

# Asterion

## Vzestup temných bohů

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2006

# OBSAH

<b>Tvorba postavy</b>	<b>3</b>
Postup na vyšší úroveň	3
<b>Povolání</b>	<b>3</b>
Kněz	3
Exorcismus	4
Přízeň	5
Svěcení osob	5
Myšlenkové bytosti kněží	5
<b>Bestiář</b>	<b>6</b>
Myšlenkové bytosti	6
Nové schopnosti myšlenkových bytostí	6
Popis myšlenkových bytostí	6
Cizí postavy	11

Asterion – Vzestup temných bohů – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Lukáš Kubánek, Karel Makovský, Václav Pražák, Michal Vraštil  
Dále spolupracoval: 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, NS = Nemrtví a světloňosi, PP = Písky prorocství, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listí 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

Postavy se mohou v církevních institucích (chrámech, klášteřích, školách apod.) věnovat zlepšování a učení nových obecných dovedností, které spadají do domény konkrétního boha – v případě Gorových institucí půjde o bojové dovednosti, Siomenových o psychické dovednosti, Esteliných o První pomoc apod. Tyto možnosti však bývají zpravidla otevřeny pouze kněž-

ším daného boha či postavám, které se o daného boha nějak zasloužily. Některé z nich (zejména školy) pak bývají přístupné téměř každému, kdo je schopen si výuku zaplatit. Podrobnosti necháme na zvážení PJ.

## POVOLÁNÍ

### Kněz

Pravidla pro kněze je možné zcela přejmout z běžných pravidel DrD+ a bez problémů používat na Asterionu. Přestože některé zázračné schopnosti z pravidel DrD+ nemusí přesně odpovídat popisům z modulu VTB, je možné pravidlové popisy upravit, případně se schopnosti popsané v modulu dají vyjádřit pomocí zázraků.

Kněz v pravidlech DrD+ je svým zaměřením povolání orientované na kombinované dovednosti, čímž se nezohledňují specifika některých asterionských kněží, kteří pro své působení potřebují především fyzické a psychické dovednosti (například kněží Gora nebo Siomena). Toto je možné upravit v rámci běžných pravidel DrD+ volbou vhodných obecných dovedností. Pokud by vám nevyhovoval ani tento způsob, dejte knězi na 1. úrovni tolik obecných dovednostních bodů, kolik činí součet bodů v jednotlivých kategoriích (v závislosti na přidělených bodech zázemí), a nechte na jeho hráči, aby si vzhledem k charakteristikám zvoleného boha tyto body sám rozdělil. Při přestupu na vyšší úroveň se kněz v dovednostech zdokonaluje zcela normálně.

Následující tabulka zahrnuje základní charakteristiky bohů Sedmáctky a Temné desítky. Vedle příslušných principů obsahuje i doporučené oblasti moci, v nichž daný bůh působí, stejně jako schopnosti jeho kněží. Pro další bohy mimo tyto dva pantheonu si musíte příslušné charakteristiky vymyslet sami.

Tabulka kněží

Bůh	Principy	Moci	Schopnost
Aurion	Život 6	Energie, Osud	Trans
Sirril	Řád 3, Smrt 3	Osud, Čas	Jasnožřivost
Faeron	Život 4, Chaos 2	Energie, Prostor	Exorcismus
Mauril	Dobro 3, Smrt 3	Hmota, Živá hmota	Empatie
Dunril	Dobro 3, Chaos 3	Hmota, Prostor	Jasnožřivost
Siaron	Dobro 2, Život 4	Prostor, Živá hmota	Exorcismus
Alcaril	Dobro 2, Řád 4	Živá hmota, Hmota	Jasnožřivost
Bongir	Dobro 4, Smrt 2	Živá hmota, Osud	Empatie
Rianna	Dobro 2, Život 2, Řád 2	Čas, Živá hmota	Empatie
Gor	Chaos 2, Život 2, Dobro 2	Hmota	Trans
Estel	Dobro 6	Živá hmota	Empatie
Siomen	Dobro 3, Řád 3	Čas	Jasnožřivost
Mirtal	Chaos 4, Dobro 2	Hmota, Energie	Trans
Mern	Život 2, Smrt 2, Řád 2	Hmota, Energie	Trans
Lamius	Řád 6	Osud, Čas	Empatie
Tarfein	Chaos 2, Život 2, Řád 2	Živá hmota, Prostor	Exorcismus
Finwalur	Život 3, Řád 3	Prostor, Osud	Empatie
Sandol Kah	Smrt 3, Chaos 3	Živá hmota, Osud	Empatie
Sarapis	Chaos 6	Osud, Hmota	Jasnožřivost
Ndangawa	Chaos 4, Život 2	Živá hmota, Energie	Trans
Ynnar Rút	Zlo 3, Život 3	Živá hmota, Čas	Trans
Meabor	Smrt 6	Čas, Osud	Empatie
Šin	Chaos 3, Zlo 3	Prostor, Energie	Jasnožřivost
Inaka	Chaos 2, Zlo 2, Smrt 2	Energie, Hmota	Exorcismus
Gwi	Chaos 4, Řád 2	Hmota, Osud	Empatie
Dreskan	Řád 4, Zlo 2	Čas, Osud	Jasnožřivost
Temná kápě	Zlo 6	Prostor, Čas	Exorcismus

## Exorcismus

Vzhledem k tomu, že na Asterionu se nevyskytují démoni charakterizovaní běžnými pravidly DrD+, mění se i pojetí schopnosti Exorcismus. V platnosti zůstávají nadále pravidla o učení se, ale fungování je založeno na následujících principech.

