské a eldebranské zbraně proti nemrtvým

Zčásti se jedná o zbraně se silným démonem Útočníkem, někdy ovšem jde o unikáty. Jejich tvůrci ovšem zdaleka neměli takovou invenci jako dávní arvedanští theurgové, takže schopnos-

ti těchto zbraní určených pro členy rytířských řádů a favority Slepých bohů budou velmi praktické a jednostranně zaměřené (koneckonců totéž platí i o většině ostatních artefaktů pro boj s nemrtvými, např. Gahardově meči a dýce). Nejčastěji budou pomáhat v boji proti animovaným i myšlenkovým nemrtvým a poskytovat ochranu proti jejich schopnostem. Konkrétní charakteristiky necháme k dotvoření PJ.

Prst Gorův

Stříbrný sart (Potřebná síla +4, Délka 3, Útočnost 10, Zranění +7 S, Kryt 4, 1,1 kg; proti myšlenkovým bytostem roste Útočnost na 13, Zranění na +9S).

- Zasažená oběť si hodí proti paralýze:
Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = 10, Velikost = 6, Živel = -Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: -Velikost, Doba propuknutí = ihned.
- Majitel může do určité míry ovládat myšlenkové bytosti v okruhu 50 metrů, a to tak, že jim přikáže, aby všeho zanechaly a začaly bojovat s ním; jedná se o výzvu, kterou nelze neuposlechnout.
- K Útoku v mentálním souboji získává nositel bonus +2, při mentálním souboji s myšlenkovými bytostmi má navíc bonus +3 k Pevnosti.
- Věhlas +19.

Stínač hlav

Lintirov obouruční meč (Potřebná síla +11, Délka 3, Útočnost 6, Zranění +11 S, Kryt 5, 4,2 kg; proti animovaným nemrtvým roste Útočnost na 8, Zranění na +12S).

- Pokud způsobí animovanému nemrtvému velké zranění, je šance 1–2 na 1k6, že se přeruší spojení s vazebným předmětem a nemrtvý padne okamžitě mrtev k zemi, bez ohledu na aktuální zranění.
- Je-li jeho držitelem bojovník, postačí mu pro získání bonusů k Boji při používání této zbraně dosáhnout pouze 2., resp. 8. stupně archetypu. Toto však platí pouze pro archetypy, které si mohou vybírat finty z kategorie Meče, u ostatních platí běžná pravidla.
- Ovládá čarodějova kouzla Transpozice, Výboj a Hoř. Pro tyto účely má k dispozici 6 magů kvality 5 na den, doplní se vždy o půlnoci.
- Pokud někdo způsobí v určitý den Stínačem hlav těžké zranění jinému tvorů než nemrtvému, budou ho po následujících 10 dní pronásledovat noční můry a bude mít postih -9 k Síle léčení při hojení a k Síle odpočinku.
- Věhlas +22.

Blesk severu

Válečná vrhací sekera (Potřebná síla +2, Útočnost 3, Zranění +7 S, Dostřel +16, 1 kg; proti animovaným nemrtvým stoupá Útočnost na 7, Zranění na +9S).

- Po vrhnutí se bez ohledu na úspěch zásahu vždy vrací majiteli zpět do ruky.
- Mernovi kněží mohou tuto zbraň bez ohledu na svou sílu dohodit až do vzdálenosti +39.
- Při úspěšném zásahu je šance 1 na 1k6, že se zasaženému sníží Ochrana zbroje o 1 (netýká se přirozené ochrany, např. kůže, šupin apod.).
- Způsobí-li animovanému nemrtvému velké zranění, vyřadí na 24 hodin všechny jeho schopnosti založené na kombinacích ozvěn prvků, ve kterých je obsažen oheň.
- Věhlas +16.

Slepý lovec

Válečné kladivo (Potřebná síla +10, Délka 3, Útočnost 9, Zranění +10 D, Kryt 4, 3 kg)

- Postavám se Silou menší než +7 bude kladivo přidávat 1 bod mechanického zranění za každý stupeň Síly pod +7 v každém kole, kdy ho drží v ruce.
- Pokud je postava zraněna či jinak postižena jakýmkoliv z následujících způsobů, je šance 1 na 1k6, že tento způsob na ni bude působit, jinak se jeho účinky zcela neutralizují. Jedná se o elementální zranění a zesilování pocitů.
- Ovládá čarodějova kouzla Rychlé nohy, Výboj, Pohlédni. Má na den k dispozici 12 magů kvality 2, které se doplní vždy o půlnoci.
- Věhlas +23.

Zvláštní místa

Feringa

Pokud zde theurg bude chtít vstoupit do sfér, dostane k příslušnému hodu bonus +2. Zdejší kameny se rovněž používají pro připoutávání duší, které nekromanti násilně přitahují zpět do fyzického světa.

Jezero prozření

Po vypití zhruba jednoho decilitru této tekutiny získá theurg bonus +1 na hod ověřující vstup do sfér, to ovšem platí pouze na Ostrovech zářícího slunce.

Ostrov zářícího slunce

Už samotné světlo Ostrovů má neblahý vliv na všechny nečisté tvory a postavy. Skřeti a myšlenkové bytosti z temné části Stínového světa budou mít postih -1 až -6 ke všem svým vlastnostem a nebude na ně fungovat jakýkoliv druh léčení, včetně přirozené regenerace.

Otary

Na vrcholu této hory získávají theurgové od 10. úrovně (ti na nižších úrovních pouze po použití umbrje dusny; v tomto případě nejsou bonusy kumulativní, zranění zůstává – viz popis níže) bonus +3 při vstupu do sfér.

Skai – pyramida

Tato obrovská pyramida slouží jako klasická pyramida pro vytváření mumií (viz vyvolávání nemrtvých), její schopnosti jsou ale značně zesíleny.

Těla uložená v komnatě přímo v těžišti se dokonce částečně obnovují. Schránka vhodná pro výrobu zombie ponechaná zde se dá asi po měsíci použít k vytvoření ghúla či dokonce mumie. Schránky v komnatách v bezprostřední blízkosti těžiště rozkladu vůbec nepodléhají. Jinde v pyramidě se rozklad přinejmenším zpomaluje, v závislosti na vzdálenosti od těžiště deseti- až stonásobně.

Organizace

Aurelové

Ačkoliv se zdají být aurelové znevýhodněni svým postižením, mají zbývající schopnosti vyvinuty natolik, že při většině běžných činností není příliš poznat, že jim některý smysl schází. Slepec má vycvičený sluch, u hluchého se vytvořil jakýsi šestý smysl, který snižuje možnost jeho překvapení, a němý aurel dokáže jedním pohledem říci víc než jiní desítkami vět.

Slepý člen trojice je čaroděj. Jeho kouzla mají dvojnásobný Dosah a Trvání oproti normálním čarodějům. Hluchý aurel-bojovník ovládá automaticky (bez nutnosti investovat dovednostní body) obecnou dovednost Boj se dvěma zbraněmi na 3. stupni a na každé úrovni (kromě 1.) dostává další 2 dovednostní body na bojové dovednosti příslušného archetypu. Němý aurel je zloděj. Získává bonus +3 při ověřování úspěšnosti všech svých nebojových schopností a bonus +1 k Boji při používání svých bojových schopností.

Pro schopnost vnímat pocity můžete použít příslušná pravidla z PK. Za tímto účelem můžete aurely považovat za kněze s principem Život 6.

Komando druhé smrti

Členové komand druhé smrti mají bonus +6 až +12 k hodů na odolávání veškeré magii, jedům, zesilování pocitů apod. Další inspiraci najde PJ v hlavním textu. Tento bonus se neuplatní při snižování zranění způsobených přímým útokem.

Vládcí smrti

Jedná se především o giaby z řad samarů s vazebným předmětem ve formě agiaronu. Při jejich vytváření se řiďte hlavním textem a pravidly této aplikace s tím, že za každé oživení získá takový giab 1–3 ozvěny prvků či jiné zvláštní schopnosti podle úvahy PJ.

POVOLÁNÍ

Čaroděj

Dusnari

Dusnari představují zvláštní frakci v rámci Čarodějné akademie, která se zabývá bojem s nemrtvými. Postava čaroděje se může k dusnari přidat, pokud má zájem se tímto způsobem rozvíjet. Výcvik v rámci této frakce (například v Miramu) je však značně specializovaný a stojí nemalé částky. V jeho rámci se čaroděj může naučit základní charakteristiky nemrtvých, níže uvedené kouzlo Identifikuj animovaného nemrtvého a především nekrorcismy.

Grimoár

Nová kouzla

Identifikuj animovaného nemrtvého

Obor: investigativní magie
 Magenergie: 4 mg [3]
 Náročnost: +15 Druh nemrtvého, způsob vzniku
 +18 Hodnoty vlastností nemrtvého
 +21 Ozvěny prvků nemrtvého
 Vyvolání: +6
 Dosah: dohled
 Rozsah: 1 animovaný nemrtvý
 Trvání: ihned

Toto kouzlo se může čaroděj naučit především studiem u dusnari. Spolu s ním se jistě dozví i další podrobnosti o jednotlivých druzích animovaných nemrtvých, včetně pojmů jako výše uvedené ozvěny prvků. Čím vyšší Náročnost se mu podaří při seslání překonat, tím více údajů o animovaném nemrtvém zjistí. Při překonání základní Náročnosti se také dozví, zda nemrtvý vznikl theurgickým animačním rituálem či jinak.

Únik před soudem

Obor: vitální magie
 Magenergie: viz níže
 Náročnost: +28
 Vyvolání: +36
 Dosah: dotyk
 Rozsah: 1 tvor podléhající Lamiusovu soudu
 Trvání: zvláštní

Toto speciální kouzlo porušuje Řád světa a běžně se proto na magických školách nevyučuje. Zvyšuje totiž šance cíle vyhnout se po smrti Lamiusovu soudu a stát se tak temným duchem.

Aby toto fungovalo, musí na sebe cíl (nechat) seslat toto kouzlo každý den před svou smrtí, minimálně však třikrát po sobě. Je tedy vidět, že ho zpravidla budou používat postavy, které o své nastávající smrti vědí.

Množství magenergie odpovídá Úrovni cíle mínus 1 (minimálně 1 mag), její kvalita pak Úrovni cíle. Seslání na postavu na 10. úrovni si tedy vyžádá 9 magů kvality 10.

Nekrorcismy

Nekrorcismy představují zvláštní skupinu kouzel, která se používají proti nemrtvým. Jsou to kouzla jako každá jiná a čarodějové se je musí učit běžným způsobem. Existuje zvláštní nekrorcismus pro každou myšlenkovou bytost, ale pozor, zdaleka ne všechny byly do dnešní doby prozkoumány. Pro animované nemrtvé existují dvě čtveřice nekrorcismů: pro každou formu (kostlivce, zombie, ghúly a mumie) jeden, přičemž se liší nekrorcismy proti nemrtvým bez ozvěn prvků a s ozvěnami. Proti nemrtvým vytvořeným pomocí schopností myšlenkových bytostí (viz níže) se používají nekrorcismy proti animovaným nemrtvým bez ozvěn prvků, druh nemrtvého stanoví podle uvážení PJ (čaroděj ho může odhadnout nebo použít výše uvedené kouzlo Identifikuj animovaného nemrtvého). Jedná se kouzlo přímé (*), tj. ověřuje se odolání magii. V případě nemrtvého vytvořeného theurgem se do příslušného vzorce dosadí Sféra démona, v případě nemrtvého vzniklého pomocí schopností myšlenkových bytostí Úroveň myšlenkové bytosti-tvůrce. Čaroděj si hází pouze jednou a jeho výsledek se porovná s výsledky všech zasažených nemrtvých.

Jelikož nekrorcismy mají řadu rysů společných, popíšeme jejich parametry pomocí následující tabulky.

	Bez ozvěn	S ozvěnami	Myšlenková bytost
Obor:	vitální magie		
Magenergie:	5 mg [8]	7 mg [8]	8 mg [9]
Náročnost:	+23	+25	+27
	Dosah = +20		
	+26	+28	+30
	Dosah = +26		
	+29	+31	+33
	Dosah = +30		
Vyvolání:	+0		
Rozsah:	všichni nemrtví daného druhu v dosahu		
Trvání:	ihned		

Nekrorcismem vytvoří čaroděj (zpravidla dusnari) magickou vlnu, která se od něj bude šířit všemi směry. Pokud jsou v jejím dosahu nemrtví, proti kterým je nekrorcismus určen, přeruší se buďto vazba jejich animy k odrazu vazebného předmětu (v případě animovaných nemrtvých), takže padnou k zemi bez života, nebo budou vytlačeni zpět do Stínového světa (v případě nemrtvých myšlenkových bytostí). Při seslání musí mít v ruce buď nekrox, nebo stafien (podle toho, jaký druh nekrorcismu chce použít – viz hlavní text modulu NS).

Příklad: Proti čaroději s Inteligencí +8 a vitální magií na 7. stupni, který se nenaučil žádná kouzla nad svůj povolený limit, postupuje tlupa deseti zombií a pěti ghúlů. Čaroděj použije nekroricismus proti zombiím bez ozvěn za 5 magů kvality 10. Na kostkách mu padne 9, jeho hod na seslání tedy činí 24 (8 + 7 + 9). Ví, že se jedná o animované nemrtvé stvořené theurgem, takže se musí provést hod na odolání magii. Padne mu 6, celkový výsledek je tedy 16 (10 + 6). Kouzlo v okruhu 10 metrů kolem čaroděje zničí všechny zombie, při jejichž tvorbě nebyla použita žádná ozvěna prvků a kterým v hodů na odolání magii padlo méně než 16. Zombie, jež uspěly, zombie s ozvěnami a ghúlové zůstanou naprosto nedotčeni.

Hraničář

Spříznění s přírodou

Následující tabulka zahrnuje specifickou asterionskou flóru a faunu spolu se zařazením do kategorií podle PH. Je důležité si uvědomit, že i když některé myšlenkové bytosti mohou vypadat jako zvířata či rostliny, svou podstatou se od nich natolik liší, že na ně hraničář výhody tohoto zaměření nemůže uplatnit.

