



Asterion



APLIKACE PRAVIDEL PRO DRAČÍ HLÍDKU 1.1 HRÁČI

JAN „TATAMAT“ BURŠÍK
MILOSLAV „MILOSH“ ZAORAL
06/2025

ÚVOD

Vážený hráči,

právě jsi otevřel první ze dvou sešitů aplikace pravidel Dračí Hlídky (DH) pro Asterion.

V tomto sešitu najdeš informace pro hráče, to jest tato témata:

- Rasy
- Povolání
- Zvláštní materiály, rostliny a předměty
- Zvláštní místa

Aplikace zahrnuje tyto moduly Asterionu:

- Čas temna (resp. Hlavní modul + Dálavy, volně dostupné na <https://hlavnimodul.asterionrpg.cz> a <https://dalavy.asterionrpg.cz/>)
- Nemrtví a světlonoši
- Sedmý živel
- Písky proroctví
- Vzestup temných bohů
- Z hlubin zelené a modré
- Zlatá pavučina
- Obloha z listí a drahokamů
- Falešná apokalypsa
- Za závojem stínů
- Rukověť dobrodruha
- Krajiny za obzorem: Stíny jihu
- Krajiny za obzorem II: Hranice šílenství (Sarindarské výsostné vody)

Řadu materiálů k těmto modulům najdeš na stránkách Asterionu (<https://asterionrpg.cz>). Jsou zde mapy, dobrodružství, povídky, informace o vydaných knihách z prostředí Asterionu a spousta dalšího.

Pro aplikaci byla použita pravidla Dračí hlídky PPZ 1.1 a PPP 1.1.

Předpokládáme, že tato aplikace bude průběžně aktualizována dle připomínek hráčů, které budeme sbírat (a diskutovat o nich) na Discordu Dračí Hlídky. Případné novější verze aplikace poznáš podle data ve spodní části titulní strany a najdeš je na Discordu Dračí Hlídky a na portálu Na Hlídce <https://nahlidce.cz>

RASY

Na Asterionu žije většina ras popsaných v pravidlech Dračí hlídky (dále jen „pravidla DH“). Níže podrobně rozepíšeme tvorbu jednotlivých ras Asterionu a jejich rodové zvláštní schopnosti.

LIDÉ

Pro asterionskou rasu lidí použiješ podle původu DH rasu člověk nebo barbar včetně jejich atributů a rodových zvláštních schopností.

Člověk bude většinou původem z Almendoru, Danérie, Keledoru, Plaveny, Říše slepých bohů nebo Kharových držav. Vzhled, výšku a váhu uprav podle popisu obyvatel v Času temna.

Pokud si někdo vybere jako postavu potomka arvedanských rodů, nemá to na jeho charakteristiky jakýkoliv vliv. Dříve byly jejich vlastnosti obecně vyšší (+2 ve všech tabulkách oproti člověku), dnes už se ale křížením s normálními lidmi snížily na běžnou úroveň.

Barbara použiješ většinou pro postavu původem ze Storabska, severního pobřeží Lendoru nebo domorodce z džungle.

ELFOVÉ

Použij atributy této rasy z pravidel DH.

Rodové atributy se budou lišit podle původu elfa (a zároveň se liší obtížnost jeho hraní):

Uku-mawaga jsou světlí elfové, zvyklí žít v lesích a civilizaci na Lendoru. Mají obvyklou elfí schopnost **Orlí zrak** z pravidel DH (PPZ str. 24) a jsou nejjednodušší volbou pro hráče, který chce svoji postavu hrát bez omezení.

Mde-magawa (světlí elfové žijící na Lendoru v Zemi klidu a okolních lesích) a **Mde-magawa-ngo** (temní lesní elfové žijící na Taře): Abys mohl za tohoto elfa hrát, musíš mít modul **Obloha z listí a drahokamů**, kde jsou detailně popsány zvyklosti a životní styl lesních elfů.

Budeš-li za tohoto elfa hrát, tvým povoláním nesmí být alchymista ani klerik – tato umění lesní elfové nerozvíjí.

Lesní elfové mají tyto rodové vlastnosti:

- Při pohybu v **domovském lese** (tj. Země klidu nebo Červený les) mají hraničářskou **Orientaci** na stupni +5 (PPZ str. 54). Získá-li taková postava hraničářskou obecnou Orientaci, v domovském lese bude mít k hodu bonus +5.
- Ovládají hraničářskou schopnost **Mluvení se zvířaty** (PPP str. 66).
- Mají schopnost **Mluv s rostlinami** – během jedné směny meditace, kdy se dané rostliny dotýká, dokáže získat odpověď na několik otázek, nebo uprosit rostlinu, aby se určitým způsobem vytvarovala (podle povahy požadavku může vypravěč nařídít hod na CHAR).

Hraní za lesního elfa nicméně přináší značná omezení ve vztahu k lesu, která se blíží hraní za druida (kromě železných předmětů). Lesu i jeho obyvatelům je třeba pomáhat za každou cenu a chránit je. Jako kouzelník musíš dbát na elfí specifický způsob sesílání kouzel.

Obecně lze takovou postavu doporučit spíše zkušenějším hráčům.

Mba-magawa-ngo (temní pouštní elfové): Abys mohl za tohoto elfa hrát, musíš mít modul **Písky proroctví**, kde jsou detailně popsány zvyklosti a životní styl pouštních elfů.

Pouštní elfové mají tyto rodové vlastnosti:

- **w'an** neboli pouštní “šestý smysl”. Jeho působení je omezeno pouze na poušť Mar’Nub, nicméně zde má dva silné efekty:
 - **Orientace v poušti.** Postava pouštního elfa na 1. úrovni ovládá hraničářskou dovednost Orientace na stupni +10 (PPZ str. 54). Při případném zdokonalování je počet dovednostních bodů, nutných pro její zdokonalení, o 5 nižší.
 - **Naslouchání harmonii pouště.** Nachází-li se poblíž pouštního elfa jiný živý tvor, dokáže jej elf zaslechnout ve změně melodie pouště. Jedná se o hod na Postřeh s takovou pastí, kolik kilometrů je tvor od elfa (tj. např. 5 km – past 5 nebo 15 km – past 15). Pokud se jedná o bytost, která do pouště patří (jiný pouštní elf), má elf k hodu postih -5. U Nunmejců je hod bez postihu, u lidí s bonusem +3 a u skřetů s bonusem +5.

- **Reinkarnovaná duše:** Velká část pouštních elfů se rodí s reinkarnovanou duší. Při tvorbě postavy hod' k10 – při hodu 1-2 má postava “novou” duši bez předchozích vzpomínek, při hodu 3-10 má duši reinkarnovanou. V takovém případě buď můžeš od vypravěče obdržet značné množství informací z minulého (minulých) životů, nebo se můžete dohodnout, že bude tento popis pouze rámcový a konkrétní informaci dostaneš vždy, když to bude třeba.

Obecně lze postavu pouštního elfa doporučit zkušenějším hráčům a vypravěčům. Nejen kvůli množství informací u reinkarnované duše, ale také proto, že mimo Mar'nub nemá žádné výhody.

Mto-magawa-ngo (horští elfové) a **Vznešení elfové** jsou vhodné jako Cizí postavy, nikoliv jako herní rasa.

HOBITI

Použij rasu půlčík z pravidel DH.

TRPASLÍCI

Použij rasu trpaslík z pravidel DH.

SKŘÍTCI

Pro vytvoření skřítka použij atributy pro rasu **gnóm** z pravidel DH.

Horští skřítci mají, stejně jako gnóm, rodovou zvláštní schopnost **Zručnost**. Pro hraní skřítka je to jednodušší volba, která do hry nepřináší omezení.

Lesní skřítci: Abys mohl za tohoto skřítka hrát, musíš mít modul **Obloha z listí a drahokamů**, kde jsou detailně popsány zvyklosti a životní styl lesních skřítků.

Ti zaměřili své schopnosti na les. Každý lesní skřítek ovládá hraničářskou dovednost **Pohyb v terénu** z PPP na 3. stupni zvládnutí a při postupu ji může dále zdokonalovat. Stane-li se takový skřítek hraničářem, od 6. úrovně získá u této dovednosti bonus +5 k hodu. Pokud se lesní skřítek stane kouzelníkem, bude zřejmě pocházet z jižních provincií Su, kde je magie podporována a není postihovaná.

Lesní skřítci také dokáží vnímat duchy přírody **saly** a komunikovat s nimi telepaticky na

vzdálenost běžného hovoru. Nemají však nad **saly** žádnou moc, vše je založeno na vzájemné vstřícnosti. Stejně tak funguje vztah lesních skřítků s lesními zvířaty, který je obdobou hraničářské schopnosti **Spřízněnost se zvířaty** (PPP str. 67) - zde ale skřítek nesmí jíst maso a nesmí zaútočit na žádné zvíře, jinak o tuto schopnost trvale (nebo na velmi dlouhou dobu) přichází.

Vzhledem k těmto herním omezením lze hraničářského skřítka doporučit spíše zkušenějším hráčům.

HEVRENI

Pro vytvoření hevrena použij atributy rasy **barbar** z pravidel DH.

Hevreni žijí v blízkém sepětí s trhlinovými mustangy, čemuž odpovídají jejich dovednosti.

Postava hevrena na 1. úrovni ovládá obecnou dovednost **Jízda na zvířeti** na 3. stupni a při postupu ji může dále zdokonalovat.

Dále umí na 3. stupni dovednost **Ochočování koní** – je to obdoba hraničářské dovednosti Ochočování zvířat (PPZ str. 59), kterou lze ale použít pouze na koně. Při postupu ji může hevren dále zdokonalovat. Stane-li se hraničářem a získá dovednost Ochočování zvířat, bude u ní pro koně mít bonus +5 k hodu.

Hevreni mají barbarskou rodovou zvláštní schopnost **Houževnatost**, ale v omezeném rozsahu – pokud se libovolnou formou léčí, získávají 1 život navíc.

ORKOVÉ

Hraní orka doporučujeme zkušenějším hráčům nebo pro CP.

Ve většině civilizovaných oblastí se na něj totiž „normální rasy“ dívají skrze prsty a s předsudky. To se bude mimo jiné projevovat postihem -5 ke všem hodům na charisma, které zahrnují pozitivní jednání s “normálními” rasami. Postih se tedy uplatní např. u zlodějova Přesvědčování nebo Získání důvěry, ne ale u “silového” pokusu přetlačit protivníka, jako například klerikovo Vidění pravdy nebo Zapomnění.

Pro tvorbu orka použij tyto atributy:

- **Velikost:** A
- **Výška:** 110–150 centimetrů

- **Váha:** 30–50 kg
- **Pohyblivost:** 20 + OBR
- **Síla:** 5
- **Obratnost:** 8
- **Odolnost:** 7
- **Intelligence:** 9
- **Charisma:** 5

Orkové mají dvě rodové zvláštní schopnosti, které jsou ale vlastní jiným rasám – trpaslíkům a horským skřítkům.

Vidění ve tmě. Orkové vidí ve tmě stejným způsobem, jako trpaslíci (PPZ str. 26).

Zručnost. Obdoba schopnosti gnómů z pravidel Hlídky (PPZ str. 25), ale bonus je v tomto případě pouze +1.

Ponecháváme na PJ, zda se pokusí nějak využít fakt, že orkové mají rodové zvláštní schopnosti dvou jiných ras, i možnost, že právě toto je důvodem, proč jsou zavržováni.

KROLLOVÉ

Pro vytvoření krolla použij atributy pro rasu **obr** z pravidel DH.

U krollů se rozvinula schopnost přežít v krutém a mrazivém prostředí Severních plání.

Kůže krollů je tvrdá a rohovitá. Kroll tak získává **bonus +1** do Základní obrany.

Celkově je tělo krolla nastavené na **extrémní odolnost proti chladu a mrazu** (a nemocí z nich). Kroll má **bonus +5** při hodech na Přežití v přírodě (ODO) nebo Výdrž (ODO) proti chladu a mrazu. Tento bonus kroll uplatní i při hodu na ODO proti mrazivému kouzlu nebo zvláštnímu útoku nestvůry. Vůči zranění, způsobeném mrazem, má kroll rezistenci (tj. zranění je pouze poloviční).

SKŘETI

Skřeti nejsou samostatnou rasou, vznikají přeměnou z jiných ras, jak je uvedeno v kapitole o Řádu světa.

Při přeměně dojde ke zvýšení stupně všech atributů o 2, schopnosti i počet životů se počítají, jako by byli o jednu úroveň výše.

Stejně jako u orků platí i pro skřety postih -5 při použití charisma k pozitivnímu jednání

s běžnými rasami, protože skřeti jsou prakticky bez výjimky nenáviděni a obávaní.

Skřet je ze své podstaty daleko spíše Cizí postava než běžná nestvůra.

POVOLÁNÍ

POSTUP NA VYŠŠÍ ÚROVEŇ

Hlídka má zavedený automatický okamžitý přestup na vyšší úroveň. Ten lze bez problémů aplikovat a v nejjednodušším provedení neřešit, jak se postava dostala na 1. úroveň, ani to, jak postupuje dál.

Pro ty, kdo by chtěli mít postup na vyšší úroveň propracovanější, je možné nabídnout tyto náměty:

Úplný začátek. Jak se postava dostala na 1. úroveň? Lze předpokládat, že od projevení talentu nebo zájmu o daný obor uplyne poměrně značný čas, než je postava na 1. úrovni, klidně i několik let. Postava může být nadaný samouk, který vše okouká a potají si to zkouší sám (např. válečník pozoruje cvičení místních vojáků, kouzelník dělá pomocníka v kouzelné škole). Nebo může mít v blízké či vzdálenější rodině někoho, kdo dané umění ovládá a postavu jej zadarmo naučí. Nebo jej rodina vyslala na placená studia. Poslední možností je „tvrdá škola života“ - protloukání se životem na ulici, kterým začíná kariéra mnohých zlodějů.

Postup na 6. úroveň je okamžikem, kdy postava získává nové základní schopnosti a otevírá se jí řada volitelných. Takový postup může být speciální, vyžadovat nějakou formu zasvěcení, účast mistra nebo musí třeba proběhnout v některém z významných center daného umění.

Centra umění (jako například Čarodějná akademie nebo Gver Graen) mohou v případě postupu v nich nabídnout výhodu oproti běžnému „pravidlovému“ postupu. Výcvik zde se prakticky vždy platí, ať už penězi, nebo třeba protislužbou (splněním náročného úkolu). Centra umění budou popsána zvlášť u každého povolání a každý novic se o nich dozví již během základního výcviku.

ÚPRAVY PRO VÍCE POVOLÁNÍ

SCHOPNOST STÍNOVÝ SVĚT

Pro hraní této schopnosti budeš potřebovat modul **Za závojem stínů**, který popisuje

Stříbrný závoj, Stínový a Vnější svět a jejich zákonitosti.

Tuto schopnost se může naučit hraničář, alchymista, kouzelník či klerik a získá tím (po úvodním zasvěcení od mistra) dvě dovednosti: **Průchod do Stínového světa** a **Přivolání myšlenkových bytostí**.

Pokud hraješ i podle modulu **Nemrtví a světloňoši** (popř. **Sedmý živel**), doplníme ještě úpravu pro Nadané. Tito tvorové ovládají schopnost Stínový svět od narození na 3. stupni zvládnutí. Navíc pro přivolání myšlenkových bytostí dostávají bonus ve výši stupně své dovednosti (*tj. na začátku +3 a např. na 7. stupni +7*). Jejich schopnosti se proto rozvíjí podstatně rychleji a dokážou dosáhnout daleko dál.