Schopnost Exorcismus může kněz uplatňovat na myšlenkové bytosti. Každá myšlenková bytost má jeden nebo více vyvolávacích pocitů, které odpovídají přibližně pocitům spadajícím pod jednotlivé principy a několika dalším, které jsme se rozhodli k nim přidat, jak udává následující tabulka. Nové pocity zařazené k jednotlivým principům může příslušný kněz ovlivňovat i pomocí svých dalších schopností.

Některé stupně Exorcismu lze použít proti všem myšlenkovým bytostem (především ty nižší), u jiných je kněz omezen svými principy.

Kněz se samozřejmě může učit jako každá jiná postava obecnou dovednost Myšlenkové bytosti (viz aplikace modulu ČT), avšak ta je postavena na jiném základě a při používání Exorcismu mu žádné výhody nepřináší.

### Tabulka vyvolávacích pocitů

Princip	Vyvolávací pocity
Dobro	láska, radost
Řád	pokora, sebevědomí
Smrt	strach, deprese
Zlo	strach, nenávisť
Chaos	odvaha, zpupnost
Život	radost, odvaha

#### 1. stupeň – Předpověď příchodu myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +36 – stupeň Exorcismu

Díky své citlivosti na pocity a city dokáže kněz intuitivně vycítit, zda se někde v jeho okolí nachází místo, kde existuje zvýšená pravděpodobnost příchodu myšlenkové bytosti ze Stínového světa. Takové místo dokáže kněz nalézt v okruhu +60 + stupeň Exorcismu. Určí přibližný směr a vzdálenost, bez dalšího zkoumání však nezjistí podrobnosti – jaké pocity mohou k příchodu vést, co je zdrojem těchto pocitů apod.

Nebudeme zde uvádět žádný mechanismus – jak již bylo řečeno v aplikaci modulu ČT, myšlenkové bytosti by měly představovat důležitou a koncepčně dobře zakotvenou součást dobrodružství, jejich objevení se by nemělo záviset na žádných číslech či hodech.

#### 2. stupeň – Zaregistrování příchodu myšlenkové bytosti

Potřebná doba: ihned

Na tomto stupni Exorcismu kněz automaticky zaregistruje, když v okruhu +70 + stupeň Exorcismu vstoupí myšlenková bytost do přírodní úrovně. Nezná však nic dalšího – její druh, vyvolávací pocity, sílu apod.

#### 3. stupeň – Odhalení myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +16 – stupeň Exorcismu

Kněz na tomto stupni Exorcismu se může pokusit odhalit přítomnost myšlenkové bytosti. Samozřejmě, pokud se na něho bude řídit rozrušený gryf či zlobr, nebude třeba jejich přítomnost odhalovat. Řada myšlenkových bytostí však může vypadat jako obyčejní lidé, zneviditelnovat se či využívat velmi dobrého maskování. Rovněž tak je tato schopnost k nezaplacení v nepřehledném terénu, např. hustém lese či tmavém labyrintu. V případě úspěchu pozná směr a vzdálenost, ale nic dalšího – druh, vyvolávací pocity, sílu apod.

Hod na odhalení:

**Chr + stupeň Exorcismu – 5 + 2k6<sup>+</sup>:**

**neodhalil ~ Úroveň myšlenkové bytosti ~ odhalil**

Dosah: +30 + stupeň Exorcismu

Najde takto všechny myšlenkové bytosti, proti jejichž Úrovním uspěje.

#### 4. stupeň – Poznání vyvolávacích pocitů myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +16 – stupeň Exorcismu

Jestliže kněz o myšlenkové bytosti ví (vidí ji, odhalí pomocí Exorcismu apod.) a během potřebné doby s ní neztratí vizuální kontakt, může se pokusit určit její vyvolávací pocit či pocity.

Hod na odhalení:

**Chr + stupeň Exorcismu – 9 + 2k6<sup>+</sup>:**

**nepoznal ~ Úroveň myšlenkové bytosti ~ poznal**

#### 5. stupeň – Odvrácení myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +10 – stupeň Exorcismu

Tento stupeň Exorcismu může kněz na myšlenkovou bytost použít tehdy, jestliže alespoň jeden její vyvolávací pocit patří k opačnému principu než k těm, ke kterým přísluší kněz. Tedy kněz Dobra může působit na myšlenkové bytosti, které mají alespoň jeden vyvolávací pocit patřící pod Zlo, kněz Chaosu + Života zase na ty, které mají alespoň jeden vyvolávací pocit patřící pod Řád nebo Smrt. Vyhodnocení probíhá jako hod na porovnání:

**Chr kněze + stupeň Exorcismu + 2k6<sup>+</sup>**

**proti Úroveň bytosti + Vol + 2k6<sup>+</sup>**

Jestliže kněz uspěje, podaří se mu myšlenkovou bytost odvrátit, takže na něj nebude přímo působit, tj. útočit, sesílat kouzla, používat cílené schopnosti apod. Schopnosti bytosti, které ovlivňují plochu nebo všechny bez výjimky, však na kněze působí i nadále. Účinek odvrácení trvá +20 + stupeň Exorcismu, poté se musí házet znovu. Jestliže kněz při některém hodu neuspěje, může se o odvrácení znovu pokusit až za 24 hodin. Odvrácení rovněž přestane působit, když kněz na myšlenkovou bytost zaútočí.

#### 6. stupeň – Zahnání myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +10 – stupeň Exorcismu

Tento stupeň Exorcismu může kněz na myšlenkovou bytost použít tehdy, jestliže alespoň jeden její vyvolávací pocit patří k opačnému principu než k těm, ke kterým přísluší kněz. Vyhodnocení probíhá jako hod na porovnání:

**Chr kněze + stupeň Exorcismu + 2k6<sup>+</sup>**

**proti Úroveň bytosti + Vol + 2k6<sup>+</sup>**

Jestliže kněz uspěje, zažene myšlenkovou bytost na útěk. Bytost bude pociťovat nutkání se od kněze co nejvíce vzdálit a bude se snažit využít k úniku jakoukoli možnou cestu. Bude-li však zahnána do kouta, bojovat nepřestane. Jestliže kněz neuspěje, může se o zahnání znovu pokusit až za 24 hodin.

