



ASTRÁLNÍ SFÉRY



V01

JAN „TATAMAT“ BURŠÍK, 2026

MECHANIKA k10 + -

(volitelná mechanika pro Dračí Hlídkku)

V ČEM JE PŘÍNOS TÉTO MECHANIKY?

Pro hráče – přináší více zábavy do hry. Umožňuje občas vystoupit z rozmezí hodů 1-10 a udržovat napětí ve hře, protože může selhat i něco, co je při prostém hodu k10 již *samozřejmé*. Nebo může uspět něco, co by nikdo nečekal. Zároveň pomocí pravidla pro Totální úspěch můžeš seslat kouzlo nebo vyrobit lektvar, které budou účinnější, než je uvedeno v pravidlech.

- **Pro vypravěče** – kromě větší pestrosti předmětů, které postavy mohou najít či nakoupit, je tu ještě možnost daleko pestřejšího vyprávění příběhů bez obcházení pravidel. Mnohačetné totální úspěchy mohou produkovat legendární předměty, vytvářet nové recepty a podobně. Mohutné fatální neúspěchy mohou otevírat brány do světa Démonů, vypouštět do světa dosud netušené stvůry a další (rovněž legendární) události, které se obvykle odbývají větou *...a pak se něco ošklivě pokazilo...*, aniž by taková událost měla oporu v mechanice pravidel.

V ČEM SPOČÍVÁ MECHANIKA k10 + - ?

- **Štěstí / smůla:** Úprava spočívá v tom, že:
 - Pokud se při hodu k10 hodí **10**, hází se dále a hody se přičítají (stejně, jako u hodu k6). Takový hod představuje (podle počtu desítek) *šťěstí, velké štěstí, životní kliku* a tak podobně.
Příklad: Postava s Lučbou +3 hodí 10,10,5. Celkem má $+3 + 10 + 10 + 5 = 28$ a nejspíš uspěje, i když dělá něco složitěho.
 - Naopak, pokud se hodí **1**, ta se ještě přičte, ale potom se hází dále a hod se odečítá, přičemž při desítce se pokračuje dále (stále do záporu). Takový hod představuje *smůlu, neskutečný pech, katastrofální omyl* a tak podobně.
Příklad: Postava s Lučbou +15 hodí 1,10,2. Celkem má $+15 + 1 - 10 - 2 = 4$ a nejspíš neuspěje, i když dělá něco jednoduchého.
- **Totální úspěch / Fatální neúspěch.** Umožňuje ve hře zohlednit vysoké přehození nebo podhození pasti, které při hodech k10 + - může (a bude) nastávat:
 - **Úspěch.** Hráč přehodil past o **1 až 6**. Nic nového – všechno funguje, jak je popsáno v pravidlech.
 - **Totální úspěch.** Hráč přehodil past o **7 a více** (resp. 13 a více, 19 a více atd.). Nastává totální úspěch, kdy je výsledek *lepší*, než jak je popsán v pravidlech. Dle rozhodnutí vypravěče (nebo dohody hráče s vypravěčem) může být předmět o něco lepší (*např. lektvar Ranhojič neléčí za $1k6+2$ životů, ale za $1k6+3$*), trvanlivější, nebo může dojít k drobné úspoře many a surovin (*cca 10 %*). **Každých dalších 6 bodů navíc znamená další úroveň totálního úspěchu** (tj. *např. přehození o 19 je trojnásobný totální úspěch, a to už se může dít i něco celkem významného*).
 - **Neúspěch.** Hráč past podhodil o **0 až 5**. Nic nového – nepovedlo se to a hráč to ví.
 - **Fatální neúspěch.** Hráč podhodil past o **6 a více** (resp. 12 a více, 18 a více atd.). Nejen, že je alchymista přesvědčen o úspěchu, ale je to horší. Předmět může fungovat opačně (*např. léčivý lektvar je jedovatý*), může dojít k přeměně many v něco jiného a podobně. **I zde každých 6 bodů znamená další úroveň zhoršení.** *Např. takový trojnásobný fatální neúspěch u pyromanta může znamenat řetězový výbuch, který srovná se zemí celou čtvrt'*

ÚVOD

Téma astrálních sfér a bytostí, které je obývají, je v pravidlech Dračí Hlídky zmíněno na vícero místech – u alchymistových předmětů s Démonem, theurgova přístupu do sfér, u klerikových schopností a Proseb, a u bytostí, které ze sfér pocházejí. Zároveň je zmíněno, že je možné se do sfér vydat.

Pravidla však nedávají ucelenou odpověď na to, jak astrální sféry vypadají, jak fungují a co všechno do nich vlastně spadá. A to je cílem tohoto nezávislého dodatku pravidel. Vznikl po konzultacích s tvůrčím týmem Hlídky, nicméně netvoří pevnou součást pravidel a je na Tobě, zda jej využiješ k doplnění svého herního světa.

Dodatek Astrální sféry je kompatibilní s verzí pravidel 1.1. Protože v těchto pravidlech není ještě uveden mechanismus pro vysoké přehození či podhození pasti při hodech k10 (známý např. jako *totální úspěch* a *fatální neúspěch* z Dračího doupěte), na straně vlevo najdeš mechaniku k10+-, která pravidla v tomto ohledu doplňuje.

A teď se pojďme podívat na ty Astrální sféry.



USPOŘÁDÁNÍ SFÉR

Astrální sféry jsou nehmotné světy, existující vedle toho hmotného světa (tj. základního herního). Jsou od něj odděleny bariérou, která je za normálních okolností neprostupná, avšak za určitých podmínek může zeslábnout a vytvoří tak **trhlinu**, kterou je možné projít tam, či zpět.

Každý astrální svět má mít svůj **zdroj energie**, u každého si řekneme, co jím je. Popíšeme také **podobu** jednotlivých sfér. Co bude pro všechny druhy sfér stejné, jsou **pravidla a zákonitosti**, které v nich platí.

A nakonec to nejdůležitější. Stejně, jako jsou různé mapy jednotlivých hmotných herních světů, budou různé i mapy astrálních sfér, které k nim patří. Chceš-li se svou družinou sehrát dobrodružství v astrálních sférách, tento modul ti dá **pravidla**, podle kterých jej sestavit a hrát v něm. Ovšem mapu astrálních sfér si musíš vytvořit sám.

Společným prvkem astrálních sfér je to, že **krajina vypadá reálně, ale nemá reálné vlastnosti**. Vždy je totiž výtvořem mysli svých obyvatel a nedosahuje plastičnosti hmotné přírody – postavy tedy např. nezanechávají stopy, zlomená větev se po čase vrátí do původní podoby, řeky tečou, aniž by nutně muselo pršet, a tak podobně.

Druhým společným prvkem je fakt, že vzdálenosti v nich **neodpovídají** vzdálenostem v hmotném herním světě. Místa, vzdálená v hmotném světě týden či měsíc cesty, mohou být ve sférách klidně i vedle sebe, dokonce jedno místo v hmotném světě může vést i na více míst ve sférách a naopak (to je ostatně princip činnosti Portálů z PPP).

Budeš-li chtít mít spojení mezi světy propracované, můžeš si vyznačit, kde v hmotném světě leží místa se zeslabenou bariérou, v níž se snadno vytvoří trhlinka, a případně kam vedou.

Rozeznáváme tyto základní druhy astrálních sfér:

- Démonické sféry
- Nebeská sféra
- Pekelná sféra
- Sféra živlů

DÉMONICKÉ SFÉRY

Toto jsou sféry, uvedené v PPP u theurgovy schopnosti Astrální sféry (kromě sféry Sirael), tj. Naldan, Kezachiel, Enchiel, Abaran, Taladar, Vingar, Lútiel, Belenar, Elmai, Viledar, Argotar, Netheron, Ondoreth, Valandir, Lumindor, Zarathas a Seraphiel. Přezdívá se jim též **sféry duší**.

Sem totiž po smrti putují duše všech inteligentních tvorů. Zdrojem energie pro tyto sféry jsou **vzpomínky, zkušenosti a umění**, získané těmito tvory během života.

Duše zde nezůstávají věčně, jejich síla se postupně vyčerpává a rozplývají se. Duše je tím silnější, čím vyšší úroveň tvor měl – duše obyčejných lidí zůstávají po několik desítek let, ty mocné se mohou udržet až stovky či tisíce let.



V jednotlivých sférách se duše sdružují podle talentu a životního údělu. Nedá se proto přímo mluvit o tom, že vy některá sféra byla vyšší a jiná nižší, jsou prostě jiné. Potvrzením tohoto je fakt, že jednotlivé sféry mezi sebou nemají bariéru a tvoří tak vlastně jakési **kraje jednoho světa** (což je důležité pro kreslení mapy).

Duše se o sebe ve sférách nestarají samy. Od toho jsou tu **Démoni**, domácí obyvatelé sfér, kteří dokáží energii duší využít a díky ní sféry tvarovat a formovat. Také s dušemi dokáží rozmlouvat a získávají tak jejich znalosti.

Vzhled Démonů se liší podle jednotlivých sfér, ovšem podle své sféry mají **zbarvené vlasy (či chlupy)** a **oční bělmo** – tomu se říká **barva**

sféry. Každý Démon má také **jméno**, které budou obvykle znát Démoni z jeho okolí.

Démoni v jednotlivých sférách dále rozdělují duše na různě velké skupiny podle většího detailu (zmíníme si je u jednotlivých sfér). Podle talentu a životního údělu skupiny jim vytvoří vzhled jejich sídla a jeho okolí. Vznikají tak jakési **vesnice** a **města**, přičemž každé je něčím trochu odlišné.

Každé takové sídlo tedy spravuje a obhospodařuje skupina mocných Démonů – jsou to **Kurátoři**, z nichž každý má svůj **Ansámbl duší**. Duše si Kurátoři přiřazují různě – v některých sférách hlasováním, jinde soubojem nebo třeba rozhodnutím rady starších.

Velikost Ansámblu dává větší sílu danému Kurátorovi, počítá se **součet úrovní všech duší**. Kurátoři zároveň mohou vytvářet hierarchické uspořádání, kdy několik Kurátorů má svého vyššího Kurátora a podobně.

Kurátoři čerpají svoji energii z duší a podle velikosti Ansámblu se mohou dožívat stovek až tisíců let (případně mohou existovat patriarchové skupin, kteří budou i starší).

Zároveň získávají rozmluvami i vzpomínky a znalosti svých duší, které pak dle uvážení mohou předávat ostatním Démonům. Jejich paměť je však není všemocná, starší vzpomínky časem vyblednou. Kurátoři dokáží dokonce lehce ovlivnit běh hmotného světa nebo nahlédnout do jeho blízké budoucnosti.

Démonů je však ve sférách víc, než by bylo potřeba pro správu duší. A jsou mezi nimi takoví, které prostě nikde nechťejí. Obvykle jsou to ti s konfliktní povahou, kvůli které je pro ně obtížné zapadnout do některé z Kurátorských skupin a získat svůj Ansámbl.

Těmto ostatní přezdívali **Páriové**. Jejich existence je nenaplněná, a navíc poměrně krátká. Bez Ansámblu mohou nasávat jen zředěnou energii sféry a dožívají se tak pouhých několika desítek let. Zároveň jsou příliš slabí, než aby dokázali získat některý Ansámbl poražením jeho Kurátora.

Není proto divu, že se mnozí z nich nechají zlákat voláním alchymistů z hmotného světa a s příslibem nového života přijmou možnost přejít za bariéru.

Realita je však nepříjemná – povětšinou skončí spoutání v předmětech Hvězdných sestav, Oživlých pomůcek či Portálů a zrcadel, kde jsou

nuceni vykonávat vůli smrtelníků, jejichž duše by jinak ve své sféře spravovali.

Někteří z Páriů se však rozhodnou pro jinou cestu – divokou, ale slibující tučnou odměnu. Proniknou do světa za bariérou na vlastní pěst a svůj Ansámbl si obstarají sami.

Pokud totiž v našem světě někoho zabijí a jeho duši pozrou, je jejich, dokud je v astrálním světě někdo nepřemůže. A tak, poháněni touhou po co největším počtu duší, číhají na chybu alchymistů nebo trhlinu v bariéře, aby proklouzli do hmotného světa. Průchodem do hmotného světa si zformují novou podobu, která jim poté zůstane i po případném návratu zpět do sfér.