PRŮCHOD DO STÍNOVÉHO SVĚTA (CHAR)

Znalostní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Průchod do Stínového světa (CHAR) vs. X

Tato dovednost umožňuje projít z Přírodní úrovně do zvoleného místa ve Stínovém světě, kde již dotyčný někdy byl. První místa, kam se může přenést, získá postava většinou od svého mistra, s nímž cestuje během výcviku.

Způsob a cena pro průchod do Stínového světa se liší a je popsán u jednotlivých povolání. Společná zůstává **1 směna hluboké meditace**, z níž postavu vytrhne pouze fyzický kontakt – zatřesení, zranění a podobně. Poté si hodí proti pasti, určené vypravěčem (ta je uvedena u jednotlivých povolání).

Ve chvíli, kdy je postava ve Stínovém světě, nevnímá vůbec nic, co se děje v Přírodní úrovni, a její tělo je ve stadiu, podobném hlubokému spánku (pomalý tep a dech).

Ze Stínového světa se může **vrátit zpět do Přírodní úrovně** buď **okamžitě a automaticky**, stojí-li v něm na **stejném místě**, kde do Stínového světa vstoupila, nebo pomocí **jedné směny meditace** ve Stínovém světě, kdy navazuje kontakt s místem v Přírodní úrovni, a následně uspět v **hodu proti pasti**, určené vypravěčem (která závisí na „vzdálenosti“ míst ve Stínovém světě).

Je-li postava ve Stínovém světě zabita, její tělo (bez duše de facto již mrtvé) zůstává

v nepřítomném stavu a postupně chřadne, až zemře (obvykle žízni).

PŘIVOLÁNÍ MYŠLENKOVÝCH BYTOSTÍ (CHAR)

Znalostní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Přivolání myšlenkových bytostí (CHAR) vs. X

Tento rituál umožňuje cílené přivolání myšlenkových bytostí ze Stínového světa do Přírodní úrovně. Nelze se jej naučit (ani dále zdokonalovat) kdekoliv, musí jít o místo s rozsáhlými znalostmi Stínového světa. Takovými disponují subotamští mniši, lovci přízraků, kouzelnické školy, církve, spolky nekromantů, případně mocné postavy. Povolávání může být též zapsané na arvedanském nebo jiném vzácném svitku.

Dlužno poznamenat, že vyvolávání myšlenkových bytostí je čin ovlivňování Řádu světa s patřičnými důsledky. Ten, kdo světu škodí skrze přivolávání zlých myšlenkových bytostí, má nakročeno k proměně ve skřeta (nebo posléze i temného draka). Naopak ten, kdo světu pomáhá skrze přivolávání dobrých myšlenkových bytostí, se může stát hrdinou či světlým drakem.

Každá myšlenková bytost se vyvolává skrze Vyvolávací emoci – určitý cit, který ji táhne do Přírodní úrovně.

Aby bylo možné ji vyvolat, musí být přítomen alespoň jeden živý tvor, který danou emoci pociťuje alespoň po určitou část rituálu (rozhoduje vypravěč, obvykle alespoň na začátku a na konci).

Je-li tvorů více, šance na úspěšné vyvolání se zvyšuje (viz níže). Každý tvor může být skrze určitou emoci pro tento rituál použit jen jednou za svůj život (může být ale použit pro rituál s jinou emoci).

Rituál trvá tolik směn, kolik je Vyšší moc dané bytosti, vyvolávající musí dodat sedmkrát tolik magenergie / duševní síly / přízně, kolik je Vyšší moc bytosti (mohou se zapojit pomocníci, kteří ji dodají s ním). Dostane také tolik bodů únavy, kolik je Vyšší moc bytosti (o únavu se ale podělit nemůže).

Vyvolávající musí znát jméno bytosti, její Vyšší moc i Vyvolávací emoci. Tyto údaje, nejsou-li známy, jsou předmětem rozsáhlého (a dosti nebezpečného) výzkumu.

Po dokončení rituálu si vyvolávající hází na past Přivolání myšlenkových bytostí (CHAR) vs Vyšší moc bytosti. K hodu může dostat bonus podle počtu bytostí se stejnou emoci během celého rituálu. Každé zdvojnásobení počtu bytostí dá +1 k hodu (tj. jsou-li bytosti dvě = +1 k hodu, jsou-li čtyři = +2 k hodu, osm = +3 k hodu, šestnáct = +4 k hodu atd.). Podle hodu nastane jedna z možností:

- **Přehození pastí o 7 a více.** Přivolání bytosti bylo velmi úspěšné a bytost bude vyvolávajícího do určité míry obdivovat a poslouchat (asi jako svého učitele). Pokusí se mu tedy splnit většinu rozumných přání a bude ochotná se i vystavit určitému nebezpečí, ale nebude riskovat svůj život.
- **Přehození o 1 až 6.** Vyvolání bylo úspěšné a bytost vnímá vyvolávajícího jako svého známého, ke kterému cítí určitý vděk za emoci, kterou jí dodal. To ale u zlých bytostí (obzvláště u těch mocných) stále neznamena, že budou přátelské – klidně zaútočí na někoho z okolí včetně vyvolávajícího (ale obvykle si ho nechávají až na konec).
- **Podhození o 0 až 5.** Vyvolání se nepovedlo (tj. žádná myšlenková bytost se neobjeví) a vyvolávající je zraněn za dvakrát tolik životů, než je Vyšší moc vyvolávané bytosti.
- **Podhození o 6 a více.** Vyvolání se vymklo kontrole. Do Přírodní úrovně vstoupí dle volby vypravěče buď povolávaná bytost (která však vyvolávajícího vnímá jako nepřítele na život a na smrt a bude se ho snažit zabít), nebo zcela jiná bytost s jinou (obvykle opačnou) vyvolávací emoci, která je však touto emoci značně rozběsněna. Případně se může stát cokoliv jiného, např. seslání kouzla dle dodané magenergie, nebo naopak nic.

VÁLEČNÍK

Toto povolání je přítomné ve všech koutech Asterionu. Proto jej lze hrát za každou rasu a v každé části světa bez omezení. To platí i pro jeho specializace – **berserkra**, **šermíře** a **rytíře**.

Pro **rytíře** nicméně uvedeme jedno doplnění. Výběrem této specializace získává postupně postava *schopnosti* rytíře, nikoliv *titul*.

Ten je možné získat buď jako **šlechtický**, nebo jako **řádový**.

Šlechtický titul je možné získat od krále, jiného vyššího šlechtice (hraběte, knížete) nebo shromáždění pěti jiných rytířů. Není dědičný, nenáleží k němu léno ani renta. Má však právo používat vlastní erb a počítá se mezi nižší šlechtu. Získat jej je možné za zásluhy nebo i kariérním postupem v armádě.

Řádový titul lze získat pouze po dlouholetém výcviku, po letech novictví (de facto sluha, který část dne tráví vojenským výcvikem) a dalším období, kdy jako panoš doprovází řádového rytíře. Pokud prokáže své schopnosti, je pasován, ale může to trvat i mnoho let. Na Asterionu se vyskytují tyto řády: **Eldebranští rytíři a valkýry**, **Paladýnové krále Thaliona** a **Rytíři devíti hvězd**. Podrobnosti o nich lze nalézt v článcích, které vyšly v Dechu draka 4-5/2005 a lze je najít na stránkách Asterionu.

Centra umění mají pro válečníka a jeho specializace tu výhodu, že se díky kvalitnímu výcviku naučí během postupu **dva bojové triky** místo jednoho. V modulu Čas temna je uveden Gver Graen a může jím být i pevnost Dva bratři či Gorazdova škola v Erinu. Nic ale vypravěči nebrání určit další.

HRANIČÁŘ

Centra umění jsou především druidské kruhy, hraničář zde při postupu získá bonus +1 při sesílání jednoho ze tří základních směrů magie.

Velkou část pravidel lze použít bez omezení a úprav. Výjimky jsou uvedeny níže.

ZVÍŘECÍ PŘÍTEL

- **Sokol:** Sokola je možné získat bez omezení podle pravidel.
- **Pes:** Psi na Taře byli vybiti Kharem a nejsou tedy běžně k vidění. Jsou nicméně chováni ve městě Brigova studánka v Elfích kopcích, kde je možné je získat za poněkud vyšší finanční obnos nebo protislužbu. Případně může mít hraničář psa z Lendoru.
- **Vlk:** Vlci se na Taře nevyskytují, neboť byli vybiti Kharem. Jedinou výjimkou je Pláň vlků, zde však nejde o ochočitelné vlky, nýbrž o vlkodlaky (viz Čas temna). Pokud by tedy hraničář chtěl mít vlka, musí jej tedy získat na Lendoru. Vlk na Taře

zároveň bude budit pozornost, jde o neobvyklé zvíře.

- **Intawa:** Je to velká lasička, žijící na území Červeného a Zlatého lesa. Pokud by hraničář pocházel odsud (nebo ji tam získal), použij pro ni parametry Lasice obří (PPP str. 134) se schopnostmi hraničářského psa (Výhoda +5 ke stopování, hlídač).

PRŮCHOD DO STÍNOVÉHO SVĚTA.

Hraničář se snaží napojit svoji mysl na vědomí Přírody, tedy salů zvířat a rostlin. **Výše pasti pro rozhrnutí Stříbrného závoje se proto odvíjí od množství přírody okolo.** Je-li hraničář obklopen přírodou (hvozd s pestrým rostlinstvem a zvířenou), bude past **Lehká** (4-6). V lese či otevřené krajině lze očekávat past **Střední** (7-9), ve vesnicích **Těžkou** (10-12) a ve městech **Velmi těžkou** (13-15) a **hůře** (podle velikosti města).

Za průchod musí hraničář zaplatit **dvojnásobek Duševní síly**, než kolik je past.

Salové vnímají pouto mezi hraničářem a jeho zvířecím přítelem a umožňují hraničáři, aby jej vzal s sebou. To ale hraničáři většinou nedělají, neboť v říši, kde neplatí fyzická síla a vládnu emoce, jsou zvířecí společníci bez užitku. Mohou nicméně tuto možnost využít jinak. **Pokud má hraničář zvířecího přítele, může se pokusit sala oklamat a místo něj vzít s sebou jinou postavu.** Tu musí považovat za svého přítele a musí se jí dotýkat. **Nemusí za ni nic platit**, ale má **Nevýhodu -5** k hodů proti pasti (pokus o oklamání sala). Tato postava se zpět do Přírodní úrovně může vrátit pouze s hraničářem.

CHODEC

Tuto specializaci je možné hrát bez doplňků či omezení.

Podotkneme pouze, že chodci bývají jedněmi z častých kandidátů na Lovce příznaků.

DRUID

V základním modulu **Čas temna** je uveden základní, „běžný“ typ druida:

DRUID LESA A DŽUNGLE

Pro tohoto druida platí pravidla, uvedená v PPP, přičemž vědomí a síla hvozdu je tvořena saly rostlin a zvířat.

Jedinou schopností, která bude navíc, je **schopnost Proměna**. Díky ní je druid schopen se proměnit se ve zvíře či rostlinu, která je nejvýše stejně velká, jako on a žije (roste) v daném lese. Proměna trvá 1 kolo a druida stojí 1 bod Duševní síly. Zůstává mu počet životů a inteligence, jinak získává parametry zvoleného tvora či rostliny. Zpětná proměna trvá také 1 kolo a nestojí nic.

Pro účely pravidel se za jednotlivé hvozdy považují Džungle padlých stromů, Duhový prales, Červený les, Zlatý les, Les padajících stínů, Les dávno mrtvých, Smutný hvozd, Jižní hvozd, Trpaslíkův hvozd a pochopitelně všechna velká lesní seskupení na Lendoru.

V modulu **Za závojem stínů** jsou uvedeny další typy druidů. Ty nicméně doporučujeme spíše jako Cizí postavy, případně pro zkušenější hráče. Neplatí pro ně omezení pro kovové předměty, protože jejich salům nevadí. Pokud je u druida uvedeno **samotář**, tak druidové tohoto typu nemají druidské kruhy a zasvěcení probíhá tak, že se druid rozhodne věnovat svůj život danému biotopu a jeho salům, kteří mu na oplátku poskytnou určité schopnosti.

Jsou to:

STEPNÍ DRUID (samotář)

Neplatí pro něj pravidla pro probouzení hvozdu ani posvátná místa hvozdu.

Nemůže se naučit schopnost **Prostoupení** ani **Druidské rituály**, naopak se může naučit schopnost **Pokročilá magie zvířat** nebo **Šamanismus** (viz. PPP Pán zvířat).

Nemůže sesílat kouzlo **Probuzení pastýře lesa**.

Schopnost **Vládní přirozeným věcem** je silnější – dokáže ve stepi rozpoutat zemětřesení, otevírat průrvy v zemi a přivolat vítr či větrnou smršť, stále však v původním rozsahu.

POUŠTNÍ DRUID

Pro hraní tohoto druida je nutný modul **Písky prorocství**, kde je popsána poušť Mar'Nub

(Rychlé duny), hlavní působiště pouštních druidů.

Srdcem hvozdu je zde pro účely pravidel Dewa'Nub (Srdce pouště).

Pravidla pro probuzenost hvozdu platí, ale je třeba je příslušně adaptovat (neklidná poušť a jezírka dhangy).

Pokud se pouštní druidové vyskytují jinde, jsou to samotáři a biotop nemá srdce hvozdu. Nicméně většina z nich nikdy neopustí svoji domovskou poušť.

Pouštní druid pocítuje problém s nedostatkem vody pouze tak, jako pocítuje nedostatek jídla. Několik dní bez vody je tak poněkud nepříjemných, ale nikterak kritických.

Je imunní vůči přírodním jedům, které se v jeho poušti vyskytují.

Kouzla **Obří růst**, **Poskytni příbytek**, **Uvadni a Povolej víly** dokáže druid seslat pouze v oáze.

Kouzla **Bludný kořen**, **Listová bouřka**, **Zapletení** a **Zestromovatění** jsou prováděna s pomocí písku (resp. pískovce), stejně jako schopnost **Prostoupení**.

Nelze seslat kouzla **Probuzení pastýře lesa** a **Probuzení stromu**.

Schopnost **Vládní přirozeným věcem** se vztahuje i na vládu nad podzemní vodou a tvarování písečných dun.

Hraničářská schopnost **Mluvení se zvířaty** je posílena tak, že druid dokáže pomocí syčivých zvuků přivolat jedovaté hady a štíry ze vzdálenosti desetinásobku stupně své Atletiky + SIL (což odpovídá síle hlasu). Ty dokáže nasměrovat na cíl v dosahu. Pozor, pokud nemá schopnost **Spřízněnost se zvířaty**, může následně dojít i k tomu, že napadnou jeho.

HORSKÝ DRUID (samotář)

Tím, čím jsou pro běžného druida stromy, jsou pro horského druida hory. Snaží se chránit je před těžbou, která narušuje jejich celistvost a krásu, když z nich vybere to nejcennější. Svoje domovské hory neopouští.

Neplatí pro něj pravidla pro probouzení hvozdu ani posvátná místa hvozdu.

Místo koně si často ochočí některého z velkých horských létajících tvorů, případně si přivolá nějakou létající myšlenkovou bytost.

Schopnost **Prostoupení** se místo dřeva vztahuje na kámen.