#### 7. stupeň – Uspání myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +10 – stupeň Exorcismu

Tento stupeň Exorcismu může kněz na myšlenkovou bytost použít tehdy, jestliže alespoň jeden její vyvolávací pocit patří k opačnému principu než k těm, ke kterým přísluší kněz. Vyhodnocení probíhá jako hod na porovnání:

**Chr kněze + stupeň Exorcismu + 2k6<sup>+</sup>**

**proti Úroveň bytosti + Vol + 2k6<sup>+</sup>**

Jestliže kněz uspěje, propadne se myšlenková bytost do jakéhosi kómatu, kdy přestane vnímat okolí. Tento stav trvá po dobu +50 + stupeň Exorcismu a bytost z něho může vytrhnout napadení, zvýšení intenzity vyvolávacího pocitu či další faktory (např. hluk). Jestliže kněz neuspěje, může se o uspání znovu pokusit až za 24 hodin.

### 8. stupeň – Ovládnutí myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +20 – stupeň Exorcismu

Tento stupeň Exorcismu může kněz na myšlenkovou bytost použít tehdy, jestliže alespoň jeden její vyvolávací pocit patří pod principy, ke kterým přísluší kněz. Vyhodnocení probíhá jako hod na porovnání:

**Chr kněze + stupeň Exorcismu + 2k6+**

**proti Úroveň bytosti + Vol + 2k6+**

V případě úspěchu bude myšlenková bytost kněze poslouchat a splní jakékoli jeho příkazy, pokud nebudou vysloveně sebevražedné (tedy neskočí ze skály, ale pustí se do boje s přesilou, poslední slovo má PJ). Příkazy mohou jít i proti duchu jejích vyvolávacích pocitů. Ovládnutí trvá po dobu +20 + stupeň Exorcismu, poté se musí házet znovu. Jestliže kněz při některém hodu neuspěje, může se o ovládnutí znovu pokusit až za 24 hodin. Myšlenková bytost si zachovává plné vědomí a po skončení ovládnutí si to může s knězem vyřídit (pokud k tomu dostane příležitost).

### 9. stupeň – Vypuzení myšlenkové bytosti

Potřebná doba: +20 – stupeň Exorcismu

Tento stupeň Exorcismu může kněz na myšlenkovou bytost použít tehdy, jestliže alespoň jeden její vyvolávací pocit patří k opačnému principu než k těm, ke kterým přísluší kněz. Vyhodnocení probíhá jako hod na porovnání:

**Chr + kněze stupeň Exorcismu + 2k6+**

**proti Úroveň bytosti + Vol + 2k6+**

Toto je vrchol Exorcismu, při němž je myšlenková bytost vypuzena z přírodní úrovně zpět do Stínového světa. Jestliže kněz neuspěje, může se o vymítání znovu pokusit až za 24 hodin.

### Přízeň

Záleží na uvážení PJ, zda při určování Přízně a obnovování Bodů přízně (PPJ) bude používat sedmidenní cyklus z běžných pravidel nebo cyklus desetidenní, který je bližší počítání času na Asterionu.

### Svěcení osob

Hlavní text pojednává také o stupních svěcení kněží, případě dalších osob. Z hlediska pravidel lze postupovat tak, že status mladšího kněze získá postava automaticky na 1. úrovni, staršího kněze nejdříve na 7. úrovni a velekněze nejdříve na 14. úrovni. V řadě církví se však tato předepsaná hierarchie již nerespektuje či zachovává jen částečně. Stupeň svěcení nemá vliv na žádné schopnosti kněze, PJ k nim případně může přihlídnout při žádostech kněze o zázraky (PPJ).

Laické svěcení (tj. vysvěcení postavy s jiným povoláním než kněz) by obecně nemělo mít na hru žádný dopad, a to včetně případů, kdy ho získají hráčské postavy. Je třeba si uvědomit, že toto svěcení by mělo vycházet z hraní postavy jako silně zbožné, navíc by mělo být podmíněno vykonáním nějakého důležitého činu v zájmu daného boha (či jeho církve). Nemělo by v žádném případě sloužit k dalšímu posilování postav.

Jestliže PJ bude chtít laické svěcení přesto do hry zapojit, může takové postavě počítat Přízeň a Body přízně s tím, že za „Úroveň“ se do příslušného vzorce dosadí počet úrovní s laickým svěcením. Seslání zázraků na žádost laické postavy by však mělo být daleko vzácnější než na přání kněze.

### Myšlenkové bytosti kněží

Každý kněz může v průběhu svého života dostat k dispozici jednu myšlenkovou bytost. Kterého druhu konkrétně, záleží na bohu, jemuž kněz slouží, jak je uvedeno níže v Tabulce myšlenkových bytostí a také v Klíči bytostí astrálních tohoto modulu. Někdy je takto možné získat právě jednu bytost, v některých případech celou skupinu (např. Bongirovi kněží mívají hejno modrých slavíků dragasu). S touto myšlenkovou bytostí se kněz velice sžije a její ztráta pro něj bude mít těžké následky. Kromě toho, že podruhé již tuto možnost nikdy nebude mít, v okamžiku smrti přidělené myšlenkové bytosti (nebo smrti poslední bytosti z větší skupiny) bude na 6 kol úplně ochromen (považujte ho za vyřazeného) a jeho Vůle a Charisma se sníží o 2. Tento pokles nelze nijak vyléčit či jinak odstranit; jedinou možností obnovy je zvyšování vlastností během postupu na vyšší úroveň dle běžných pravidel.