Do hmotného světa se Démoni mohou dostat ještě dalším způsobem, a sice, jsou-li zabiti ve sféře. O tomto způsobu si povíme více u Neviděných a Běsů.

Nyní si řekneme, jak od sebe jednotlivé sféry liší a jak jsou velké:

NALDAN (odstín barvy vlasů a očního bělma Démonů – oranžová)

Jsou zde duše válečníků, kteří se věnovali **organizovanému útočnému boji pro obživu**, tj. většinou vojáci z velkých armád civilizovaných království.

Sídla mají podobu kasáren, jsou pouze lehce opevněná a jsou obklopená velkými cvičišti. Každé sídlo obsahuje duše pouze jedné konkrétní armády, jejíž znak vlaje na stožáru.

Krajina sféry Naldan není příliš propracovaná, v zásadě jsou to neudržované, ale dobře přístupné louky a pole.

Démoni zde mají formu **válečníků**, kvalita brnění a zbraní odpovídá síle Démona a Kurátoři nesou znak svého sídla.



Kurátoři v jednom sídle jsou zformováni do vojenské struktury, tj. každé sídlo má svého nejvyššího Kurátora, který rozděluje duše.

Velikost sféry záleží na množství armád a bojů ve tvém světě, většinou bude patřit mezi ty střední.

KEZACHIEL (tmavě modrá)

Odcházejí sem duše válečníků, kteří se věnovali **organizovanému obrannému boji pro obživu**, tj. většinou strážní měst a vesnic nebo domobrana.

Sídla jsou opevněná – vesnice mají palisády, města mohutné hradby. Každé sídlo obsahuje duše pouze jedné konkrétní jednotky, jejíž znak vlaje na opevnění.

Krajina není příliš propracovaná, v zásadě jsou to neudržované lesy a louky s cestami, okolo sídel jsou pole.

Démoni zde mají formu **válečníků**, brnění a zbraň odpovídá síle Démona a kurátoři nesou znak svého sídla.

Kurátoři v jednom sídle jsou zformováni do vojenské struktury, tj. každé sídlo má svého nejvyššího Kurátora, který rozděluje duše.

Velikost sféry záleží na množství strážných ve tvém světě, většinou bude patřit mezi ty střední.

ENCHIEL (fialová)

Sem přicházejí **vzdělanci bez magických schopností**, např. učitelé, kronikáři, ale také báby bylinkářky nebo i kněží, pokud ve tvém světě existují takoví, kteří neumí sesílat Prosby. Jedná se o sféru nepříliš velkou, ale nesmírně kultivovanou.

Sídla mívají prostá stavení a bývají poměrně velká (většinou ve formě měst), nejsou opevněná. Jedno sídlo hostí všechny druhy vzdělců z určitého kraje v hmotném světě.

Krajina je posetá cestami a pěšinkami, vyvýšeninami, svádějícími k usednutí a zamyšlení a malými remízky s mezemi, porostlými bylinami.

Démoni mají podobu učenců v prostém rouše s dřevěnou holí, jejich sílu není možné na první sílu rozeznat a zjistí se až podle hloubky znalostí (nebo v boji).

Duše si Kurátoři v sídlech rozdělují tak, že debatují, dokud se nedohodnou. Protože vědí, že Démoni bez Ansámblu jsou nenaplnění, snaží se přidělit nějaké duše každému, u kterého je to alespoň trochu myslitelné. Z této sféry proto pochází poměrně málo Páriů.

Kurátoři sami se často vydávají na cesty, aby si rozšířili své vědomosti. Svůj Ansámbel svěří někomu jinému (čímž ztratí moc s ním spojenou) a vydají se po sféře, aby se ujali jiného Ansámblu v jiném sídle a nabyli tak dalších znalostí.

Pokud by družina hledala určitou historickou informaci, je velká šance, že v této sféře ji někdo bude znát.

ABARAN (žlutá)

Tato sféra získává duše, jejichž talentem a životním údělem byl **obchod a politika**.

Sídla jsou vznosná – jen zřídka to jsou vesnice, daleko častěji města s kamennými domy, širokými ulicemi a paláci obchodníků i šlechticů. Některá ze sídel jsou na pobřeží moře a dají se zde (po dohodě s Kurátory) zdarma získat plachetnice pro cestu do jiného přístavu.

Mezi sídly vedou široké kvalitní cesty, široké na dva vozy, zbytek krajiny však není příliš propracovaný – je to směs polí, luk a prostupných lesů.

Kurátoři mají formu šlechticů se zdobenými šaty a korunkami, Páriové na sebe berou vzhled putujících obchodníků.

Duše se rozdělují v největším sídle sféry, kde má každé sídlo svého zástupce, který se snaží ostatní přesvědčit, že tato duše má zamířit právě k němu, rozhoduje se hlasováním.

Často zde dochází k politickým dohodám a aliancím. V rámci sídla se duše rozdělují stejně. Z toho je patrné, že duše v jednom sídle nemají žádný speciální společný znak.

Velikostí se Abaran obvykle řadí mezi ty střední.

TALADAR (světle hnědá)

Spočinou zde ti, jejichž údělem bylo **rukodělné řemeslo** – kromě všech druhů řemeslníků ještě dřevorubci a uhlíři.

Sídla mají formu vesnic a měst se směsí dřevěných a kamenných domů s cechovními

znaky, v jednom sídle bývá obvykle jedno konkrétní řemeslo. Jsou obklopena pásem luk a polí s různými plodinami, za nimiž se rozkládají rozsáhlé lesy, které jsou však udržované, dobře prostupné a protkané venkovskými cestami s vymletými koleje.

Místní Démoni mají podobu mistrů cechu, postarších chlapíků s odznakem svého řemesla, mnohdy i v pracovním oděvu (kovářská zástěra a podobně).

Duše v rámci sídla se rozdělují principem férovosti – každý Kurátor má zhruba stejně. Taladar se řadí k velkým sférám.

VINGAR (světle modrá)

Tato sféra se od všech ostatních značně liší. Představuje moře, poseté ostrovy s přístavy, a hostí duše těch, jejichž životním údělem se stala **plavba**.

Najdou se tu duše prostých lodníků i kapitánů, ale i třeba lodních kuchařů, a dokonce i ozbrojené ostrahy lodí, pokud pro ni byla loď důležitější, než boj jako takový.

Sídla mají podobu lodí a duše na nich bývají sdruženy podle příslušnosti k určitému spolku (např. královské námořnictvo, obchodní hanza, piráti) – podle toho potom loď i vypadá.

Kurátoři mají podobu (jak jinak) důstojníků a kapitánů, duše v rámci sídla rozdělují kapitán, kterému jsou důstojníci podřízeni. Páriové křižují moře na člunech s plachtou.

Zvláštěností této sféry je, že trhlíny do hmotného světa mohou vést i z moře, ale opět musí ústít na vodní plochu v hmotném světě, a je nutné jimi proplout či proplavat.

Tato sféra většinou patří k těm středním až větším. Obvykle sousedí jednak se sférami Abaran a Lútiel, jež mají moře, jednak do ní ústí řeky ze všech sfér s propracovanou krajinou (Taladar, Belenar, Elmai).

LÚTIEL (světle žlutá)

Jedna z menších sfér, kam odejdou **tvorové od přírody nadaní magií**, tedy buď umí přímo kouzelskou magii (např. Danar či draci z PPP), nebo sesílají efekty na bázi kouzel (např. Inar z PPP).

Sídla hostí vždy jeden druh a jsou zformována do podoby, která je danému druhu přirozená –

dračí jeskyně nebo mořské hlubiny, orlí hory, kouzelnické věže a podobně.

Krajina je dobře propracovaná a velmi pestrá – strmá pohoří se střídají s hlubokými lesy a loukami, prakticky zde nejsou větší cesty. Stejně tak tu chybí vesnice a města.

Místní Démoni na sebe berou podobu draků, Páriové jsou menší a nemají křídla.

V rámci sídla se duše rozdělují dohodou, případně nebojovým měřením sil. Výjimkou jsou duše draků, které mají výsadní právo vybrat si svého Kurátora samy.

BELENAR (světle zelená)

Sféra, která hostí duše těch, jejichž talentem je **pouto s volnou přírodou**.

Jsou zde jednak duše lovců, jednak těch, kdo vládli nějakou formou přírodní magie – především hraničáři, ale také třeba dryády, jednorožci nebo Pastýři stromů.



Sídla mají různorodou formu – duše lovců jsou sdruženy ve vesnicích, hraničáři ve velkých táborech ve volné přírodě, jednorožci mají palouk a dryády velký strom, stejně jako Pastýři stromů.

Démoni mají formu daného druhu (Páriové ji mohou měnit), jejich sílu je těžké na první pohled rozpoznat a duše v rámci sídla si rozdělují dohodou.

Krajina je velmi propracovaná, jde o louky, přecházející v lesy, které houstnou až do podoby hvozdů. Krajinou nevedou velké cesty, pouze pěšiny a zvířecí stezky.

Velikostí se Belenar řadí ke středním sférám.

Dračí Hlídkka

ELMAI (tmavě zelená)

Jde o největší z Démonických sfér, kam přicházejí duše **zemědělců, pastevců** a příbuzných povolání.

Sídla nejsou opevněná a většinou jsou to vesnice s dřevěnými domy, měst je v této sféře málo. Každé sídlo je úzce specializované (např. pěstitele mrkve, pastevci koz).

Krajina je velmi propracovaná – jsou to pole s odpovídajícími plodinami a pastviny, protkané cestami a stezkami, s potoky a řekami.

Démoni mají formu pastevců s holí, vzrůst odpovídá síle Démona. Duše v rámci sídla se rozdělují tak, aby měli všichni stejně.



VILEDAR (růžová)

Jedna z poměrně malých sfér, kam odcházejí duše **alchymistů a kleriků**, případně z nich odvozených povolání.

Sídla jsou obvykle z kamenných domů, nejčastěji o menší města a větší vesnice s kostely a kláštery. V jednom sídle mohou být duše kleriků různých vyznání, ale pouze těch, které se spolu snášejí.

Duše v rámci sféry se rozdělují v největším sídle dohodou, v rámci sídel hlasováním.

Krajina není příliš dobře propracovaná, je to směs luk a lesů s malými cestami.

Démoni mají podobu učenců v prostém rouše s dřevěnou holí, jejich sílu není možné na první sílu rozeznat a zjistí se až podle hloubky znalostí (nebo v boji).

ARGOTAR (modrozelená – tyrkysová)

Nepříliš velká sféra, kde spočinou duše **kouzelníků** a případných odvozených povolání, kteří používají magii v základní podobě (postupné učení se kouzlům a schopnostem).

Sídla mají podobu malých měst s nápaditě zdobenými kamennými domy a věžemi.

Krajina není příliš dobře propracovaná, je to směs luk a lesů s malými cestami.

Démoni mají formu učenců ve zdobených šatech a s ozdobnými holemi – podle bohatosti zdobení lze odhadnout sílu Démona.

Duše si Kurátoři rozdělují učenou diskuzí, aby určili, do kterého Ansámbly duše nejlépe zapadne – za tímto účelem mají v největším sídle o zimním i letním slunovratu sněm, kde duše zařazují.

NETHERON (tmavě hnědá)

Odcházejí sem duše válečníků, kteří se věnovali **útočnému boji proti jiným rasám** (například skřeti).

Sídla vypadají stejně, jako je staví v hmotném světě, v jednom sídle je vždy pouze jedna rasa.

Okolí je neudržované – pole, lesy, pouze s pěšinami, a přizpůsobené dané rase – horské rasy budou mít okolo sebe hory a podobně.

Kurátoři mají zásadně podobu rasy svojí skupiny, jejich síla se pozná podle velikosti nebo podle zbraně a zbroje (závisí na povaze rasy).

Duše jedné rasy (popř. kmene) se mezi sídla rozdělují náhodně. V rámci jednoho sídla mají Kurátoři hierarchické uspořádání v čele s náčelníkem, který rozděljuje duše.