Schopnost **Vládní přirozeným věcem** se vztahuje i na vyvolání laviny (kamennou či sněhovou).

Novou schopností je **Duše ve větru**. Ta druidovi umožní, za pomoci jedné směny meditace a zaplacení jednoho bodu Duševní síly, odpoutat své vědomí a nechat jej unášet větrem. Směr i rychlost letu závisí na větru a druid může kontrolovat pouze výšku letu (aby se třeba dostal do oblasti jiného větru) a okamžik, kdy se vrátí do svého těla. Maximální vzdálenost od těla je tolik kilometrů, kolik je úroveň druida – pokud ji překročí, automaticky se vrací zpět. Jeho tělo zůstává v transu, kdy nic nevnímá, a pokud by byl druid během této doby zabít, stane se z něj duch, bloudící po horských úbočích.

SNĚŽNÝ DRUID (samotář)

Neplatí pro něj pravidla pro probouzení hvozdu ani posvátná místa hvozdu.

Má Výhodu +5 proti všem hodům, které zahrnují působení chladu a mrazu.

Za jeden bod duševní síly a jednu směnu meditace dokáže ve výjimečně nepříznivých podmínkách vyvolat hibernaci, z níž se probere po oteplení (probudí ho salové).

Kouzla **Obří růst**, **Uvadni** a **Povolej víly** dokáže druid seslat pouze v části biotopu, kde se vyskytují rostliny.

Kouzlo **Poskytni příbytek** lze seslat jak v oblasti rostlin, tak i sněhu (vytvoří iglú).

Kouzla **Bludný kořen**, **Listová bouřka**, **Zapletení**, **Zestromovatění**, **Probuzení pastýře lesa** a **Probuzení stromu** jsou prováděna s pomocí sněhu a ledu, stejně jako schopnost **Prostoupení**.

Schopnost **Vládní přirozeným věcem** se vztahuje i na vládu nad ledem a sněhem.

Novou schopností je **Vládní mrazu**. Druid díky ní dokáže seslat dvě kouzla:

- **Mrazivý dotek** má stejné parametry, jako Úder varování (PPZ str. 63) nebo Úder nenávisi (PPP str. 72), jen má dosah na dotyk. Intenzitu (a cenu) volí druid, pokud životy tvora dosáhnou nuly, je zmražen a probere se až po rozmražení.

- **Mrazivý dech** umožní druidovi vychrlit mrazivý gejzír ledových krystalků. Kouzlo má stejné parametry, jako **Kužel mrazu** (PPP str. 219), při sesílání si proti pasti hází na Pouto s přírodou (INT).

VODNÍ DRUID (sladkovodní – samotář)

Pravidla pro probouzení hvozdu a posvátná místa platí, ale pouze pro mořské druidy a je třeba je příslušně adaptovat (neklidné moře).

Každý z druidů žije buď ve sladkovodním, nebo mořském biotopu, potkat se mohou u ústí řek do moře. Oba dokážou bez omezení dýchat pod vodou.

Pro **sladkovodního druida** platí tyto úpravy:

- Nemůže se naučit schopnosti **Druidské rituály**, **Magie lesa** ani **Magie hvozdu**.
- Novou schopností je **Chůze po vodě**. Druid může chodit po hladině proudící i neproudící vody. U proudící si může vybrat, zda se jí nechá unášet, nebo pro něj bude mít formu nepohyblivého se podkladu.
- Schopnost **Prostoupení** je vztažena na vodu, a navíc umožňuje druidovi za 1 bod Duševní síly se za 1 kolo proměnit ve vodu a vsáknout se do země. Zároveň dokáže cestovat podzemními toky.
- Schopnost **Vládní přirozeným věcem** se vztahuje i na vládu vodními toky, zde je dosah schopnosti desetkrát větší.

Pro **mořského druida** fungují pravidla v běžném rozsahu, pouze jsou vztažena na podmořský svět, který je stejně mocným ekosystémem jako suchozemský hvozď.

- Navíc je schopnost **Proměna**, popsána výše u běžného druida.
- Pomocí schopnosti **Vládní přirozeným věcem** potom druid dokáže měnit teplotu a skupenství vody v dosahu.

DRUID BAŽIN A MOČÁLŮ (samotář)

Neplatí pro něj pravidla pro probouzení hvozdu ani posvátná místa hvozdu.

Nemůže se naučit schopnost **Druidské rituály**.

Nemůže sesílat kouzla **Probuzení pastýře lesa** a **Probuzení stromu**.

Hraničářská schopnost **Mluvení se zvířaty** je posílena tak, že druid dokáže pisklavými zvuky přivolat hejna obtížného hmyzu a poštvat je na nepřátele. V jeho bodání je těžké se na něco soustředit, takže si cíle hází na Výdrž (ODO) nebo Vůle (CHAR) vs 10. V případě neúspěchu mají Nevýhodu -5 ke všem hodům.

Novou schopností je **Chůze po mokřině**. Druid může chodit po hladině bahna a bahnité vody, nikoliv však po čisté vodě.

Druhou novou schopností je **Bahenní dech**. Na vzdálenost 5 metrů dokáže druid vydechnout bahenní plyn, proti němuž si postavy hází na Výdrž (ODO) vs 9. Druid si může vybrat, zda plyn bude **jedovatý** (v případě neúspěchu 1k10 životů) nebo **omamný** (-3 ke všem hodům). Druid může dech použít **jednou za tři kola** a nejvýše **3x denně**.

DRUID V PODZEMNÍ ŘÍŠI

Může být jakýmkoliv z ostatních uvedených druidských směrů. Vzhledem k tomu, že je nepravděpodobný kontakt s takovým druidem, a ještě méně pravděpodobné, že bude hráčskou postavou, nebudeme u něj uvádět specifická pravidla.

TEMNÝ DRUID

Nejde o hráčskou postavu, temný druid by měl sloužit výhradně jako Cizí postava.

Neplatí pro něj pravidla pro probouzení hvozdu ani posvátná místa hvozdu.

Pomocí vysávání síly ze salů má Temný druid automaticky schopnost **Síla přírody**. Každá meditace je však znát na úbytku síly okolního ekosystému.

Všechna kouzla, která působí na rostliny, dokáže Temný druid překroutit do zlé varianty, která otravuje rostliny i živočichy a mění je v monstra. Obzvláště větší sílu mají v tomto případě Druidské rituály.

MĚSTSKÝ DRUID

Pro účely této aplikace pravidel se nejedná o druida a nemůže sloužit jako hráčská postava.

Případnou aplikaci ponecháváme na vypravěči.

PÁN ZVÍŘAT

Tuto specializaci je možné hrát bez doplňků či omezení.

Páni zvířat jsou v Asterionu hraničáři, kteří se dostali na takovou úroveň harmonie se saly zvířat, že jim salové propůjčují část své moci – ovládnání smečky, její posílení a napojení na duše zvířat.

ŠAMAN

Pro toto povolání je nutné vlastnit modul **Za závojem stínů**, kde jsou ve větším detailu popsány schopnosti a zvyklosti šamanů.

Šaman by měl spíše sloužit jako Cizí postava, jako herní postavu jej lze doporučit pouze pro zkušenější hráče.

Hraničář, který se chce stát šamanem, se zpočátku vydává podobnou cestou, jako budoucí Pán zvířat. I jemu jsou blízka zvířata a pro zasvěcení musí ovládnout schopnosti Ochočování zvířat, Magie zvířat a Boj se zvěří.

Na rozdíl od Pánů zvířat se však šamani rozhodli opustit cestu harmonické spolupráce se saly a pokouší se získat více moci – i za cenu toho, že se to salovi nebude líbit.

Při zasvěcení získává šaman schopnosti **Další zvířecí přátelé** a **Smečka** (PPP str. 104.).

Zároveň má novou schopnost **Rituál Oklamání sala („Rituál“)**. Ta umožňuje posílit efekt některých schopností či kouzel, nebo může být povinná pro jejich použití.

Šaman provede rituál, který hráč barvitě a detailně popíše. Vypravěč následně posoudí, zda je rituál dostatečný pro kouzlo či schopnost daného rozsahu, a hráč hodí k10, zda se mu podařilo sala oklamat.

Byl-li dle názoru vypravěče rituál dostatečný, neúspěch nastane pouze při hodu 1 na k10. U nedostatečného rituálu je neúspěch při 1-2 a pokouší-li se šaman oklamat sala zcela bez rituálu, neúspěch je při 1-4.

Důsledky úspěchu jsou popsány u každého způsobu použití zvlášť, důsledky neúspěchu jsou popsány v modulu **Za závojem stínů** (kapitola Klamání salů) a jejich posouzení necháváme na vypravěči.

Šaman může žádat i rozsáhlejší posílení, které vyžaduje obzvláště barvitý obřad s větším rizikem neúspěchu při jeho nedostatečnosti. I to je popsáno u každého kouzla či schopnosti.

Posílení volitelných schopností hraničáře:

- **Mluvení se zvířaty.** S pomocí Rituálu může šaman něco přikázat smečce. Ta se snaží dalších 24 hodin jeho příkaz splnit tak, jako by jí to přikazoval její alfa (tj. ne za každou cenu).
- **Totem.** S pomocí Rituálu vydrží účinky totemu 24 hodin. Šaman může mít zároveň u sebe více totemů, najednou však smí používat jen jeden (další použití ruší účinky předchozího).

Volitelné schopnosti šamana a jejich případné posílení:

- **Bestie (PPP str. 105).** Rituál není povinný, ale s ním lze dosáhnout plné proměny ve zvíře na tolik hodin, kolik je úroveň šamana. Získá tím uvedené posílení, a navíc možnost více útoků za kolo (dle typu zvířete). Lze dokonce žádat i časově neomezenou proměnu (rozsáhlejší Rituál).
- **Šamanismus.** Rituál je povinný.
- **Tvaroměnič.** Rituál není povinný, ale s jeho pomocí dokáže šaman ovládnout i jiné zvíře, které není jeho zvířecím přítelem ani členem jeho smečky a nachází se do půl kilometru od něj.
- **Druidova kouzla (PPP str. 88):** Předpokladem pro tuto schopnost je Magie přírody z PPZ.
- **Síla přírody (PPP str. 94):** Rituál je povinný. Šaman může žádat i vyšší navýšení s rozsáhlejším Rituálem.
- **Magie lesa (PPP str. 95):** Kouzlo **Změna počasí** lze s pomocí Rituálu posílit – buď upravit změnu o dva stupně, nebo rozšířit dosah na dvojnásobek.
- **Dary přírody (PPP str. 92):** Šaman je schopen vyrábět i rostlinné jedy. Nejsou však smrtící – zranění nejvýše za 2k6 životů a výše pasti se rovná obtížnosti, kterou musí šaman přehodit na dovednost Znalost přírody (INT).
- **Vize.** V iniciačním Rituálu musí šaman uspět v hodu na Pouto s přírodou (INT) + Vůle (CHAR) + k10 vs 15.

V případě, že neuspěje, sníží se mu trvale stupeň charisma a intelligence o tolik bodů, kolik mu chybělo k přehození pasti.

Pokud šaman uspěje, dokáže pomocí Rituálu nahlédnout do minulosti, přítomnosti i budoucnosti. Past určuje vypravěč, podle vzdálenosti místa v čase a prostoru bude v rozsahu 10-20. V případě neúspěchu na danou událost již podruhé není schopen nahlédnout (salové si to nepřejí).

Salové zároveň takovému šamanovi mohou sesílat vize, které jej mohou varovat, nebo mu ukázat cestu.

ALCHYMISTA

Povolání alchymisty lze hrát bez omezení. To platí i pro nezávislá doplňková pravidla Alternativní alchymista (ke stažení např. na portálu www.nahlidce.cz). Pochopitelně, jednotlivé předměty se mohou v různých oblastech vyskytovat pod jinými názvy a třeba i s poněkud jiným základem.

Co se týká zdrojů magické energie (magenergie) a surovin, základní seznam je uveden v PPZ na str. 70. Zde jej rozšíříme o zdroje ze světa Asterionu, tabulka je vzhledem k značnému rozsahu uvedena za částí pro povolání v kapitole **Zvláštní materiály, rostliny a předměty**.

Co se týká surovin, jde o poměrně běžné nerosty, sušené rostliny a živočišné extrakty. Jejich výčet zde uvádět nebudeme (a necháváme jej zcela na fantazii hráčů a vypravěče), doporučujeme je přidělovat pravidelně, když má alchymista volný čas na sběr, nebo jejich nakoupení v alchymistickém obchodě.

Upřesňující komentář si zasluhuje schopnost **Hvězdné sestavy**.

Démoni, o kterých se v pravidlech mluví, jsou vlastně duše, přivolané z Vnějšího světa, které povoláním do Přírodní úrovně získávají zvláštní schopnosti. Každý recept na předmět Hvězdných sestav je vlastně přesným, mnohokrát ozkoušeným a poměrně bezpečným návodem na přivolání konkrétního typu duše s požadovanými vlastnostmi, která se s oblibou usazuje v předmětu, udaném jako základ.

Důležité zde je, že tyto recepty nedávají alchymistovi obecný návod na přivolání démona s libovolnými vlastnostmi. Tyto znalosti měli ve velké míře Arvedané, proto lze na prastarých svitcích nalézt různé další návody na výrobu předmětů z tohoto oboru.

Zároveň v případě neúspěchu při výrobě obvykle nedochází „pouze“ k výbuchu, ale obvykle je vlivem špatného postupu umožněn průchod do Přírodní úrovně pro jiného démona, případně i myšlenkovou bytost, dle volby vypravěče.

PRŮCHOD DO STÍNOVÉHO SVĚTA

Alchymista dokáže projít do Stínového světa pomocí obrazce z magenergie, vysypaného do tvaru s potřebnými vlastnostmi. Úroveň dovednosti tak odráží schopnost vytvořit obrazec, který co nejlépe naruší strukturu Přírodní úrovně a umožní tak průchod takřka komukoliv bez speciálního výcviku. Výhodou tohoto postupu je, že **alchymista dokáže připravit průchod pro libovolný počet osob**, přičemž pro každou chystá jeden obrazec.

Past X, proti níž se bude házet, závisí na síle Magického okamžiku (PPP, tabulka na str. 167). **Základní past** (tj. bez jakéhokoliv magického okamžiku) je **Extrémní** (16-18). Ta se potom **sníží o jednu úroveň** obtížnosti za každou **úroveň magického okamžiku** (prvních 5 řádků tabulky). Vypravěč může zároveň určit **místa**, kde je **realita Přírodní úrovně narušena** a past se sníží o další úroveň (nebo i o více). Jak magické okamžiky, tak místa s narušenou realitou jsou předmětem alchymistického výzkumu a je možné je dohledat v knihovnách alchymistických mistrů a organizací.

Příklady:

- *Past při rovnodennosti (třetí řádek tabulky) se snižuje o tři úrovně, tj. na Střední (7-9).*
- *Past o úplňku v Novém Amiru se snižuje o dvě úrovně za magický okamžik a za další dvě úrovně za místo s výrazným narušením reality – bude tedy Lehká (4-6).*

Vytvoření každého obrazce trvá alchymistovi **jednu směnu** a stojí **tolik magenergie, kolik je úroveň pasti**.

Poté se jednotlivé postavy usadí každá do svého obrazce a (podle alchymistových instrukcí) se soustředí na průchod do Stínového světa. Pro hod proti pasti použijí **alchymistovu** úroveň dovednosti Průchod do Stínového světa (tj. kvalitu obrazce) a **svůj bonus za CHAR** (schopnost provést průchod), tj. **Průchod do stínového světa alchymisty (CHAR postavy) vs X**.