Myšlenkovou bytost by měl kněz získat za odměnu, splnil-li nějaký náročnější úkol od svého boha nebo prokázal-li vlastnosti, kterých si jeho bůh cení. Měl by mít také minimálně stupeň svěcení staršího kněze a být alespoň na 10. úrovni. Samo vyvolávání se děje na hromadném obřadu, kterého se kromě kněze, který má myšlenkovou bytost získat, musí zúčastnit alespoň čtyři další kněží daného boha.

Na otázky, jakým způsobem bude myšlenková bytost s knězem komunikovat, jaký k němu bude mít vztah apod. naleznete odpověď v Klíči bytostí astrálních k tomuto modulu.

**Tabulka myšlenkových bytostí**

Bůh	Myšlenková bytost
Aurion	Ghilih
Sirril	Oči noci
Faeron	Venžik
Mauril	Umžik
Dunril	Dražik
Siaron	Taržik
Alcaril	Samžik
Bongir	Dragasu
Rianna	Muk
Gor	Šira
Estel	Keniánky
Siomen	Esik
Mirtal	Džinxi
Mern	Tažik
Lamius	Gaar
Tarfein	Dago
Finwalur	Mavar
Sandol Kah	Ruce Sandol Kah
Sarapis	Tapa
Ndangawa	Umma
Šin	Ústa pravdy
Ynnar Rút	Sukuba
Meabor	Srdce temnoty
Inaka	Brúnak
Gwi	Snový lovec
Dreskan	Dethur
Temná kápě	Smrtihlav

# BESTIÁŘ

## Myšlenkové bytosti

### Nové schopnosti myšlenkových bytostí

**Vycítění nebezpečí** reprezentuje schopnost myšlenkové bytosti zaznamenat přítomnost jí hrozícího nebezpečí v okruhu (Úroveň myšlenkové bytosti + 20). Takové nebezpečí představuje například číhající zabiják, past na cestě, po níž bytost jde apod. Neupozorní např. na jed v poháru, který postava vidí, ale je jí lhostejný (aktivuje se však, pokud by se z něho chtěla napít). Bytost si hází na úspěch Úroveň + 2k6+. Obtížnost odhalení jednotlivých nebezpečí závisí na jejich povaze. V případě živých bytostí se bude rovnat jejich Úrovni, u pastí a jedů jejich Nebezpečnosti a u kouzel či formulí jejich Náročnosti/2. Bytost zaregistruje všechny jevy, jejichž Obtížnost se hodem podařilo překonat, a bude schopná určit místo, kde se nacházejí.

### Popis myšlenkových bytostí

#### Ghilith

Vývolávací pocity: odvaha

Schopnosti: Změna tvaru

Rezistence: Zbraně bez démona (2), Magie (veškerá známá) (1)

Imunity: Paralyza, Prokletí, Psychické útoky, Slepota, Zmatení

Vlastnosti: —/—/—/+2/—1/+1

Odolnost: +0

Výdrž: —

Rychlost: —

Smysly: —

BČ: —

ÚČ: — viz dále

OČ: —

Ochrana: 12

Zranění: —

Velikost: +0

Rozměry: 1 m / 1 m

Náročnost: +81

Od 1. úrovně se může změnit v libovolnou zbraň, která bude mít +1 k jednomu ze svých parametrů (Útočnost, Zranění, Kryt). Každé 2 úrovně se tento bonus o +1 zvyšuje (takto je možné měnit i více parametrů zbraně). Od 5. úrovně je schopen se změnit v helmu (je u ní možno zvedat ochranu stejně jako u zbraní), od 9. úrovně je možno ghilitha proměnit ve štít a od 13. úrovně v libovolnou zbroj (u obou je možno měnit Kryt/Ochranu podobně jako u zbraní). Od 17. úrovně se může proměnit v rotující sféru, která poskytuje knězi imunitu vůči magii, shodnou s ghilithovou. Libovolná proměna trvá ghilithovi +0 (1 kolo), během ghilithova proměňování nemůže kněz útočit a bránit se může jenom uhnutím.

#### Oči noci

Vývolávací pocity: pokora

Schopnosti: Maskování (9), Vidění ve tmě I, Změna tvaru

Rezistence: Paralyza (2), Slepota (2), Zmatení (3)

Imunity: Jedy, Magie (veškerá známá), Psychické útoky, Zkamenění

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 7. úroveň

Vlastnosti: —/+2/—/+2/+1/+3

Odolnost: —10

Výdrž: +6

Rychlost: —1 let (—3 při průchodu pevnou látkou)

Smysly: +4/+4/+6/+8/+8

BČ: +0

ÚČ: —

OČ: +2

Ochrana: 1

Zranění: —

Velikost: —18

Rozměry: 0,2 m / 0,2 m

Náročnost: +61

#### Venzik

Vývolávací pocity: radost

Schopnosti: Pohlcování ohně, Změna tvaru

Rezistence: Zmatení (3), Psychické útoky (4)

Imunity: Jedy, Paralyza, Prokletí, Slepota

Vlastnosti: —1/+4/+2/+3/—1/+2

Odolnost: +1

Výdrž: +3

Rychlost: +3

Smysly: —2/—2/+0/+2/+3

BČ: +3

ÚČ: +3

OČ: +4

Ochrana: 2

Zranění: 6 + O

Velikost: —3

Rozměry: 1 m / —

Náročnost: +67

Na 1. úrovni ovládá hraničářské zaměření Najdi oheň (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu v tomto zaměření zvýší o 1 stupeň znalosti nebo praxe. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni oheň (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