Dochází ovšem ke vzpourám, kdy se část Kurátorů odtrhne a založí sídlo nové, a stejně tak k bojům, kdy je slabé sídlo násilně připojeno k silnějšímu.

Páriové jsou schopni podoby volně měnit podle potřeby.

Velikost této sféry závisí na množství těchto válečníků v hmotném světě.

ONDORETH (jasně červená)

Další z malých sfér, kde spočinou **duše divokých tvorů**, které ale (na rozdíl od Seraphiel) **nesytí vášně ze zabíjení**, například gryf, zlobr nebo trol.

Sídla se podobají pestré směsici polorozpadlých stavení, brlohů, zřícenin hradů a podobně, každé hostí všechny duše daného druhu. V rámci sídla duše rozděluje patriarcha, kterému jsou ostatní Kurátoři podřízeni.

Síla Démona se pozná podle velikosti zvířete, které na sebe vzal – Páριοvé a nejslabší kurátoři mají podobu vlků, silnější medvědů, a nejsilnější na sebe berou podobu gryfů či dokonce draků.

Krajina je zanedbaná a nepředvídatelná – hluboký hvozd, kde není vidět, kdo číhá za nejbližším stromem, s výseky okolo sídel.

VALANDIR (černá)

Říká se jí též Prokletá sféra a přijdou sem ti s **charakterovým defektem** (např. agresivita, alkoholismus), **který zastínil jejich talent** a zkazil jim život.

Tato sféra se pozná snadno – nic zde není uděláno pořádně. Sídla jsou ruiny vesnic či měst s polorozpadlými domy, každé hostí jeden druh charakterového defektu. Krajina je zarostlá plevelem, v lesích jsou popadané stromy, cesty jsou klikaté a zablácené.

Démoni mají formu otrhaných agresivních hromotluků se zcela černým bělmem (které vypadá poměrně děsivě) – čím větší, tím silnější. Duše v rámci sídel si rozdělují bojem do prvního zásahu.

Velikost sféry závisí na životních osudech ve tvém světě, většinou nebývá úplně velká.

LUMINDOR (šedá)

Do této sféry přijdou ti, kteří svůj talent a životní úděl **zneužili k tomu, aby cizopasili na talentu ostatních** – kapsáři, falešní hráči, ale také třeba i šlechtici, zneužívající svého postavení k tomu, aby sedřeli své poddané z kůže, nebo klerici, bohatnoucí na odpustcích věřících.

Sídla bývají navenek honosná, ale zevnitř jsou fádni a nevýrazná.

Krajina je zanedbaná, zarostlá plevelem, v lesích jsou popadané stromy, cesty jsou klikaté a zablácené.

Démoni zde mají podobu uhlazených gentlemanů, kteří ale nikdy družině nepomohou a pokusí se ji pouze využít pro svoje cíle. Jejich síla se dá jen těžko rozeznat. Duše si rozdělují v hlavním sídle hlasováním, kterému však předcházejí rozsáhlé dohody a pletichy.

Lumindor obvykle nepatří mezi velké sféry.

ZARATHAS (bílá): Tato sféra hostí duše těch, jejichž talent přebil **strach** – mohou to být vesničané, žijící ve stínu skřetích hor, nebo jedinci s hříchy z mládí, jejichž prozrazení se nadevše obávali.

Sídla bývají nenápadná a maskovaná, nepřilíší velká a nevedou do nich žádné cesty, takže není jednoduché je najít (hod na Postřeh vs 12 a víc). Krajina je zarostlá a výhruzná – hluboké lesy a strmé hory.

Démoni mají formu Dábelských stvoření s rudou kůží a rohy, nejvíce podobných tomu, jak si většina obyčejných lidí představuje plnokrevného Dábla. Pochopitelně síla je ve velikosti Démona. Duše si Kurátoři mezi sídly dělí principem rovnosti, v rámci sídel vítězí ten, kdo ji nejvíce vyděsí.

Tato sféra může být ve světě s pohnutou historií klidně i středně velká.

SERAPHIEL (temně červená)

Přichází sem zuřiví tvorové, pro které je **zabíjení největším potěšením**, například vlkodlaci nebo harpyje.

Tato sféra je sice poměrně malá, ale zato poměrně divoká a obvykle sousedí se sférou Ondoreth, od které je poměrně těžko k rozeznání.



Jednotliví Kurátoři spolu často bojují o nadvládu nad Ansámby (a slabší mnohdy přenechá několik duší silnějšímu jako výpalné), ale proti vnějšímu nepříteli si pomohou. Síla Démona se i zde pozná podle velikosti zvířete, které na sebe vzal – Páriové a nejslabší kurátoři mají podobu vlků, silnější medvědů, a nejsilnější na sebe berou podobu gryfů či dokonce draků.

Sídla se, stejně jako v Ondoreth podobají pestré směsici polorozpadlých stavení, brlohů, zřícenin hradů a podobně. Krajina je rovněž zanedbaná a nepředvídatelná – hluboký hvozd, kde není vidět, kdo číhá za nejbližším stromem, s výseky okolo sídel.

NEBESKÁ SFÉRA

Tato sféra je, ač klerici svým ovečkám často tvrdí opak, pro duše prakticky uzavřená. Jejím zdrojem energie je totiž samotná **víra v bohy**. Energie víry je nejsilnější v hmotném světě, kde k uctívání boha dochází, při průchodu bariérou do nebeské sféry se většina vstřebá a k danému bohovi dorazí pouze menší část.

Spolu s energií víry proudí k bohům také **myšlenky všech jejich věřících**, vyslané v modlitbách. Obyčejní věřící promlouvají k bohu šepotem, klerici potom hlasem, který sílí s jejich úrovní. Pokud je věřících mnoho, bůh nerozliší jednotlivé hlasy, ale je-li mnoho myšlenek podobných (např. celý národ trpí) může si toho povšimnout.

U kleriků je situace lepší, ale u velkých náboženství rovněž nemusí bůh jednotlivého klerika zaslechnout. Zde hrají důležitou roli meditace, kdy klerik promlouvá k bohu výrazně déle i mimo rozsah modliteb a zvyšuje tak šanci, že bude zaslechnut. Dodejme je, že bůh sice nemusí při modlitbě klerikova slova vnímat, ale všimne si, pokud jeho hlas neslyší vůbec – a na to jsou bohové poměrně citliví!



Bohové mohou energii víry využít čtyřmi způsoby.

Prvním způsobem využití energie je vybudování **Království nebeského**. Svoji mocí vystaví každý bůh, ať světlý, či temný, své sídlo do podoby hradu, pod nímž jsou vesnice. V těch žijí duše kleriků – ale pouze těch, kteří byli svému bohu natolik oddáni, že za něj položili svůj život, nebo byli prohlášeni za svaté. Tyto duše bývají častými hosty na hradě, neboť mohou bohovi poskytnout mnoho detailů o pozemském dění (obzvláště ti nedávno zesnuli). Rozloha Království není příliš velká, od samotného hradu k hranici s jiným Královstvím je to podle moci boha jeden až několik dní. Krajina nebývá detailně propracovaná a odpovídá charakteru boha.

Spolu s Královstvím stvoří bůh bytosti, jež budou hrad střežit a bránit – nižších **Poslů** a vyšších **Andělů**. Ačkoliv ve hmotném světě na sebe mohou brát různou podobu, v astrálním světě je jejich podoba přísně daná – Poslové jsou panoši beze zbroje a s lehkou výzbrojí, Andělé jsou rytíři v plné zbroji s mečem a štítem, obojí se znakem svého boha. Jejich počty odpovídají moci boha.

Druhým způsobem využití energie je poskytnutí moci svým klerikům ve formě **Přízně**. Ta jim umožní zvýšit svůj vliv a lépe tak prosazovat víru svého boha. Někteří z kleriků si dokonce dokáží přivolat na pomoc Posly. Použití skrze Přízeň je nejvýhodnější, protože síla víry zůstává ve hmotném světě, kde se rovnou i využije, a nedochází tak k jejímu zeslabení při průchodu do sféry.

Třetím způsobem je přímý zásah do běhu světa – **zázrak** nebo **vyslání Anděla**. Obojí vyžaduje vyčerpání značné dávky boží moci a bohové k tomuto kroku sáhnou, až když už skutečně není lepší možnost a situace si to opravdu vyžaduje.

Síla víry zde totiž prochází bariérou dvakrát (k bohovi a poté zase zpět do hmotného světa) a tento efekt je tedy mnohem dražší (oproti

stejnému efektu, který vyvolal ze své vůle kněz, zhruba desetkrát). Sem spadají rovněž případy, kdy bůh poskytne svoji Přízeň obyčejnému věřícímu a umožní mu vykonat nějakou Prosbu.

Poslední možností je **náhled do mysli** nebo **seslání vidění** svým klerikům či věřícím. Skrze vidění jim předá informace nebo zadá úkol, pomoci náhledu do mysli dostane odpověď na svoji otázku. Není tedy pravda, že by bohové byli vševědoucí, ale mohou vědět všechno, co vědí jejich věřící, a domyslet si mnoho souvislostí, které jim dají náhled do budoucnosti.

Nejjednodušší (a pro boha nejlevnější) je kontakt v situaci, kdy se zrovna daný klerik modlí, neboť vytvoří prostup skrze bariéru. Dražší možnost je kontaktovat klerika, který se zrovna nemodlí. Ještě horší možnost představuje běžný věřící, který se právě modlí, a zcela nejnáročnější je oslovení věřícího, který se právě nemodlí, ale během uplynulého dne se modlil. Bohové nedokáží navázat spojení s těmi věřícími, kteří se k nim již delší dobu nemodlili, s nevěřícími, a ani s věřícími jiných bohů.

Souboje bohů v nebeské sféře jsou výjimečné. Každý z bohů totiž ovládá krajinu svého Království nebeského a při absenci střelných zbraní jsou hrady prakticky nedobytné. Daleko lepší bývá vyhladit protivníkovy věřící ve hmotném světě a počkat, až se z jeho hradu stane ruina, kterou bude bránit již jen hrstka andělů.

Otázkou, jejíž zodpovězení leží na každém vypravěči jakožto tvůrci herního světa, je **princip vzniku a zániku bohů**. Bohové mohou být například **věční**. Takoví obvykle svět stvořili, a kromě síly věřících mají k dispozici ještě nějakou porci základní síly světa, která jim umožní existovat, i když už v ně nikdo nevěří.

Bohové mohou být i **stvoření**, tj. vznikají s prvním věřícím, a s posledním věřícím také zanikají – takoví bohové už z principu svět netvoří a přicházejí na něj až po vzniku smrtelníků (pro inspiraci lze doporučit knihu Terryho Pratchetta *Malí bohové*). Případně lze zkombinovat oba přístupy (např. vyšší bohové jsou věční, nižší jsou stvoření), případně mít bohy, kteří pro stvoření herního světa načerpali sílu z jiného, staršího světa.

PEKELNÁ SFÉRA

Mnoho smrtelníků, neznalých teologie, hází temné bohy a Peklo do jednoho pytle. A to je velká chyba. Zatímco bohové, a to i ti temní, jsou živi z víry a jejich záměry jsou poměrně velkolepé (třeba pobití všech jinověrců), ideály pekelné jsou poměrně **nízké** a myšlenky jsou veskrze **přízemní**.

Peklo je, stejně jako Démonické sféry, živo z duší. Nedostane je ovšem jen tak zadarmo, když dotyčný zemře. Musí na to mít **dlužní úpis**, kde dotyčný zaprodá svoji duši Peklu za určitou protislužbu – v hantýrce Dáblů je to **klient**. Takových duší není mnoho. Peklo proto umí jejich energii zužitkovat do poslední kapky, a to poměrně nepříjemným způsobem. Může to být klasické vaření v kotlích, rozplétání na jednotlivá duševní vlákna, nebo cokoli jiného.

Důležité je, že duše mají různé množství energie – to je dáno jednak úrovní, na kterou za života dosáhly, a jednak jejich inteligencí. Duše mocných a inteligentních klientů jsou ceněné nejvíce a Dáblové jsou ochotni nabízet největší protislužby. Čím více má Peklo duší, tím více je schopno stvořit a udržet **Dáblů**, svých obyvatel.