Tabulka spříznění s přírodou

Druh	Kategorie
Artaosa	Hmyz s klepety
Ginuri	Šestinohý bezkřídlý hmyz
Urisyko	Byliny se dvěma druhy květů

Theurg

Tvorba animovaných nemrtvých

Tvorba animovaných nemrtvých je do značné míry synonymem k pojmu nekromancie. Vzhledem k tomu se označení nekromant používá pro theurga, který se specializuje na „oživování“ animovaných nemrtvých, resp. práci s nemrtvými myšlenkovými bytostmi. Protože nekromancie na Asterion patří a sehrává v něm tu menší, tu větší úlohu, rozhodli jsme se rozepsat tvorbu nemrtvých podrobněji. Pokud PJ a hráči nebudou nekromancii považovat za zajímavou, mohou klidně používat zjednodušenou verzi z běžných pravidel DrD+. Nekromantická specializace je určená spíše pro cizí postavy, v případě hráčských postav bude třeba vytvořit specifické tažení.

Z hlediska situace na Asterionu nepatří tvorba nemrtvých (resp. golemů) k příliš frekventovaným oborům. Zásady tvorby golemů se teprve pracně objevují na základě výzkumů arvedanského dědictví a tento směr theurgie se vyučuje pouze na nejvyšších magických univerzitách. Naproti tomu tvorba nemrtvých je probádána mnohem lépe, je však považována za zločin a naučit se ji vyžaduje značné úsilí zejména při hledání učitele a vyjednávání o protislužbě, která může adepta velmi snadno vehnat do rukou Nekromantické hanzы.

Běžní oživení nemrtvých na Asterionu (netýká se to giabů a myšlenkových bytostí) jsou pouhé nemyslicí stroje. Nemají duši ani nic, co by jí odpovídalo, a také žádnou inteligenci či vůli. Částečně by se dali popsat jako roboti naprogramovaní na určitou činnost, kteří neumí nic jiného. V naprosté převaze případů jednají pouze na příkaz svého majitele. Běžný animovaný nemrtvý nemá nic společného s tvorem, ze kterého pochází jeho schránka. V parametrech démona níže je sice uvedena Vůle, avšak ta se uplatní pouze při několika málo příležitostech, které se dají vysvětlit z hlediska Asterionu i jinak než jako projev svobodné mysli.

Stávající schopnosti theurga

Pro samotné oživení animovaného nemrtvého je zapotřebí ovládat schopnost Práce s nižšími démony.

V rámci schopnosti Démon je kategorie Mrtvák nahrazena kategoriemi Kostlivec, Zombie, Ghúl a Mumie.

Nové schopnosti theurga

Tyto schopnosti se může při vhodné příležitosti naučit každý theurg, který splní uvedené předpoklady. Navíc si musí opatřit příslušný nekromantický grimoár či se učit přímo u nekromantů.

Práce s tělesnými schránkami nemrtvých

Kromě příslušných bonusů mají pro theurga-nekromanta jednotlivé stupně ještě jeden důležitý význam. V závislosti na nich totiž může vytvářet jednotlivé typy nemrtvých. Na prvním stupni je schopen vytvářet a zlepšovat tělesné schránky pro kostlivec a zombie, na druhém pro ghúly a konečně na třetím i pro mumie.

	Předpoklady	Bonus
I.	První pomoc (I)	+2
I.	První pomoc (II)	+4
III.	První pomoc (III)	+6

Práce s ozvěnami prvků

Ozvěny prvků jsou zvláštní postupy, s jejichž pomocí je možné dodávat animovaným nemrtvým vpravdě nadpřirozené schopnosti. Každý typ schránky animovaného nemrtvého má určitý maximální počet ozvěn a v závislosti na zvládnutém stupni této schopnosti je umí theurg využívat. Na prvním stupni je schopen využít 1/3 celkové kapacity ozvěn, na druhém stupni 2/3 a konečně na třetím stupni veškerou možnou kapacitu. Pracovat s ozvěnami prvků se musí theurg učit pro každý druh nemrtvého zvlášť.

	Předpoklady	Bonus
I.	Démon (I)	+1
II.	Démon (II)	+2
III.	Démon (III)	+3

Práce s dušemi

Tato dovednost umožňuje theurgovi nalézt ve sférách konkrétní vědomí, uměle obnovit jeho animu a připoutat ji k předmětu ve fyzickém světě. Jedná se o jeden z pomyslných vrcholů nekromancie.

	Předpoklady	Bonus
I.	Astrální vcítění I	+2
II.	Astrální vcítění II	+4
III.	Astrální vcítění III	+6

Druhy animovaných nemrtvých

Do této kategorie řadíme kostlivec, zombie, ghúly a mumie (pořadí od nejnižší formy k nejvyšší). Každý z nich má určité nároky, co se týče tělesné schránky. V tomto případě neplatí pravidlo o vhodném a nevhodném těle (PT). Jestliže tedy např. nemá theurg-nekromant k dispozici vhodnou mrtvolu pro tvorbu ghúla, tak ho zkrátka nemůže vytvořit.

Obecné charakteristiky animovaných nemrtvých

I. Všichni animovaní nemrtví jsou naprosto immunní vůči následujícím činitelům: postižením s psychickou Doménou, psychickým zraněním, jedům, nemoce, paralýze, mentální magii, iluzím, ovlivňování citů a pocitů a působení aspektů

vzhledu. V rámci mentálního souboje na ně však lze použít praktiky určené pro boj s démony.

- Stejně jako postavy mají i animovaní nemrtví mřížku zranění se třemi řádky (způsob určení Meze zranění bude popsán níže). Jakmile se začne plnit druhá řádka, může animovaný nemrtvý získat postihy, reprezentující jeho poškození (opět pro jednoduchost použijeme mechanismus uvedený v pravidlech). Na rozdíl od živých tvorů však po zaplnění druhé řádky neupadne do bezvědomí, ale obdrží postih -3 k příslušným hodům (není kumulativní s předchozími postihy), a pokud nedostane jiný příkaz, bude bojovat až do svého zničení (zaplnění třetího řádku).
- Animovanému nemrtvému nelze léčit zranění pomocí postupů, které se používají u živých bytostí. Theurgové však znají způsob, jak poškozenou tělesnou schránku vyspravit. Animovaní nemrtví nemají žádnou hranici ošetření a níže uvedený postup je možné opakovat tak dlouho, dokud nebude schránka zcela opravená.

Hod na vyspravení = Zrč + Práce s tělesnými schránkami nemrtvých + 2k6+

Základní doba: +36

Obtížnost = Obtížnost z Tabulky animovaných nemrtvých + 3

Hod na vyspravení:

méně ~ schránka je nenávratně poškozená

Obtížnost - 6 ~ schránku se nepodařilo opravit, lze to však zkusit znovu

Obtížnost ~ odstranění tolika křížků zranění, kolik činí τ (Práce s tělesnými schránkami + 3)

Fáze tvorby animovaných nemrtvých

Samotné ožívání se skládá ze dvou základních kroků, a sice přípravy tělesné schránky a vlastního oživení. Ty se posléze dělí ještě na několik dalších fází, jak ukazuje následující schéma:

- Příprava tělesné schránky
 - získání vhodné tělesné schránky
 - vylepšení tělesné schránky (nepovinné)
 - vetkávání ozvěn prvků (nepovinné)
- Oživení
 - vložení vazebného předmětu
 - přivolání démona

Příprava tělesné schránky

Získání vhodné tělesné schránky

Mrtvé tělo může patřit jakémukoliv obratlovcovi (všichni ostatní tvorové jako např. myšlenkové bytosti jsou vyloučeni). Následující odstavce se věnují jednotlivým vhodným schránkám podrobněji.

Kostlivec – Kostra musí náležet pouze jednomu jedinci, nemůže být poskládaná z kostí různých těl. Měla by být pokud možno kompletní. Poškozené části je možné částečně opravit, chybějící části pochopitelně doplnit nejde. Na opravu budou nutné klišy, lepidla a spojovací materiál podle rozsahu poškození. Kostra může být prakticky libovolného stáří, aniž by se to podepsalo na její kvalitě, nesmí se však poztvářet příliš mnoho jejích částí.

Zombie – Tělo zombie již bude v pokročilém stádiu rozkladu, větší jistotu úspěchu bude mít theurg tehdy, pokrývá-li svalová hmota kosti na celém povrchu těla. Jakákoliv vylepšení nejsou příliš možná ani nutná. V případě nezdaru při přípravě může theurg vyčištěné kosti použít pro vytvoření kostlivece.

Ghúl – V tomto případě již musí být schránka prakticky neporušená. Nejčastěji dojde k jejímu získání bezprostředně po smrti, není to ale nezbytné. Tělo zamrzlé v ledu nebo uchované speciálním způsobem jsou dobrými příklady možných výjimek. Obecně platí, že po dvou dnech v běžných podmínkách již není tělo možné použít pro tvorbu ghúla vůbec, po jednom dni se Kvalita těla snižuje na polovinu původní hodnoty, čímž může v případě již poškozeného těla dojít k tomu, že ho na výrobu ghúla nebude možné použít. V chladu tento proces probíhá pomaleji, naopak v teplém podnebí, typickém například pro Dálavy, se schránka znehodnocuje rychleji. Opět platí, že při neúspěchu je možné zbytky použít pro vyvolání nižších forem nemrtvých.

Mumie – v první fázi je třeba získat tělo, pro které se přiměřeně použijí pravidla u ghúla (včetně snižování jeho Kvality). Poté se přistoupí k samotné mumifikaci. Hrubý postup a použité ingredience si jistě dovedeš představit sám. Samotný animační rituál potom musí probíhat v pyramidě, resp. jiné speciálně upravené budově, jinak se Obtížnost tvorby zvýší o +9.

Následující tabulka udává základní charakteristiky schránek jednotlivých animovaných nemrtvých.

Tabulka animovaných nemrtvých						
Nemrtvý	Kvalita těla	Obtížnost	Počet ozvěn	Sil	Obr	Zrč
Kostlivec	+0	+6	3	+0	-1	-3
Zombie	+3	+9	6	+1	-2	-2
Ghúl	+6	+12	9	+2	-1	-1
Mumie	+9	+15	12	+4	-3	-2

Kvalita těla: Udává nejmenší možný stupeň zachovalosti, který tělo musí mít, aby ho bylo možné pro daného nemrtvého použít. Horní hranice Kvality těla je neomezená, takže tělo vhodné pro mumii lze klidně použít na výrobu kostlivece, ačkoli to není efektivní a vyžaduje to další práci (například u kostlivece odstranění svalových tkání a vyčištění kostí). Kvalitu těla určuje PJ, přičemž se může řídit níže uvedenou Tabulkou kvality těla.

Tabulka kvality těla	
Kvalita	Popis
+0	silně poškozená kostra (polámané kosti, až 1 končetina chybí)
+1	poškozená, ale kompletní kostra
+2	zachovalá kompletní kostra
+3	tělo v pokročilém stupni rozkladu (relativně velké množství chybějící svaloviny, až 1 končetina chybí)
+4	tělo v pokročilém stupni rozkladu (relativně malé množství chybějící svaloviny, větší poškození – chybí menší části končetin, rozbitá lebka apod.)
+5	tělo v počátečním stupni rozkladu (relativně malé množství chybějící svaloviny, poškození příliš narušuje celistvost)
+6	mírně poškozené tělo (kompletní svalovina, malé rány), maximálně den staré
+7	zcela nepoškozené tělo, maximálně den staré
+8	mírně poškozené tělo (kompletní svalovina, malé rány), čerstvé
+9	zcela nepoškozené tělo, čerstvé
+10	zakonzervované nepoškozené tělo

Obtížnost: Udává náročnost, s níž je spojena výroba tělesné schránky pro příslušného démona.

Počet ozvěn: Každý druh animovaného nemrtvého má jistou kapacitu, kterou mohou theurgové v závislosti na svých znalostech využívat.

Sil, Obr, Zrč: Tato čísla udávají, o kolik se dané vlastnosti změni oproti původnímu tělu. Jestliže je některá z těchto vlastností nepodstatná (často v případě zvířecích schránek), bude to platit i pro daného animovaného nemrtvého.

Parametry tělesné schránky

Zde platí všechna běžná pravidla z popisu démona Mrtvák, s následujícími úpravami.

Pro nemrtvého není ani tak důležité stáří mrtvolky jako spíše to, jak ji theurg umí využít. Proto do vzorce na výpočet Meze zranění dosadíme místo Bonusu za stáří theurgův bonus za dovednost Práce s tělesnými schránkami nemrtvých a místo Bonusu za kvalitu těla Kvalitu těla daného nemrtvého (viz výše). Výsledný vzorec tedy bude vypadat takto:

Mez zranění = τ (Sil + 10 + Kvalita těla + Práce s tělesnými schránkami nemrtvých)

Pokud tělo trpělo za života kostní chorobou zvanou grosim, zvyšuje se Mez zranění o 1.

Vylepšení tělesné schránky (nepovinné)

Následující doplňky jsou nepovinnou součástí tělesné schránky. U každého z nich je uveden parametr Obtížnost, který udává hodnotu, o niž se zvýší Obtížnost přípravy tělesné schránky.

Ostré pařáty

Obtížnost: +3

Animovanému nemrtvému se na ruce připevní několik nabroušených kovových ostří, která může používat při boji beze zbraně (při animačním rituálu ale musí získat dovednost Boj beze zbraně). Pro boj ostré pařáty považujte za zbraň s charakteristikami nože.

Ostré pařáty s jedovými váčky

Obtížnost: +4

Ostří jsou v tomto případě spojena s jedovými váčky umístěnými pod kůží (z toho důvodu není tuto úpravu možné použít u kostlivce). Při každém zásahu se do krve oběti dostane jed:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 8, Živel = +Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo.

Jed se vytváří z tělových tkání a schránka se tak postupně opotřebovává. Podle četnosti vytváření nových dávek jedu vydrží schránka pouze 2–10 let. Po opotřebení schránky je zbytek možné použít na výrobu kostlivce.