#### Umžik

Vývolávací pocity: láska + pokora

Schopnosti: Maskování (12), Pohlcování země, Změna tvaru

Rezistence: Zbraně bez démona (4)

Imunity: Zkamenění, Slepota, Jedy, Prokletí

Nové schopnosti: Rezistence vůči Paralyze (3) – 3. úroveň

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

Odolnost: +3

Výdrž: +6

Rychlost: +2

Smysly: +4/+0/+0/+3/+0

BČ: +2

ÚČ: +3

OČ: +2

Ochrana: 8

Zranění: 7 D

Velikost: —1

Rozměry: 1 m / —

Náročnost: +71

Na 1. úrovni ovládá hraničářské zaměření Najdi zemi (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu v tomto zaměření zvýší o 1 stupeň znalosti nebo praxe. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni zemi (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

Je schopen se změnit v libovolnou anorganickou látku, může měnit i velikost a hmotnost, za každou změnu o 1 se mu čas potřebný k přeměně zvýší o +1. V jiné než základní podobě se nemůže samostatně pohybovat.

### **Dražik**

Vývolávací pocity: radost

Schopnosti: Pohlcování vody, Změna tvaru

Rezistence: Paralýza (3), Psychické útoky (1)

Imunity: Zkamenění, Slepota, Jedy, Prokletí

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (1) – 4. úroveň

Vlastnosti:  $-1/+5/+3/+1/+0/+2$

Odolnost:  $-14$

Výdrž:  $-2$

Rychlost:  $+3$

$+5$  plavání

Smysly:  $+3/+5/+3/+4/+2$

BČ:  $+4$

ÚČ:  $+2$

OČ:  $+4$

Ochrana:  $2$

Zranění:  $6 + V_0$

Velikost:  $-5$

Rozměry:  $0,6 \text{ m} / -$

Náročnost:  $+61$

Na 1. úrovni ovládá hraničářské zaměření Najdi vodu (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu v tomto zaměření zvýší o 1 stupeň znalosti nebo praxe. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni vodu (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

Může libovolně měnit skupenství.

### **Taržik**

Vývolávací pocity: odvaha + radost

Schopnosti: Maskování (35), Pohlcování vzduchu, Vidění ve tmě II

Rezistence: Iluze (3), Neviditelnost (3), Paralýza (5)

Imunity: Prokletí, Slepota, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (3) – 3. úroveň

Vlastnosti:  $-1/+6/+3/+1/+1/+2$

Odolnost:  $+0$

Výdrž:  $+2$

Rychlost:  $+7$  let

Smysly:  $+0/+0/+6/+6/+6$

BČ:  $+4$

ÚČ:  $+3$

OČ:  $+5$

Ochrana:  $2$

Zranění:  $6 + V_z$

Velikost:  $-3$

Rozměry:  $0,8 \text{ m} / -$

Náročnost:  $+71$

Na 1. úrovni ovládá hraničářské zaměření Najdi vzduch (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu v tomto zaměření zvýší o 1 stupeň znalosti nebo praxe. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni vzduch (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### **Samžik**

Vývolávací pocity: pokora + radost

Schopnosti: Regenerace (Úroveň – 15)

Rezistence: Paralýza (3)

Imunity:  $+Z$ ,  $-V_z$ , Prokletí, Psychické útoky, Slepota, Zkamenění

Vlastnosti:  $+1/+2/+5/+1/+1/+1$

Odolnost:  $+2$

Výdrž:  $+5$

Rychlost:  $+1$

Smysly:  $+4/+6/+3/+3/+2$

Boj:  $+1$

Útok:  $+1$

Obrana:  $+1$

Ochrana:  $2$

Zranění: podle zbraně

Velikost:  $-1$

Rozměry:  $1,2 \text{ m} / -$

Náročnost:  $+59$

Na 1. úrovni ovládá hraničářské zaměření Najdi zemi (PH) na 1. stupni znalosti a praxe. Na každé další úrovni se mu v tomto zaměření zvýší o 1 stupeň znalosti nebo praxe. Když bude mít stupeň znalosti i praxe 2, naučí se zaměření Ovládni zemi (PH) a zdokonaluje se v něm stejným způsobem.

### **Dragasu**

Vývolávací pocity: radost

Schopnosti: Křik (Účinek = Velikost/2 + 1k6)

Rezistence:  $+V_z$  (4), Psychické útoky (3), Paralýza (2), Zmatení (2)

Imunity: žádné

Vlastnosti:  $-9/+6/-9/+1/-1/+3$

Odolnost:  $-15$

Výdrž:  $+1$

Rychlost:  $+4$  let

Smysly:  $-1/+4/+1/+4/+4$

BČ:  $+2$

ÚČ:  $+1$

OČ:  $+4$

Ochrana:  $0$

Zranění:  $-2 B$

Velikost:  $-18$

Rozměry:  $0,2 \text{ m} / 0,2 \text{ m}$

Náročnost:  $+55$

### **Muk**

Vývolávací pocity: láska

Schopnosti: Změna tvaru

Rezistence: Jedy (3), Iluze (1), Neviditelnost (1), Paralýza (4)

Imunity: Prokletí, Zmatení

Nové schopnosti: Kouzlení (Strach) – 4. úroveň, Regenerace (Úroveň – 14) – 5. úroveň

Vlastnosti:  $+4/+1/+2/+2/-2/+5$

Odolnost:  $+7$

Výdrž:  $+8$

Rychlost:  $+2$

Smysly:  $+6/+6/+7/+7/+2$

BČ:  $+3$

ÚČ:  $+4$

OČ:  $+1$

Ochrana:  $4$

Zranění:  $6 D$

Velikost:  $+0$  až  $+6$

Rozměry:  $1$  až  $2 \text{ m} / -$

Náročnost:  $+71$

Nedostává postihy za zranění ve druhém řádku mřížky zranění a nemůže v důsledku zranění upadnout do bezvědomí. Dokáže libovolně měnit velikost v uvedeném rozsahu.