V pravidlech Hlídky jsme se již s některými Dábly setkali. To však, z pohledu Pekla, nejsou ti nejdůležitější, a ani nejvíce cenění. Naopak, jsou vnímáni buď jako pomocníci, nebo vysloveně podřadní – říká se jim **nepraví Dáblové**. V hierarchii Pekla patří k nižší třídě a jejich úkolem je pomáhat pravým Dáblům v jejich snažení.

Daleko důležitější jsou takzvaní **praví Dáblové**, mající několik významných rysů.

Prvním z nich je **telepatické propojení** – Dábel je schopný mluvit v myšlenkách s jakýmkoliv jiným Dáblem, kterého zná jménem, a to i pokud je jeden z nich ve sféře a druhý v hmotném světě.

Dalším rysem je **neselhávající paměť**. Dáblové se sice musí informace dozvědět obvyklým způsobem, ale jakmile je jednou uslyší, už je nezapomenou. Běžnou praxí při vyslání do hmotného světa proto bývá naučit se všechna jména kolegů, kteří tam momentálně působí, a po svém příchodu se těm nejbližším představit.

Třetí důležitou vlastností je rozšířená telepatie ve formě **vnímání pocitů a přání**. O tom si více řekneme v kapitole V hmotném světě.

A posledním rysem je **pronikavá inteligence** a **silné charisma**. Jinými slovy, Ďáblové dokáží využít obrovské množství informací, vytěžit z něj maximum, a poté to dobře prodat.

Co se týká **podoby**, Ďáblové si ji ve sféře mohou zvolit volně ve velikosti B. Protože si potrpí na eleganci a charisma, volí většinou podobu elfa, případně člověka, mnohdy upravenou (jiná barva kůže a podobně), ovšem rohatého. Čím jsou rohy delší (obvykle zakroucené), tím výše postavený je daný Ďábel.



Aby co nejlépe vyhověla svému údělu, pekelná sféra se vytvořovala do podoby velké **obchodní společnosti**. Ta je rozdělena na jednotlivá oddělení, nazývané **Správny** – evidence dlužních úpisů, správa dlužních úpisů, sjednávání odběru duší, zajišťování nových úpisů, vytěžování duší, ostraha a podobně.

Každá Správna má několik vedoucích Ďáblů, kteří mají zase své vedoucí, a tak hierarchie stoupá až k **Nejvyššímu**. Existují zároveň přísná pravidla pro to, kdo koho a za jakých podmínek smí telepaticky oslovit, aby nedocházelo k přetížení vyšších či žádaných Ďáblů, například Nejvyššího je povoleno oslovit pouze osobně.

Zásadní činností Pekla je vysílání Ďáblů na hmotný svět za účelem obstarání dlužních úpisů. Aby to nebylo tak náročné, buduje Peklo trvalé trhliny do různých částí světa (za pomoci padlých alchymistů), které se nazývají **brány pekelné**.

Ty jsou umístěny poblíž civilizace, a to buď na místech, kam se většina smrtelníků neodvážá, nebo právě naopak v jejím srdci (např. ve sklepení domu ve městě). V každém případě bývají dobře střežené, přinejmenším Pekelnými psy.

V Pekle ústí všechny brány (stejně jako jakékoliv jiné místo hmotného světa) do jedné rozlehlé místnosti, nazývané **Předsvětí**. Zde je, kromě jiného, větší skupina Pekelných psů a dalších strážných Démonů, připravených přispěchat na pomoc ohrožené bráně.

Předsvětí má vlastnosti hmotného světa – např. boj zde funguje podle běžných pravidel, a i Ďáblové zde mají stejné vlastnosti, jako v hmotném světě.

SFÉRA ŽIVLŮ

Sirael, sféra živlů, je jediná, kterou osud živých tvorů nezajímá. Je propojená s energií jednotlivých živlů v hmotném světě a duše ani jejich víra na ni nemá vliv.

Jednotlivé živly jsou rozděleny do dvojic protikladných živlů, které se nesnáší: oheň – voda, země – vzduch. Každý živel se naopak přátelí s oběma živly ze druhé skupiny. Protikladné živly se zde, na rozdíl od hmotného světa, nepotkávají. Plocha sféry je rozdělena do čtyř částí tak, aby každý živel sousedil se dvěma spřátelenými živly. Uprostřed sféry je malá, zlaté zářící oblast – **pátý element**. Tato oblast je vůči všem živlům neutrální a odkudkoliv z hmotného světa se lze dostat pouze sem. Skrze pátý element také do hmotného světa vstupují všichni poslové živlů.

Vzhled jednotlivých částí odpovídá obecné představě o živlech.

Území Ohně je vyplněné líně se převalující lávou, z níž vyšlehávají sloupy ohně, příležitostně dojde k erupci.

Území vody je rozlehlá rozvlněná vodní plocha, která je na odlehlých koncích zamrzlá.

Území Země představují holé skály a údolí, bez špetky porostu nebo kapky vody.

Území Vzduchu je větrná oblast bez kousku čehokoliv pevného či tekutého.

V každé z oblastí se tu a tam zhmotní elementál nebo bhuta daného živlu, aby se po určité době opět rozplynul

V HMOTNÉM SVĚTĚ

DOBRODRUZI

Dobrodruzi v reálném světě?

Ale přátelé, to by bylo nošení dříví do lesa!

Na to máme celá pravidla Dračí hlídky...

Doplníme proto jen jednu drobnost. Otevření trhliny je magicky dosti intenzivní jev. Kouzelník se schopností Zaslechnutí kouzla (PPP str. 193) jej proto dokáže zaznamenat jako obří výboj. Past pro zaslechnutí X je rovna vzdálenosti kouzelníka od trhliny v mílích.

ASTRÁLNÍ BYTOSTI

Zato o astrálech v hmotném světě jsme si v pravidlech neřekli téměř nic. Tak jdeme na to.

Ze sfér k nám, s různým úmyslem či záměrem, přicházejí tato astrální stvoření:

- Démoni
- Nevidění
- Elementálové a Bhutové
- Andělé
- Ďáblové
- Běsové

OVLIVNĚNÍ HMOTNÉHO SVĚTA

Démoni, Andělé a Ďáblové jsou nadáni schopností pozměnit běh hmotného světa dle svého přání. Dokáží **ovlivnit všechny hody smrtelníků na dovednosti**, tj. hody k10. Základní cena i způsob použití této schopnosti se liší a bude uveden u každého zvlášť v bestiáři.

Rovněž zahrání této schopnosti se bude lišit podle toho, zda používáte mechaniku k10+- (uvedenou na začátku tohoto dodatku), nebo ne:

- Pokud mechaniku k10+- **používáte**, za Základní cenu smí astrál nastavit na k10 jakékoliv číslo od 1 do 10. Pokud nastavil 1 nebo 10, buď se další hod hodí klasicky, nebo smí za dvojnásobnou cenu určit i výsledek dalšího hodu (obvykle 10). Nastavení případného dalšího hodu stojí trojnásobek základní ceny, poté čtyřnásobek atd.

Příklad: Ďábel chce, aby jeho klient zapůsobil neobyčejným dojmem při

audienci u krále. Určí proto, že pro daný hod k10 bude mít klient hod 10,10,10, a potom běžný hod. Zaplatí za to tedy 1+2+3, tedy šestnásobek Základní ceny.

- Pokud mechaniku k10+- **nepoužíváte**, má astrál možnost nastavit na k10 libovolné číslo od 1 do 10. *Nutno poznamenat, že tato schopnost je tím značně oslabena.*

DÉMONI

Jak už víme, Démoni, kteří ze své vlastní vůle přišli do hmotného světa, jsou Páriové, kteří si chtějí zajistit pohlcením co největšího počtu duší inteligentních tvorů svůj vlastní Ansámbl v domovské sféře.

Při prvním vstupu si Démon zvolí svoji podobu a formu (jednu ze čtyř, uvedených v Bestiáři). **Ta je již neměnná a zachovává se i při návratu do sfér.**

Na to, aby se do hmotného světa Démon dostal poprvé, je nutná **otevřená trhlina**. Ta se může otevřít i bez cizího přičinění vlivem zapletení vichrů many, zvláštní konstelací planet nebo mohou existovat místa, kde se občas otevře.

Rovněž často může dojít k otevření trhliny **nezdařeným využitím many** – při vyvolávání Démonů theurgem, velkém neřízeném uvolnění many (např. výbuch laboratoře), při silném nezdařeném kouzlu nebo i při smrti kouzelníka, který měl ještě hodně many. *Pozn.: Pokud používáte mechaniku k10+-, fatální neúspěch bude typickou situací, kdy k otevření trhliny dochází.*



Démon, který už v hmotném světě někdy byl, se sem za vhodných okolností dokáže dostat i vlastní silou. O tom si povíme více v kapitole V astrálním světě, zde nám stačí vědět, že dokáže vstoupit do všech míst hmotného světa, kde již jednou byl.

Zároveň je důležitý fakt, že Démon se z místa, kudy do hmotného světa vstoupil, kdykoliv dokáže vrátit zpět do své sféry – stačí mu k tomu soustředění po dobu jednoho kola.

Cílem Démonů je pohltnout co největší počet duší inteligentních tvorů (tj. s INT 2 a více). Ty budou po návratu zpět tvořit jejich Ansámbly, dokud je někdo nepřemůže i v astrálním světě.

K **pohlčení duše** dojde tehdy, pokud Démon svým útokem pošle tvora za Hranice smrti. Pohlčení trvá jedno kolo (kdy se Démon musí soustředit) a neprovází jej žádné efekty. Zajímavé je, že pohlčení překoná i sílu dlužního úpisu Ďáblů, takže nechat se pohltnout Démonem je sice velice nepříjemný, ale zaručený způsob, jak se vyhnout Peklu.

Démon získává všechny vzpomínky dané duše, nezískává však většinou její schopnosti (výjimkou je Duchovládný Démon – viz bestiář). Zároveň záleží na úrovni duše – Démon získá tolik **Duševních bodů**, kolik byla **úroveň daného smrtelníka**.

Duše mají pro Démony velký význam i v hmotném světě, a to pro:

- **Růst úrovně.** Když do hmotného světa Démon vstoupí poprvé, je na první úrovni. S počtem pohlčených duší jeho úroveň stoupá. Duševní body používá stejně, jako by si zvyšoval stupeň dovednosti. Pro postup na 2. úroveň tedy potřebuje Démon pohltnout dva Duševní body, pro postup na 3. úroveň další tři, na čtvrtou další čtyři, a tak dále.

Význam rostoucí úrovně bude popsán u jednotlivých druhů v bestiáři, vždy ale platí, že se stávají podstatně nebezpečnějšími.

- **Růst počtu životů.** Na první úrovni má Démon 15 životů. Za každý Duševní bod, který pohltnout, se jejich maximální (i aktuální) počet životů **zvýší o 2**. *Například Démon na 6. úrovni tedy bude mít maximálně 43 životů ($15 + 2x(2+3+4+5)$).*
- **Udržení v hmotném světě.** Aby se zde Démon udržel, duše postupně stravuje (tj. nevratně rozpouští). Každé dva týdny stráví Démon tolik Duševních bodů, kolik je polovina jeho úrovně, nejméně však jeden. „Čerstvý“ Démon má tedy právě dva týdny na to, aby ulovil svoji první oběť, jinak se vrací zpět do své domovské sféry.

Pokud Démon pohltnout méně duší, sníží se mu úroveň a zbývající body se odeberou z těch, které jej již posílily – Démon chradne a slabne. Rovněž se mu snižuje maximální počet životů (nemusí se mu tedy snížit aktuální počet životů, pokud jich má méně).

Například Démon na 10. úrovni musí pro udržení kondice za dva týdny strávit alespoň 5 Duševních bodů. Pokud by nepohltil ani jednu duši, klesne na 9. úroveň a z deseti bodů, které tímto získá, jich pět stráví. Na 9. úrovni by vydržel ještě dva týdny, potom by klesl na 8. úroveň atd.