Existují i obdobné úpravy s jinými typy jedů.

Vyztužená kůže

Obtížnost: +4

Poskytuje animovaným nemrtvým výhodu vyšší obranyschopnosti. Jejich základní Ochrana zbroje (bez brnění) je rovna 4, pokud už předtím nebyla vyšší. Nevýhodou je ztížená pohyblivost, jež se projevuje jako Omezení –1 (PPH). Má-li na sobě nemrtvý ještě běžnou zbroj, efekty Omezení se sčítají.

Vzhledem k technologii opět nepoužitelná u kostlivců.

Žahavý dotyk

Obtížnost: +4

Schránka animovaného nemrtvého bude napuštěna dotykovým jedem, jehož působení se vystaví každý, kdo na nemrtvého (úspěšně i neúspěšně) zaútočí beze zbraně. Vždy si musí hodit proti jedu:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +8, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Velikost/2, Doba propuknutí = 1 kolo.

O tvorbě jedu a zaměnitelnosti s jiným platí totéž co u ostrých pařátů s jedovými váčky.

Vzhledem k technologii opět nepoužitelná u kostlivců.

Posílená konstituce

Obtížnost: +2 / +4 / +6

Posílením kostí, svalové hmoty a celé tělesné stavby je možné tímto způsobem zvýšit Mez zranění budoucího animovaného nemrtvého o +1 / +2 / +3.

Hrůzný vzhled

Obtížnost: +1 / +2 / +3

Pomocí zvláštních úprav se u animovaného nemrtvého dosáhne tak hrůzného vzhledu, že protivníka může zahnat na útěk už pouhým pohledem na útočící stvůru. Toto vylepšení funguje stejně jako kouzlo Strach (PČ) a působí na všechny, kdo nemrtvého vidí. Obtížnost +1 odpovídá v popisu kouzla Síle –1, Obtížnost +2 Síle –2 a Obtížnost +3 Síle –3. Z hlediska herních mechanismů se nejedná o kouzlo, takže ho nelze např. zlomit, ale lze mu jako danému kouzlu odolávat či proti němu využít schopností povolání, které se týkají manipulace se strachem.

Vetkávání ozvěn prvků (nepovinné)

Vetkávání ozvěn prvků náleží k nejsložitějším úpravám tělesné schránky. Tato modifikace je vždy nepovinná a theurgové ji používají až po získání zkušeností s tvořením normálních, nevylepšených animovaných nemrtvých. Oproti výše uvedeným vylepšením dodají ozvěny prvků animovaným nemrtvým vlastnosti nadpřirozené či magické, kterých by se nedalo čistě mechanickým způsobem dosáhnout.

Vetkávání se děje pomocí takzvaných ozvěn prvků. Existuje šest ozvěn prvků: čtyři se vyjadřují přímo pomocí názvů jednotlivých elementů (oheň, voda, vzduch, země), další je obrácená polarita (rozvíjí vlastnosti prvků opačným směrem) a spojení protikladů, které je u některých kombinací nezbytné. Normálně je zvýšení Obtížnosti za použití jednotlivých ozvěn následující:

- oheň, voda, vzduch, země** – +1 za každý použitý prvek
- obrácená polarita** – +1 za každý použitý prvek + 1
- spojení protikladů** – +1 za každý použitý prvek + 2

Příklad: Ozvěna prvků „oheň + země“ zvýší Obtížnost o 2, „oheň + obrácená polarita“ také o 2, „oheň + země + obrácená polarita“ o 3, „země + vzduch + spojení protikladů“ o 4, „země + vzduch + obrácená polarita + spojení protikladů“ o 5.

Jak již bylo řečeno v hlavním textu, z jednotlivých ozvěn prvků se dají poskládat kombinace, které vylepší animovanému nemrtvému některé charakteristiky nebo mu umožní používat nové schopnosti. Kombinace je možné tvořit více méně libovolně s následujícími omezeními:

- Každou ozvěnu je možné použít pouze jednou (jak ukážeme později, existují z tohoto pravidla výjimky).
- Vyskytnou-li se v kombinaci ozvěny dvou protikladných elementů (voda × oheň, země × vzduch), je nutné společně s nimi vetknout i ozvěnu spojení protikladů (bez výjimky).
- Jednotlivé formy animovaných nemrtvých jsou schopny použít jen určitý maximální počet ozvěn. Maximum pro jednot-

livé formy je uvedeno přímo v popisu. Jeho využití závisí na stupni schopnosti Práce s ozvěnami prvků daného theurga.

- Ozvěny prvků zvyšují rovněž požadavky na kvalitu vazebného předmětu. Součet Obtížností za ozvěny prvků a celkové Náročnosti animovaného nemrtvého by neměl přesáhnout kapacitu vazebného předmětu (viz dále).
- Při vytvoření jednoho animovaného nemrtvého je možné použít více kombinací, pokud to kapacita ozvěn dovolí, a přidávat tak animovanému nemrtvému další vlastnosti. Jednotlivé kombinace se navzájem nijak neruší ani nevylučují. Je dokonce možné seslat dvě či více stejných kombinací, nemá to ale na schopnosti animovaného nemrtvého žádný vliv.
- Některé schopnosti svým účinkem odpovídají čarodějovým kouzlům. Takovým schopnostem se dá odolávat stejným způsobem, nedají se však lámat, zrcadlit či přesměrovat.

Nyní popíšeme konkrétní možnosti známých či typických kombinací.

oheň – +2 k Síle

voda – +2 k Mezi zranění

země – +1 k Ochráně zbroje

vzduch – +1 k Obratnosti

oheň+obrácená polarita – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +O či –Vo způsobených animovanému nemrtvému bude o 6 nižší

voda+obrácená polarita – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +Vo či –O způsobených animovanému nemrtvému bude o 6 nižší

země+obrácená polarita – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +Z či –Vz způsobených animovanému nemrtvému bude o 6 nižší

vzduch+obrácená polarita – Síla elementálních zranění či Nebezpečnost postižení s živlovou příslušností +Vz či –Z způsobených animovanému nemrtvému bude o 6 nižší

oheň+země – každý zásah animovaného nemrtvého (i zbraní) způsobí další elementální zranění se silou 1k6 popálením (živlová příslušnost +O)

oheň+vzduch – každý zásah animovaného nemrtvého (i zbraní) způsobí další elementální zranění se silou 1k6 a živlovou příslušností +Vz

voda+země – po každém zásahu animovaného nemrtvého (i zbraní) si oběť musí hodit proti jedu:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +6, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = 1k6, Doba propuknutí = 1 kolo.

voda+vzduch – každý zásah animovaného nemrtvého (i zbraní) způsobí další elementální zranění se silou 1k6 poleptáním (živlová příslušnost +Vo).

oheň+země+obrácená polarita – animovaný nemrtvý může jednou za 5 kol použít ohnivý dech. Funguje jako stejnojmenné kouzlo (PČ) se Silou +9. Způsobené zranění má živlovou příslušnost +O.

oheň+vzduch+obrácená polarita – animovaný nemrtvý může jednou za 5 kol seslat až na dvě postavy výboj, který svým účinkem odpovídá kouzlu Blesk (PČ) s Útočností 9.

voda+země+obrácená polarita – animovaný nemrtvý může každé kolo místo běžného útoku plivnout žiravinu, která působí při kontaktu s kůží (ÚČ 2 + Střelba animovaného nemrtvého, Dostřel Síla animovaného nemrtvého, útok nepůsobí zranění, ale oběť odolává postižení:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +7, Velikost = 8, Živel = –Z, Účinek = Velikost, Doba propuknutí = 1 kolo.

voda+vzduch+obrácená polarita – animovaný nemrtvý může jednou za 5 kol použít ledový dech. Funguje jako kouzlo Ohnivý dech (PČ) se Silou +9. Způsobené zranění má živlovou příslušnost –O.

oheň+voda+spojení protikladů – animovaný nemrtvý se pohybuje rychleji a díky tomu má bonus +3 k Rychlosti

země+vzduch+spojení protikladů – při každém zásahu animovaného nemrtvého (i zbraní) musí oběť čelit paralýze:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +9, Velikost = 6, Živel = –Z, Účinek = Sil, Obr, Zrč: –Velikost/2, Doba propuknutí = ihned.

oheň+voda+spojení protikladů+obrácená polarita – při každém zásahu animovaného nemrtvého (i zbraní) se oběti sníží Obratnost o 1 na 1k6 dnů

země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita – při každém zásahu animovaného nemrtvého (i zbraní) se oběti sníží Síla o 1 na 1k6 dnů

oheň+země+vzduch+spojení protikladů – animovaný nemrtvý se může jednou za 3 kola teleportovat na jakékoliv místo v okruhu 15 metrů (je-li toto místo plné, teleportace se nezdaří bez dalších následků)

oheň+země+voda+spojení protikladů – animovaný nemrtvý může vyvolat ve vybraných postavách strach; účinky jsou stejné jako u kouzla Strach (PČ) se Silou –3; sčítá se s případným vylepšením schránky Hrůzný vzhled a pro odolávání platí pravidla uvedená u tohoto vylepšení. Na cíle, které odolaly, už animovaný nemrtvý tuto schopnost nemůže použít.

voda+země+vzduch+spojení protikladů – při zásahu animovaného nemrtvého je oběť nakažena nemocí šapat pustník

voda+oheň+vzduch+spojení protikladů – animovaný nemrtvý může létat jako pomocí kouzla Táhle nahoru (PČ) s Náročností +19 a Rychlostí letu +4.

oheň+země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita – kolem animovaného nemrtvého se vytvoří neviditelné pole, které svými účinky odpovídá kouzlu Kruh bezpečí (PČ) s poloměrem +0.

oheň+země+voda+spojení protikladů+obrácená polarita – animovaný nemrtvý je neviditelný, jako by byl pod vlivem kouzla Neviditelnost (PČ) s Náročností +19 a neomezeným trváním.

voda+země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita – kolem animovaného nemrtvého existuje „zóna ticha“ (kruh o poloměru 10 sáhů, v jehož středu je nemrtvý); účinky jsou obdobné jako u kouzla Tichá doména (PČ), uvnitř kruhu ale není možné kouzlit za použití hlasu (se všemi z toho plynoucími důsledky).

voda+oheň+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita – zásahy zbraněmi bez démonů či takovými, jež nejsou speciálně upraveny pro boj s nemrtvými (stříbrné, potřené výtazky z příslušných bylin), nepůsobují animovanému nemrtvému žádné zranění ani na něj jinak neúčinkují.

oheň+voda+země+vzduch+spojení protikladů – animovaný nemrtvý se dokáže snáze vypořádat se svým poškozením – každé kolo může použít regeneraci se Silou léčení +5, jež ovšem účinkuje pouze na běžná zranění; této regeneraci není možné zabránit.

oheň+voda+země+vzduch+spojení protikladů+obrácená polarita – každý zásah animovaného nemrtvého (i zbraní) způsobí oběti kromě běžného zranění navíc i další psychické zranění se silou 1k6.

Následující kombinace jsou mezi theurgy-nekromanty obecně známé a měly by posloužit jako příklady pro vytváření vlastních

kombinací ozvěn prvků (pochopitelně po konzultaci s PJ). Je ale důležité si uvědomit, že je možné jich použít pouze tehdy, jestliže jsou dodrženy přesně podmínky, jejichž zjištění bylo otázkou nesčíslně experimentů a mnoha obětí. Tyto předpoklady jsou uvedeny v hranatých závorkách za kombinací ozvěn. Při jejich nedodržení dojde při pokusu o svázání démona automaticky k neúspěchu.

vzduch+vzduch+země+spojení protikladů+obrácená polarita – animovaný nemrtvý se může pohybovat, jako by byl pod vlivem kouzla Transpozice (PČ) s Náročností +19. [v žádné jiné kombinaci nesmí být použita ozvěna ohně; funguje pouze pro schránku ghúla a kostlivce]

oheň+vzduch+oheň – animovaný nemrtvý může jednou za pět kol vydat ultrazvukový tón, při němž si musí v okolí 10 sáhů majitelé hodit za každý železný předmět bez démona 1k6. Při výsledku 1–3 je předmět poškozen; poškození závisí na druhu zasaženého předmětu, u zbraní se pokaždé sníží Zranění o 2, u zbrojí potom Ochrana o 1. [nelze použít u schránky ze zřídla]

voda+oheň+země+země+spojení protikladů+spojení protikladů+obrácená polarita – zásahy zbraněmi s démony nezpůsobují animovanému nemrtvému žádné zranění ani na něj jinak neúčinkují. [ve vazebném předmětu musí být použit rubín]

Úspěch při tvorbě tělesné schránky

Jakmile theurg získá vhodné tělo a případně ho vylepší, provádí se hod na úspěch. Předpoklady tvoří jeho Zručnost a bonus za dovednost Práce s tělesnými schránkami nemrtvých, Obtížnost je rovná základní Obtížnosti z Tabulky animovaných nemrtvých zvýšené o případná vylepšení či ozvěny prvků. Za obecnou dovednosti První pomoc získá postava bonus ve výši trojnásobku stupně, na němž ji ovládá. Jestliže se používá vetkávání ozvěn prvků, přičítá se odpovídající bonus i za tuto schopnost.

Hod na tvorbu = Zrč + První pomoc + Práce s tělesnými schránkami nemrtvých [+ Práce s ozvěnami prvků] + 2k6+

Obtížnost = Obtížnost nemrtvého + Obtížnost vylepšení [+ Obtížnost ozvěn prvků]

Jestliže theurg neuspěje, je dané tělo nadále nepoužitelné pro výrobu daného druhu nemrtvého, zpravidla se však dá použít na nižší formy, pokud uspěje alespoň proti hodnotě Obtížnost – 6.

Doba přípravy tělesné schránky je u kostlivce +69, u zombie +70, u ghúla +71 a mumie +77. Navíc se k těmto číslům přičítá +1 za každých započatých 5 bodů Obtížnosti nad základní hodnotu.