### **Šira**

Vývolávací pocity: odvaha + pokora

Schopnosti: Aktivní útoky na zbraně (4), Útoky na brnění (5), Změna tvaru  
Rezistence: Zbraně bez démona (9), Psychické útoky (7), Jedy (10)

Imunity: Prokletí, Zmatení, Zkamenění, Slepota, Paralyza

Nové schopnosti: Neviditelnost II – 10. úroveň

Vlastnosti: —/—/—/+1/+0/+0

Odolnost: +4

Výdrž: —

Rychlost: —

Smysly: —

BČ: —

ÚČ: —

OČ: —

Ochrana: 7 + Vol kněze

Zranění: —

Velikost: -6

Rozměry: 1 m / -

Náročnost: +75

Může se změnit v libovolnou zbraň, která bude mít +1 k jednomu ze svých parametrů (Útočnost, Zranění, Kryt). Každé dvě úrovně se tento bonus o +1 zvyšuje (takto je možné měnit i více parametrů zbraně). Libovolná proměna trvá šírovi +65 – 3×Úroveň.

Je schopen si předem zapamatovat několik podob, do kterých se může proměnit za čas +8 – Vol kněze. Pokud je výsledný čas menší než +0, pak se šira přemění během jednoho kola a kněz s ním může zároveň v tomtéž kole zaútočit. Takto si může šira předem zapamatovat na 1. úrovni jednu podobu, na dalších úrovních (Úroveň/3 + 1) podob.

### Keniánka

Vyvolávací pocity: pokora + láska

Schopnosti: Teleportace (10 m), Vycítění jedu

Rezistence: Jedy (4), Psychické útoky (2), Zmatení (2)

Imunity: Prokletí, Slepota

Zranitelnost: ±O (6), +Vz (6)

Vlastnosti: —/+2/+5/+0/-1/+3

Odolnost: -10

Výdrž: -2

Rychlost: +2 let

Smysly: +5/+7/+5/+9/—

BČ: +1

ÚČ: +0

OČ: +5

Ochrana: 0

Zranění: -1 D

Velikost: -20

Rozměry: 0,1 m / -

Náročnost: +59

Ovládá hraničářská zaměření Rychlá pomoc, Přírodní léčení a Hojení živly (PH). Na 1. úrovni všechny tyto schopnosti ovládá na nejnižším stupni znalosti a praxe. Každou další úroveň si zvyšší o 1 stupeň znalosti nebo praxe v jednom z těchto zaměření.

### Esik

Vyvolávací pocity: láska + radost

Schopnosti: Energetická magie, Mentální magie, Psychické útoky (čaroděj), Vycítění nebezpečí

Rezistence: Psychické útoky (1), Prokletí (2)

Imunity: žádné

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (2) – 3. úroveň

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

Odolnost: -1

Výdrž: +1

Rychlost: +1

Smysly: +4/+4/+0/+4/+4

Boj: +1

Útok: +0

Obrana: +1

Ochrana: 1

Zranění: podle zbraně

Velikost: -2

Rozměry: 1 m / -

Náročnost: +61

### Džinxi

Vyvolávací pocity: radost

Schopnosti: Neviditelnost III, Psychické útoky (čaroděj), Zmatení, Změna tvaru

Rezistence: Psychické útoky (4), Zbraně bez démona (2)

Imunity: Iluze, Jedy, Slepota, Zkamenění, Zmatení

Nové schopnosti: Mentální magie – 5. úroveň

Vlastnosti: —/—/—/+2/+1/+4

Odolnost: -15

Výdrž: +0

Rychlost: +1 let

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

BČ: +0

ÚČ: —

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: —

Velikost: -20

Rozměry: 0,1 m / 0,1 m

Náročnost: +65

### Tažik

Vyvolávací pocity: odvaha + radost

Schopnosti: Pasivní útoky na zbraně (5), Změna tvaru

Rezistence: Slepota (3), Paralyza (3)

Imunity: Jedy, +O, Zbraně bez démona, Zkamenění

Zranitelnost: -O (9)

Nové schopnosti: Útoky na brnění (1) – 3. úroveň

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

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +0

Smysly: +6/-2/-2/+0/+1

BČ: +1

ÚČ: +2

OČ: +1

Ochrana: 8

Zranění: 8 D

Velikost: -1

Rozměry: 1 m / -

Náročnost: +71

### Gaar

Vyvolávací pocity: pokora

Schopnosti: Jed (Živel = -Z, Účinek = Velikost + 1k6, Doba propuknutí = ihned), Změna tvaru

Rezistence: Prokletí (6)

Imunity: Jedy, Paralyza, Iluze, Neviditelnost, Slepota

Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (2) – 4. úroveň



Vlastnosti: +3/+2/-4/+3/+1/+1  
 Odolnost: +3  
 Výdrž: +6  
 Rychlost: +3  
 Smysly: +5/+7/+7/+3/+0 + vidění tvárnosti  
 BČ: +2  
 ÚČ: +4 tlama  
 OČ: +2  
 Ochrana: 3  
 Zranění: 6 B  
 Velikost: -2  
 Rozměry: 2 m / -  
 Náročnost: +81

Kousnutím může gaar napadnout v jednom kole až dva protivníky. Na útok si hází pouze jednou, ale proti druhému z nich nemá žádný postih k ÚČ. Každý z útoků provádí jedna hlava. Postava kousnutá hlavou bez jedu musí čelit bolesti (PPH):

Doména = fyz., Prudkost = kolo, Zdroj = pas., Vlastnost = Vol, Nebezp. = 10 + Úroveň/2, Velikost = Úroveň/2, Živel = -O, Účinek = postih: -Velikost, Doba propuknutí = ihned.