Pokud budeš chtít určitého Démona hrát detailně, můžeš strávení duší propočítat na jednotlivé dny (např. Démon na 10. úrovni musí strávit pět bodů, tj. v zásadě každý den jeden a dva dny v týdnu nemusí). Pokud ne, můžeš duše odpočítat vždy o úplňku a novu, které mezi sebou mají právě dva týdny.

Budeš-li ve svém dobrodružství mít Démona, který v našem světě existuje delší dobu, je dobré mít na paměti, že buď zvládá průběžně pohlcovat duše, nebo slabne. Pro Démony tedy není typické, že by se někde na delší dobu schovali a jen tak čekali. Začínají většinou se slabšími protivníky, na které stačí, ale potom se pokusí ulovit někoho silnějšího.

Další **společné vlastnosti Démonů** jsou:

- **Ovlivnění hmotného světa.** Základní cenou je **jeden Duševní bod**, který Démon na použití schopnosti stráví. Může ovlivnit činnost, kterou vidí.
- **Léčení.** Vždy **o půlnoci** se Démonovi doplní tolik životů, kolik je jeho **úroveň**. Je to stejný mechanismus, kterým se jeho kolegům v předmětech doplňuje mana – krátké spojení s domovskou sférou, během něž mohou nasát trochu energie.

Druhou možností je **strávení duší** – za každý Duševní bod si Démon vyléčí **1k6 životů**. Protože se mu však strávením Duševního bodu zároveň sníží maximální počet životů o 2, Démoni po této možnosti sáhnou pouze tehdy, jsou-li zranění a v nouzi.

- **Únava.** I energie pro pohyb a další tělesné fungování se Démonům doplňuje o půlnoci, nemusí kvůli tomu však spát. Za jeden den toho běžně zvládnou tolik, kolik by zvládl

tvor se stejným tělem a vlastnostmi do unavení.

Pokud by toho chtěli zvládnout více, dodatečnou energii musí získat opět strávením duší. Za každý další stupeň únavy, který by si během jednoho dne svoji činností přivodili, musí strávit tolik Duševních bodů, kolik je polovina jejich úrovně. V tomto případě tělo Démona spotřebuje energii navíc, ale není unavené (tj. nemá postihy k hodům).

- **Osvobození Démonů z předmětů.** Jak jsme si již řekli, Démoni, zakletí v alchymistických výrobcích jsou zde de facto uvěznění, a volní Démoni se mohou pokusit tyto okovy zlámat a osvobodit je.

Démon dokáže vycítit jiného Démona v alchymistickém předmětu a ví, jaká byla obtížnost vytvoření tohoto předmětu. Do osvobození vkládá sílu svoji existence v hmotném světě, a riskuje, že o část přijde. Hází tedy na past Úroveň Démona vs. Obtížnost vytvoření předmětu, pokus o osvobození trvá dvě kola soustředění.

V případě neúspěchu Démon přichází o jednu úroveň (tj. stráví tolik Duševních bodů, kolik byla jeho úroveň).

V případě úspěchu zužitkuje energii předmětu – za každých 10 bodů many, které předmět stál, získá jeden Duševní bod. Navíc je zakletý Démon osvobozen a zhmotní se do podoby volného Démona na 1. úrovni, který je obvykle svému zachránci vděčný a pomáhá mu.

Je-li Démon v hmotném světě zabit (či spíše „zabit“), přenesení se do své domovské sféry se všemi dušemi, které měl v okamžiku eliminace. Pokud se někdy do hmotného světa vrátí, pokračuje s dušemi, úrovní i schopnostmi, které již získal. Aktuální počet životů závisí na tom, kolik času uplynulo, většinou bývá Démon na plném počtu životů.

NEVIDĚNÍ

Pokud je v astrální sféře zabit Démon, většinou se rozplyne a vsákně se do esence sféry. Ale může se stát, že se místo toho dostane do hmotného světa, a to v beztvare a neviditelné formě – a tak vznikne Neviděný.

Místo, kam se takto může dostat, není ledajaké. Musí totiž splňovat dvě základní podmínky:

- **Volná mana.** Ta vznikne různými způsoby, například větší koncentrace vichrů many, větší množství surovin, obsahujících manu, ale třeba i úmyslně uvolněná kouzelníkem (kouzelník pochopitelně umí svoji manu uvolnit do prostoru, jedná se o nejjednodušší formu kouzelnického triku).
- **Koncentrace zla.** Na místě se muselo stát něco ošklivého, obvykle to bývá násilná smrt inteligentních tvorů, spojená s utrpením. Vzpomínky a emoce jsou v místě zachycené, nedojde-li k jejich vysvěcení.

Démon, který se na toto místo dostane, prožívá kromě okamžiku vlastní smrti ještě emoce, zachycené v místě. Není divu, že Nevidění jsou většinou naplnění nenávistí ke všem inteligentním živým tvorům a útočí na ně, kdykoliv mohou. Mezi dobrodruhy se jim obvykle říká **Hrůzy**.

Obvykle jsou Nevidění ochotni spolupracovat s nemrtvými – zřejmě proto, že tito vytržením z posmrtného klidu prožívají podobný stav trvalého utrpení. Rovněž jsou většinou ochotni spolupracovat se nekromanty, kteří ovládli schopnost Nemrtvý druh (PPP str. 210) – tito jsou schopni Neviděné vycítit stejně, jako nemrtvé. A poslední, kdo se od nich může dočkat pomoci, jsou ostatní Démoni v libovolné podobě (kteří Neviděné vidí).

Ve sférách jsou obvykle zabiti nejslabší Démoni – Páriové. V takovém případě začíná Neviděný na úrovni 1. V řidších případech se může do hmotného světa dostat duše Párie, který ve hmotném světě již byl a nashromáždil určitou sílu. V takovém případě je jeho úroveň stejná, s jakou se z hmotného světa naposledy vrátil do sfér, a povaha Neviděného je i v tomto případě plná nenávisti.

Ve vzácných případech může dojít ve sférách k zabití Kurátora. Ten se sice též stane Neviděným (s úrovní, kterou měl), avšak jeho povaha může být jiná. Kurátoři jsou zvyklí vstřebávat emoce duší, ani nával negativních emocí je proto nemusí zlomit a mohou si udržet svoji povahu. Závisí zde na povaze sféry.

Nejvyšší šanci na udržení původní povahy mají kurátoři z mírumilovných sfér, jako Enchiel a Elmai, o něco nižší šanci ti ze sfér Abaran, Taladar, Vingar, Lútiel, Viledar, Belenar

a Argotar, a nejnižší ti z válečně zaměřených sfér Naldan a Kezachiel.

Kurátoři ze „zlých“ sfér (Netheron, Ondoreth, Valandir, Lumindor, Zarathas, Seraphiel) se odolat se odolat ani nesnaží, navíc se však snaží ovládnout nějakou duši – stávají se z nich tak Běsové (viz další kapitola).

Kurátoři, kteří odolali a svoji povahu si udrželi, představují vzácný případ Neviděných, kteří nejsou zlí, a naopak mohou být družině velice ku prospěchu. Přináší si s sebou totiž spoustu informací a znalostí ze svého ansámbly – ty největší z oboru své sféry (odpovídající dovednosti na stupni 18 až 24), ale obvykle mají i hluboké znalosti historie, teologie a přírody (dovednost na stupni 15 až 20). Většinou se snaží z prokletého místa dostat a stávají se z nich hlídači jiných, výjimečných míst. Bývají dosti opatrní, neboť jsou si vědomi obvyklé reakce dobrodruhů, a přiblíží se jen k postavám, u kterých mají důvod se domnívat, že budou jednat s rozmyslem a nehrozí od nich tedy smrtelné nebezpečí. Mezi zaklínači a dalším potulným lidem se pro ně vžilo pojmenování **Neklidná záře**.

Ať dobří či zlí, Nevidění jsou tvorové tmy. Na denním světle mohou krátkodobě přežít, ale rychle se rozplývají.

Je-li Neviděný ve hmotném světě zlikvidován, rozplyne se, ale zůstává po něm koncentrovaná mana, kterou lze zachytit do alchymistických nádob a později destilovat na tzv. Špinavou manu, která dává bonus +5 při výrobě alchymistických předmětů z oboru Hvězdné sestavy.

BĚSOVÉ

Posledním druhem tvorů, který přichází z astrálních sfér do hmotného světa, jsou Běsové. Popis jejich schopností je uveden v PPP, zde pouze doplníme způsob jejich vzniku.

Je-li v jedné ze „zlých“ sfér (Netheron, Ondoreth, Valandir, Lumindor, Zarathas, Seraphiel) zabit její Kurátor, jeho vědomí, zaplněné bolestí, hněvem a nenávistí se v smrtelné agónii přenesou do hmotného světa. Na rozdíl od vzniku Neviděných však nemíří na místo s negativními emocemi, ale na tvora. Toho se postupně pokusí ovládnout – Kurátoři z těchto sfér se ani nesnaží s negativními emocemi bojovat, jsou pro ně přirozené.

Kurátor se usadí se v mysli oběti a pokud oběť zažije či je svědkem utrpení či smrti živého tvora, hází si na past **Vůle (CHAR)** vs Vyšší moc Kurátora. Neuspěje-li, Kurátor nad ní získá určitou moc a pokusí se podobnou situaci cíleně vyvolat.

Nyní si bytost hází na past **Vůle (CHAR)** vs Vůle (CHAR) Kurátora, který má k hoďu postih -5. Pokud bytost uspěje, uvědomí si, že se nad ní něco pokouší převzít kontrolu, a může vyhledat pomoc. Neuspěje-li, postih Kurátora se o 1 sníží a za týden může pokus zopakovat.

Ve chvíli, kdy postih Kurátora zcela zmizí, ovládne vědomí bytosti a ta se začne měnit, jak je popsáno v pravidlech.

Běsa, který se usadil v mysli oběti a dosud ji neovládl, je možné se zbavit buď vymítáním, nebo útoky, které zraňují magické tvory a tvory temnot (např. Magická střela, Černé světlo nebo Kopí pravého světla). Pozor, při použití plošných zraňujících útoků (např. Ohnivá koule) je zraněn jak Kurátor, tak jeho hostitel. Cílené útoky, jako např. Blesk nebo Úder varování, zraňují pouze hostitele.

Vzhledem ke vlastnostem a chování lze k běsům přiřadit i nestvůru **Noční můra** z PPZ. Ta může vzniknout při zabití Párie z výše uvedených „zlých“ sfér. Její moc ovšem nestačí na ovládnutí vědomí cíle, snaží se jej tedy alespoň zabít.

ELEMENTÁLOVÉ A BHUTOVÉ

O těchto dvou skupinách jsou všechny potřebné informace uvedeny v PPP, zde proto není třeba uvádět žádná dodatečná pravidla.

Dodáme pouze to, že jak Elementálové, tak Bhutové se kromě vyvolání theurgem mohou ve hmotném světě objevit i samovolně. Důvodem může být určité narušení živlu (např. znečištění), ale jejich příchod může být i zcela bez důvodu ve hmotném světě – může jít o přetok energie ze sféry Siraël.

ANDĚLÉ

Jak jsme si již řekli, vyslání Anděla je pro boží moc velmi drahá záležitost, ke které sáhne pouze tehdy, když nemá po ruce žádného klerika či vhodného věřícího, kterému by úkol uložil. To je hlavní důvod, proč se Andělé na zemi objevují tak zřídka.

Příchod i odchod anděla může být poměrně efektní – doprovází jej záře, záblesky, porыв větru, zahřmění a podobně.

Andělé ve hmotném světě mohou mít prakticky libovolnou podobu, a ta se odvíjí od úkolu, který mají splnit.

Existují nicméně **dvě základní formy**, které jsou ohledně náročnosti na Přízeň srovnatelné:

- **Nehmotný**, tedy éterická bytost, utkaná ze světla (či tmy), které svojí barvou symbolizuje daného boha.

Nezávisle na podobě, zbrani, kterou třímá, a zbroji, která je vyobrazena, má vždy stejné ÚČ i OČ (které je dáno jeho úrovní).

Promlouvá hlasem, který zní z prostoru, takže mnoho smrtelníků má pocit, jako by jej slyšeli ve své hlavě, a umí veškeré známé jazyky.