V případě úspěchu se postavy objeví na místech, které alchymista určil – všechny na stejném, nebo každá na jiném.

Alchymistický průchod vyžaduje čekání na speciální podmínky, ale má jednu velkou výhodu – každá **postava se o svém návratu rozhoduje samostatně**, nezávisle na alchymistovi. *To tedy umožňuje návrat i v případě, že alchymista ve Stínovém světě zahynul, nebo do něj dokonce ani nemusí sám vstoupit a může do něj např. i poslat družinu za poplatek.*

Centra umění mají pro alchymistu tu výhodu, že při postupu v něm (za poplatek) získají bonus +1 k Lučbě v jednom z oborů, jež ovládá. Také se zde může naučit nový recept. V Času temna je uveden například Pelsův dům v Albireu.

MEDICUS

Tuto specializaci lze z pohledu aplikace pravidel používat bez omezení a úprav.

Ale pozor, to samé neplatí o herním uplatnění.

Ačkoliv medicus pracuje především s živými tvory, které „pouze“ upravuje, pro běžné obyvatele je jeho umění jen těžko rozlišitelné od nekromancie. Medicus dokáže křísit mrtvé a vytvářet služebníky, kteří jej tupě následují. To většinou bohatě stačí na obvinění z temných praktik, a protože nekromancie je tvrdě potíraná, mnohdy i na rychlou opravu.

Proto jsou medicusové povětšinou maskovaní za „běžné“ alchymisty, a skutečná podstata jejich profese je známá spíše v podsvětí.

PYROMANT

Tuto specializaci lze používat bez omezení a úprav.

THEURG

Theurg je někdo, kdo dokáže přistupovat k magii tvůrčím způsobem. Kromě této specializace by tedy theurgy mohli být ještě enormně mocní kouzelníci – jejich schopnosti nicméně nejsou v pravidlech Hlídky popsány, a tak je uvádíme spíše pro úplnost.

Tuto specializaci lze používat dle pravidel bez omezení, pouze upřesníme problematiku astrálních sfér a démonů.

Astrální sféry je pojmenování určitých oblastí ve Vnějších světech, kde žijí **démoni**. To jsou mrtvé duše, které neumí v Přírodní úrovni zformovat žádnou hmotnou podobu, ani tam samostatně existovat. Theurgové ovšem ovládají postupy, jakými dokáží demony do Přírodní úrovně nalákat a po určitý čas je zde udržet.

Současná úroveň theurgie na Asterionu má k dokonalosti daleko. Při povolávání démonů „pomocníků“ je nutné předmět vyvažovat demony „škůdci“, lze povolat pouze jednoho démona z každé astrální sféry, síla démona je limitována magickým okamžikem a podobně.

Arvedanské postupy tato omezení neměly a umožňovaly tvořit předměty podstatně silnější, trvanlivější a bez negativních efektů. Zároveň bylo prozkoumáno podstatně více sfér s dalšími zajímavými demony a také postupy, jak sféry samotné o něco požádat – inspiraci toho, co může družina najít na arvedanském svitku, lze (kromě vlastní fantazie) najít například v *Dračím doupěti*, duchovním předchůdci Dračí hlídky.

Zároveň dodejme, že všechny předměty oboru Hvězdné sestavy jsou polotovary kouzelných předmětů, které se povedlo (alespoň zčásti) dešifrovat z arvedanských postupů.

To všechno je důvodem, proč je taková poplávka po starých svitcích z arvedanských ruin.

KOUZELNÍK

Povolání kouzelníka lze hrát bez omezení. Kouzelníkům, popsaným v pravidlech Dračí hlídky, se na Asterionu říká většinou magikové.

Při hraní podle základního modulu **Čas temna** bude kouzelník čerpat magenergii z magického pole a kouzla bude sesílat pomocí zaklínadel a gest, což je jeden z možných způsobů, v Královstvích nejběžnější. Umí jej proto každý kouzelník Království jako součást základního výcviku.

V modulu **Falešná apokalypsa** jsou uvedeny **další způsoby čerpání magenergie i sesílání kouzel**. Každý z nich představuje samostatnou **schopnost**, kterou se může kouzelník při přestupu naučit a rozšířit tak své možnosti získání magenergie. Zároveň jsou v tomto modulu popsáni další tvorové, které kouzelník může získat v rámci schopnosti **Vyvolání**

přítele. Více informací získáš u svého vypravěče. Pozor, na Asterionu jsou všichni kouzelníci přátelé myšlenkovými bytostmi, jejich Vyšší moc odpovídá obtížnosti jejich vyvolání.

Případně (po dohodě s vypravěčem) může kouzelník pocházet z **atypické kouzelnické školy** (lesní elfové, skřítci atd.), a **jeden z těchto způsobů může mít jako základní**. V takovém případě bude tento způsob silnější (posílení je vždy uvedeno u konkrétního způsobu) a jako volitelnou schopnost se může naučit **Nasátí megenergie z magického pole** (tolik k6 magenergie za den, kolik je úroveň, až do plného stavu). Pochopitelně v takovém případě neovládá běžný způsob meditace dle pravidel.

JINÉ ZPŮSOBY ČERPÁNÍ MAGENERGIE

- **Magie míst**. Magická místa, zvaná **ranga**, v sobě koncentrují magickou sílu.

Pokud se kouzelník zaměří na techniku naladění na tato místa jako **volitelnou schopnost**, může získat magenergie více. Během jedné hodiny (4 směny) na daném místě je schopen se zvoleným rituálem (meditace, tance atd.) napojit na sílu místa a získat **polovinu až celé množství** magenergie (dle síly místa), jaké získá základní meditací. Magenergii může přidat k té získané běžnou meditací (a dočasně se dostat nad běžný limit), ale běžnou meditací limit překročit neumí. Četnost čerpání magenergie z místa není omezena.

Příklad: Kouzelník dokáže meditací z magického pole získat 50 bodů magenergie. Na místě, které umožňuje získat polovinu maxima, je schopen svoji magenergii doplnit až na 75 bodů. I ten samý den na magickém místě může za hodinu doplnit 25 bodů magenergie, ale nejvýše do 75 bodů. Pokud z místa odejde, o získanou magenergii neprijde, ale pokud ji vypotřebuje, meditací ji doplní nejvýše na obvyklých 50 bodů.

Má-li kouzelník magii míst jako **základní techniku** získávání magenergie, dokáže na daném místě během jedné směny získat **dvoj – až trojnásobné množství magenergie** (dle síly místa), než by bylo jeho běžné maximum. Napojení navíc

dokáže udržet až jeden den cesty pěšky od místa, na něž je již napojen. Četnost čerpání ani zde není omezena. Mimo dosah čerpat neumí.

Extrémním případem jsou kouzelníci, kteří se rozhodli **trvale navázat na jedno konkrétní místo**. Na něm jsou schopni získat **tří – až pětinasobek** obvyklého množství, napojení dokáže udržet až dva dny pěší cesty od místa. Navíc, jsou-li přímo na místě, magenergie se jim sama průběžně napojuje až do plného stavu – každou směnu o čtvrtinu maxima.

Nejznámější (a nejsilnější) magická místa jsou uvedena v modulu Falešná apokalypsa, další (slabší) doplní případně vypravěč.

- **Čerpání ze sebe sama.** Přestože se jedná o poměrně kontroverzní techniku, podle dostupných zdrojů se nejedná o porušení Řádu světa, lze ji proto používat dlouhodobě bez obavy z přeměny ve skřeta.

Jako **volitelná schopnost** je tato možnost uvedena v PPZ pod názvem **Rituál krve** (str. 105). Jedinou (kosmetickou) změnou je to, že k němu není nutné počáteční poranění.

Pokud má tuto možnost kouzelník jako **základní techniku** získávání magenergie, umí ji podstatně **efektivněji** a ve **třech stupních** (viz modul Falešná apokalypsa), které se liší použitím životní síly a kouzelník se na ně nemusí soustředit.

Efektivita spočívá v tom, že od první úrovně získá za každý bod životní energie jeden bod magenergie, od šesté úrovně dva body, od dvanácté tři body, od osmnácté čtyři body a mistři na 24. úrovni získají za jeden bod životní energie pět bodů magenergie.

V **prvním stupni** používá kouzelník rychle obnovitelnou životní sílu – únavu. Každý bod únavy je jedním bodem životní energie, čerpání probíhá průběžně rychlostí jeden bod za směnu. Magenergie lze tímto způsobem doplnit do obvyklého maxima. Tento stupeň nezanechává trvalé následky.

Ve **druhém stupni** používá kouzelník pomalu obnovitelnou životní sílu – zranění **těla**, a to pomalým kontrolovaným způsobem. Každý život je jedním bodem

životní energie, čerpání probíhá rychlostí jeden bod za kolo. Magenergie lze tímto způsobem doplnit až o polovinu výše, než je běžné maximum. Tento stupeň podle rozsahu čerpání může způsobovat viditelná zranění (krvácení z nosu, uší, křeče a podobně). Trvalým následkům (nemoci, poškození kostí a podobně) se vystavuje pouze tehdy, způsobí-li si tímto způsobem opakovaně těžké zranění (více, než polovina maximálního počtu životů).

Ve **třetím stupni** používá kouzelník pomalu obnovitelnou i neobnovitelnou životní energii bez limitů. Jako bod životní energie může posloužit buď jeden život, nebo trvalé snížení maximálního počtu životů o jeden. Trvalé následky se u čerpání životů dostavují ve formě vypadávání vlasů, zubů, slábnutí zraku, nemocí a podobně. Snížení maximálního počtu životů se projevuje jako tělesný defekt (řidnutí kostí až jejich zlomení, nezhojitelné rány atd.). Rychlost čerpání magenergie ani maximální množství není v tomto případě omezeno, kouzelníci k této možnosti sahají, pokud tuší, že tento boj bude jejich poslední.

- **Získávání z ostatních tvorů.** Tato možnost je oproti získávání magenergie z vlastního těla velice lákavá pro ty, kteří jsou ochotni obětovat ostatní pro svoje cíle. Přestože to písemné zdroje výslovně nezmiňují, s největší pravděpodobností se jedná o narušení Řádu světa s důsledky, které odpovídají jeho překročení. **Použití pro hráčské postavy není doporučováno.**

Jako **volitelná schopnost** umožňuje dva stupně, na oba se kouzelník musí soustředit.

V **prvním stupni** odebírá kouzelník cíli životy rychlostí 1 život za kolo a za každé dva životy získá jeden bod magenergie až do svého maxima. Hodem **Vůle kouzelníka (CHAR)** vs **Vůle cíle (CHAR)** se určí výsledek. Pokud je kouzelníkův hod **vyšší alespoň o jedna**, určuje výsledek počet kol i počet životů, který cíl ztratí. Cíl cítí, že se mu dělá zle. Po skončení může kouzelník pokračovat dalším hodem. Pokud byl výsledek nula nebo méně, stejný počet životů se odsaje kouzelníkovi a přidají se cíli (až do jeho maxima). Cíl navíc cítí, že z něj kouzelník chtěl odsát

jeho sílu (a případně to už i udělal) a většinou to jde nějak řešit.

Ve **druhém stupni** obětuje kouzelník daného živého tvora (tj. pošle jej zraněním za Hranice smrti). Získá tím desetkrát tolik magenergie, kolik byla úroveň tvora, získaná magenergie může překročit jeho běžné maximum. Kouzelník se musí cíle dotýkat.

Jako **základní technika** má některá zdokonalení. Předně v **prvním stupni** je možné čerpat i únavu, a to rychlostí 1 bod za směnu (rozdíl v hodech tedy určuje počet směn). V případě záporného hodu dochází pouze k odhalení vysávajícího, nikoliv k jeho zranění. Dále je zde stejná **efektivita**, jako u čerpání magenergie ze sebe (od 1. úrovně 1 magenergie za bod únavy, resp. život, od 6. úrovně 2 body atd.). Pomocí únavy je možné doplnit magenergii do maxima, pomocí životů až o polovinu výše.

Největší rozdíl je však u **druhého stupně**. Kouzelník je schopen získat uvedené množství magenergie za **každého živého tvora v dohledu, který zemře**. Množství získané magenergie není omezeno. *K dokonalosti dovede použití tohoto rituálu Khar Démon roku 873 - viz hlavní modul Čas temna, kapitola Budoucnost Asterionu.*

- **Živlová magie.** Představuje další z možností čerpání magenergie, která se nepříčí Řádu světa. Je pro ni vždy nutná přítomnost daného živlu poblíž, která se dá shrnout do úrovně **žádný, málo, přiměřeně, dostatek, mnoho**. Pro jednotlivé živly to potom znamená následující:

Oheň:

- **žádný:** nejvýše lucerny nebo svíčky
- **málo:** táborový oheň, krb, kamna
- **přiměřeně:** velká vatra, kovářská výheň
- **dostatek:** hořící chalupa, strom
- **mnoho:** výlev magmatu, hořící les

Voda (musí se jí dotýkat):

- **žádný:** nejvýše měchy vody
- **málo:** politý vodou, potok
- **přiměřeně:** dešť, řeka
- **dostatek:** bouře, jezero, mořské pobřeží
- **mnoho:** na moři

Vzduch:

- **žádný:** bezvětrí (tj. i uzavřené prostory)
- **málo:** svěží vánek, otevřené prostory s překážkami (město, les)
- **přiměřeně:** vítr v otevřené krajině nebo na vrcholku budovy
- **dostatek:** bouře, vítr na zalesněném vrcholku nebo na vysoké věži
- **mnoho:** vichřice, vítr na holém vrcholku hory

Země:

- **žádný:** na moři, ve vzduchu
- **málo:** země, pokrytá rostlinstvem nebo nepřírodním povrchem (dlažba měst)
- **přiměřeně:** holá hlína nebo kámen – oraniště, kamenitá pláň
- **dostatek:** mezi horskými úbočími, uprostřed horských jeskyní
- **mnoho:** hluboko pod zemí – podzemní svět

Jako **volitelná schopnost** umožní kouzelníkovi během jedné směny meditace načerpat **polovinu** maxima, je-li živlu **přiměřeně**, dále **plné množství**, je-li živlu **dostatek**, a **dvojnásobek maxima**, je-li živlu **mnoho**. Tuto magenergii dokáže přidat nad rámec svého běžného maxima (*tj. např. při přiměřené přítomnosti živlu může kouzelník získat celkem až dvojnásobek obvyklého maxima – jednou z magického pole a jednou ze živlů*). Čerpání je náročné a stejně jako běžná meditace vyžaduje vydatný spánek. Navíc je schopen kouzelník provést jen jednu z meditací (ale druhou část magenergie může například uchovat z minulého dne).

Jako **základní technika** umožňuje čerpat více magenergie. Stále platí, že pokud v blízkosti není **žádný** živl, kouzelník není schopen získat **žádnou** magenergii. Je-li živlu **málo**, kouzelník získá **polovinu** magenergie, je-li **přiměřeně**, získá **plné množství**, při **dostatku** získá **dvojnásobek** magenergie a ta se mu sama doplňuje rychlostí jeden bod za směnu. je-li živlu **mnoho**, získá **trojnásobek** obvyklého množství a magenergie se mu sama doplňuje každou směnu o čtvrtinu maxima.