Vlastní oživení

Obecné zásady animačního rituálu

1. K rituálu je potřeba mít patřičně připravenou tělesnou schránku a vazebný předmět, během samotného ožívování již další úpravy nejsou povoleny.
2. Než theurg započne s ožívováním, musí si ujasnit, jaké volitelné parametry (tělesné vlastnosti, Výdrž) a schopnosti bude animovaný nemrtvý mít. Rovněž tak si musí vybrat, jaký typ Náklonnosti využije. V závislosti na tom se patřičně upraví Náročnost samotného přivolávání démona.
3. Animačního rituálu se může aktivně účastnit pouze jeden theurg. Jiní ho mohou při práci pozorovat (což se za účelem studia často děje), nesmí mu ale nijak pomáhat. Všechny úkony v rámci rituálu (tedy nikoliv např. přípravu tělesné schránky) musí vykonat pouze jedna osoba.

4. Pro oživení nemrtvého se použijí veškerá pravidla pro vyvolávání démonů, pouze u procesu svázání démona (PT) dochází vzhledem k odlišnému chápání kvality těla ke změně v hodnotě Démon. Místo přičtení Bonusu za tělo se přičte Obtížnost z Tabulky animovaných nemrtvých.

Parametry démona

Jednotliví démoni spadající do kategorie animovaných nemrtvých mají následující charakteristiky. „N“ v popisu vlastností vychází z původních hodnot těla a upravuje se dle Tabulky animovaných nemrtvých.

Vedle charakteristik známých z běžných pravidel uvádí popis ještě kategorii Schopnosti. Také schopnosti mají modifikátor Náročnosti, který se přičte k Náročnosti vyvolávání.

Přidělování schopností je v principu nepovinná úprava, avšak bez ní bude animovaný nemrtvý pouze chodícím tělem, které není schopné vykonávat žádnou činnost.

Jestliže má nemrtvý Výdrž vyšší než 1 a je zabit, hrozí, že bude vážně poškozena jeho tělesná schránka. Theurg může samozřejmě použít svou schopnost opravovat tělesné schránky, avšak když se mu nepodaří schránku opravit zcela, měl by PJ snížit Kvalitu těla nemrtvého. Při vážnějším poškození může dokonce dojít i k tomu, že schránka bude pro daný typ démona nepoužitelná a on se vrátí zpět do své sféry.

Kostlivec

Parametry:
Sféra: VI
Vyvolání: +45
Tělo: minimálně s Kvalitou +0
Druh: Animační
Náklonnost: –1
Vol: +7
Náročnost: +29 +41/+5
Výdrž: 1 +6/+1

Vlastnosti:
Síla: N +1/+1
Obratnost: N +1/+1
Zručnost: N +1/+1
Schopnosti: viz popis

Zombie

Parametry:
Sféra: VI
Vyvolání: +45
Tělo: minimálně s Kvalitou +3
Druh: Animační
Náklonnost: 1
Vol: +7
Náročnost: +35 +43/+5
Výdrž: 1 +6/+1

Vlastnosti:
Síla: N +1/+1
Obratnost: N +1/+1
Zručnost: N +1/+1
Schopnosti: viz popis

Ghúl

Parametry:
Sféra: VII
Vyvolání: +45

Tělo: minimálně s Kvalitou +6
Druh: Animační
Náklonnost: -1
Vol: +8
Náročnost: +41 +47/+5
Výdrž: 1 +6/+1

Vlastnosti:
Síla: N +1/+1
Obratnost: N +1/+1
Zručnost: N +1/+1
Schopnosti: viz popis

Mumie

Parametry:
Sféra: VII
Vyvolání: +45
Tělo: minimálně s Kvalitou +9
Druh: Animační
Náklonnost: -1
Vol: +8
Náročnost: +47 +53/+5
Výdrž: 1 +6/+1

Vlastnosti:
Síla: N +1/+1
Obratnost: N +1/+1
Zručnost: N +1/+1
Schopnosti: viz popis

Všichni pak mají následující Rys:

Neomezená výdrž: Sféra +10 Náklonnost -2

Schopnosti (nepovinné)

Schopnosti jsou tím, co činí z animovaného nemrtvého neúnavného dělníka, zarputilého bojovníka či vždy připraveného sluhu. S jejich pomocí se učí i těm nejjednodušším činnostem. Bez nich bude maximálně vnímat okolí a pohybovat se, ale nebude schopen žádné adekvátní reakce. Pomocí schopností je možné naučit animovaného nemrtvého jen takové činnosti, k nimž není potřeba magie, které zvládne jen pomocí normální fyziky. Následující seznam není samozřejmě kompletní a hráči ho mohou po dohodě s PJ dále rozšiřovat.

Základní schopnosti, kterou má každý animovaný nemrtvý zdarma (tj. bez modifikace Náročnosti), je Pohyb. Při určení druhu pohybu vycházejte z těla, které bylo při animaci použito. Suchozemští tvorové se budou zpravidla pohybovat chůzí a během, okřídlení budou létat a vodní tvorové plavat. Je také nezbytné, aby nemrtvý měl zachovány příslušné orgány, jež daný pohyb umožňují (křídla, ploutve, plovací blány apod.).

Boj s <kategorie zbraní>

Náročnost: +1 za stupeň

Pomocí této schopnosti lze animovaného nemrtvého naučit bojovat s konkrétní zbraní (či beze zbraně) jako pomocí obecné dovednosti Boj s <kategorie zbraní>. Každý stupeň Náročnosti odpovídá jednomu stupni dané dovednosti a podle toho se spočítají i příslušné postihy. Je důležité si uvědomit, že animovaný nemrtvý se musí učit bojovat s každou konkrétní zbraní, nikoli pouze s kategorií! Pokud tedy bude theurg chtít, aby ovládal na 3. stupni všechny zbraně z kategorie Šavle a tesáky uvedené v Tabulce zbraní (PPH), stoupne Náročnost o 15 (3 stupně ×

5 zbraní). Jestliže bude animovaný nemrtvý bojovat s nenaučenou zbraní, bude mít postih -6 k ÚČ, Krytu i ZZ.

Dovednost Boj se dvěma zbraněmi se stačí naučit pouze jednou a animovaný nemrtvý se tak automaticky naučí používat všechny zbraně, které ovládá samostatně. Pro animovaného nemrtvého rovněž platí postihy za Chybějící sílu, ale nikoli postihy za nedominantní ruku.

Mluvení

Náročnost: +3

Jedině s pomocí této schopnosti může animovaný nemrtvý sdělovat informace i jinak než pomocí telepatie. V rámci schopnosti je obsažena i slovní zásoba a pravidla syntaxe a sémantiky. Animovaný nemrtvý bude vždy hovořit pouze jedním jazykem, a to tím, který je rodnou řečí jeho stvořitele. Součástí schopnosti je i znalost a používání základních posunků či intonace.

Hovořit mohou pouze nemrtví, je jichž schránky měly zachované hlasové ústrojí, vhodné pro formulování řeči. Kostlivec tedy nikdy mluvit nebude a zombie budou mít hlas narušený podle rozsahu poškození hlasivek. Kromě lidských těl je možné naučit mluvit jen některé ptačí schránky (papoušci, špačci), u jiných zvířat by zvuky byly jen neartikulované a porozumění jen velmi obtížné.

Nošení zbroje

Náročnost: +1 za stupeň

Platí stejná pravidla jako pro postavy. Na rozdíl od Boje s <kategorie zbraní> je tato dovednost aplikovatelná univerzálně na všechny zbroje, tj. není třeba učit se ji pro každý druh zbroje zvlášť. Stále je třeba zohlednit eventuelní Chybějící sílu.

Používání štítu

Náročnost: +1 za stupeň

Platí stejná pravidla jako pro postavy. Na rozdíl od Boje s <kategorie zbraní> je tato dovednost aplikovatelná univerzálně na všechny štíty, tj. není třeba učit se ji pro každý druh štítu zvlášť. Stále je třeba zohlednit eventuelní Chybějící sílu.

Plavání

Náročnost: +1

Pomocí této schopnosti se může naučit plavat animovaný nemrtvý vytvořený z humanoidní bytosti. V úvahu tak tato možnost připadá jen u ghúlů a výjimečně u zombií.

Práce

Náročnost: +1 za stupeň

Díky této schopnosti se animovaný nemrtvý naučí vykonávat určitou činnost. Existuje mnoho variant podobně jako u bojových dovedností, inspiraci lze nalézt v kapitole Obecné dovednosti v PPH.

Smysly

Náročnost: +1 za jeden smysl; +1 za zvýšení jeho stupně

Tato schopnost funguje stejně jako odvozená vlastnost Smysly. Animovaný nemrtvý má sice všechny běžné smysly sám o sobě, ale teprve pomocí této schopnosti dokáže smyslové vjemy interpretovat a např. sdělit, co viděl nebo slyšel. Základní stupeň Smyslů je u kostlivec +0, u zombie +1, ghúla +2 a mumie +3. V rámci této schopnosti lze rovněž za každé zvýšení Náročnosti o 1 zvýšit stupeň jednoho smyslu o 1. Záleží na theurgovi, které smysly bude považovat za důležité. Zpravidla asi půjde o zrak, sluch a čich, hmat a chuť pouze výjimečně. Má-li mít

animovaný nemrtvý rovněž infravidění či jiné zvláštní smyslové vylepšení, zvyšuje se Náročnost o dalších 2.

Příklad: Aby mohl ghúl používat Zrak na stupni +4 s infraviděním, bude nutné zvýšit jeho Náročnost o 5 (+1 za zrak jako takový, +2 za zvýšení stupně o 2 a +2 za infravidění).

Stráž

Náročnost: +2

Poměrně speciální schopnost týkající se účelu, pro který se animovaný nemrtví často používají. Majitel může zadávat příkazy určující, co má animovaný nemrtvý hlídat, jakým způsobem (stát nehybně na místě, chodit mezi určenými souřadnicemi) nebo jak se má zachovat v které situaci (spatří-li vetřelce, zaútočit na ně, jít to oznámit, pokud předmět bude uzmut, pokusit se ho dostat zpět apod.). V rámci hlavní činnosti, tj. hlídání, může být spektrum variant příkazů velmi široké. Příkazy také může kdykoliv ve všech směrech změnit. Má-li animovaný nemrtvý také bojovat, upotřebí Boj s <kategorií zbraní>.

Vazebný předmět

Vazebný předmět je nezbytnou součástí těla animovaného nemrtvého, se kterým se spojí při animačním rituálu. Prakticky jedině odstraněním vazebného předmětu je možné animovaného nemrtvého „zabít“. Pro účely pravidel nastane oddělení předmětu od těla v okamžiku, kdy dojde k zaplnění třetího řádku v mřížce zranění animovaného nemrtvého. Až do okamžiku zániku animovaného nemrtvého je vazebný předmět magicky fixován a nelze na něj nijak působit (magické zrezivění, ultrazvuk, přeměna kovu).

Kvalita vazebného předmětu úzce souvisí s Náročností animovaného nemrtvého. Každý vazebný předmět má uveden rovněž parametr Maximální náročnost. Jak již bylo řečeno dříve, celková Náročnost animovaného nemrtvého (včetně navýšení za posílené vlastnosti a schopnosti) plus Obtížnost za ozvěny prvků nesmí přesáhnout parametr Maximální náročnost vazebného předmětu. Je tedy vidět, že čím má být animovaný nemrtvý mocnější, tím kvalitnější musí být vazebný předmět. Je nezbytné použít umělecky zpracované šperky nebo alespoň drahé kameny, kapacita potom bude záležet na použitém kovu a zpracování kamene.

V následující tabulce jsou uvedené Maximální náročnosti pro jednotlivé typy předmětů. Pokud celková Náročnost animovaného nemrtvého překročí zde daný údaj, pokus o svázání démona automaticky neuspěje.

Co lze považovat za šperk, necháváme na úvaze PJ. Mělo by na něm být patrně zřetelné zpracování nejen řemeslné, ale i umělecké, vytvářející estetický dojem. Za šperk z daného kovu považujeme takový, ve kterém tento kov tvoří nadpoloviční složku. Nebroušeným kamenem může být polodrahokam i drahokam. S použitým materiálem by se měly zvětšovat i použité kameny. Ty zasazené do železných a stříbrných šperků mohou být téměř nepatrné (brilanty v náušnicích jsou dobrým příkladem), naopak samostatně použité drahokamy a polodrahokamy by měly mít velikost minimálně palce u ruky.

Jestliže se v případě kamene jedná o agiaron, zvyšuje se Maximální Náročnost o 6 u nebroušeného a 12 u broušeného drahokamu.

Předměty, které byly umístěny do magického pole na Joardu a byly z něj odstraněny dříve, než začal probíhat negativní proces, mají Maximální Náročnost o 18 vyšší oproti hodnotě uvedené v tabulce.

Tabulka vazebných předmětů

Typ předmětu	Max. Náročnost
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (bez kamene)	+40
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (s nebroušeným kamenem)	+45
Stříbrný šperk (bez kamene)	+50
Železný (i měděný) nebo nekovový šperk (s broušeným kamenem)	+55
Stříbrný šperk (s nebroušeným kamenem)	+60
Zlatý šperk (bez kamene)	+65
Stříbrný šperk (s broušeným kamenem)	+70
Zlatý šperk (s nebroušeným kamenem)	+75
Polodrahokamy	+80
Lintirový šperk (bez kamene)	+85
Garenový šperk (bez kamene)	+90
Nebroušené drahokamy	+95
Zlatý šperk (s broušeným kamenem)	+100
Lintirový šperk (s nebroušeným kamenem)	+105
Garenový šperk (s nebroušeným kamenem)	+110
Broušené drahokamy	+115
Lintirový šperk (s broušeným kamenem)	+120
Garenový šperk (s broušeným kamenem)	+125

Z hlediska vazeb animovaného nemrtvého představuje vazebný předmět „orgán vědomí“, spojující tělesnou schránku animovaného nemrtvého s uměle vytvořenou animou příslušného démona. K zániku animovaného nemrtvého může tedy dojít i tehdy, pokud se přeruší vazba mezi vazebným předmětem a animou démona.

Pokud bude chtít PJ dovolit hráčským postavám tvořit animované nemrtvé, doporučujeme, aby jim pro zvýšení napětí neprozrazoval přesné hodnoty kapacity Náročnosti vazebných předmětů.