Velkou výhodou je **vysoká pohyblivost** této formy, proto obvykle bývá okřídlená a dokáže skutečně letět, ale i v případě, že křídla nemá, dokáže běžet či se prostě vznášet nad zemí stejnou rychlostí. Má také z podstaty **vyšší charisma** než forma hmotná.

Zranění, které tato forma udělí, je svěcené (projevuje se ve formě popálenin), ale nezraní věřící daného boha – a to ani ty, kteří jej sice již uctívat přestali, ale ještě nezačali věřit v žádného jiného boha (to platí i pro andělovy Prosby).

Nevýhodou je, že tato forma nedokáže s ničím hmotným manipulovat, a vydrží méně zásahů. Je velice nápadná, takže se hodí pro efektní zásahy a sdělení, která mají mít co nejrazantnější účinek.

- **Hmotný**, utkaný z pevné materie v barvě daného boha, která je však viditelná až při zranění anděla. Povrch těla může mít libovolnou barvu a strukturu – oděv, chlupy, šupiny atd. Stejně, jako u nehmotné formy,

ani zde nemá struktura povrchu vliv na OČ, ovšem na ÚČ již ano – anděl může bojovat pouze tou zbraní, kterou má ve své podobě k dispozici – pokud má ruce, může do nich pochopitelně cokoliv vzít. Tento anděl je pomalejší a nedokáže létat, ale je daleko nenápadnější a přirozenější. Také dokáže zranit každého smrtelníka, jeho zranění se počítá jako svěcené, magické a stříbrné. Tato forma bývá proto používána pro zásahy, které mají zůstat více skryty.

Svoji podobu si anděl volí při prvním vstupu do hmotného světa a bude takto vypadat i příště. Nicméně, při návratu do Astrálních sfér se podoba nezachovává.



Andělé nemusí jíst, pít ani odpočívat. Pro jejich pohyb a další činnost platí podobné pravidlo, jako u Démonů – obvyklá dávka Přízně stačí na to, co zvládne člověk do únavy.

Nicméně, vzhledem k tomu, že za jejich pobyt v hmotném světě platí Přízní samotný bůh, jsou jejich zdroje v zásadě nekonečné. To samé platí pro Přízeň k sesílání Proseb, což ale

neznamená, že by andělé Přízní plýtvali a sesílali Prosby jednu za druhou (navíc je jejich počet omezen úrovní anděla). Před vysláním z nebeské sféry dostanou příkaz typu *Musíš splnit úkol, ale snaž se být úsporný.*

Čas, který v hmotném světě stráví, určuje bůh, který je s andělem v trvalém spojení a může jej kdykoliv odvolat. Obvykle jsou to hodiny až dny, jen zřídka déle.

ĎÁBLOVÉ

Jak jsme si již řekli, praví Ďáblové přicházejí do hmotného světa s cílem zajistit pro Pekelnou sféru **dlužní úpisy**, a nepraví Ďáblové jim v tom pomáhají (tedy alespoň většina z nich).

Slouží jim k tomu **brány pekelné**. Taková brána je artefakt, který musí vytvořit smrtelný

alchymista. Jen zřídka se Ďáblům poštěstí, že se najde takový, který je ochoten bránu vyrobit za peníze. Daleko častěji jde o protislužbu – alchymista má již podepsaný dlužní úpis a Ďáblové jej výměnou za vybudování brány osvobodí.

To je pro Peklo cena poměrně vysoká, a proto se brány nebudují na každém rohu, ale bývají strategicky rozmístěné po celém civilizovaném světě.

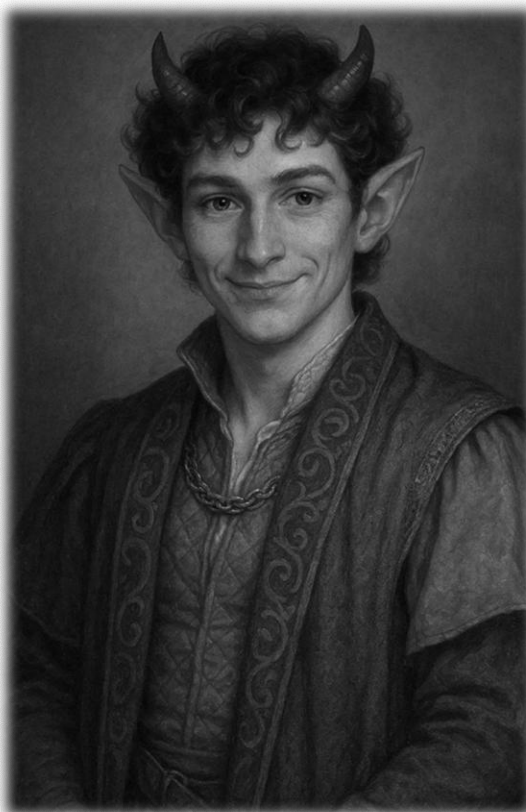
Průchod branou stojí Peklo trochu energie, ale není to nic strašného, takže se Ďáblové mohou rychle přesunovat na velké vzdálenosti (vstoupí do Předsvětí a zpět jdou jinou branou). Důležité je to, že brána přenesení kohokoliv, včetně smrtelníků, a tak je třeba ji zabezpečit a hlídat.

Ve chvíli, kdy do světa vstupují, si Ďáblové musí zvolit **hmotnou podobu**.

Teoreticky to může být libovolný tvor velikosti A-B se čtyřmi končetinami, ale obvykle sáhnou po některé ze šesti ras, které obývají civilizované končiny (obry nepočítáme). Zvláštní slabost mají pro elfy, lidi a půlčíky.

Oblečení bývá v solidní kvalitě (a několikero), postupně i luxusní. Oproti běžnému vzhledu mají Ďáblové zpočátku tyto odlišnosti:

- **Oči:** Jedno z jejich očí je hnědé, druhé modré či zelené. Ďáblové tento rys často zakrývají kápí.
- **Kopyto:** Jedna z nohou je zakončena malým kopytem. To se obvykle dá schovat do boty, ale Ďábel i tak lehce kulhá (past Postřeh (INT) vs 10).
- **Ocas:** Oháňka, o délce zhruba půl sáhu. Dá schovat pod plášť nebo volnou kutnu.
- **Rohy:** Zhruba deset coulů dlouhé, mezi vlasy jsou jasně patrné. Kápě je však spolehlivě překryje.



Pokud je Ďábel úspěšný a získává dlužní úpisy, postupně se může „zlidštit“. Peklo do něj zainvestuje a on si může postupně jeden po druhém tyto znaky odejmout. Zkušenosti Ďáblové jsou tedy od běžných smrtelníků prakticky k nerozeznání, navíc mají více podob, které mohou střídát. Přesná pravidla uvedeme v bestiáři.

Co se týká **základních potřeb** v hmotném světě, Ďáblové obvykle normálně jedí, pijí a spí. Důvod pro to je jednoduchý. Jejich tělo si energii sice umí doplnit z Pekelné sféry, ale to je mrhání cennými zdroji, takže k němu Ďábel sáhne pouze tehdy, když nemá jinou možnost.

Takový Ďábel, který by nadměrně vyčerpával energii Pekelné sféry a neměl nějaké zásadní úspěchy, se rychle dočká pokárání a poté odvolání zpátky do Pekla.

Pokud se chová, jak má, odčerpává jen trochu energie na telepatické a magické schopnosti. V hmotném světě potom může strávit dlouhou dobu, klidně i desítky či stovky let, dokud není za odměnu povolán zpět do Pekla, aby tam zaujmul nějaký vysoký post v pekelné hierarchii.

A jak Ďáblové vlastně vědí, za kým a kam jít? K tomu jim slouží schopnost **Vnímání pocitů a přání**.

Stejně, jako jsou Ďáblové schopni se telepaticky dorozumívat mezi sebou, jsou naladěni i na vnímání myšlenek a pocitů smrtelníků.

Těch je obvykle mnoho, ale Ďáblové mezi nimi umí odlišit ty výrazné, případně jsou blízko, a soustředí se na touhu.

Čím silněji smrtelník po něčem touží, tím větší šance je, že přitáhne pozornost nějakého Ďábla a ten ho navštíví s nabídkou služby.

Přání vyslovená nahlas mají efekt ještě větší, a pokud dotyčný přímo povolá Peklo ku pomoci, má prakticky jistotu, že se Ďáblové objeví. Jakmile se Ďábel zaměří na určitého

smrtníka, vnímá, kde se dotyčný nalézá, jak vypadá a po čem touží.

Někteří Ďáblové pro větší efekt přicházejí ke klientovi pomocí teleportu (odtud historicky, kde se „zničehonic zjevil pekelník“).

Pokud dotyčný od své touhy upustí, než jej Ďábel osloví, jeho stopa se ztratí. V opačném případě si jej Ďábel zapamatuje a aby se před ním smrtník v myšlenkách ukryl, musí uspět v hodu Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) Ďábla.

Pokud smrtník podepíše dlužní úpis, již se před Ďáblem skrýt nedokáže (ale většinou ani nechce). Všichni Ďáblové, i ti nepraví, zároveň poznají osobu, která již úpis podepsala.

Vlastnosti dlužních úpisů jsou následující:

- Úpis začíná platit podpisem dotyčného. Neumí-li psát, stačí teoreticky otisk palce, ale Ďáblové obvykle shánějí inteligentní klienty a ti se podepsat umí.
- Duše Peklu propadne ve chvíli, kdy Ďábel doručí to, co bylo v úpisu vymezeno. Nemusí to sice odpovídat přesně představě klienta (např. krásné šaty nebo šlechtický titul je dost široký pojem), ale Ďáblové se obvykle snaží, aby se o nich šířila dobrá pověst a jejich služby budily spíš závist než posměch.
- I duše propadlá Peklu může vyváznout. Prvním případem je smrt, kterou způsobí Ďábel (dotyčný zemřel na následek Ďablova útoku). Dalším případem je pohlcení duše Démonem a poslední možností je to, kdy Ďáblové sami dobrovolně dlužní úpis zničí, nejčastěji jako protislužbu za vybudování Brány pekelné.

Někdy je získání dlužního úpisu poměrně jednoduché a stačí k tomu třeba i jen krásné šaty. Ovšem přání mocných inteligentních tvorů, kteří mají pro Peklo největší cenu, jsou často podstatně obsáhlejší a hůře splnitelná.

Zde si Ďáblové, jako správní obchodníci, vypomáhají třemi věcmi – jsou to **hmotné statky, informace a ovlivnění běhu světa**. Na obojí má Peklo rozsáhlá a velmi schopná Správny.

Hmotné statky, ať jsou to již peníze, drahé látky, koně a kočáry a další věci, získávají Ďáblové obchodem a pomohou jim koupit si ty duše, které se za peníze koupit dají.

Informace mají ve správný čas na správném místě obrovskou hodnotu, ať již pro získání hmotných statků, nebo jako protislužba. Přeje-li si například klientka šaty z nejjemnějšího hedvábí, Ďábel nejprve odhadne jejich cenu a porovná ji s cenou klientčiny duše. Je-li to dobrý obchod, vezme míry a poté se dotáže obchodní Správny, kde by bylo nejlevnější takové šaty sehnat a zda mu takový výdaj schválí. Pokud ano, obchodní Správna mu zároveň předá informaci, jak najít nejbližšího kolegu, který zakázku zařídí.

Přeje-li si neurozený rytíř stát se šlechticem, Ďábel si zjistí, kde je nejbližší šlechtic, kterého lze uplatit, aby rytíři takový titul mohl udělit. Po podpisu úpisu sdělí rytíři, kam se má vydat a co musí vykonat, aby jeho tužba došla naplnění.

Ovlivnění běhu světa je pro Ďably nejdražší variantou a sahají k němu až tehdy, když jim umožní získat opravdu cennou duši. Jedná se obvykle o extrémně důležité hody, např. vymyšlení mocného kouzla, receptu nebo předmětu.

Zajímavé je, že Ďáblové mají dostatek informací, schopností a obchodního nadání pro to, aby byli schopni hmotný svět ovládnout, zcela si jej podrobit a dlužní úpisy získat od každého výměnou za věci, nutné pro život.