SESÍLÁNÍ KOUZEL

V modulu **Falešná apokalypsa** je uvedena řada způsobů, jak sesílat kouzla. Kromě nejběžnějšího (slova s gesty) je zde možnost sesílat pomocí run, zpěvu, nebo třeba i pomocí

jekotu. Pro účely pravidel platí, že parametry kouzel zůstávají stejné a jde o zkrášlující herní prvek – například elfi kouzelník bude zpívat, trpasličí bude mít sadu kovových run a podobně. Rovněž gesta a zaklínadla se budou lišit národ od národu, rasa od rasy.

Jedinou výjimku představuje **magie vnitřní mysli**, která byla ovládnuta Arvedany, ale nebyla ještě znovu objevena (minimálně ne plošně). Tento způsob bude pravděpodobně dávat Nevýhodu -5 k seslání kouzla a Výhodu +5 k iniciativě. Liší se tak od běžného kouzlení bez gest a slov, které dává pouze postihy a představuje obvykle nouzový způsob sesílání.

Další možností sesílání kouzel jsou svitky (PPZ str. 78) a magické obrazce (PPP str. 206).

PRŮCHOD DO STÍNOVÉHO SVĚTA

Kouzelníci otevírají průchod do Stínového světa tak, že pomocí magenergie stáčí magické pole do víru, který rozruší realitu Přírodní úrovně a otevře průchod.

Jednoduchost tohoto řešení je v tom, že kouzelník se může o průchod pokusit kdekoliv a kdykoliv, nepotřebuje k tomu zvláštní místo ani okamžik. Jeho složitost spočívá v tom, že **výše pasti závisí na síle magického pole**, a ta je nestálá. Vypravěč určí **hodem k6**, za past bude **Těžká** (10-12, při hodu 1-2), **Velmi těžká** (13-15, při hodu 3-4) nebo **Extrémní** (16-18, při hodu 5-6). Kouzelník cítí, jak je magické pole silné (tj. ví, jaká bude past). Síla magického pole (tj. nový hod na výši pasti) se obvykle mění **jednou za den**, mohou ale existovat místa, kde k tomu dochází častěji. Rovněž existují výjimečná místa, kde je past nižší, informace o nich se obvykle vyskytuje v kouzelnických knihovnách.

Za vytvoření průchodu kouzelník zaplatí **dvakrát tolik magenergie, kolik je výše pasti**. Během vytváření průchodu ji může získávat nasátím, pomocí Rituálu krve, Transferu many a také ji může dodat jeho přítel.

Kouzelník s sebou může vzít **libovolný počet postav**, za každou musí zaplatit **stejně množství magenergie** (větší průchod) a má za každého **postih -2 k hodu**.

Protože náročnost vytvoření průchodu je poměrně vysoká, kouzelníci vyvinuli způsob, jak šance zvýšit.

Pokud kouzelník zaplatí **dvojnásobek celkového množství magenergie**, získá **bonus +5 k hodu**.

Lze rovněž použít **Precizní kouzlení** nebo **Rituální kouzlení** s výhodami, uvedenými v PPP.

Příklad: Kouzelník se pokouší vytvořit průchod pro 3 postavy, a vypravěči padne 6. Past je tedy Extrémní, např. 17. Za sebe by tedy musel zaplatit 34 bodů magenergie, stejně tak za každou z dalších postav. Celkem to je 102 bodů magenergie a postih k hodu -4. To je dost, ale pokud by chtěl navíc bonus +5 k hodu, musel by zaplatit 204 bodů magenergie.

Postavy se ve Stínovém světě objevují na stejném místě, jako kouzelník, a nemohou se zpět vrátit samy (průchod zpět otevírá opět kouzelník).

Centra umění mají pro kouzelníka a jeho specializace tu výhodu, že se díky kvalitnímu výcviku naučí během postupu **o jedno kouzlo více**. Na Taře jsou jimi Univerzita magie v Albireu a Rilundu, Nový Amir, a Naos.

BOJOVÝ MÁG

Tuto specializaci lze používat bez omezení a úprav.

ČARODĚJ

Tuto specializaci lze používat bez omezení a úprav.

NEKROMANT

Tuto specializaci jako hráčskou postavu rozhodně nedoporučujeme, ani zkušeným hráčům. Hraní nekromanta jako člena družiny je ve světě Asterionu prakticky vyloučeno.

Jak se lze dočíst v již v základním modulu **Čas temna**, nekromancie v rukou Vieena napáchala na Lendoru nepředstavitelné škody. Hordy nemrtvých donutily ke spolupráci dokonce i Eldebranskou říši a skřety, jinak nepřátele na život a na smrt. Pláně děsu jsou věčnou výstrahou, díky které se na hrůzy nekromancie nezapomíná.

Proto je usvědčení z nekromancie rozsudkem smrti. Je těžko představitelné, že by postava nekromanta využívala své schopnosti (jinde než v Umrlčím království) a nevypukl by na ni

okamžitě hon, končící jejím zjetím a popravou.

Kromě toho nekromantům, vlivem Stínu smrti, postupně degeneruje jejich tělo, což je pro dobrodruha rovněž silně problematické, a jsou pronásledováni nepřízní přírodních živlů.

A za poslední – nekromanté potřebují pro svoji činnost spoustu vzácných (a drahých) materiálů, které jsou schopni získat díky ekonomické síle Umlčícího království, ale pro putujícího dobrodruha budou značnou ekonomickou zátěží.

Z těchto důvodů bude aplikace pro nekromanta popsána v části pro vypravěče, která se bude věnovat nestvůrám a CP. Pokud by se přece našel hráč, který by chtěl tuto sebevražednou misi absolvovat, může tam nahlédnout.

PSIONIK

Tato specializace patří k povolání kouzelníka, nicméně vzhledem k přísným pravidlům skupiny a z nich vyplývající svázanosti života psionika se nejedná o hráčské povolání. Bude tedy popsán jako Cizí postava v části pro vypravěče.

ZLODĚJ

Povolání zloděje i jeho specializace lze hrát bez omezení a úprav.

Centra umění mají pro zloděje a jeho specializace tu výhodu, že díky kvalitnímu výcviku **získá navíc tolik dovednostních bodů, kolik je jeho úroveň**. Tyto body smí využít pouze pro zdokonalení zlodějských profesních dovedností. Centry umění jsou největší zločinecké sítě, které obvykle jako protislužbu vyžadují splnění nějaké zakázky.

KLERIK

Při hraní klerika čistě podle základního modulu **Čas temna** se toto povolání používá bez dodatečných úprav a změn. Hráč si pouze vybere boha, jemuž se jeho postava zasvětila, a přizpůsobí mu historii postavy.

Centra umění jsou pro klerika hlavní chrámy a kláštery jeho boha. Ty jsou centrem vzdělanosti. Při postupu zde proto klerik získá navíc **tolik dovednostních bodů, kolik je jeho úroveň**. Za postup se neplatí peníze, ale

obvykle úkolem, který je v božím jménu třeba vykonat.

PRŮCHOD DO STÍNOVÉHO SVĚTA

Klerikovi, skrze zvláštní druh meditativní modlitby, otevírá průchod do Stínového světa jeho bůh. Od toho se odvíjí past, která závisí na míře boží přítomnosti v daném místě.

V místě, kde je boží přítomnost velmi silná (hlavní chrámy boha) bude past **Lehká** (4-6). V ostatních větších svatostáncích (kostely) bude past **Střední** (7-9). Tam, kde je alespoň nějaký trvalý symbol jeho boha, k němuž se někdo modlí (např. socha), nebo libovolný svatostánek boha ze stejného panteonu (Sedmnáctka, Temná desítka), bude past **Těžká** (10-12). Tam, kde není žádný trvalý a uctívání symbol, bude past **Velmi těžká** (13-15). V místech, kde jsou uctívání bohové opačného panteonu, bude podle velikosti svatostánku past **Extrémní až Téměř nemožná** (16-21).

Schopnost **Posvátný symbol** (PPZ str. 143) dává bonus +2 i v tomto případě.

Za běžných okolností otevře bůh průchod **pouze pro klerika** a klerik zaplatí **dvojnásobek** bodů přízně, než kolik je past.

Klerik nicméně dokáže vyprosit i otevření **dočasného portálu**. Tím dokáže projít i několik dalších osob (obvykle celá družina). Past je v tomto případě **o 5 bodů větší** a je k němu potřeba hlasitá modlitba kněze i všech, kteří mají projít. Ze Stínového světa se potom postavy opět vrací s knězem.

Protože průchod otevírá klerikův bůh, úspěšný hod ještě není všechno. Znamená to, že klerikovu žádost bůh zaslechl. Může se ovšem rozhodnout, že průchod není v jeho zájmu. V takovém případě pokus selže i při úspěšném hodu a klerik uslyší v hlavě boží hlas, který mu vysvětlí, proč se tak stalo. Stejně tak se bůh může rozhodnout pustit postavy zpět do Přírodní úrovně, pokud jejich klerik ve Stínovém světě zemřel.

Pokud používáte modul **Vzestup temných bohů**, který do většího detailu rozvádí náboženskou sféru, hraní kněze dozná určitých změn.

Vzhledem k tomu, že setrvání na laické úrovni znamená značně omezenou možnost používat boží sílu, volitelná schopnost **Řádový slib** z PPP je provedena již na 1. úrovni bez

možnosti volby – každý kněz musí projít zasvěcením.

U každého z bohů Sedmnáctky i Temné desítky je v modulu v oddílu **Atributy, barvy, drahokamy a Vzhled kněze** uvedeno upřesnění, jak postavu formovat, a v oddílech **Povinnosti a zvyky kněze** a **Rituály a svátky** je obsažen návod, jak jej hrát.

Důležitou informaci obsahuje rovněž kapitola **Schopnosti kněze**. Zde popisované efekty neumí každý klerik dané církve, náleží ke schopnostem **Božská doména** (PPP str. 284) a **Zázraky** (PPP str. 308), případně mocnější efekty ke schopnosti **Avatar** (PPP str. 304) nebo **Strážce mystéria** (PPP str. 286). Formulaci konkrétních schopností necháváme na vypravěči (stejně, jako samotná pravidla Dračí hlídky). Herně se bude jednat buď o nadpřirozený efekt (*např. ovládnutí vody nebo ohně*), rezistence či imunity (*např. kněz Pána ohně se dokáže samovznítit a přitom neshoří*), případně Výhodu +5 v situacích, kdy se uplatní talent daného boha.

Schopnost **Božská doména** dává klerikovi ještě jednu výsadu – dozví se postup k vyvolání myšlenkové bytosti, přináležející k jeho bohu. Spočívá v alden trvající sestavě přesně daných modliteb a proseb (tj. klerik nemůže dělat nic jiného), na závěr klerik hází na past **Prosby (CHAR)** vs 10. Protože hod představuje výsledek týdenního úsilí, není možné si šance zvýšit např. zvýšením CHAR nebo kouzlem či prosbou dávajícím bonus k hodu (naopak – bůh to vidí a bere to jako pokud o podvod – místo bonusu je postih).

V případě úspěchu se zjeví příslušná myšlenková bytost (vypravěč mu řekne, co umí) a bude klerikovi nápomocna – klerik může za svůj život vyvolat nejvýše tři. V případě neúspěchu se o další vyvolání klerik může pokoušet až na další úrovni. Pokud je myšlenková bytost zabita, klerika to zasáhne – tím více, nebylo-li to poprvé. Při smrti první myšlenkové bytosti má alden postih -5 k hodům na CHAR a INT, poté se postih zmenšuje o jedna za alden. U druhé bytosti se místo o aldeny jedná o měsíce a u třetí o roky.

V zájmu věrohodnosti rovněž doporučujeme, aby klerik při zdokonalování dovedností dbal na vylepšování těch, které jsou pro jeho boha důležité (*např. kněz Dunril – Plavání, kněz Finwalura – Atletika, Výdrž atd.*). Mnohdy totiž

zkazky o „nadpřirozených“ schopnostech kleriků nejsou otázkou boží síly, ale tvrdého a dlouhodobého tréninku.

BOJOVÝ MNICH

Tuto specializaci lze používat bez omezení a úprav.

U jednotlivých bohů se četnost bojových mnichů značně liší. Bezpečně nejčastěji se bojovní mniši vyskytují jako zástupci boha Gora či Merna. Rovněž u bodů Auriona, Faerona či Tarfeina představují početnou skupinu kleriků. Na druhou stranu, u bohů se zaměřením mimo boj bývají podstatně méně častí a třeba taková bojová mniška bohyně Estel představuje výjimečnou záležitost.

EXORCISTA

Exorcisté se vyskytují v podobných počtech u všech bohů, ale u žádného z nich nepředstavují největší skupinu.

Astrální poutník (PPP str. 296). Tato volitelná schopnost, na Asterionu nazývaná **Stínový poutník**, poskytuje rozsáhlé výhody, týkající se Stínového světa:

- Výhoda +5 k hodu proti pasti při použití dovednosti **Průchod do Stínového světa (CHAR)**
- Výhoda +5 k hodům na pohyb ve Stínovém světě.
- Z libovolného místa Stínového světa se vrací okamžitě a bez hodu proti pasti (a spolu s ním všechny postavy, které vstoupily s ním a stojí u něj)
- Každá z doprovázejících postav se smí vrátit i sama, a to za obvyklých podmínek (na místě vstupu okamžitě a automaticky, jinak směna meditace a hod proti pasti)

Pokročilé prosby exorcistů (PPP str. 300). Je zde rozšíření působnosti u proseb:

- **Odhal démona** (PPP str. 301): Po dobu trvání má nositel této prosby schopnost vidět myšlenkové bytosti (v libovolné formě, i neviditelné či maskované) a ví, jaká je jejich Vyšší moc. Zároveň vytuší myšlenkovou bytost, která se přiblíží na méně než 200 metrů, a tuší její směr (ale ne již Vyšší moc).

- **Vyžeh děmona** (PPP str. 302): Tato prosba účinkuje i na myšlenkové bytosti. Exorcista pochopitelně obvykle nemá v přítomnosti myšlenkové bytosti čas, uvedený na její seslání. Má zde dvě možnosti:

- **Sešle prosbu dopředu.** Musí přesně vědět, o kterou myšlenkovou bytost jde. Po úspěšném dokončení má 1 směnu na to, aby se dané bytosti dotkl a tím seslání dokončil.
- **Sesílá prosbu přímo.** V takovém případě je seslání tolik **kol**, kolik je Vyšší moc myšlenkové bytosti, a dosah je na viditelný cíl. Nevýhodou zde je, že exorcista navíc dostane tolik **bodů únavy**, kolik je Vyšší moc myšlenkové bytosti.

Ostatní volitelné schopnosti této specializace lze používat beze změn.

KNĚZ

Tuto specializaci lze používat bez omezení a úprav.

Kněží se vyskytují u všech bohů ve velkých počtech, u nebojově zaměřených bohů se jedná o nejpočetnější specializaci.

SUBOTAMSKÝ MNICH

Tato specializace patří k povolání klerika, nicméně vzhledem k přísným pravidlům řádu a z nich vyplývající svázanosti života subotamského mnicha se nejedná o hráčské povolání. Bude tedy popsán jako Cizí postava v části pro vypravěče.

LOVEC PŘÍZRAKŮ

Nejedná se o samostatné povolání, lovci přízraků se obvykle stávají válečníci či hraničáři. Jde o jakousi nadstavbu pro ty, kteří se rozhodli zasvětit svůj život bojem s nestvůrami (především těmi myšlenkovými) a obětovat část svojí osobnosti. Popsána je v modulu **Za závojem stínů**.