Na postavy s kladnou tvárností jed nepůsobí.

### Dago

Vývolávací pocity: radost  
 Schopnosti: žádné  
 Rezistence: Paralyza (2), Zmatení (6), Neviditelnost (1)  
 Imunity: Prokletí, Slepota  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (2) - 4. úroveň, Rege-nerace (Úroveň/5) - 10. úroveň  
 Vlastnosti: +4/+3/-4/+3/+1/+3  
 Odolnost: +6  
 Výdrž: +12  
 Rychlost: +5\*  
 Smysly: +0/+3/+9/+8/+5  
 BČ: +4  
 ÚČ: +6 tlama  
 +7 drápy  
 OČ: +4  
 Ochrana: 2  
 Zranění: 6 B tlama  
 5 B drápy  
 Velikost: +2  
 Rozměry: 1,3 m / 1,6 m  
 Náročnost: +95

Na 1. úrovni ovládá hraničářské zaměření Stopování (PH) na 1. stupni znalosti i praxe. Každou třetí úroveň se mu zvýší stupeň znalosti nebo praxe. Jako hodnota Sms se při stopování použije hodnota čichu.

### Mavar

Vývolávací pocity: pokora  
 Schopnosti: Maskování (10), Vidění ve tmě III, Vitální magie  
 Rezistence: Neviditelnost (2), Iluze (3), Psychické útoky (2)  
 Imunity: žádné  
 Vlastnosti: -3/+3/-3/+2/+3/+4  
 Odolnost: -6  
 Výdrž: -2  
 Rychlost: +6 let  
 Smysly: +0/+3/+3/+3/+9  
 BČ: +4  
 ÚČ: +4 zobák  
 OČ: +6  
 Ochrana: 1

Zranění: 3 B  
 Velikost: -14  
 Rozměry: 0,3 m / 1,5 m  
 Náročnost: +69

### Ruce Sandol Kah

Vývolávací pocity: strach + deprese  
 Schopnosti: Jed (Živel = -Z, Účinek = Velikost/2 + 1k6, Doba propuknutí = +0), Prokletí, Udušení  
 Rezistence: Paralyza (2), Psychické útoky (2)  
 Imunity: Slepota, Prokletí, Jedy  
 Vlastnosti: +2/+4/+2/+0/+0/-4  
 Odolnost: +2  
 Výdrž: +3  
 Rychlost: +3  
 Smysly: +6/-/-/+4/-  
 BČ: +4  
 ÚČ: +3 pařáty  
 OČ: +4  
 Ochrana: 0  
 Zranění: 4 S  
 Velikost: -4  
 Rozměry: 2 m / -  
 Náročnost: +79

Pařáty můžou ruce Sandol Kah napadnout v jednom kole až dva protivníky. Na útok si hází pouze jednou, ale proti druhému z nich nemají žádný postih k ÚČ. Ovládají rovněž bojovníkovou fintu Škrčení (PB).

Pokud se ruce odkryjí alespoň o 10, může útočník zaútočit na provaz (Ochrana 4) a pokud způsobí zranění alespoň za polovinu řádku, provaz se přetrhne. Z rukou se stanou dvě samostatné bytosti s vlastnostmi o 6 nižšími a původními bojovými charakteristikami a schopnostmi. Zbývající nezaplněné čtverce v mřížce zranění se mezi ně rozdělí rovnoměrně. Jednotlivé ruce mohou útočit pouze jednou za kolo.

Způsobí-li ruce Sandol Kah soupeři velké zranění, musí tento čelit nákaze nemocí dle úvahy PJ.

### Tapá

Vývolávací pocity: sobectví  
 Schopnosti: Jed (viz níže)  
 Rezistence: Neviditelnost (3)  
 Imunity: Slepota, Jedy  
 Nové schopnosti: Jed (viz níže)  
 Vlastnosti: -6/+4/-2/+0/-4/+4  
 Odolnost: -5  
 Výdrž: -2  
 Rychlost: +2  
 Smysly: +4/+5/+5/+3/-3/+6 infravidění  
 BČ: +3  
 ÚČ: +2  
 OČ: +6  
 Ochrana: 5  
 Zranění: 2 B  
 Velikost: -20  
 Rozměry: 0,3 m / -  
 Náročnost: +61

Na každé úrovni získá nový jed podle úvahy PJ (viz Klíč bytostí astrálních). Tapá si nevybírám, kterým jedem uštkne svojí obět, PJ ho vybere buď náhodně, nebo podle potřeby další hry.

### Ummba

Vývolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Jed (Živel = -Z, Účinek = Velikost + 8, Doba propuknutí = +6), Regenerace (Úroveň - 16)  
 Rezistence: Jedy (6), Paralýza (6)  
 Imunity: Zbraně bez démona  
 Zranitelnost: +O (9), -Vo (9)  
 Vlastnosti: -/-/-/+0/+0/+0  
 Odolnost: -2  
 Výdrž: +0  
 Rychlost: +0  
 Smysly: +3/+3/-/+3/-  
 BČ: —  
 ÚČ: —  
 OČ: —  
 Ochrana: —  
 Zranění: —  
 Velikost: -6  
 Rozměry: 0,5 m / 0,5 m  
 Náročnost: +67