Legendy říkají, že to už jednou zkusili, a tvrdě narazili. Neboť kdo propadne Peklu, přestává věřit na bohy. A kdo propadne Peklu, nedostane se ani do Démonických sfér. A když se stav světa začal rychle horšit, Démonické sféry i ta nebeská to zjistily.

Spojené zástupy andělů a Kurátorů potom vtrhly do Pekla, aby zjednaly nápravu. Zastavila je až přísaha Nejvyššího, že se to již vícekrát nestane. Od těch dob sice Ďáblové se smrtníky manipulují a obelhávají je, činí tak však **skrytě a nenápadně**.

Nyní ještě pár slov k **nepravým Ďáblům**. Z pravidel navíc známe následující, u nichž doplníme dovednosti, které v PPZ 1.1 nejsou:

- **ĎAS (PPZ):** Podřadný Ďábel, jenž se používá k ochraně cenností či tajemství klientů, případně bran pekelných nebo nahromaděného majetku samotných Ďáblů. V pekelné sféře je to však vězení, vsazený do speciální cely s úkolem hlídat, a za dobrou službu se může z vězení dostat. Z vězení se rovněž dostane, je-li zrcadlo

rozbito, ale dosti nepříjemným způsobem a rychle se vrací zpět do Pekelné sféry, kde je opět vsazen do cely.

Duše, které ňas zahubí, nepatří Peklu, ale odchází do sfér – a to i v případě, že měly podepsaný úpis. Jedná se tak o další z (nepříjemných) způsobů, jak uniknout Peklu. ňas je schopen si zapamatovat až 5 postav, které se nemá pokoušet uchvátit (a ani nikoho v jejich přítomnosti).

Černé zrcadlo, které mu umožňuje průchod ze speciálních cel Pekelné sféry do hmotného světa (byť velmi omezený), dokáže vytvořit z obyčejného zrcadla libovolný „pravý“ ňábel (budou popsáni dále), potřebuje k tomu jednu noc, 60 bodů many a 100 surovin.

Při rozbití obsahuje každý střep zrcadla 10 bodů many, která se dá buď destilovat, nebo přímo použít při výrobě předmětu Hvězdných sestav – v takovém případě má alchymista při výrobě Výhodu +5.

Při Uchvácení hází ňas nejprve s Výhodou +5 na past Reflex (OBR) vs Reflex (OBR) oběti a poté na past Atletika (SIL) vs Atletika (SIL) oběti. Pochopitelně, musí si oběti všimnout – u postav, které přijdou se světlem k zrcadlu, to asi není problém, ale pokud se pokouší proklouznout např. zloděj, schovávající se ve stínu, ňas si ho nemusí všimnout. Dosah Uchvácení je 2 sáhy od zrcadla.

Dovednosti: Atletika (4), Akrobacie (3), Postřeh (8), Reflex (3), Vůle (3)

- **KAZIVEC (PPZ):** Pomocný ňábel, který bývá nabídnutý důležitým (nebo potenciálním) klientům, aby jim pomáhal v jejich konání.

Jeho zvláštní schopnost Uloupení štěstěny má jeden háček – pokud neuspěje v hodů na INT, tak postava, která byla cílem Nevýhody, má instinktivní pocit, že jí chtěl štěstí ukrást (a pokud již předtím měla smůlu, obvykle si to spojí). Kazivec tedy musí dobře rozvažovat, kde a komu bude krást.

Další omezení spočívá v tom, že ten, komu se pokouší štěstí ukrást, o tom nesmí vědět (tj. např. v případě, že neuspěje, už se u této postavy nemůže o ukradení pokoušet znovu) a nesmí činnost vykonávat účelově

(tj. pouze proto, aby Kazivec mohl ukrást štěstí).

Dovednosti: Atletika (3), Akrobacie (3), Jízda na zvířeti (3), Mechanika (1), Cizí jazyky (15), Čtení a psaní (15), Historie (10), Postřeh (3), Reflex (3), Umění (1), Teologie (10), Vůle (3), Znalost přírody (2), Hazardní hry (10)

- **PES PEKELNÝ (PPZ):** Pomocný ňábel, jehož hrubou silou a hlídací schopnosti jsou oceňovány jak pravými ňábly, tak mocnějšími klienty, kterým může být zapůjčen ku pomoci.

Dovednosti: Atletika (5), Akrobacie (3), Postřeh (7), Reflex (3), Vůle (3)

- **RARACH (PPZ):** Pomocný ňábel, často ponechávaný u významných kleriků či kouzelníků. Rarach má na den 16 bodů many, pokud je vyvolán samostatně. Pokud je vyvolán pro nějakou postavu, má 6 + úroveň postavy bodů many (zvyšuje se s úrovní postavy).

Dovednosti: Atletika (1), Akrobacie (2), Čtení a psaní (3), Historie (3), Postřeh (4), Reflex (3), Vůle (3)

- **DUŠECHŇAP (PPP):** Je sice poměrně silný, ale mezi ňábly je asi vůbec nejopovrhovanější. Místo, aby Peklu pomáhal získávat úpisy nebo chránil jeho dílo, ujídá duše, které by se do něj mohly dostat.

Proto na něj praví ňáblové neváhají poslat dobrodruhy, aby jej sprovodili ze světa (a ušetří tak za vyslání trestné výpravy Pekelných psů v čele s Pahrageurem).

Dušechnapem se stává pravý ňábel, který je ve svém snažení neúspěšný, ale nechce se mu zpátky do Pekla s nepořízenou. Proto se od své sféry odstříhne (čímž dojde ke změně schopností i vzezření) a začne se světem protloukat na vlastní pěst.

Při návratu zpět do Pekla jej čeká tvrdý trest, a následně skončí v cele jako ňas, a to na hodně dlouhou dobu.

Dovednosti: Atletika (4 – nevykrmený až 8 – vykrmený), Akrobacie (4), Postřeh (7), Reflex (5), Vůle (4 – nevykrmený až 8 – vykrmený)

- **PAHRAGUUR (PPP):** Sice jde o pomocného Dábla, ale i praví Dáblové se k němu chovají s ostrážitým respektem a pokud jím v nitru pohrdají, nedávají mu to najevo.

Na svět je totiž povoláván přímo z pekelných mučireň, kam se mohou dostat i Dáblové. Vzhledem ke své profesi ovládá řadu sofistikovaných mučících technik (proti jeho dovednosti Mučení si oběť hází na Vůli (CHAR) nebo Výdrž (ODO), zda vyzradí, co chce Pahraguur vědět).

Jeho znalosti humanoidních těl, které potřebuje k udržení své oběti co nejdéle při životě a k využití jejich citlivých míst, by mu mohl závidět leckterý medicus.

Dovednosti: Dle PPP + Akrobacie (3), Mechanika (4), Cizí jazyky (5), Čtení a psaní (3), Reflex (6), Vůle (8), Mučení (SIL, 10), První pomoc (10)

- **STRICKEHO DÉMON (PPP):** Podřadný Dábel, který se do hmotného světa vydal na vlastní pěst, bez pověření Pekla, a tudíž nemá dostatečnou energii na pořádnou existenci. Chová se tedy spíše jako Démon. Pravým Dáblům ale jejich snažení příliš nekomplikuje, a tak jej většinou nechávají být.

Dovednosti: Dle PPP.

- **ZEDARR (PPP):** Jak je uvedeno v pravidlech, k vyvolání Zedarra je třeba nesmírně krvavý rituál, při němž se uvolní obrovské množství energie.

Volání rituálu je zároveň velice silné a většinou se najde pravý Dábel, který se voláním nechá zlákat, přijme jej a stane se tak v očích Pekla odpadlíkem. Do hmotného světa vstoupí přímo v místě rituálu.

O nějaké získávání dlužních úpisů nemusí snažit a věnuje se rovnou vládě nad svými přivolavateli. Ani tohoto odpadlíka nemají praví Dáblové v lásce a obvykle jsou ochotni jeho likvidaci podpořit.

Jedinou výjimkou je takový Zedarr, který za pozvání na hostinu po svých uctívatelích požaduje podepsání dlužního úpisu. Duše jeho klientů (ať již skřetů či kultistů) se obvykle do Pekla dostanou poměrně rychle, a i když nejsou příliš kvalitní, je jich hodně,

a to se v cení. Jenže aby úpis fungoval, Zedarr nesmí klienty sníst, a tomu většinou neodolá.

Dovednosti: Dle PPP + Akrobacie (14), Cizí jazyky (7), Čtení a psaní (7), Historie (7), Reflex (10)

V ASTRÁLNÍM SVĚTĚ

DOBRODRUZI

PRŮCHOD DO ASTRÁLNÍHO SVĚTA

Způsobů, jak se družina dokáže dostat do astrálního světa, je několik. Žádný ovšem není snadný.

První možností je najít **otevřenou trhlínu**.

TRVALÉ TRHLINY – OTEVŘENÉ

Jsou poměrně vzácné, a obvykle bývají udržovány artefaktem nebo jinou význačnou silou.

Nejčastějšími trvalými trhlinami jsou Brány pekelné, z nich se ale lze dostat pouze do Předsvětí Pekla. Teoreticky ještě mohou existovat trvalé trhliny na hranici určitého Království nebeského, například z hlavního svatostánku daného boha.

Pokud vznikne trvale otevřená trhlina do sféry živlů nebo některé z Démonických sfér, začnou sem proudit její obyvatelé. Je-li dané místo v odlehlých končinách světa, získá strašlivou pověst.

Objeví-li se v obydlené části světa, začnou se dít poměrně strašlivé věci, a civilizace rychle takovou trhlínu uzavře, ať to stojí, co to stojí (nebo podlehne a zanikne).

TRVALÉ TRHLINY – NESTABILNÍ

Bývají podstatně častější a jejich působení není tak výrazné.

Vznikají obvykle v místech se zvláštními poměry (vyvěrá zde velké množství many, může zde být výrazný přírodní úkaz a podobně), ale otvírají se pouze někdy – buď vlivem silného magického okamžiku (viz PPP str. 167), nebo nahodile (výron many a podobně).

Tyto trhliny často vedou do jedné či více Démonických sfér (dle volby procházejícího nebo náhodně), případně do vytyčených míst ostatních sfér (hranice určitého Království nebeského, Předsvětí Pekla a oblast Pátého elementu ve sféře Sirael).

Obvykle je lze aktivovat dodáním určitého množství energie ve formě rituálu, který se ale bude pro různé trhliny lišit. Doba jejich otevření může kolísat v širokém rozmezí od několika kol až po řadu dnů.

DOČASNÉ TRHLINY

Otvírají se vlivem mimořádné události, nejčastěji je to nekontrolované uvolnění many (nezdařené silné kouzlo či výroba alchymistického předmětu) nebo obzvláště silný magický okamžik na speciálním místě.

Pokud vedou do Démonických sfér, teoreticky se mohou nasměrovat kamkoliv, ale podobně jako blesk často směřují tam, kam v nedávné době mířila nějaká trhlina.

Pokud vedou do ostatních typů sfér, směřují na určená místa, která jsou u každé sféry uvedena. I u nich je doba otevření náhodná – od několika kol až po řadu dnů.

Cílené vytváření trhlin je velice ošemetná disciplína. V zásadě existují dva známé bezpečné způsoby, a sice pomocí **artefaktu** nebo **s boží pomocí**.

ARTEFAKT

Artefakt, který dokáže trhlínu otevřít, musí obsahovat Démona. Ten trhlínu umí nasměrovat do konkrétního místa, jeho nositel mu ovšem musí zadat instrukci, kde to má být.



Použití artefaktu proto vyžaduje určité znalosti sfér – čím lepší, tím přesnější je určení místa. Artefaktoví Démoni většinou odmítnou otevřít

trhlinu jinam než do Démonických sfér, protože vědí, že Ďáblové, bohové i živly dokáží jejich artefakt zničit, a nechtějí je zbytečně provokovat.

Démon také rozhoduje, kdy trhlinu uzavře. Pokud je artefakt na těle postavy, Démon s ní dokáže v astrálním světě telepaticky komunikovat, může jí radit a na přání otevřít trhlinu zpět.