Vazebný krystal

Vazebný krystal slouží k zaklínání Crona (PT), který předává příkazy všem démonům-nemrtvým, jejichž vazby drží. Kapacitu jednotlivých drahokamů obsahuje již aplikace modulu ČT. Na tomto místě ještě jednou zopakujeme, že pouze do agiaronu je možné zaklít Crona s neomezenou Kapacitou a že tuto skutečnost znají téměř bez výjimky pouze nekromanti z Umrlčího království. Jestliže se kámen ponechá patřičnou dobu v magickém poli na ostrově Joard, může se jeho kapacita zvýšit dokonce až na trojnásobek hodnoty z tabulky

Připoutání duše

Pro lepší orientaci v následujícím textu doporučujeme důkladně si prostudovat kapitolu Základní principy světa v aplikaci modulu ČT.

Na rozdíl od pravidel DrD+ se vědomí živých tvorů na Asterionu postupně nerozplývá ve sférách, ale zůstává v nich uloženo, dokud nedojde jeho reinkarnaci, tj. nevznikne jeho nová anima a nedojde k jejímu spojení s novým tělem.

V době, která uplynula mezi Lamiusovým soudem a reinkarnací, se vědomí nachází ve sférách. Theurgové-nekromanti na to během svých výzkumů Stínového a Vnějšího světa přišli a naučili se postupy, jakými se dá násilně přitáhnout zpět do fyzického světa.

Postup se podobá pravidlovému vyvolávání démonů a liší se od něho následujícími skutečnostmi. Místo pojmu démon budeme v následujícím popisu používat termín duše.

Vstup do sfér

Pokud se theurg-nekromant rozhodne vydat se do sfér za účelem získání duše, nemůže současně žádat o formule ani demony. Duši musí hledat ve sféře, jejíž pořadové číslo odpovídá Úrovní cíle zaživa. To, jakou měl cíl Úroveň, si tedy musí předem zjistit.

Druhé úskalí představuje fakt, že se duše ve sféře nemusí nacházet. Z hlediska pravidlových mechanismů nastane taková situace tehdy, jestliže vědomí ve sférách má existující vazbu se svým odrazem v duševním světě (animou). Pomineme-li fakt, že byl theurg mylně přesvědčen o smrti cíle a tom, že cíl už prošel Lamiusovým soudem (tedy existuje pouze jeho vědomí ve sférách), může to nastat v následujících případech:

- a) cíl čeká na Lamiusův soud (zatím nebyla přerušena vazba mezi jeho vědomím a animou)
- b) cíl se chce Lamiusovu soudu vyhnout (rovněž není přerušena vazba zmiňovaná v bodu a), ale z jiného důvodu)
- c) cílové vědomí prodělalo reinkarnaci.

Provádí se běžný hod na vstup do sfér (PT), ovšem překonaná Obtížnost se interpretuje trochu jinak.

Fatální neúspěch – Theurg získá jinou duši, než jakou chtěl (zpravidla takovou, jakou vůbec nechtěl), přitáhne pozornost nějakého temného ducha (viz níže) apod.

Neúspěch – Dle pravidel.

Částečný úspěch – Theurg se dozví, zda se daná duše v astrálu nachází nebo nenachází. Pokud ano, musí pro její získání do sfér vstoupit znovu.

Úplný úspěch – Jestliže se duše v astrálu nachází, sféra jeho žádosti vyhoví. Když ne, dozví se (patrně v obrazných přirovnáních), zda na ni teprve čeká Lamiusův soud nebo zda prodělala reinkarnaci.

Příprava na rituál

Kvalita obrazce se vypočítá podle vzorce:

**Kvalita obrazce = Kreslení magických obrazců +
+ Práce s dušemi + Malování**

Vyvolávání démonů

Následující vzorce uvedené v PT mají při přivolávání duší jiné parametry:

**Vyvolání démona = Int + Vyvolávání démonů +
+ Práce s dušemi + 2k6⁺**

Démon = Vol + Sféra + Ochrana + 2k6⁺

Pokud theurg při svazování duše neuspěje, ta se vrátí zpět do své sféry.

Parametry duše

Přivolávaná duše má následující parametry (viz charakteristiky démonů v PT).

Sféra: Úroveň duše
Vyvolání: +45
Tělo: Různé
Druh: Animační
Náklonnost: – Úroveň duše
Vol: původní Vůle cíle
Int: původní Inteligence cíle
Chr: původní Charisma cíle
Náročnost: Úroveň cíle x 6 + Ochrana
Výdrž: 1
Vlastnosti:
Ozvěny prvků: viz výše

Sféra. Duše musí být vyvolána z jedné konkrétní sféry, nelze ji zvyšovat.

Tělo. V tomto případě se používá prakticky jakýkoli předmět, který obsahuje příslušnou runu. Často se používá stojících kamenů jako na Feringu. Jedině v Katedrále chaosu na Eriji není žádného předmětu potřeba. Zvláštní kategorií je tvorba giabů (viz níže), kdy se duše uvězní ve schránce určené pro animované nemrtvé. Jako vazebný předmět musí být v tomto případě použit agiaron nebo šperk s ním.

Náklonnost. Snížení Náklonnosti je značné, jelikož se jedná o opravdu hrubé porušení Řádu světa.

Vyvolání. Ano, skutečně vyvolání duše prostého obyvatele na 1. úrovni má Náročnost +6, zatímco Náročnost vyvolání duše hrdiny na 21. úrovni činí neuvěřitelných +126. Parametr Ochrana zahrnuje speciální ochrany, které mají bránit předčasnému návratu do fyzického světa. Rozmezí tohoto parametru se pohybuje zhruba od +6 do +90, takže nejmocnější postavy takto nelze vůbec přivolat.

Výdrž. Duše může takto přebývat ve fyzickém světě neomezeně dlouho, avšak to značně snižuje nekromantovu Náklonnost. Proto ji nekromanti drží uvězněnou zpravidla jen tak dlouho, dokud nesplní svůj účel. Tím bývá poskytnutí určitých informací (takto vtělená duše si zachovává všechny znalosti a vzpomínky, jaké měla zaživa), v případě giabů pak nějaká fyzická činnost. V této chvíli má nekromant v podstatě dvě možnosti, jak s uvězněnou duší komunikovat. Buď tak může učinit pomocí mentálních praktik pracujících s Vědomím duše, nebo ji může klasicky vyslechnout (či obě metody libovolně kombinovat). Druhá možnost se zdá primitivní, ale využívá se relativně často. Zkušenosti nekromanti už znají funkční vyjednávací metody, které se opírají o fakt, že takové uvěznění způsobuje duši těžké utrpení a strádání, a nabízí za požadovanou informaci propuštění. To mohou učinit při vstupu do příslušné sféry a požádat ji, aby si cílovou duši vzala zpět.

Tvorba giabů

Na pomezí mezi vtělováním duší do neživých předmětů a do živých těl je vytváření giabů. To dělá nekromant zpravidla tehdy, jestliže má giab vykonávat nějakou fyzickou práci (například byl zaživa šikovný řemeslník). Navíc je schránku giaba možné vylepšovat pomocí běžných vylepšení a vetkávání ozvěn prvků. Zpravidla se giab vytváří jako ghúl, protože je relativně nejzručnější.

Pro giaby platí pravidla uváděná výše u práce s dušemi, plus následující:

- a) Tělesná schránka musí pocházet z těla, k němuž patřila přivolávaná duše.
- b) Fyzické vlastnosti se modifikují podle typu schránky giaba, jak udává Tabulka animovaných nemrtvých.
- c) Duševní vlastnosti (Inteligence, Vůle a Charisma) zůstávají stejné jako u původního cíle.
- d) Giabovi zůstávají všechny obecné dovednosti a schopnosti povolání, které ovládal zaživa.
- e) Giabové mohou získávat zkušenost a postupovat na vyšší úroveň, a tak je možné, aby se jejich schopnosti dále zlepšovaly. Nemohou však získat žádné schopnosti vyhrazené animovaným nemrtvým.

Při tvorbě giaba je tedy napřed nutné vytvořit odpovídající tělesnou schránku podle výše uvedeného popisu.

Duše giaba je zpravidla k vtělení donucena nedobrovolně a proces setrvání ve fyzickém světě je pro ni nevysslovitelně trýznivý. Každých 24 hodin je 50% pravděpodobnost (1–3 na 1k6), že giab zešílí a pro nekromantovy záměry bude nadále nepoužitelný. U dobrovolně vzniklých giabů (k nimž patří například samarové, zejména vládci smrti) takový problém nenastává.

Upíři

Upíři jsou určitým způsobem kombinací povolání, nestvůry, cizí postavy a nemrtvého. Teoreticky není vyloučeno, aby za ně hráli hráči, ale všechna dobrodružství by se tím posunula do trochu jiné polohy, pro kterou jsou vhodnější jiné systémy her na hrdiny. Následující pravidla by proto měla být především návodem pro PJ, jak vytvořit upíra pro své dobrodružství.

Vznik a existence upíra

Dobrovolně může upír vzniknout pouze z theurgů (především nekromantů), protože jedině oni mají možnost provádět mentální praktiky Přeražení vazby k odrazu těla (tedy likvidaci vazby mezi odrazem těla oběti a její animou) a následně Vytvoření vazby k odrazu těla (tedy vazby mezi vlastní animou a odrazem těla oběti). Existuje samozřejmě i možnost, že tyto praktiky provede živý theurg a následně spojí temného ducha s cílovým tělem. Jedinou další alternativou, jak navrátit mrtvému život (tedy spojit jeho animou s odrazem živého těla, téměř bez výjimky vlastního) je oživení prostřednictvím božského zázraku, což je však jev velmi vzácný.

Ani znalost uvedených mentálních praktik však nezaručuje převtělení do upíra. Jen asi třetina takových duší není nalezena a odvedena sarífágy, tj. nedojde k přerušení vazby mezi jejich animou a vědomím. Postavy na nižší úrovni nemají dost zkušeností na to, aby se vyhnuly všem nástrahám, naopak ty zkušenější mnohdy už za svého života přitáhly pozornost bohů. Vyšší šanci na únik sarífágům poskytuje výše popsané kouzlo Únik před soudem.

Od okamžiku, kdy se temný duch dostane do Stínového světa, může začít hledat vhodný objekt pro své další působení na povrchu Asterionu. Může se jím stát kterákoliv postava odpovídající požadavkům z hlavního textu, ale obecně bychom nedoporučovali, aby za možnou obětí byla vybrána nějaká vlastní postava. Jestliže se upír pokusí o převzetí někoho v blízkém okolí družiny, ať už úspěšné či neúspěšné, je to spíše zápleтка pro dobrodružství než důvod pro několikeré hození kostkami.

K udržování vazby mezi odrazem těla a svou animou potřebuje upír pravidelný přísun životní energie v podobě krve svých obětí. Musí se jednat o krev takových osob, do kterých by se upír mohl převtělit, tj. inteligentních humanoidních tvorů. Krev není možné ničím nahradit. Každý měsíc (mezi dvěma úplňky) potřebuje upír tolik krve, kolik odpovídá zranění o Síle +6 + Úroveň upíra. Jakým způsobem si ji opatří, to je jeho věc, jisté návody jsou uvedeny v hlavním textu.

O smrti upíra můžeme mluvit ve dvou rovinách. Buď jako o zániku fyzického těla, nebo jako o odvedení temného ducha k Lamiosovu soudu. K fyzické smrti dojde až při úplném zničení těla (viz dále) nebo v okamžiku, kdy se temný duch z jakéhokoliv důvodu rozhodne tělo opustit. To může učinit kdykoliv, nepotřebuje k tomu žádný rituál ani mentální praktiku.

Charakteristiky upíra

Základní fyzické vlastnosti se určují podle nového těla (musí jít o tělo inteligentního humanoidního tvora – nejspíše členu některé z ras určených pro vlastní postavy), ke kterým se připočtou zvýšení, kterých upír již dříve dosáhl; duševní vlastnosti zůstávají stejné jako u původní upírové osobnosti. Na tomto základě se spočítají hodnoty odvozených vlastností. Nemění se také povolání, avšak upír má v jeho rámci takové schopnosti, jako by byl o 1 úroveň níže (byť ve skutečnosti zůstává na své původní úrovni, která se také započítává všude, kde se nejedná o schopnosti upírova povolání). To je způsobeno tím, že upír se musí naučit zcela využívat možnosti nového těla, což zvládne

tehdy, když získá tolik bodů zkušenosti, aby v daném povolání mohl postoupit na svou standardní úroveň. Poté se již může v novém těle zlepšovat běžným způsobem. Obecné dovednosti zůstávají na původních stupních.

Tělo upíra je stále živé, neplatí u něj omezení ani vylepšení jako u těl nemrtvých, nelze ho zdokonalovat přidáváním ozvěn prvků, jde ho normálně léčit a uzdravovat a zdaleka není vždy poznat, že se jedná o upíra. Upír ale bez dalšího zkoumání neví nic o minulém životě svého „hostitele“, všechny vzpomínky, které má, se týkají jeho předchozího těla nebo těl, má-li už několik převtělení za sebou.

K nějakým změnám zevnějšku ale dochází, jak vyplývá z hlavního textu. Jak ale zvětšují upírové zkušenosti s tímto způsobem existence, dokáže je čím dál snadněji překlenout a získat opět normální, ničím podezřelý vzhled. Dalším rozdílem je zastavení procesu stárnutí v okamžiku převzetí těla temným duchem. S tím souvisí i schopnost regenerace tohoto těla. Jedná se o pomalý proces, což má své nevýhody (neuplatní se v boji), ale i výhody (neznalí lidé si tuto vlastnost ani neuvědomí). Upír má přirozenou regeneraci +6, která funguje způsobem popsaným v pravidlech (PPH). Pokud je upír těžce zraněn, je pro něj pochopitelně mnohem výhodnější léčit se běžnými postupy. Ty ale nelze použít po smrti dané osoby, zatímco regenerace funguje i tehdy. Pokud se má tedy zabránit tomu, aby se upír ve stejném těle objevil po nějaké době znovu, musí dojít nejen k fyzickému zničení těla, ale pokud možno i např. chemickému rozkladu tkání. Nejvhodnější je spálení nebo rozpuštění těla v kyselině. Znemožnění jeho návratu v těle jiném je už potom záležitostí bohů či postav, které mají přístup do Stínového světa (např. subotamští mniši).