Lovec zná všechny dvojice opačných emocí a vyvoláváci emoce všech známých myšlenkových bytostí. Zná také způsob boje s myšlenkovými bytostmi pomocí emocí a pokud uspěje, trvá efekt až do konce souboje. Podrobnosti jsou uvedeny v části pro vypravěče.

V těle lovce se magickým rituálem usadí **tři symbionti** – myšlenkové bytosti, které mu pomáhají v boji. Soužití se symbionty je zpočátku náročné, ale postupně se zlepšuje. V následujícím textu budeme proto rozlišovat, kolik úrovní je již postava lovcem přízraků: **novic** (1-6 úrovní), **zkušený** (7-12 úrovní) a **mistr** (13 a více úrovní). Toto bude **úroveň lovce přízraků** (*neplést s úrovní povolání – pokud je někdo lovcem přízraků od začátku, je to stejné, ale třeba u postavy, která se až třeba na 6. úrovni svého povolání stala lovcem přízraků na 1. úrovni, bude úroveň povolání o 5 vyšší, než úroveň lovce přízraků*).

Některé ze schopností symbiontů jsou **pasivní** a působí pořád, jiné jsou **aktivní** a lovec je musí aktivovat myšlenkou. **Aktivace jednoho symbionta nebo schopnosti** novici trvá 3 kola plného soustředění, zkušenému 2 kola částečného soustředění (kdy je schopen i jiné činnosti s postihem -3) a mistrovi 1 kolo, kdy je schopen dělat i jiné činnosti bez omezení. Symbionti čerpají energii pro aktivní schopnosti z lovcova těla, což jej značně unavuje. **Množství únavy** je pro novice **1 bod** za každou aktivovanou schopnost za směnu resp. **3 body** za **1 směnu** za každého aktivovaného symbionta (se všemi jeho schopnostmi), pro zkušeného je to **1** resp. **3 body** za **2 směny** a pro mistra **1** resp. **2 body** za **4 směny**.

Sžívání se symbionty se projevuje i v tom, že některé aktivní schopnosti je za nějaký čas schopen lovec používat i podvědomě – stávají se z nich **pasivní**. Při přestupu na vyšší úroveň si lovec vybere vždy **jednu aktivní schopnost, z níž se stane pasivní (působí pořád bez únavy)**. U jednotlivých schopností je vždy pod heslem **“na pasivní:”** uvedeno, zda je schopen je změnit na pasivní již jako novic, jako zkušený nebo až jako mistr.

SYMBIONT V HLAVĚ

- **Odsávání emocí** (pasivní). Symbiont postupně snižuje množství emocí, které proudí myslí lovce. To má **dva efekty**. První je **kladný** – lovec získává bonus při hodech na Vůli (CHAR) a také k hodů na útok i na obranu proti myšlenkovým bytostem. Novic má bonus **+1**, zkušený **+3** a mistr **+5** (myšlenkové bytosti jej již vnímají jako neživý předmět – neumí na něj ani samostatně zaútočit, mohou pouze

opětovat jeho útok). Tento bonus nelze sčítat s maskováním emocí.

Druhý efekt je **záporný** – nedostatek emocí zcela mění osobnost a chování lovce. Jeho hlavním životním cílem se stává pouze a jedině boj s nestvůrami, na všechno ostatní reaguje víc a víc bezvýrazně, bez zájmu. Toto chování působí zneklidňujícím dojmem na ostatní, proto se lidé od lovců příšer drží obvykle dál.

- **Vycítění přítomnosti myšlenkové bytosti** (pasivní). Lovec je schopen vycítit, že se v dosahu nalézá nějaká cizí myšlenková bytost. Vycítí pouze její přítomnost, není schopen určit nic dalšího. Dosah této schopnosti je půl kilometru u novice, dva kilometry u zkušeného a pět u mistra. Schopnost funguje i ve spánku – symbiont lovce informuje a dotáže se, zdá jej má vzbudit.
- **Zostření smyslů** (aktivní, na pasivní: novic). Zostřením zraku, sluchu a čichu získává lovec bonus +5 k Postřehu.
- **Ochranné utlumení smyslů** (aktivní, na pasivní: novic). Symbiont v případě, že hrozí poškození těla, utlumí bleskurychle činnost daného smyslu. Lovce není možné oslepit, nemůže ohluchnout a ochrana funguje dokonce i proti zkamenění pohledem (v takovém případě je ale lovec bez vidění, dokud neodvrátí zrak).
- **Vidění neviditelných** (aktivní, na pasivní: novic) Má stejný účinek, jako kouzlo Oko zření (PPZ str. 117).
- **Zaměření myšlenkové bytosti** (aktivní, na pasivní: zkušený). Lovec je ve stejném dosahu, jako umí pasivně vycítit přítomnost myšlenkové bytosti, schopen určit i jejich počet, směr a vyvolávací emoce. U bytostí, s nimiž se již setkal, identifikuje i druh, u ostatních přibližnou sílu (tj. jejich Vyšší moc).
- **Ochrana před bolestí.** (aktivní, na pasivní: novic) Dokáže utlumit reakce na zranění, bolest či různé druhy úderů. Lovec je schopen bojovat, dokud jeho životy nedosáhnou Hranice smrti (potom padá k zemi mrtev). Není také možné jej ochromit bolestí, a dokonce ani omráčit.

- **Změna trávení** (pasivní). Lovec může jíst syrové maso, aniž by to na něj mělo nějaký negativní efekt. Také dokáže použít různé jedovaté rostliny k eliminaci účinku jedů či kouzel. Byliny nosí lovec s sebou, vyžvýkání trvá 10 kol a automaticky ruší účinek.
- **Imunita vůči přirozeným nemocem** (pasivní). Symbiont eliminuje jakoukoliv nemagickou nemoc, lovec tedy může onemocnět pouze vlivem magie či kletby.
- **Zastavení stárnutí** (pasivní). Lovec nestárne, může zemřít pouze násilnou cestou.
- **Ochrana před živly** (aktivní, na pasivní: zkušený). Lovec získává rezistenci vůči zranění ohněm a mrazem a také vůči zranění způsobené přímo elementy či elementály (včetně útoků salů čtyř základních elementů).
- **Ochrana před magií** (aktivní, na pasivní: mistr). Symbiont chrání před cílenými kouzly (kouzelníka či hraničáře) a prosbami. Lovec si hodí proti sesílajícímu Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR). Pokud lovec uspěje, útočník jej není schopen zachytit jako cíl a magie či prosba se nezdaří.
- **Zrychlení pohybů rukou** (aktivní, na pasivní: zkušený). Lovec získá o jeden útok a obranu za kolo navíc. Lze kombinovat s jinými schopnostmi a kouzly.
- **Zrychlení pohybů nohou** (aktivní, na pasivní: zkušený). Pohyblivost lovce se zvýší na dvojnásobek.
- **Zvýšení vytrvalosti** (aktivní, na pasivní: novic). Lovec získá bonus +5 k hodům na Výdrž a hranice únavy se zvyšuje také o 5 bodů.
- **Odolnost vůči zranění.** (aktivní, na pasivní: zkušený). Každé zranění je redukováno o 3 životy, vždy ale ubírá alespoň 1 život.
- **Zacelování ran.** (aktivní, na pasivní: novic). Spánek, následující po aktivaci (alespoň za 1 směnu), vyléčí navíc 4 životy. Je-li schopnost pasivní, potom každý spánek.

SYMBIONT V HRUDI

- **Zastavení krváčení** (aktivní, na pasivní: novic). Krváčení lovcova těla se během jednoho kola samovolně zastaví.
- **Obnovení části těla** (aktivní, na pasivní: nelze). Lovci takto může dorůst libovolná část těla (pokud boj přežil). Tato schopnost spotřebovává obrovské množství energie, lovec ji proto buď využívá, je-li v klidu (dlouhodobý odpočinek v bezpečí), nebo postupně, každý den trochu.

Na kolik času je nutné symbionta aktivovat, závisí na velikosti části těla. Část těla o velikosti prstu potřebuje celkem alden aktivace schopnosti, ruka či noha potřebuje měsíc.

SYMBIONT V RUCE

- **Nasátí magenergie z okolí** (aktivní, na pasivní: mistr). Symbiont nasává magenergii z okolního prostředí (magického pole, živlů atd.) rychlostí 1 bod za směnu u novice, 2 body za směnu u zkušeného a 3 body za směnu u mistra. **Maximální množství magenergie**, které je takto schopen získat, je **5 + úroveň lovce příznaků**. Magenergie se doplňuje, kdykoliv je pod maximálním množstvím (do nějž se počítá i ta získaná z myšlenkových bytostí – viz níže) a schopnost je aktivní.
- **Nasátí magenergie z myšlenkové bytosti** (aktivní, na pasivní: zkušený). Dokáže značně navýšit sesílání kouzel během boje. Za každé dva životy, které ztratí libovolná myšlenková bytost v blízkosti (daná bojová scéna, např. do 10 metrů), získá symbiont 1 bod magenergie. Množství takto získané magenergie není omezené.
- **Kouzlo** (aktivní, na pasivní: novic). Lovci příznaků mají kouzla ve formě run nebo tetování, symbiont je schopen se naučit **za každou úroveň jedno kouzlo**. Schopnost symbionta **Sesílání kouzel (INT)** je rovna **3 + úroveň lovce příznaků**.

Tato schopnost je **vícečetná** a symbiont ji má pro každé kouzlo zvlášť. Lze proto aktivovat buď **schopnost** – to jest jedno konkrétní kouzlo, které si lovec např. otiskne do dlaně a kouzlení spouští jako okamžitou akci), nebo **symbionta**, a používat všechna kouzla, která umí. V takovém případě je volba kouzla rychlá

akce (sevření runy v dlaní) a symbiont začíná kouzlit v následující akci.

Sesílání kouzla, které si v rámci postupu lovec zdokonalil na pasivní, se spouští myšlenkou jako okamžitá akce.

ZVLÁŠTNÍ MATERIÁLY A MÍSTA

ALCHYMISTICKÉ ZDROJE MAGENERGIE

Níže jsou uvedeny zdroje magenergie pro zdroje ze všech modulů:

ČAS TEMNA (HLAVNÍ MODUL + DÁLAVY)

Předmět	Magenergie
Konce chapadel Bleskavce	10
Oči Epyry	12
Oči Fénixe	300
Hlava Gorgony	8
Jazyk Harpyje	6
Srdce Gryfa	150
Ocas Huamy	5
Srdce Hydry	150
Kopyta Kentaura	20
Plášť Kostěje	100
Skřele Krakena	50 až 200
Oko Kyklopa	40
Oči Medúzy	40
Rohy minotaura	50
Srdce Mnohohlavce	30
Ruka Mokřana (jedna)	10
Dlouhé pírkó pegase (celkem 40)	1
Sliny Pekelného psa	8 (jedna hlava)
Oči Sfingy	200
Křídla Silingy	10
Lebka Smrtky	100
Pařáty Strigy	50
Hlava Trigona	2
Trollí játra	45
Jazyk vyverny	50 až 200
Nos Zlobra	15
Kůra stříbrného platanu (kg)	5

Sekret z trnů Vlčího spáru (keř)	10
Bobule pivovatky (keř)	12
Dhanga nebo raísa (litr)	8
Plod karenu	3
Rosa z listů hvězdoše po úplňku	2
Míza stromu monari po úplňku	5

Z HLUBIN ZELENÉ A MODRÉ

Předmět	Magenergie
Jedové zuby Alalaka	5
Hlava Apurtama	60
Kusadla Bílého pavouka	3
Konce chapadel Hačibý	200
Oko Chardeše (podle cyklu)	50 / 15
Jazyk Inghise	90
Jazyk Iskara	130
Chobot Jal'mawy	60
Kapalina Měňavce (celý)	20
Srdce Minwy / Ralvy	10
Tlapy Mizejícího dravce	10 až 100
Míza Nemrtvého stromu (celý)	50
Prsty Raracha Dagomilova	10
Krev Raznora (celý)	10
Zobák Taikté	1
Vlasy Vodní nymfy	2
Vrapati (jeden / hejno)	1 / 15 až 30
Kořeny Zeleného slídila	15
Kořeny Zeleného běsu	200
Hřbetní ploutev Zery	2
Plody Cendrinu modrého (keř)	10
Květy Quani (keř)	2
Tranatál dlaňový	1

Vzácné rostliny z Džungle
padlých stromů a
Duhového pralesa

1-5

OBLOHA Z LISTÍ A DRAHOKAMŮ

Předmět	Magenergie
Plášť Aera	45
Drápy Bozooka	40
Srdce Daaronu	500
Oči Enta	150
Hlavní nervové centrum Khewzara	80
Ústní ústrojí Oosy	10 až 30
Srdce Pverga nebo Retesoka	5 až 10
Hlava Revana	80
Ocas Slídiče	5
Tjukurpa (hejno)	2
Ruce Vitorcie	10 až 20
Chlupy Znorva	50
Peří Hokči	1
Listy stromu Sarfej	1

PÍSKY PROROCTVÍ

Předmět	Magenergie
Zuby Draskary	15
Kly Gal'hwaty	150
Oči Gul'seraka	80 až 200
Ostny Ma'rona	70
Vlasy Ut'maka	35
Mga-awara (1 rostlina)	5
Plod Ngo'wana	5
Plod U'kutu	5

NEMRTVÍ A SVĚTLONOŠI

Předmět	Magenergie
Hlava Bruxy	25
Kostěné hřebeny Graveira	35
Lebka Ithrana	30

Kukla Naraka

15

Plášť Naraka

50

Lebka Orghise

1

Hlava Požírače duší

10 až 100

Helma Rytíře zkázy

70

Sekáčova kosa

45

Srdce Temného vlka

10

Hlava Zloděje duší

40

Světloňosi

10 až 80

ZLATÁ PAVUČINA

Předmět	Magenergie
Srdce Alvazoga	25
Žaludek Belarka	5 až 25
Oči Dualara	30 až 50
Kostní výrůstky Egarta	20
Kusadla Chrazose	10
Hlava Lerse	5
Žaludek Lurkana	5 až 20
Ruce Skarkomy	10
Kladélko Zelenky blanokřídlé	10

FALEŠNÁ APOKALYPSA

Předmět	Magenergie
Rostlina Zambi	8

VZÁCNÉ LÁTKY

DHANGA / RAÍSA

Tyto látky jsou mezi alchymisty velmi vyhledávané ze dvou důvodů:

- Obsahují značné množství magenergie (8 bodů na litr).
- Jsou-li použity na výrobu výbušnin, jejich efekt roste o polovinu. Jeden litr vystačí na deset předmětů typu Bomba nebo Výbušná hlína.

Mimo to je možné je bez úprav použít jako olej do luceren a lamp, které na jednu náplň potom vydrží svítit desítky hodin.

LINTIR

Modrý kov, pro jehož tavení je nutný oheň o vysoké teplotě. Postupů existuje několik, vždy je nutný jako základ dřevěné uhlí. Speciálními přísadami může být buď krystalická alchymistická magenergie (cca 10 bodů na zbraň, cca 40 na brnění), dhanga (1 litr na zbraň, 4 litry na brnění), případně další postupy dle invence vypravěče.