### Ústa pravdy

Vyvolávací pocity: nenávisť + sobectví  
 Schopnosti: Časoprostorová, Energetická, Materiální, Mentální a Vitální magie, Prokletí, Psychické útoky (theurg)  
 Rezistence: +Vz (2), +Z (3), +Vo (1), Iluze (2)  
 Imunity: Prokletí  
 Nové schopnosti: Rezistence vůči +O (1) - 2. úroveň  
 Vlastnosti: -/+0/-/+5/+4/+3  
 Odolnost: +2  
 Výdrž: +5  
 Rychlost: +1 let  
 Smysly: +5/+7/+5/+5/-  
 BČ: +0  
 ÚČ: —  
 OČ: +2  
 Ochrana: 1  
 Zranění: —  
 Velikost: -2  
 Rozměry: 0,5 m / 1 m  
 Náročnost: +65

### Sukuba

Vyvolávací pocity: strach + sobectví  
 Schopnosti: Energetická magie, Prokletí, Psychické útoky (theurg), Změna tvaru  
 Rezistence: Iluze (2), Paralýza (2), Zmatení (2)  
 Imunity: Psychické útoky  
 Nové schopnosti: Vitální magie - 4. úroveň  
 Vlastnosti: +0/+4/+3/+2/+2/+7  
 Odolnost: +2  
 Výdrž: +3  
 Rychlost: +2  
 +5 let  
 Smysly: +6/+4/+2/+4/+4  
 BČ: +2  
 ÚČ: +2  
 OČ: +3  
 Ochrana: 1  
 Zranění: 3 B  
 Velikost: +1  
 Rozměry: 2 m / -  
 Náročnost: +76

### Srdce temnoty

Vyvolávací pocity: strach  
 Schopnosti: Prokletí, Psychické útoky (theurg), Vidění ve tmě I  
 Rezistence: Iluze (4), Paralýza (3), Zmatení (3)  
 Imunity: Prokletí  
 Nové schopnosti: Kouzlení (Temnota) - 5. úroveň, Iluze II - 6. úroveň  
 Vlastnosti: -/+1/-/+4/+3/+5  
 Odolnost: -9  
 Výdrž: +1  
 Rychlost: +1 let  
 Smysly: -/-/-/-/-/+ vycítění myslícího tvora  
 BČ: +0  
 ÚČ: —  
 OČ: +2  
 Ochrana: 0  
 Zranění: —  
 Velikost: -16  
 Rozměry: 0,15 m / 0,15 m  
 Náročnost: +81

### Brúnak

Vyvolávací pocity: nenávisť  
 Schopnosti: Energetická magie, Křik (Účinek = Paralýza), Útoky na brnění (4)  
 Rezistence: Paralýza (4), +Vz (7), +O (5), Jedy (6)  
 Imunity: Slepota  
 Zranitelnost: +Vo (9)  
 Nové schopnosti: Dech (Síla = 1k6 + 2×Úroveň, +Vo) - 5. úroveň  
 Vlastnosti: +4/+2/-/+2/+0/+1  
 Odolnost: +2  
 Výdrž: +6  
 Rychlost: +5 let  
 Smysly: +4  
 BČ: +3  
 ÚČ: +4 zobák  
 +6 spáry  
 +4 dech  
 OČ: +4  
 Ochrana: 3  
 Zranění: 7 B zobák  
 5 B spáry  
 Velikost: -6 až +6  
 Rozměry: 0,4 m až 1,5 m / 1 m až 7m  
 Náročnost: +85

### Snový lovec

Vyvolávací pocity: libovolné  
 Schopnosti: Neviditelnost III, Psychické útoky (theurg), Teleportace (mezi přírodní úrovní a Stínovým světem)  
 Rezistence: žádné  
 Imunity: Zbraně bez démona  
 Vlastnosti: -/-/-/+4/+3/+4  
 Odolnost: -20  
 Výdrž: +4  
 Rychlost: —  
 Smysly: —  
 BČ: —  
 ÚČ: —  
 OČ: +0

Ochrana: 0  
Zranění: —  
Velikost: —  
Rozměry: —  
Náročnost: +91

### **Dethur**

Vývolávací pocity: nenávisť + deprese  
Schopnosti: Neviditelnost II, Prokletí, Psychické útoky (theurg)  
Rezistence: Iluze (4), Neviditelnost (2)  
Imunity: Zbraně bez démona, Prokletí  
Nové schopnosti: Rezistence vůči Psychickým útokům (1)  
– 3. úroveň, Teleportace (5 m) – 6. úroveň, Neviditelnost III  
– 14. úroveň  
Vlastnosti: —/—/—/+3/+3/+4  
Odolnost: –8  
Výdrž: +5  
Rychlost: +4 let  
Smysly: jako kněz + vidění emocí  
BČ: —  
ÚČ: —  
OČ: +3  
Ochrana: 0  
Zranění: —  
Velikost: –2  
Rozměry: 1 m / 1 m  
Náročnost: +95

### **Smrtihlav**

Vývolávací pocity: strach + nenávisť + sobectví + deprese  
Schopnosti: různé (viz Klíč bytostí astrálních)  
Rezistence: Iluze (3), Paralýza (2), Zmatení (4)  
Imunity: Odsávání života, Prokletí  
Vlastnosti: —/+0/—/+0/+0/+0  
Odolnost: –22  
Výdrž: –1  
Rychlost: +2 let  
Smysly: +2/+0/+2/+2/–8  
BČ: +0  
ÚČ: —  
OČ: +3  
Ochrana: 0  
Zranění: —  
Velikost: –24  
Rozměry: 0,1 m / –  
Náročnost: +71

### **Cizí postavy**

#### **Abri Dlouhonohý**

Trpaslík, muž, kněz (Finwalur), 16. úroveň

#### **Hlas Sartharonu**

Člověk, žena, kněz (Sirril), 19. úroveň