Pokud se upírům připisují nějaké jiné schopnosti, je to dáno tím, že mají na postup ve svém povolání mnohem více času než jiní smrtelníci. Nemalé procento z postav nad 17. úrovní tvoří na Asterionu právě vytrvalí upíři. A protože se jedná většinou o theurgy nebo čaroděje, není pro ně problémem metamorfóza, létání, teleportace a další z dovedností uvedených v hlavním textu.

Frakce Umrličího království

Jednotlivé nekromantické frakce se specializují na různé aspekty práce s nemrtvými a díky tomu mají jejich příslušníci určité výhody při provádění konkrétních operací. Pokud některá z hráčských postav bude do některé frakce patřit, získá i odpovídající výhody. Pro nekromanty-samouky samozřejmě nic z níže uvedeného neplatí.

Animatici

Členové animatické frakce mají při hodu na úspěch tvorby tělesné schránky animovaných nemrtvých (včetně giabů) bonus +6 a čas přípravy se v jejich případě zkracuje o 3. Dále získávají bonus +3 při hodu na přivolávání démonů Kostlivec, Zombie, Ghúl a Mumie.

Spiritisté

Členové frakce spiritistů mají při hodu na vstup do sfér bonus +3. Dále získávají při použití dovednosti Práce s dušemi dvakrát větší bonus, než jaký je uveden v jejím popisu (tedy +4, +8 a +12).

Zloději emocí

Členové frakce zlodějů emocí mají při přivolávání myšlenkových bytostí bonus +6 k hodu na přivolání démona. Dále získávají bonus +3 k Útoku při mentálním souboji, pokud útočí na doménu Vědomí.

Vládcí mysli

Členové frakce vládců mysli mají při mentálním souboji bonus +6 k Pevnosti a pokud útočí na doménu Démon, získávají navíc bonus +6 k Útoku. Tyto bonusy se však mohou snižovat v závislosti na době, po kterou vládce mysli pobývá mimo Surlu, jak udává následující tabulka.

Tabulka pobytu mimo Surlu	
Více než	Postih
12 hod	-1
60 hod	-2
6 dní	-3
25 dní	-4
100 dní	-5
Déle	-6

BESTIÁŘ

Myšlenkové bytosti

Nemrtvé myšlenkové bytosti

Do této skupiny spadají všechny myšlenkové bytosti s vyvolávacími pocity nenávisť + strach z tohoto modulu, stejně jako fext, přízrak, smrtka, spektra a stín z modulu ČT.

Nové schopnosti myšlenkových bytostí

Křik je schopnost myšlenkové bytosti na vzdálenost nepřesahující 60 metrů (+36) způsobit zranění či jiné poškození:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Síla křiku - Vzdálenost, Velikost = Nebezpečnost/2, Živel = +Vz, Účinek = viz popis konkrétní myšlenkové bytosti, Doba propuknutí = ihned.

Síla křiku se určí jako $2 \times \text{Úroveň myšlenkové bytosti} + 1k6$. Bytost ho může použít tolikrát denně, kolik činí její úroveň.

Zlomení kletby představuje schopnost myšlenkové bytosti rušit účinky schopnosti Prokletí. Lámající bytost si hodí Úroveň + 1k6, Obtížnost se rovná Síle prokletí. Bytost ji může použít na různé cíle tolikrát denně, kolik činí její Úroveň. Takto nelze lámat kletby božského původu.

Popis myšlenkových bytostí

Bánš

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Křik (zraňující), Paralýza, Vidění ve tmě II

Rezistence: Neviditelnost (2), Iluze (1), Paralýza (9)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Zkamenění, Zbraně bez démona

Zranitelnost: Stříbrné zbraně (8)

Nové schopnosti: Křik (Účinek = Paralýza) - 3. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (3) - 5. úroveň, Křik (Účinek = Útoky na brnění (Nebezpečnost křiku)) - 8. úroveň

Vlastnosti: -2/+3/+2/+2/+1/+0

Odolnost: -2

Výdrž: —

Rychlost: +1

Smysly: +0/+0/+1/+1/+1

BČ: +3

ÚČ: +3

OČ: +3

Ochrana: 1

Zranění: 3 Ψ

Velikost: -1

Rozměry: 1,6 m / -

Náročnost: +70

Bažina

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Paralýza, Změna tvaru, Vidění ve tmě II, Nekromancie (pasivní)

Rezistence: +Vz (3), Zmatení (2)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona

Zranitelnost: +O (10)

Nové schopnosti: Rezistence vůči +Vo (3) - 4. úroveň, Kouzlení (Temnota) - 6. úroveň

Vlastnosti: +3/-4/+2/+1/-2/-2

Odolnost: +5

Výdrž: —

Rychlost: -6

Smysly: +3/+2/+0/+1/+0

BČ: -2

ÚČ: +4

OČ: +0

Ochrana: 0

Zranění: 5 D

Velikost: +6

Rozměry: 2 m / 2 m

Náročnost: +85

Bruxa

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Křik (Účinek = Velikost/2 + 1k6), Vidění ve tmě II

Rezistence: Iluze (3), Zmatení (2), Neviditelnost (2), Zbraně bez démona (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota

Nové schopnosti: Změna tvaru - 2. úroveň, Zmatení - 3. úroveň, Rezistence vůči Paralýze (1) - 5. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) - 10. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (1) - 12. úroveň

Vlastnosti: +2/+3/+2/+1/+1/+2 (lidská podoba)

+3/-1/+1/+1/+1/+0 (netopýří podoba)

Odolnost: +4

Výdrž: —

Rychlost: +3/+4

Smysly: +2/+1/+2/+2/+1 (lidská podoba)

+2/+2/+3/+5/-3/+6 ultrasluch

(netopýří podoba)

BČ: +3/+2

ÚČ: +2/+2

OČ: +2/+3

Ochrana: 0/2

Zranění: 4 B/5 B

Velikost: -1

Rozměry: 1,7 m / -

Náročnost: +70

Údaje jsou udány ve tvaru lidská podoba/netopýří podoba

Falešný duch

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Iluze I, Neviditelnost II, Psychické útoky (theurg),

Odsávání života (pasivní), Vidění ve tmě II, Změna tvaru

Rezistence: Iluze (3), Neviditelnost (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění

Nové schopnosti: Iluze II – 4. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) – 6. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 10. úroveň, Iluze III – 12. úroveň
 Vlastnosti: +0/+0/+2/+3/+3/+2
 Odolnost: +2
 Výdrž: —
 Rychlost: +2
 Smysly: +1/+0/+1/+1/+1
 BČ: +1
 ÚČ: +3 dotek
 OČ: +4
 Ochrana: 1
 Zranění: 4 Ψ
 Velikost: –1
 Rozměry: 1,6 m / –
 Náročnost: +55

Graveir

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach
 Schopnosti: Vidění ve tmě II, Jed (–O, Účinek = Velikost + 7“, Doba propuknutí ihned), Paralyza
 Rezistence: Iluze (2)
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (1) – 6. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) – 6. úroveň, Útoky na brnění (6)
 Vlastnosti: +3/+1/+2/+0/–1/–2
 Odolnost: +5
 Výdrž: —
 Rychlost: +3
 Smysly: +0/+2/+4/+2/+0
 BČ: +3
 ÚČ: +4 pařáty
 OČ: +3
 Ochrana: 4
 Zranění: 6 B
 Velikost: +3
 Rozměry: 2,5 m / –
 Náročnost: +73

Ithran

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach
 Schopnosti: Vidění ve tmě III
 Rezistence: Neviditelnost (5), Iluze (2)
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza
 Zranitelnost: Stříbrné zbraně (4), +O (6), Svěcená voda (7)
 Nové schopnosti: Jed (+Vo, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = +0) – 5. úroveň, Útoky na brnění (8) – 10. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (2) – 12. úroveň
 Vlastnosti: +3/+0/+3/+1/–2/–2
 Odolnost: +4
 Výdrž: —
 Rychlost: +5 (ve vodě), +1 (na souši)
 Smysly: +1/+2/+3/+3/+1
 BČ: +1
 ÚČ: +5 pařáty
 OČ: +1
 Ochrana: 3
 Zranění: 5 B
 Velikost: +3
 Rozměry: 2 m / –
 Náročnost: +80

Lod' duchů

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach
 Schopnosti: Vidění ve tmě I
 Rezistence: žádné
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza, Neviditelnost, Zbraně bez démona
 Nové schopnosti: Paralyza – 9. úroveň, Jed (–Vz, Účinek = Velikost + 1k6, Doba propuknutí = ihned) – 10. úroveň
 Vlastnosti: +2/+2/+3/+3/+0/+0
 Odolnost: +3 bojovníci
 +1 lučištníci
 Výdrž: —
 Rychlost: +3
 Smysly: +0/+0/+1/+1/+0
 BČ: +5 bojovníci
 +3 lučištníci
 ÚČ: +5 bojovníci
 +6 lučištníci
 OČ: +3 bojovníci
 +4 lučištníci
 Ochrana: 6 bojovníci
 2 lučištníci
 Zranění: 5 Ψ bojovníci
 7 Ψ lučištníci
 Velikost: +2
 Rozměry: 2 m / –
 Náročnost: +100

Mlha

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach
 Schopnosti: Iluze I, Jed (–Vz, Účinek = Velikost + 1, Doba propuknutí = ihned), Vidění ve tmě I, Změna tvaru
 Rezistence: Neviditelnost (4)
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza, Neviditelnost, Iluze, Zbraně bez démona, Zkamenění
 Zranitelnost: +O (10)
 Nové schopnosti: Nekromancie (pasivní) – 3. úroveň, Iluze II – 5. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 7. úroveň, Rezistence vůči +Vo (2) – 8. úroveň, Iluze III – 10. úroveň, Odsávání života (pasivní) – 12. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 19. úroveň
 Vlastnosti: –5/–10/–3/+2/+1/+1
 Odolnost: +7
 Výdrž: —
 Rychlost: –1
 Smysly: +5/+4/+5/+2/+0
 BČ: +4
 ÚČ: +2
 OČ: +0
 Ochrana: 0
 Zranění: 2 Ψ (oběti se neodečítá Ochrana zbroje)
 Velikost: +16
 Rozměry: 5 m / 5 m
 Náročnost: +60

Narak

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach
 Schopnosti: Vidění ve tmě II
 Rezistence: Neviditelnost (2), Iluze (1)
 Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza,
 Zranitelnost: Stříbrné zbraně (12), Svěcená voda (12)

Nové schopnosti: Paralyza – 3. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (1) – 8. úroveň, Jed (-Z, Účinek = Velikost + 6“, Doba propuknutí ihned) – 16. úroveň

Vlastnosti: +3/+2/+1/+1/+0/+0

Odolnost: +4

Výdrž: —

Rychlost: +1
+5 let

Smysly: +3/+1/+5/+3/+2

BČ: +3

ÚČ: +5 drápy

OČ: +3

Ochrana: 4

Zranění: 5 S

Velikost: +2

Rozměry: 2 m / –

Náročnost: +68

Mladý jedinec má vlastnosti dané druhem těla, v němž přebývá.

Noční můra

Vývolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Vitální magie, Psychické útoky (theurg)

Rezistence: Neviditelnost (3), Iluze (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza, Zbraně bez démona, Zkamenění

Zranitelnost: Stříbrná zbraně (9), Zbraně s démonem (9)

Nové schopnosti: Kouzlení (Spi sladce) – 2. úroveň, Odsávání života (pasivní) – 4. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (2) – 7. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 14. úroveň

Vlastnosti: –2/–2/+1/+2/+1/+3

Odolnost: –18

Výdrž: —

Rychlost: –1

Smysly: +1/+0/+1/+1/+0

BČ: +1

ÚČ: +2

OČ: +1

Ochrana: 0

Zranění: 2 Ψ

Velikost: +0

Rozměry: 1,5 m / –

Náročnost: +75

Vnuknutí snu:

Síla mentální praktiky: +21

Touto mentální praktikou se dostane noční můra do vědomí spící oběti, a až do ranního probuzení jí může promítat sny. Dlouhodobým vyvoláváním snů působí oběti psychická zranění a následně i dlouhodobá postižení.

Orghis

Vývolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Neviditelnost (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza

Nové schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost“, Doba propuknutí +0) – 5. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (1) – 6. úroveň

Vlastnosti: –1/+2/+0/–1/–2/–2

Odolnost: –5

Výdrž: —

Rychlost: +1*

Smysly: –3/+0/+4/+3/+0

BČ: +3

ÚČ: +2

OČ: +3

Ochrana: 1

Zranění: 3 B

Velikost: –3

Rozměry: 1 m / –

Náročnost: +45

Požirač duší

Vývolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Neviditelnost (3), Iluze (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza

Nové schopnosti: Téměř jakékoliv, záleží na počtu a druhu pozřených duší.