Zbraně a zbroje vyrobené z lintiru mají speciální vlastnosti:

- Mají o 2 vyšší Zranění (proseknou snadno zbroj a štít), obvykle díky vysoké kvalitě kováře i o 1 vyšší Útočnost (jsou perfektně vyvážené).
- Nerezaví a zůstávají trvale ostré.
- Nelze je poškodit kyselinou, ohněm, bojovým trikem ani kouzlem. Pro případné zlomení je nutné vyvinout enormní tlak (např. pád balvanu).

GAREN

Rudý kov, k jeho zpracování nejsou nutné speciální podmínky. Jeho síla se projeví pouze, je-li do něj zaklet démon:

- Démonům se v garenu líbí a zůstanou tak déle. V tabulce životnosti démonů (PPP str. 173) zvol řádek o 1 níže, než by odpovídalo hodu na Theurgii.
- Předměty není nutné stabilizovat. Neplatí zde tedy pravidlo z PPP str. 167 o povinném doplňování démonů "pomocníků" démony "škůdci".

- Je magický z podstaty. Pro sesílání kouzel dá k dispozici 2k6 magenergie denně.
- Všichni démoni jsou silnější – mají o 1 vyšší bonus / past / počet kouzel.

ATHORSKÉ STŘÍBRO

Kov stříbrného lesku. Kroužková zbroj má o 1 vyšší KZ, u ostatních typů pouze tehdy, je-li do zbroje zaklet libovolný démon.

RAJMIN

Kov těžený skřítky a popsáný v modulu Obloha z listů a drahokamů. Pro jeho tavení platí stejná pravidla, jako pro tavení lintiru (viz výše).

Zbraně a zbroje vyrobené z rajminu mají speciální vlastnosti:

- Zbraň je pro soupeře obtížně viditelná, má proto postih -3 k hodu na obranu.
- Štít se počítá jako železný a je možné jím zachycovat blesky a kouzla Divoké magie, která míří na postavu. Místo obrany si tak hodí na Reflex (OBR) vs Sesílání kouzel (INT) protivníka, v případě úspěchu je kouzlo pohlceno. Magenergie se ze štítu během několika hodin neškodně vyzáří, kouzelník je schopen ji nasát (toto nasátí dá maximální množství magenergie).
- Zbroj se počítá jako rytířská. Automaticky zachycuje blesky a kouzla Divoké magie, při hodu 6-10 na k10 též i jiná kouzla, která jsou cílena na postavu.

MISTÁL

Nemagický kov sytě černé barvy. Zbroj z něj se vzhledem k pohodlnosti nošení počítá pro účely všech postihů (kouzlení, spaní, plavání atd.), jako by její kvalita byla o 3 nižší. Pro účely boje pochopitelně zůstává původní KZ.

HELURIM

Slitina mistálu s ocelí. Zbraně jsou o 1/3 lehčí než běžná verze, a nerezaví.

ZBRANĚ

Popsány jsou zde pouze ty zbraně, které v pravidlech DH skutečně nejsou uvedeny.

U některých zbraní jsou jejich parametry zřejmé - např. *krátký meč pan* je *krátký meč*, *hůl kerk* je *dřevěná či okovaná hůl*, *palcátu podobná bhadurová palice* je *palcát*.

ZBRANĚ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

Název	Typ	Útočnost	Zranění	Obrana	Dosah	Hmotnost (kg)	Cena (zl) / poznámka
Bič	Lehká sečná	3	2	0	3	0,8	12
Elfí trn	Střední sečná	6	3	2	1,5	1,2	300 – není běžně prodejné Lintirová zbraň
Perilonské ostří	Střední sečná	5	2	2	1,5	1	500 – není běžně prodejné Lintirová zbraň
Dvě Perilonská ostří	Střední sečná obouruční	10	4	4	1,5	2	1000 – není běžně prodejné Lintirová zbraň Nutný výcvik (viz níže *)
Sajára	Těžká sečná	6	1	2	1,5	1,5	30
Eldebranský bijec	Těžká sečná	6	1	2	1,5	1,5	30
Derteonský mlat	Střední sečná obouruční	7	0	2	1,5	1,6	300 – není běžně prodejné Garen, kouzelný
Rajakaan	Těžká sečná	5	3	1	1,5	1,5	15
Kršáh	Těžká sečná	5	3	1	1,5	1,5	15
Sart	Lehká sečná obouruční	6	1	2	1,5	1,2	30

* Dvě Perilonská ostří: správně je dokáže používat pouze válečník se schopností Škola boje se dvěma zbraněmi, který navíc v některém z Center umění získá speciální schopnost Boj s Perilonskými ostřími (počítá se jako samostatná schopnost). Kdokoliv jiný dokáže použít pouze jedno Perilonské ostří.

ZBRANĚ STŘELNÉ A VRHACÍ

Název	Typ	Útočnost	Zranění	Obrana	Dostřel	Hmotnost (kg)	Cena (zl) / poznámka
Foukačka	Střelná	5	0	0	40/100	0,5	- Viz níže *
Bolaso	Vrhací	3	0	0	20/40	0,5	5 st Viz níže **
Arbalet	Střelná	4	1	0	40/80	2,5	9

* Do foukačky se nabíjejí projektily, které zraňují za 1 život a buď jsou jedovaté, nebo jde o **plod eduki**. Plod při zásahu zraní pouze za 1 život, ale začne bleskurychle prorůstat tělem a vytahovat z něj tekutiny. Postava si hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 8, v případě neúspěchu ztrácí příštích 10 kol 1k6 životů za kolo, v případě úspěchu pouze v příštím kole 1k6 životů a plod odpadne.

** Bolaso při zásahu nezraní, ale spoutá postavě nohy. Efekt a případné zranění závisí na tom, co postava dělala (např. běh). Rozmotání trvá 4 kola, rozřezání 2 kola.

Pozn.: Skládáný luk Ramawi, uvedený v modulu Obloha z listí a drahokamů, je hraničářský luk z PPP.

ROSTLINY

U jednotlivých rostlin je uvedena past na Znalost přírody (INT). Pokud postava ve správné oblasti a ročním období věnuje jejich hledání jeden den a uspěje v hodů, nalezne jednu dávku rostliny (případně větší množství při výrazném přehození pasti).

V závorce za názvem rostliny je modul, v němž byla uvedena. Popsány jsou zde pouze ty rostliny, o nichž jsou v modulech řečeny jejich účinky. Efekty těch, které jsou zmíněny pouze jménem, necháváme na fantazii vypravěče.

AMALA (Dálavy)

Sběr: deštěn až zelenec

Využívá se: dřevo

Výskyt: Dálavy, lesy

Past: 15

Stálezelený keřík, vysoký asi 60 cm. Jednotlivé články větviček jsou válečkovité, listy žlutozelené a tuhé. Květy jsou zelené, plodem je bílá bobule.

Z jednoletých článků větviček lze vyrobit přidáním 30 bodů alchymistické magenergie a 40 surovin amulet, který po dobu jednoho roku poskytuje Výhodu +5 v hodech proti iluzím. Na celém keříku bude 1k6 vhodných článků.

ARKA POLÁRNÍ (Za závojem stínů)

Sběr: úmor

Využívá se: květ

Výskyt: chladné oblasti Lendoru

Past: 12

Drobná bylina se sedmi okvětními lístky bílé barvy.

Lektvar dokáže zrušit paralýzu jedem.

BLATAN (Za závojem stínů)

Sběr: ploden až kliden

Využívá se: list

Výskyt: Zelené bažiny

Past: 13

Bylina o výšce 120 cm s dlanitými listy a velkými, jasně červenými květy.

Žvýkání dokáže odložit nástup únavy – jeden stupeň oddálí o 6 hodin.

BLUDÍ – ALTACIER (Dálavy)

Sběr: ovocen až větrnec

Využívá se: květ

Výskyt: Dálavy, louky

Past: 13

30 cm vysoká bylina s dutým stvolem, velké květy.

Svařením a smícháním se sádlem lze vytvořit masť, která vyléčí 1k6 životů zranění ohněm či blesky.

Odvar zklidňuje organismus, dává Výhodu +5 při hodu proti zlým snům (i magicky způsobeným).

DARNIA SVĚTLÁ (Dálavy)

Sběr: celý rok

Využívá se: list

Výskyt: Džungle padlých stromů, Divočina

Past: 10

8 cm vysoká bylina s drobnými, jasně růžovými květy a tlustými a tuhými listy tmavě zelené barvy.

Listy léčí magarskou horečku – již první dávka (čaj nebo rozžvýkání) zastaví rozvoj nemoci, další dvě dávky po dva následující dny ji zcela vyléčí.

DEMUT (Dálavy)

Sběr: ovocen až větrnec

Využívá se: květ

Výskyt: Tara, okolo jezer

Past: 8

30 cm vysoký polokeřík se zdřevnatělou lodyhou. Krátké listy a růžové zvonovité květy.

Víly, permoníci a další salové vnímají Demut jako dar přátelství, který může postavě tyto bytosti naklonit.

DENSARSKÉ KONOPÍ (Dálavy)

Sběr: úmor až rozkvet

Využívá se: list

Výskyt: Džungle padlých stromů

Past: 7

Až 5 m vysoká bylina s pětičlennými úzkými pilovitými listy a drobnými bílými kvítky.

Základ pro výrobu densarského hašiše. Přidáním do léčivého lektvaru zvyšuje počet vyléčených životů o 1.

Hašíš vykouřením zvýší na 2 hodiny stupeň INT o 3. Poté je až do vyspání stupeň INT o 3 nižší. Při konzumaci dalších dávek si postava hází proti pasti Výdrž (ODO) vs počet již užitých dávek. V případě neúspěchu se dostavuje závislost – postava potřebuje další dávku, jinak je její stupeň INT o 2 nižší.

FIWARI (Za závojem stínů)

Sběr: celoročně

Využívá se: stonek

Výskyt: jih Divoké pláně

Past: 11

Až metr vysoká bylina.

Stonek při přidání do léčivého lektvaru zvyšuje počet vyléčených životů o 1.

HATRBA VLKODLAČÍ (Za závojem stínů)

Sběr: celoročně, úplněk

Využívá se: kořen

Výskyt: hory centrálního Lendoru

Past: 15

Keřovitá rostlina podobná vřesu, do 20 cm výšky, drobné květy žluté barvy s medovou vůní.

Léčí lykantropii, k úplnému vyléčení je třeba jednoho měsíce užívání.

HVĚZDOŠ (Dálavy)

Sběr: deštěn až chlazen

Využívá se: květ

Výskyt: Soravsko, Tabitská oblast, oblast jezer

Past: 14

60 cm vysoký stonek se stříbrnými chlupy s přízemní růžicí listů o velikosti dlaně. Žlutozelené květy ve svazečcích.

Postava si hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 8. V případě úspěchu vzrostou všechny stupně atributů na 8 hodin o 1. V případě neúspěchu je postava zraněna za 2k6 životů. Je-li rostlina použita opakovaně dříve než za týden, past roste o 1.

Rosa po úplňku je lehce magická.

HWANGA (Obloha z listů a drahokamů)

Sběr: celoročně

Využívá se: kůra

Výskyt: Červený les

Past: 8

Strom s výraznou popelavou kůrou s jasně bílými skvrnami.

Žvýkání nebo odvar z kůry eliminuje postih k hodu na INT, způsobený únavou. Při konzumaci dalších dávek si postava hází proti pasti Výdrž (ODO) vs počet již užitých dávek. V případě neúspěchu se dostavuje závislost – postava potřebuje další dávku, jinak má postih -1 k hodům na Vůli. Závislost odezní po třítýdenním půstu.

CHABAZDÍ (Dálavy)

Sběr: větrnec až chlazen

Využívá se: plod

Výskyt: louky

Past: 11

Velký keř s ozubenými listy, žlutobílé květy. Nepříjemně a intenzivně voní, plody jsou fialové bobule.

Navrací zrak, pokud nedošlo k poškození samotného oka.

CHLÍSTNÍK KENTAURÍ (Dálavy)

Sběr: chlazen až novorost

Využívá se: list

Výskyt: louky

Past: 11

Světle žlutý kořen, z něž vyrůstá vidlicovitý stonek a růžice přízemních žlutých květů, výška cca 50 cm.

Při nemocech a otravách způsobených požitím dává nový hod proti pasti s Výhodou +5.

Dým zahání obyčejné hady do 100 metrů.

KAREN ČERVENÝ (Čas temna)

Sběr: úmor, žluten

Využívá se: plod

Výskyt: Červený les

Past: 11

Neopadavý strom s tmavě červenou až hnědou kůrou a kulatými plody jasně červené barvy.

Plody dodávají theurgovi bonus ke styku s astrálními sférami +1 až +5 (dle počtu dávek). Jako vedlejší efekt se na alden sníží stupně všech atributů o dvojnásobek bonusu. Pokud by některý z atributů klesl pod 1, postava umírá.

KOPUŠICE (Dálavy)

Sběr: žluten až úmor

Využívá se: květ

Výskyt: louky

Past: 9

20 cm vysoká bylina, šupinatý plazivý oddenek se stvolem, zakončeným růžicí drobných květů, z rubové strany plstnatých.

Dává na 24 hodin bonus +1 při hodu na Výdrž při topení a dušení. Při opakovaném používání (více než týden) si postava hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 4 – v případě neúspěchu se stává závislou, což se projevuje postihem -1 k ODO, pokud nedostane další dávku. Závislost odezní během dvou týdnů.

LAVELAJ KRÁLOVSKÝ (Za závojem stínů)

Sběr: úmor až traven

Využívá se: list

Výskyt: Džungle padlých stromů, západ Duhového pralesa

Past: 13

Bylina o výšce až 1 m s nenápadnými drobnými kvítky hnědé barvy a velkými listy kopinatého tvaru.

Odvar při vypití snižuje nebezpečnost všech jedů o 6.

MAGHAWA (Dálavy)

Sběr: úmor až rozkvět

Využívá se: list

Výskyt: Červený les, Duhový prales

Past: 7

Až 3 m vysoká bylina s pětičlennými úzkými pilovitými listy a drobnými rudými kvítky.

Maghawa vykouřením zvýší na 2 hodiny stupeň SIL a OBR o 3. Poté je až do vyspání stupeň SIL a OBR o 3 nižší. Při konzumaci dalších dávek si postava hází proti pasti Výdrž (ODO) vs 8 + počet již užitých dávek. V případě neúspěchu se dostavuje závislost – postava potřebuje další dávku, jinak je její stupeň SIL a OBR o 2 nižší.

MERDOV (Dálavy)

Sběr: větrnec až novorost

Využívá se: květ

Výskyt: louky

Past: 11

Malá nenápadná bylina s vidlicovitě členěným stonkem, bledě modré květy, drobné listy v pravidelné růžici.

Rozžvýkání nebo odvar dá na 12 hodin bonus +2 k hodu na Vůli (CHAR) proti pocitům zoufalství nebo nenávisti.

MONARI (Dálavy)

Sběr: celoročně, po úplňku

Využívá se: míza

Výskyt: Divočina, Džungle padlých stromů

Past: 8

Strom s mohutným vrásčitým kmenem, a velkou, dokonale kulatou korunou.

Z jednoho stromu lze za jeden den získat jednu dávku mízy. Ta, je-li stočená po úplňku, je lehce magická, a navíc prodlužuje trvání libovolného lektvaru na dvojnásobek.

NECHRASŤ (Dálavy)

Sběr: deštěn až kliden

Využívá se: střední listy

Výskyt: louky

Past: 14

Bylina s dutým hnědočerveným stonkem o výšce do 1 metru. Má tři druhy listů – dolní

s krátkou stopkou, střední dvojitě dělené a horní přecházející v přílistky žlutočervených květů.