Vlastnosti: +3/+2/+1/+1/+0/+0

Odolnost: +2

Výdrž: —

Rychlost: +4

Smysly: +2/+2/+2/+1/+1

BČ: +3

ÚČ: +3 drápy

OČ: +3

Ochrana: 2

Zranění: 5 B

Velikost: –1

Rozměry: 1,75 m / –

Náročnost: +63

Přízračný drak

Vývolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Vitální magie, Nekromancie (pasivní), Odsávání života (aktivní), Sevření do pařátů, Útok ocasem, Zmatení

Rezistence: Psychické útoky (4), Vitální magie (5), +Z (4)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění, Zmatení, Zbraně bez démona

Nové schopnosti: Rezistence vůči +Vo (2) – 3. úroveň, Iluze I – 4. úroveň, Rezistence vůči +Vz (2) – 6. úroveň, Energetická magie – 8. úroveň, Materiální magie – 10. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 13. úroveň, Rezistence vůči +O (5) – 18. úroveň

Vlastnosti: +14/+2/+6/+8/+12/+6

Odolnost: +13

Výdrž: —

Rychlost: +7

+15 let

Smysly: +0/+3/+7/+5/+3

BČ: +5

ÚČ: +12 pařáty

+14 tlama

OČ: +4

Ochrana: 8

Zranění: 13 S pařáty

14 D tlama

Velikost: +15 až +30

Rozměry: 4 m / 25 m

Náročnost: +150

Rytíř zkázy

Vývolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Prokletí

Rezistence: Neviditelnost (4), Vitální magie (2), Zbraně bez démona (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (1) – 3. úroveň, Útoky na brnění (8) – 6. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (1) – 7. úroveň, Aktivní útoky na zbraně (7) – 8. úroveň, Nekromancie (pasivní) – 10. úroveň, Psychické útoky (2) – 12. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 12. úroveň

Vlastnosti: +6/+3/+4/+4/+1/+1

Odolnost: +6

Výdrž: —

Rychlost: +7

Smysly: +0/+2/+5/+2/+0

BČ: +6 šavle

ÚČ: +7

OČ: +2 (+5)

Ochrana: 12

Zranění: +6 S

Velikost: +4

Rozměry: 2 m / –

Náročnost: +85

Ovládá obecnou dovednost Boj se dvěma zbraněmi na 3. stupni a bojovnické finty z kategorií Dvě zbraně a Šavle a tesáky. Jejich počet je roven rytířově Úrovni.

Na 8. úrovni získá bojovníkovu schopnost Rytířův oř I (PB), její stupeň vzrůstá na 12. úrovni na II a na 16. úrovni na III.

Kůň rytíře zkázy má následující parametry:

Vlastnosti: +10/–2/–10/–6/–6/+2

Odolnost: +6

Výdrž: —

Rychlost: +10

Smysly: –5/–5/1/1/–1

BČ: –1

ÚČ: –2

OČ: –1

Ochrana: 5

Zranění: 8 D kopyta

Velikost: +8

Rozměry: 2,8 m / 3 m

Sekáč

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Vitální magie, Neviditelnost II, Prokletí, Psychické útoky (čaroděj), Útoky na brnění (5), Zmatení

Rezistence: Vitální magie (3), Zbraně bez démona (2), Paralýza (1), Zmatení (3)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza, Zkamenění, Iluze, Neviditelnost

Nové schopnosti: Rezistence vůči Energetické magii (1) – 9. úroveň, Energetická magie – 10. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 11. úroveň, Aktivní útoky na zbraně (5) – 14. úroveň

Vlastnosti: +5/+3/+5/+4/+3/+3

Odolnost: +5

Výdrž: —

Rychlost: +5

+8 let

Smysly: +1/+1/+5/+3/+1

BČ: +8

ÚČ: +9 kosa

OČ: +4 (+3)

Ochrana: 3

Zranění: 10 S

Velikost: +4

Rozměry: 2 m

Náročnost: +85

Temný vlk

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě I, Jed (–O, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = ihned)

Rezistence: Vitální magie (3), Neviditelnost (2), Iluze (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza

Nové schopnosti: Paralýza – 5. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (1) – 6. úroveň, Teleportace (20 m) – 8. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 9. úroveň, Vitální magie – 11. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 7. úroveň

Vlastnosti: +2/+5/–6/+2/+0/+0

Odolnost: +2

Výdrž: —

Rychlost: +3*

Smysly: –4/+0/+6/+4/+1

BČ: +6

ÚČ: +4

OČ: +4

Ochrana: 2

Zranění: 5 B

Velikost: +1

Rozměry: 2 m / –

Náročnost: +56

Trhan

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Prokletí, Psychické útoky (theurg)

Rezistence: Neviditelnost (2), Iluze (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza

Nové schopnosti: Kouzlení (Temnota) – 5. úroveň, Vitální magie – 6. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 9. úroveň, Rezistence vůči Vitální magii (4) – 9. úroveň

Vlastnosti: –4/–2/–3/+2/+0/–6

Odolnost: –10

Výdrž: —

Rychlost: –2

Smysly: +2/+1/+2/+0/–2

BČ: –2

ÚČ: +0

OČ: +0

Ochrana: 0

Zranění: 1 S

Velikost: +0

Rozměry: 1,6 m / –

Náročnost: +48

Způsobí-li trhan soupeři velké zranění, musí čelit nákaze nemoci dle úvahy PJ.

Zloděj duší

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Iluze II, Vidění ve tmě II, Jed (–Vz, Účinek = Velikost + 5, Doba propuknutí = ihned)

Rezistence: Iluze (2), Zmatení (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza, Neviditelnost, Paralýza, Zkamenění, Zbraně bez démona

Zranitelnost: Stříbro (6), Svěcená voda (12)

Nové schopnosti: Téměř jakékoliv, záleží na počtu a druhu pozřených duší.

Vlastnosti: +1/+0/+3/+2/+2/+0
Odolnost: +4
Výdrž: —
Rychlost: +2
Smysly: +1/+0/+1/+1/+0
BČ: +3
ÚČ: +5
OČ: +4
Ochrana: 1
Zranění: 5 Ψ
Velikost: +0
Rozměry: 1,6 m
Náročnost: +75

Anathan

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
Schopnosti: Vidění ve tmě I, Vitální magie, Energetická magie
Imunity: Iluze, Neviditelnost, Zmatení
Rezistence: Psychické útoky (3)
Nové schopnosti: Zlomení kletby – 2. úroveň, Rezistence vůči Energetické magii (2) – 5. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 6. úroveň, Zmatení – 8. úroveň, Vidění ve tmě III – 11. úroveň
Vlastnosti: +1/+2/+2/+4/+5/+2
Odolnost: +3
Výdrž: +7
Rychlost: +2
+5 let
Smysly: +3/+2/+3/+5/+2
BČ: +6
ÚČ: +4 hůl
OČ: +1 (+4)
Ochrana: 1
Zranění: 2 D
Velikost: +0
Rozměry: 1,5 m / –
Náročnost: +70

Arak

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
Schopnosti: Vidění ve tmě III
Rezistence: Jedy (3), Odsávání života (4), Psychické útoky (2), Zmatení (3)
Imunity: Iluze, Neviditelnost, Prokletí, Vitální magie
Nové schopnosti: Rezistence vůči Paralyze (3) – 9. úroveň
Vlastnosti: +6/+6/+4/+4/+1/+1
Odolnost: +9
Výdrž: +10
Rychlost: +6
+8 let
Smysly: +2/+2/+8/+6/+5
BČ: +7 drápy
+9 meč
+7 dýka, tváří v tvář
+7 dýka, vrh
ÚČ: +5 zatahovací drápy
+9 meč
+5 dýka, tváří v tvář
+3 dýka, vrh
OČ: +4 (+4 meč, +2 dýka)
Ochrana: 3
Zranění: 5 S zatahovací drápy

8 S meč

4 B dýka

Velikost: +4
Rozměry: 2 m / –
Náročnost: +85

Při útoku na myšlenkovou bytost s vyvolávacím pocitem nenávisť či strach získává arak +6 k ÚČ. Ovládá obecnou dovednost Boj se dvěma zbraněmi na 3. stupni a bojovnícké finty z kategorií Dvě zbraně, Nože a dýky a Meče. Jejich počet se rovná Úrovni araka.

Calté

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
Schopnosti: Neviditelnost I
Rezistence: Iluze (5), Psychické útoky (6)
Imunity: Neviditelnost, Zmatení
Nové schopnosti: Psychické útoky (čaroděj) – 8. úroveň, Zmatení – 8. úroveň
Vlastnosti: –2/+6/+4/+4/+2/+7
Odolnost: –2
Výdrž: +4
Rychlost: +2
+5 let
Smysly: +6/+5/+2/+3/+2
Boj: +8
Útok: +3
Obrana: +4
Ochrana: 0
Zranění: podle použité zbraně
Velikost: –1
Rozměry: 1,8 m / –
Náročnost: +56

Ovládá hraničářská zaměření Rychlá pomoc, Přírodní léčení a Hojení živly (PH); na 1. úrovni všechna na nejnižším stupni znalosti a praxe. Každou další úroveň si zvýší o 1 znalost nebo praxe v jednom z těchto zaměření.

Ovládá obecné dovednosti Zpěv a Hra na harfu na 3. stupni.

Crein

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
Schopnosti: Vidění ve tmě II
Rezistence: Iluze (3), Neviditelnost (4)
Imunity: Zmatení
Nové schopnosti: Útoky na brnění (6) – 8. úroveň, Rezistence vůči Jedům (5) – 9. úroveň
Vlastnosti: +4/+3/+4/+3/+1/+1
Odolnost: +5
Výdrž: +6
Rychlost: +5 (ve vodě)
+1 (na souši)
Smysly: +2/+4/+4/+3/+2
BČ: +8 trojzubec
ÚČ: +6
OČ: +2 (+5)
Ochrana: 7
Zranění: 8 B
Velikost: +3
Rozměry: 1,8 m / –
Náročnost: +65

Dirkin

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
Schopnosti: Vidění ve tmě II, Neviditelnost I

Rezistence: Iluze (3), Zmatení (2)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Neviditelnost II – 8. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (2) – 9. úroveň Zmatení – 12. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (5) – 14. úroveň

Vlastnosti: +0/+6/+6/+1/+1/+2

Odolnost: -1

Výdrž: +2

Rychlost: +6

Smysly: +6/+4/+7/+7/+6

BČ: +7

ÚČ: +5 dýka

OČ: +3 (+3)

Ochrana: 2

Zranění: 3 B

Velikost: -3

Rozměry: 1,8 m / -

Náročnost: +65

Má schopnosti zloděje příslušné úrovně (schopnosti vyběrejte s ohledem na zaměření dirkina).

Earen

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Neviditelnost I, Časoprostorová magie, Energetická magie

Rezistence: Energetická magie (3), Psychické útoky (2)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání života, paralýze, Slepota, Zmatení

Nové schopnosti: Iluze I – 8. úroveň, Psychické útoky (theurg) – 10. úroveň, Materiální magie 12. úroveň, Rezistence vůči Materiální magii (1) – 12. úroveň, Teleportace (1 km) – 18. úroveň

Vlastnosti: +10/+2/+4/+8/+5/+4

Odolnost: +10

Výdrž: +12

Rychlost: +5

Smysly: +3/+3/+4/+6/+7

BČ: +5

ÚČ: +8 hůl

OČ: +6

Ochrana: 2

Zranění: 6 D

Velikost: +8

Rozměry: 3 m / -

Náročnost: +85

Ereian

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Časoprostorová, Energetická, Materiální, Mentální, Vitální a Investigativní magie, Neviditelnost III, Psychické útoky (theurg), Vidění ve tmě III, Změna tvaru, Teleportace (10 m), Sevření do pařátů (dračí podoba), Útok ocasem (dračí podoba)

Rezistence: +Vz (6), +Vo (6)

Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání života, Odsávání magenergie, Paralýza, Slepota, Zkamenění, Zmatení

Nové schopnosti: Zmatení – 3. úroveň, Útoky na brnění (12) – 7. úroveň, Rezistence vůči +Z (2) – 8. úroveň, Rezistence vůči +O (2) – 9. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 10. úroveň

Náročnost: +115

Lidská podoba

Vlastnosti: +10/+6/+10/+12/+14/+11

Odolnost: +13

Výdrž: +16

Rychlost: +8

Smysly: +5/+5/+5/+6/+6

Boj: +9

Útok: +4

Obrana: +4

Ochrana: 2

Zranění: podle použité zbraně

Velikost: +1

Rozměry: 2,5 m / -

Dračí podoba

Vlastnosti: +12/+6/+12/+12/+14/+11

Odolnost: +13

Výdrž: +16

Rychlost: +9

+14 let

Smysly: +0/+3/+7/+6/+7

BČ: +9

ÚČ: 13 pařáty

14 tlama

OČ: +6

Ochrana: 10

Zranění: 14 S pařáty

17 D tlama

Velikost: +24

Rozměry: 5 m / 30 m

Eribor

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Neviditelnost I, Materiální magie, Časoprostorová magie

Rezistence: žádné

Imunity: Iluze, Neviditelnost

Nové schopnosti: Rezistence vůči Energetické magii (3) – 3. úroveň, Rezistence vůči Materiální magii (3) – 5. úroveň, Rezistence vůči Časoprostorové magii (3) – 7. úroveň, Vidění ve tmě III – 8. úroveň, Neviditelnost III – 14. úroveň

Vlastnosti: -1/+3/+0/+6/+7/+3

Odolnost: -1

Výdrž: +4

Rychlost: +1

+3 let

Smysly: +6/+2/+3/+2/+2

Boj: +3

Útok: +1

Obrana: +2

Ochrana: 2

Zranění: podle použité zbraně

Velikost: +0

Rozměry: 1,75 m / -

Náročnost: +85

Glarbin

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vitální magie, Regenerace (Úroveň – 16), Vidění ve tmě III, Paralýza

Rezistence: Iluze (3), Neviditelnost (2)

Nové schopnosti: Rezistence vůči Investigativní magii (1) – 4. úroveň, Rezistence vůči Jedům (3) – 6. úroveň, Rezistence vůči Paralýze (3) – 10. úroveň, Materiální magie – 11. úroveň

Vlastnosti: +5/+6/+4/+3/+1/+2
 Odolnost: +6
 Výdrž: +9
 Rychlost: +6*
 Smysly: +4/+5/+9/+8/+4
 BČ: +6 luk
 +9 meč
 ÚČ: +5 luk
 +8 meč
 OČ: +3 (+4)
 Ochrana: 2
 Zranění: 7 S meč
 9 B luk
 Velikost: +2
 Rozměry: 1,9 m / –
 Náročnost: +75

Ovládá Sřeleckou zdatnost (PH) na prvním stupni znalosti i praxe. Každou úroveň se mu zvýší o 1 praxe nebo znalost či se může naučit novému zaměření z oblasti lukostřelby. Nedostává postihy za zranění ve druhém řádku mřížky zranění a nemůže v důsledku zranění upadnout do bezvědomí.