Při hodech na Vůli ve Stínovém světě má nositel nechraště bonus +2.

ORMÁN (Dálavy)

Sběr: chlazen až kliden

Využívá se: květ

Výskyt: louky

Past: 11

Bylina o výšce 30 cm, s rýhovaným a hustě olistěným stonkem, drobné čárkovité listy, žluto-bílými květy a výraznou vůní.

Při ošetření zranění dokáže vyléčit 1 život navíc.

Rozžvýkání nebo odvar dává do usnutí bonus +1 k hodům na Vůli.

PETRO DALEKÝ (Za závojem stínů)

Sběr: novorost a až rozkvet

Využívá se: list

Výskyt: Zelanské vrchy

Past: 12

Květina o výšce do 5 cm, květy zelené barvy a listy tvaru ušního boltce.

Odvar dává po vypití Výhodu +5 v hodů proti kouzlům Vitální magie (tj. pouze cíli, ne sesílajícímu).

PIHOVATKA (Dálavy)

Sběr: úmor až rozkvět

Využívá se: bobule

Výskyt: Zelanské vrchy

Past: 13

Nenápadná, 30 cm vysoká bylina s úzkými listy, tenkým stonkem, zelenými květy a temně rudými bobulemi.

Léčí nemoci způsobené požitím, při vyšší dávce jde o jed s pastí Výdrž (ODO) vs 9 a zraněním během 24 hodin 2k6 životů při neúspěchu a 1k6 životů při úspěchu.

POLAJKA (Dálavy)

Sběr: zelenec až úmor

Využívá se: květ

Výskyt: lesy

Past: 10

Nízká bylina, řídce chlupatá na stonku i na listech, drobné lístky, bílofialové a silně vonící květy.

Odpuzuje hmyz (účinek vydrží cca 1 měsíc), rozžvýkání nebo odvar dokáže oddálit přechod stupně únavy o 6 hodin.

SILTAVIA (Za závojem stínů)

Sběr: celoročně

Využívá se: květ

Výskyt: Tara kdekoliv

Past: 10

Bylina o výšce až metr a půl, stonek i listy jsou rudé barvy, malý květ je jasně bílý.

Odvar nebo rozžvýkání dává do usnutí bonus +2 k hodům na Postřeh. Další den bude mít postava postih -3.

STROM OHŇOVÝ (Dálavy)

Sběr: novorost až traven

Využívá se: plod

Výskyt: Zelanské vrchy

Past: 11

Vždyzelený jehličnatý keř s korunou připomínající z dálky hrot šípů. Bobule dozrávají každé dva roky.

Plod po požití umožní hraničáři či kouzelníkovi doplnění magenergie / duševní síly po spánku o čtyři hodiny kratším. Účinkuje pouze jednou za tři dny.

ŠUGUR (Krajiny za obzorem – Stíny jihu)

Sběr: období dešťů

Využívá se: list

Výskyt: Planina kamenů

Past: 11

Nenápadná bylina, skrytá v trsech seschlé trávy. Sklízí se vždy po deštích, kdy během několika dnů její listy rychle vyraší z půdy a nasáknou vodou.

Odvar dává bonus +1 k hodům na INT a CHAR po dobu 6 hodin a k hodům, kde je nutné odpoutání mysli (např. *Tvaroměnič*, kontakt s Astrálními sférami a podobně). Zároveň však vlivem halucinací má postava postih -3 k hodům na Postřeh. Při souboji je jisté riziko (1 na k6), že toto kolo bude omylem útočit na spolubojovníka.

Při opakovaném používání si postava hází proti pasti Výdrž (ODO) vs počet dávek – v případě neúspěchu se stává závislou, což se projevuje postihem -1 k výše uvedeným hodům, pokud nedostane další dávku. Závislost odezní během tří týdnů.

VRANÍ CHLÉB (Dálavy)

Sběr: chlazen až kliden

Využívá se: list

Výskyt: vlhké oblasti

Past: 12

Výška 1 m, hrubě zubaté listy, bílé květy s nachovým tečkováním.

Dotykem na kůži před usušením působí jako jed – past je Výdrž (ODO) vs 6, při neúspěchu způsobuje nevolnost na 24 hodin.

Při požití zahání nemoci magického i nemagického původu.

UMRLČÍ KVĚT (Dálavy)

Sběr: kliden

Využívá se: květy

Výskyt: louky

Past: 13

Bylina o výšce až 50 cm, stonek je porostlý tmavě hnědými až černými chlupy. Květy jsou podobné slunci a rozevírají se na noc.

Klerikovi dokáže zvýšit šanci na boží vidění, dává bonus +1 při hodu na Průchod do Stínového světa.

VERTIKA ANSALA (Za závojem stínů)

Sběr: ploden až úmor

Využívá se: plod

Výskyt: silná magická místa (ranga)

Past: 10

Dřevitá rostlina s jehličkovitými listy, bílými kvítky a hořkými oranžovými plody.

Po rozžvýkání plodu je postava hůře rozpoznatelná pro myšlenkové bytosti, které mají postih -3 k hodu na útok, obranu i Postřeh proti ní.

ZAMBI (Falešná apokalypsa)

Sběr: ploden až úmor

Využívá se: květ

Výskyt: Země nárků, Planina kamenů,

Divoká pláň, jižní Zelanské vrchy

Past: 13

Zambi je bylina vysoká asi půl metru s dlouhými úzkými listy, které zdobí černé pruhy. Dominantou rostliny jsou však zvonovité černé květy s rudým žíháním.

Paralyzující při požití – past je Výdrž (ODO) vs 10, v případě neúspěchu celková fyzická paralýza na 2 směny. Využívá se při rituálu zambi.

ZELAN (Dálavy)

Sběr: traven až větrnec

Využívá se: list, kůra

Výskyt: Zelanské vrchy

Past: 10

Strom o výšce až 30 metrů, s hladkou kůrou světle šedé barvy. Větve tvoří mohutnou korunu, jasně zelené listy o velikosti dlaně.

Listy přidáním do léčivého lektvaru zvyšují počet vyléčených životů o 1.

Čerstvá kůra (ne více než 24 hodin po sloupnutí), přiložená na ránu a použita se schopností Léčitelství, vyléčí navíc 1k6 životů.

RUNY

Runové písmo je využíváno několika způsoby. Prvním je kouzelnický zápis sesílání kouzel, který slučuje gesta a slova. Druhým je vytvoření destiček pro symbionta lovce příznaků, tento způsob je však značně podobný kouzelnickému zápisu. V obou případech se jedná o instrukci, kterou používá někdo, kdo kouzlit umí.

Třetím způsobem, popsaným níže, jsou runy, jež patří k alchymistickým výtvarům (ale jejich znalost není obecně dostupná). Umožňují použít magii i tomu, kdo kouzlit vůbec neumí, a použít k tomu svoji životní energii. Jejich vytvoření i tvar je podstatně komplikovanější, jde vlastně o úplně jinou runu. Runy se liší kvalitou, podle ní potřebují na stejnou magii různé množství životní energie.

Umění run ovládli do určité míry Arvedané a trpaslíci, takže postupy lze získat ze starých svitků i od aktivních uživatelů. Ti ale své umění obvykle nepředávají.

Existují dva základní druhy run – pro **sesílání kouzel** a pro **změnu základních atributů**.

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Vyrytí runy trvá dvakrát tolik dní, než je obtížnost daného kouzla.

Následně do runy alchymista nalije desetinásobek magenergie, než kolik stojí kouzlo, a ještě dvakrát tolik surovin. Pro úspěšné dokončení musí uspět v hodu Lučba (OBR) vs. Obtížnost kouzla.

Pokud uspěje, přichází řada na kouzelníka, který musí seslat dané kouzlo, jež runa zachytí – případný neúspěšný pokus z runy odčerpá třetinu magenergie, kterou ale pyromant může opět doplnit a seslání opakovat.

Po úspěšném seslání kouzla se okolo runy vytvoří vlasová rytina, která znázorňuje gesto, provedené kouzelníkem při seslání.

Poté je runa plně funkční. Její kouzlo lze seslat tím, že postava, která se předmětu dotýká, jí dobrovolně daruje životní energii (okamžitá akce) - u nejhorších run je to trojnásobek životů, než kolik je potřeba magenergie,

dobrým runám stačí dvojnásobek životů, a ty úplně nejlepší potřebují pouze tolik životů, kolik je třeba magenergie. Následně se runa rozzáří a sešle kouzlo za obvyklou vyvolávací dobu.

Kdokoliv, kdo se předmětu dotýká, vnímá, že je zde možnost nasměrovat svoji životní sílu (tj. ubrat si životy). Tuší také zhruba, kolik (s přesností na 5, tj. 5-10, 25-30 atp., u více run cítí všechny možnosti) a cítí, zda má v dosahu cíl (cíle).

Jen alchymista znalý dané runy je však schopen určit kouzlo, které runa sesílá.

PŘELÉVÁNÍ STUPŇŮ ATRIBUTŮ

Alchymista vybere atribut, z něž se budou stupně odebírat, a druhý, do něž se budou přidávat.

Tomu odpovídá i runa (kterých je celkem dvacet). Zvolí také maximální počet stupňů X, které bude možné přenést.

Poté vyryje runu, což trvá 2X dní, nalije do ní 20X magenergie a 20X surovin a musí uspět v pasti Lučba (OBR) vs 10+X. Tím je runa funkční.

Každý, kdo se daného předmětu dotýká, cítí, co runa umí, a za „přelití“ Y stupňů daného atributu zaplatí jedno – až trojnásobek životů.

Změna trvá, dokud se postava dotýká předmětu, nebo do nejbližšího spánku. Zároveň platí, že hodnota zdrojového atributu nesmí klesnout pod polovinu a hodnotu cílového atributu lze navýšit nejvýše o polovinu výchozí hodnoty.

Runa na udržení funkčnosti potřebuje určité malé množství energie, a to 1 život za 5 let.

To je za běžného provozu prakticky nepostřehnutelné (vždy po pěti letech je dané kouzlo jednou o 1 život dražší), může však mít významný efekt, pokud dobrodruh najde třeba meč s deseti runami, který sto let ležel v hrobě svého pána.

Během období nepoužívání runy odebírají energii na udržení z magenergie použité při tvorbě (klesne-li na nulu, runa je trvale deaktivována), ale snaží se ji dočerpávat, jsou-li aktivovány.

Tehdy místo seslání kouzla runa saje životy (tolik, kolik sesílatel dá) a postupně se začne rozsvěcovat matným přisvitem. Až magenergie

dočerpá, začne sesílat kouzlo nebo měnit atributy. Ten, kdo předmět drží, cítí, kolik desítek životů runě chybí k aktivaci.

ZVLÁŠTNÍ MÍSTA

ALBIREO

Na **Univerzitě magie** se kouzelník může naučit všechny způsoby získávání magenergie, slouží též jako Centrum umění.

V **Pelsově domě** je známé umění rozličných run (různé kvality), které se za poměrně vysokou cenu dají vytvořit na zbrani. Alchymista se zde tomuto umění může přiučit za úplatu nebo za protislužbu (jako jednu schopnost se naučí čtyři runy – dvě horší, jednu střední a jednu opravdu kvalitní).

MIRAMSKÝ KRUH

V rámci kruhu lze seslat kouzlo *Barbogovo zrcadlo minulosti* (PPP str. 214) s pastí pouze 12. Pokud se jej kouzelník rozhodne seslat s původní pastí na tvora či předmět, ležící na středovém kameni, dokáže jej vrátit do stavu o tolik let zpátky, o kolik přehodil past.

NOVÝ AMIR

Kromě zvýšeného výskytu myšlenkových bytostí má zvláštní vlastnosti, co se týká vstupu do Stínového světa.

Hraničář s překvapením zjistí, že v tomto městě má síla Přírody stejnou sílu, jako v lese.

Alchymista má past o dvě úrovně nižší, než by odpovídalo magickému okamžiku.

Kouzelník využije toho, že síla magického pole se mění každé čtyři hodiny, tj. šestkrát za den.

ÚDOLÍ SNŮ

Mimo svatyni je náročnost seslání libovolného kouzla o 10 vyšší, ve svatyni vše funguje normálně.

Obsidiánová koule propůjčí libovolnému tvorovi jednou za den schopnost *Jasnozřivost* (PPP str. 306).

MRAČNÁ

Rtuťové výpary představují past Výdrž (ODO) vs 7 se ztrátou 1k6 životů a halucinacemi v případě neúspěchu. Ztráta životů znamená první zásah iluzorní nehmotné příšery, postava

s ní bojuje, dokud oblast neopustí. Životy, které ztrácí, jsou pouze iluzorní. Pokud klesnou na nulu, postava si proti pasti hází znovu – v případě úspěchu prohlédne, při neúspěchu omdlí. Po procitnutí je záhadně vyléčena.

JEZERO E'WAYA (Písky prorocství).

Voda z jezera dává při opakované konzumaci (alespoň týden) částečnou schopnost *Jasnozřivost* (PPP str. 306) - vidění se dostavuje při hodu 9-10 na k10, jednou denně.

DEWA'NUB (Písky prorocství).

Se souhlasem Matky pouště zde kdokoli může vstoupit do Stínového světa a zase z něj ve stejném místě vystoupit.

GAERAN

Všechny prosby jiných bohů než Enkereho a všechna kouzla tu mají Nevýhodu -5 při sesílání.

ELFÍ STEZKY (Obloha z listí a drahokamů)

Pro lesní elfy se počítají jako území Červeného lesa.

PLANINA ŠEDÉHO PRACHU

Přestože fyzicky zde již hvozd není, zůstává zde stále jeho duše, a to na stupni Běsnící hvozd. Její působení je omezeno na planinu.

OBSAH

RASY.....	2
LIDÉ	2
ELFOVÉ	2
HOBITI.....	3
TRPASLÍCI.....	3
SKŘÍTCI.....	3
HEVRENI.....	3
ORKOVÉ.....	3
KROLLOVÉ.....	4
SKŘETI	4
POVOLÁNÍ.....	5
POSTUP NA VYŠŠÍ ÚROVEŇ.....	5
ÚPRAVY PRO VÍCE POVOLÁNÍ.....	5
<i>SCHOPNOST STÍNOVÝ SVĚT</i>	5
VÁLEČNÍK.....	6
HRANIČÁŘ	7
<i>CHODEC</i>	7
<i>DRUID</i>	7
<i>PÁN ZVÍŘAT</i>	10
<i>ŠAMAN</i>	10
ALCHYMISTA	11
<i>MEDICUS</i>	12
<i>PYROMANT</i>	12
<i>THEURG</i>	12
KOUZELNÍK	13
<i>BOJOVÝ MÁG</i>	16
<i>ČARODĚJ</i>	16
<i>NEKROMANT</i>	16
<i>PSIONIK</i>	17
ZLODĚJ.....	17
KLERIK.....	17
<i>BOJOVÝ MNICH</i>	18
<i>EXORCISTA</i>	18
<i>KNĚZ</i>	19
<i>SUBOTAMSKÝ MNICH</i>	19
LOVEC PŘÍZRAKŮ	19
ZVLÁŠTNÍ MATERIÁLY A MÍSTA	22
ALCHYMISTICKÉ ZDROJE MAGENERGIE.....	22
VZÁCNÉ LÁTKY	24
ZBRANĚ	25
ROSTLINY.....	27
RUNY.....	31
ZVLÁŠTNÍ MÍSTA.....	32