Irvein

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
 Schopnosti: Neviditelnost II, Vidění ve tmě II
 Rezistence: ±O (4), ±Z (4), ±Vz (4), ±Vo (4)
 Imunity: Iluze, Neviditelnost
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 8. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (2) – 9. úroveň, Investigativní magie – 12. úroveň
 Vlastnosti: +2/+4/+4/+3/+2/+4
 Odolnost: +1
 Výdrž: +8
 Rychlost: +5*
 +10* let
 Smysly: +6/+6/+7/+8/+9
 BČ: +5 luk
 ÚČ: +6
 OČ: +4
 Ochrana: 1, zbroj 4
 Zranění: 6 B
 Velikost: +0
 Rozměry: 1,6 m / –
 Náročnost: +75

Neira

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
 Schopnosti: Neviditelnost II, Vidění ve tmě II, Vitální magie
 Rezistence: +Vo (5)
 Imunity: Iluze, Neviditelnost
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 8. úroveň, Iluze I – 10. úroveň, Materiální magie – 18. úroveň
 Vlastnosti: +0/+6/+4/+2/+3/+3
 Odolnost: –1
 Výdrž: +5
 Rychlost: +7 (ve vodě)
 +2 (na souši)
 Smysly: +4/+3/+4/+5/+2
 BČ: +8 dvojitě ostří
 ÚČ: +5
 OČ: +4 (+2)
 Ochrana: 2
 Zranění: 4 B

Velikost: +0
 Rozměry: 1,7 m / –
 Náročnost: +65
 Ovládá hraničářská zaměření Rychlá pomoc, Přírodní léčení a Hojení živly (PH); na 1. úrovni všechna na nejnižším stupni znalosti a praxe. Každou další úroveň se zvýší o 1 praxi nebo znalost v jednom z těchto zaměření. Ovládá obecnou dovednost Boj se dvěma zbraněmi na 3. stupni.

Nirken

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
 Schopnosti: Vidění ve tmě II, Vitální magie, Iluze I, Psychické útoky (theurg), Změna tvaru
 Rezistence: Paralýza (3), Psychické útoky (1)
 Imunity: Iluze, Neviditelnost, Odsávání života, Slepota, Zmatení
 Nové schopnosti: Zmatení – 6. úroveň, Regenerace (Úroveň – 16) – 12. úroveň, Investigativní magie – 18. úroveň
 Vlastnosti: +1/+1/+4/+3/+2/+6
 Odolnost: +4
 Výdrž: +5
 Rychlost: +1
 Smysly: +6/+5/+7/+6/+5
 Boj: +3
 Útok: +1
 Obrana: +2
 Ochrana: 1
 Zranění: podle použité zbraně
 Velikost: +0
 Rozměry: 1,7 m / –
 Náročnost: +65
 Na 1. úrovni se naučí jednu libovolnou bojovníkovou fintu, na každé další se naučí jednu novou.

Paladin

Vývolávací pocity: sebevědomí + láska
 Schopnosti: Útoky na brnění (5), Aktivní útoky na zbraně (5), Vitální magie
 Rezistence: Jedy (3), Zmatení (3)
 Imunity: Prokletí
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 8. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (1) – 10. úroveň
 Vlastnosti: +8/+2/+4/+5/+0/+5
 Odolnost: +8
 Výdrž: +9
 Rychlost: +5
 +10 na koni
 Smysly: +3/+3/+6/+4/+2
 BČ: +5 meč
 ÚČ: +7
 OČ: +1 (+5)
 Ochrana: 14/7
 Zranění: +12 S
 Velikost: +4
 Rozměry: 2 m / –
 Náročnost: +75
 Na 1. úrovni ovládá schopnosti bojovníkova archetypu rytíř (PB) na 1. stupni, včetně příslušných fint. Každé další dvě úrovně se mu stupeň tohoto archetypu o 1 zvýší.
 Paladinův kůň má následující parametry:
 Vlastnosti: +8/+0/–10/–6/–6/+2
 Odolnost: +5
 Výdrž: +11

Rychlost: +10
Smysly: -5/-5/1/1/-1
BČ: +1
ÚČ: +0
OČ: +0
Ochrana: 0
Zranění: 6 D kopyta
Velikost: +6
Rozměry: 2,5 m / 2,7 m

Pargah

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vidění ve tmě I, Materiální magie, Útoky na brnění (5)

Rezistence: Iluze (5)

Imunity: +O, Neviditelnost

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (1) – 6. úroveň, Energetická magie – 12. úroveň,

Vlastnosti: +7/+2/+4/+5/+0/+1

Odolnost: +7

Výdrž: +12

Rychlost: +3

Smysly: +6/+3/+5/+2/+0

BČ: +4 obouruční meč

ÚČ: +7

OČ: +1 (+6)

Ochrana: 5

Zranění: +12 S

Velikost: +5

Rozměry: 2,7 m / -

Náročnost: +85

Talanté

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vidění ve tmě I, Vitální magie

Rezistence: Iluze (5), Neviditelnost (2)

Imunity: Jedy

Nové schopnosti: Materiální magie – 15. úroveň

Vlastnosti: -2/+8/+2/+2/+3/+5

Odolnost: -3

Výdrž: +3

Rychlost: +3

Smysly: +6/+5/+6/+4/+2

BČ: +8

ÚČ: —

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: —

Velikost: -2

Rozměry: 1,6 m / -

Náročnost: +70

Ovládá hraničářská zaměření Rychlá pomoc, Přírodní léčení a Hojení živly (PH); na 1. úrovni všechna na nejnižším stupni znalosti a praxe. Každou další úroveň si zvýší o 1 praxi nebo znalost v jednom z těchto zaměření.

Tyrea

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vidění ve tmě I, Vitální magie

Rezistence: Iluze (5), Neviditelnost (8)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (1) – 5. úroveň, Iluze I – 12. úroveň, Rezistence vůči +O (2) – 12. úroveň

Vlastnosti: +2/+5/+4/+3/+1/+3

Odolnost: +4

Výdrž: +8

Rychlost: +5

Smysly: +3/+1/+3/+5/+5

BČ: +7

ÚČ: +6 meč

OČ: +4 (+5)

Ochrana: 6

Zranění: +8 S

Velikost: +1

Rozměry: 1,8 m / -

Náročnost: +75

Valkýra

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Neviditelnost (8)

Imunity: Iluze

Nové schopnosti: Rezistence vůči Vz (4) – 6. úroveň, Útoky na brnění (10) – 10. úroveň, Vidění ve tmě III – 15. úroveň

Vlastnosti: +6/+4/+4/+4/-1/+2

Odolnost: +7

Výdrž: +10

Rychlost: +6 let

Smysly: +3/+2/+2/+3/+6

BČ: +9 meč

ÚČ: +9

OČ: +3 (+8)

Ochrana: 10/5

Zranění: +7 S / +6 S

Velikost: +3

Rozměry: 1,8 m / -

Náročnost: +80

Ovládá obecnou dovednost Boj se dvěma zbraněmi na 3. stupni a bojovnické fínty z kategorií Dvě zbraně a Meče. Jejich počet se rovná úrovni valkýry.

Yralah

Vyvolávací pocity: sebevědomí + láska

Schopnosti: Iluze I, Jed (-Z, Účinek = 1k6, Paralyza“, Doba propuknutí ihned)

Rezistence: Iluze (5), Paralyza (2) Zmatení (1)

Imunity: Jedy

Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 8. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 10. úroveň, Materiální magie – 11. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (1) – 13. úroveň

Vlastnosti: +0/+4/+6/+1/+3/+6

Odolnost: +1

Výdrž: +6

Rychlost: +4

Smysly: +6/+6/+6/+5/+4

BČ: +8 dýka

ÚČ: +6

OČ: +4 (+4)

Ochrana: 2

Zranění: 5 B

Velikost: +0

Rozměry: 1,8 m / -

Náročnost: +78

Ovládá na 1. úrovni zlodějovy schopnosti Imitace I a Řeč těla I (PZ). Na každé třetí úrovni se může v jedné z nich zlepšit.

Inteligentní rasy

Tabulka inteligentních ras

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr	Pozn.
Samarové	-1	0	+1	-2	+2	+1	Odl -1

Tabulka pohlaví

Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Samarka	-1	+1	+1	-1	-1	+1

Tabulka velikosti a hmotnosti ras

Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Samarové	kolem 220 cm	kolem 50 kg (+2)	+2

Přírodní bytosti

Urisyko – kaktusy Sfarogu

Vlastnosti: —/—/—/—/—/—

Odolnost: —

Výdrž: —

Rychlost: —

Smysly: —/—/—/—/—

BČ: —

ÚČ: —

OČ: —

Ochrana: 9

Zranění: —

Velikost: —

Rozměry: —

Každý poutník po Pustině mrtvého muže musí být připraven na tyto pravé pány kraje. To ony určují, kudy se smí chodit a kudy ne, která místa budou přístupná a která zapovězená. Trestem pro každého, kdo se nechce podřídit jejich vůli, je mnoho ostrých bodnutí a krev zkalená jedem, vysávajícím život.

Kaktusy urisyko jsou velikány mezi svými druhy, dorůstají až do výšky čtyř metrů a bohatě se větví. Nerostou přímo vzhůru, ale roztahují se hodně do šířky a navzájem se proplétají. Povrch mají kožnatý a nepředstavitelně tuhý, i pečlivě broušená sekera z poctivého bergondského železa jím stěží pronikne. Nejnebezpečnější částí urisyka tvoří malé, křehké a špičaté ostny seřazené do hustých dlouhých pásků. Jejich bodnutí je bolestivé a po ulomení vytéká zevnitř smrtelný jed.

Není radno bojovat proti urisykům. Všechny snahy prosekát si cestu přes pole nebo jen pruh těchto kaktusů vedou k velmi bolestivé smrti otravou, kdy z drobných ranek vytéká přeměněná nazelenalá krev. Snad jen oheň může sklátit tyto velikány, aniž by měli možnost oplatit svému nepříteli jeho útok.

Při píchnutí se o trn je do těla oběti vpuštěn jed:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +7, Velikost = 1, Živel = +Z, Účinek = 1k6, Doba propuknutí = +6.

Pokud se oběť píchne alespoň třicetkrát nebo při vyhodnocování poškození tohoto jedu neuspěje alespoň desetkrát, mění se postižení na:

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +14, Velikost = 1k6, Živel = +Z, Účinek = 1k6 + 6, Doba propuknutí = +6.

Artaosa – obří štír

Vlastnosti: +4/+2/-12/-7/-8/+6

Odolnost: +1

Výdrž: +2

Rychlost: +0

Smysly: -2/+0/+2/+3/+0

BČ: +2

ÚČ: +3 klepeta

+4 bodec

OČ: +0

Ochrana: 7

Zranění: 4 D klepeta

3 B bodec

Velikost: +3

Rozměry: - / 0,5 m

Jak slunce září skelet artaosa na vyprahlé pustině Sfarogu a bodec jeho ocasu zdálky svítí jako jitřenka, která však neslibuje nový den, ale dlouhou a temnou pouť do Stínového světa. Jen blázen a sebevrah podlehne zvědavosti, když uvidí tato neklamná znamení štírový přítomnosti. Artaosův krunýř je odolný proti ostnům urisyka, proto mezi nimi může bez nejmenších problémů probíhat a někdy pod nimi číhá na své oběti.

Artaosa není nijak obrovský, jeho tělo měří jen něco přes půl metru, ale s ocasem má až metr a půl. V boji kromě bodce s jedem používá i klepeta, kterými se pokusí kořist stisknout a držet do té doby, než jed vykoná svou práci.

Při zásahu bodcem je do těla oběti vpuštěn jed:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = +10, Velikost = 1, Živel = +Z, Účinek = 1k6 + 3, Doba propuknutí = +6.

Ginuri – obří roháč

Vlastnosti: +7/+2/-12/-8/-8/+4

Odolnost: +4

Výdrž: +4

Rychlost: -1

Smysly: -2/-1/+2/+3/+0

BČ: +2

ÚČ: +4 kusadla

OČ: +0

Ochrana: 8

Zranění: 6 D

Velikost: +5

Rozměry: - / 2 m

Dalším impozantním tvorem prašné Pustiny mrtvého muže je ginuri. Jeho obří kusadla tvoří více než třetinu délky jeho dvoumetrového těla a větví se do nepříjemně ostrých a špičatých tvarů. Přestože celkově působí velmi neohrabaně, kusadla se dokáží mihnout rychleji, než postřehne lidské oko, a obvykle pak mezi nimi uvízne nešťastná oběť, prošpikovaná bodci.

Skelet ginuri má barvu prachu ve Sfarogu, a proto slouží jako mimikry. Obří roháč se často schovává v dolících nebo navátých dunách a jakmile ucítí někoho ve své blízkosti, bleskově na něj zaútočí kusadly. Podobně jako artaosův je i jeho krunýř pevný jako nejlepší kované zbroje a jen stěží jimi pronikne ostří meče nebo hrot kopí. Však se z něj také v Sarindaru vyrábějí plátové zbroje

Cizí postavy

Alim

Člověk, muž, zloděj, 11. úroveň

Betridal

Upír, muž, schopnosti theurga na 20. úrovni a bojovníka na 14. úrovni

Coriven

Upír, žena, bojovník, 19. úroveň

Čche ming

Lesní skřítek, muž, theurg (vládce mysli), 20. úroveň

Delcante

Člověk, žena, theurg (spiritista), 18. úroveň

Gahard

Člověk, muž, bojovník, 18. úroveň

Gyndak

Člověk, muž, theurg (spiritista), 14. úroveň

Katanga

Lesní elf, žena, schopnosti theurga na 7. úrovni a hraničáře na 3. úrovni

Leth

Trpaslík, muž, theurg (zloděj emocí), 20. úroveň

Sarathin

Člověk, muž, theurg (animatik), 18. úroveň

Tarxis

Člověk, muž, čaroděj, 14. úroveň

Vieen

Člověk, muž, theurg, 21. úroveň