Podle síly artefaktu se také liší četnost a podmínky otevření trhliny – slabé artefakty to dokáží jen jednou za den (nebo i méně často) a potřebují k tomu slabší magický okamžik, silnější to dokáží samostatně, případně i vícekrát denně.

BOŽÍ SÍLA

Boží pomoci se dostane tomu klerikovi (resp. exorcistovi), který se ponořil do studií astrálních sfér skrze schopnost **Astrální poutník** (PPP). K tomu, co bylo napsáno v pravidlech, doplníme následující:

- Součástí schopnosti je znalost jednotlivých astrálních sfér. Astrální poutník by měl mít minimálně povědomí o tom, jak jsou uspořádané jednotlivé Démonické sféry, a že vstup do ostatních sfér je omezen na určité části.
- Zároveň se klerik naučí techniku ovlivňování sfér, která mu ulehčuje cestování a další fungování ve sférách.
- Soustředění na 5 kol, popsané v PPP, je vlastně speciální **modlitba**, která exorcistu stojí **10 bodů Přízně**. Během ní osloví svého boha a vysloví přání, kam do sfér se chce dostat. Trhlina, kterou bůh otevře, je jednosměrná a uzavře se ihned po průchodu exorcisty a jeho doprovodu.
- Astrální poutníci, pronásledující Párii (kteří si v hmotném světě nalovili duše), jsou v Démonických sférách vnímání vysoce prospěšně. Čistí nebeské sféry od škůdců, kteří je zaplevelují neuspořádanými Ansámbly. Kurátoři jsou k nim většinou vstřícní, minimálně co se týká informací o skrývajícím se Páriovi. Většinou jsou ochotni prozradit i jeho jméno, což, jak si řekneme dále, je velice užitečné.

DALŠÍ ZPŮSOBY OTEVŘENÍ TRHLIN

Existují i jiné možnosti, dostupné kouzelníkům a alchymistům. Budou to různé rituály a kouzla, obvykle za desítky many a několik směn.

Mohou být založené na některém z postupů na přivolávání Démonů, nebo na cíleném narušení reality hrubou silou. Žádný těchto postupů zde však uvádět nebudeme, a to z jednoduchého důvodu.

Pokud při otevření nepomáhá nějaká další entita se znalostí sfér (bůh nebo Démoni), **neexistuje kouzlo ani rituál, který by trhlinu dokázal zacílit na určité místo, ani určit, za jak dlouho se má uzavřít.**

To je natolik nebezpečný hazard, že všechny civilizované alchymistické i kouzelnické školy takové postupy pod trestem smrti zakázaly a dají se tak najít pouze v písemnostech odpadlíků, kteří se o podobnou věc pokusili na vlastní pěst, a dříve či později na to obvykle doplatili.

Stejně jako v hmotném světě, i v astrálních sférách je otevření trhliny velice **dobře slyšitelné**, dokonce ještě více. Kouzelník se schopností Zaslouchání kouzla musí pro povšimnutí přehodit past, která je rovna jedné pětině vzdálenosti v mílech (*tj. např. trhlina, vzdálená 50 mil, má past 10*).

PRŮCHOD TRHLINOU

Do astrálních sfér vstupuje pouze **duše dobrodruha**. Zbývá proto upřesnit, co se stane s jeho tělem.

To se, jak jej duše opouští, pozvolna sesune k zemi, kde zůstane ležet v bezvládném, hibernovaném stavu.

Takto bez problémů vydrží tolik dní, kolik je stupeň Výdrže + ODO. Dá-li mu někdo tu a tam trochu napít, pak dvakrát déle.

Po přesáhnutí této doby začne tělo slábnout – první den ztratí 2 životy, druhý den další 4, třetí den 6 atd.

Duše zůstává s tělem propojená, takže dobrodruh cítí, zda je stále v pořádku a může se kdykoliv vrátit. Smysly nicméně nefungují, tělo vnímá pouze zranění (a to už bývá často pozdě).

V případě zabití těla duše ve sférách zůstává, a je neodolatelně přitahována „svoji“ sférou, ke které se vydá (a přidá se k příslušnému Ansámbly). Bývá proto zvykem mít k cestě do

sfér spolehlivý doprovod, který zabezpečí těla dobrodruhů.

VZHLED A SCHOPNOSTI

Astrální obraz dobrodruha (vytvářený jeho duší) vypadá stejně, jako postava v hmotném světě. Je to však pouze tvar bez reálných vlastností, což je zásadní zejména pro výzbroj a výstroj.

Postava tím pádem nemá ani žádné kouzelné předměty – jedinou výjimkou jsou artefakty s Démonem, které jejich tvůrce cíleně vytvořil tak, aby dokázaly též vytvořit svůj astrální obraz.

BOJ

Probíhá poněkud jinak. Předně z něj **není možné utéct**, aniž by s tím souhlasila druhá strana – sféra u sebe prostě astrální obrazy přidrží, dokud se boj nevyřeší.

Zásadní dovedností pro boj je dovednost **Vůle**, která se používá k útoku i obraně. Postava ale použije **bonusy za SIL / OBR** (protože duše si přenáší svůj tělesný vzor) a případné bonusy, plynoucí ze schopností.

Všechny útoky mají stejný dosah, který je poněkud neurčitý – „**blízko**“. Postava si proto může vybrat, zda použije schopnosti a bonusy pro boj tváří v tvář (a tedy ve svých představách bojuje např. mečem), nebo na dálku. Stejně tak mají tento dosah i všechna kouzla, Prosbu a podobně. Bojové parametry tedy určíme takto:

ÚČ: Vůle (SIL) + bonusy za schopnosti na blízko nebo na dálku

OČ: Vůle (OBR) + bonusy za schopnosti na blízko nebo na dálku

Postava má **stejný počet životů**, jako měla v okamžiku vstupu do astrálního světa, a ten nemůže přesáhnout. **Neplatí zde Hranice smrti** – v případě, že postava dosáhne 0 životů, rozplyne se a vrací se zpět do hmotného světa, přičemž však **ztratí jednu úroveň**. Léčit se lze ve sférách kouzly a Prosbami, postavě také přibudou každý den obvyklé 2 životy.

DALŠÍ SCHOPNOSTI

Pravidla pro únavu platí dle běžných pravidel, neboť i duše musí odpočívat.

Postava může obvyklým způsobem sesílat kouzla, prosby či přírodní magii, ovšem s následujícími změnami:

- **Kouzelník není schopen doplňovat manu.**

Vichry many jsou záležitostí hmotného světa a energie ve sférách teče způsoby, které kouzelník neumí využít.

Pokud by ve tvém světě existovala schopnost pro doplňování many v astrálních sférách, rozhodně nebude běžně dostupná.

- **Klerikovi se Přízeň sice doplňuje, ale maximální i aktuální množství se sníží na polovinu.**

To je dáno tím, že Přízeň, kterou bůh klerikovi dal, musí projít bariérou a tím se zeslabí.

Jedinou výjimkou, kdy by Přízeň zůstala na původní hodnotě, je úkol, vysloveně žádaný boží mocí (např. Démon, likvidující věřící daného boha) – takové případy posoudí vypravěč.

- **Hraničář má pro hody na Pouto s přírodou Nevýhodu -5**, neboť Příroda je daleko.

Pro druida také doplníme fakt, že ať krajina vypadá jakkoliv, není to hvozd, pouze volná příroda (a nebude mít tedy bonusy za hvozd).

Chce-li hraničář obnovit svoji Duševní sílu, musí uspět v hodu proti pasti Pouto s přírodou (INT) vs (10 + počet dní ve sférách). O doplnění se může pokoušet jednou denně.

- **Alchymistova schopnost vytváření kouzelných předmětů je pochopitelně zcela vyřazena.**

Přesto může být alchymista platným členem družiny i zde.

Sféry jsou totiž tvořeny čistou energií, a díky schopnosti Vidění many získává alchymista **Výhodu + 5** k hodům na Postřeh.

Všechny postavy získávají další schopnost, a sice **Vycítění podle jména**.

Pokud znají jménem nějakého z obyvatel sfér či duši mrtvého, dokáží během jednoho kola

soustředění vycítit směr, kterým se nalézá, a přibližnou vzdálenost (ve dnech obvyklého putování).

Tím se otevírají mnohé možnosti, od pronásledování Démona po nalezení duše dávno mrtvého (s dušemi lze normálním způsobem hovořit, byť s tím musí většinou souhlasit jejich Kurátor).

DOVEDNOSTI

Systém dovedností je pozměněn.

Beze změn fungují ty, které jsou vztaženy k postavě, jako je například Atletika, Reflex nebo Postřeh.

Naopak vůbec nefungují dovednosti, které vyžadují realistickou funkční krajinu, typickým případem je Stopování nebo Znalost přírody. To je dáno faktem, že krajina sfér není skutečně živá.

PŘETLAČENÍ

Jde o techniku, jenž umožňuje pozměnit libovolný efekt krajiny sfér (např. padající kámen nebo šplhání po skále) pomocí **Vůle (CHAR)**.

Funguje tak, že se postava cíleným tlakem mysli snaží změnit stav, který by byl přirozený v hmotném světě (pro inspiraci lze doporučit sci-fi film *Matrix*).



Přetlačení ovládá Astrální poutník, případně se dá (na místě se specifickou znalostí) naučit jako schopnost v rámci postupu.

Dá se využít dvojitým způsobem:

- Místo **stupně libovolné fyzické dovednosti** (Akrobacie, Reflex, Atletika atd.) je možné použít **stupeň Vůle** spolu s atributem původní dovednosti (SIL / OBR).
- Hrozí-li postavě **zranění** od „neživé“ části astrální sféry (např. pád ze skály či ze zdi), je možné se zranění vyhnout, pokud postava uspěje v hodu proti pasti **Vůle (CHAR)** vs X, je výše pasti je rovna počtu životů hrozičího zranění.

CESTOVÁNÍ PO SFÉRÁCH

Stejně, jako v běžném světě, mají i místa v astrálních sférách mezi sebou určitou vzdálenost. Ta je však velmi pružná – dobrodruzi tomu říkají **ohybnost**, v odborných kruzích se to popisuje jako **sférická relativita**. Jak to funguje?

Družina si naplánuje **cestu na následující období** a vypravěč k ní určí odpovídající **obtížnost cesty**:

- V krajině Démonických a nebeských sfér se naplánuje cesta na **jeden den** a obtížnost se bude pohybovat od **8** (přehledná krajina luk a polí, např. sféry Naldan či Elmai, okraje Království nebeského) až po **14** (nepřehledná a zanedbaná krajina hor a lesů, např. sféry Ondoreth či Zarathas, vnitřní oblast Království nebeského)
- V sídlech Démonických a nebeských sfér a ve sféře živlů se naplánuje **jedna směna** a past se bude pohybovat od **8** (běžné oblasti, např. ulice) až po **24** (chráněná místa sídel); při přechodu do oblasti s vyšší obtížností se hází znovu. Zároveň, pokud se po sídle družina pohybuje v doprovodu místní entity (Kurátora či Anděla), není třeba házet.
- V Pekelné sféře to bude **jedna místnost** a past se bude pohybovat od **14** (méně důležité Správny) až po **24** (místnost Nejvyššího)

Potom si zvolený člen družiny hodí na past **Vůle (CHAR)** + Talent k cestování (viz dále) vs Obtížnost cesty, Astrální poutník má k tomuto hodu bonus +5.

Výsledek může být:

- **Přehodí past o 1 až 6 (Úspěch):** Krajina se neohne a cesta je **tak dlouhá, jak má být**.
- **Přehodí past o 7 až 12 (Totální úspěch):** Krajinu ohne ve prospěch družiny a cesta je **o polovinu kratší**. Pokud bylo např. putování o délce jeden den, družina na dané místo dorazí již za půl dne a může si hodit znovu na další trasu.
- **Přehodí past o 13 a více (dvojnásobný Totální úspěch):** Krajinu ohne tak dokonale, že vytvoří **portál do cílového místa**, kterým může družina projít (a poté se portál rozplyne). Následně může družina s novým hodem putovat dál.
- **Podhodí past o 0 až 5 (Neúspěch):** Krajinu ohne v neprospěch družiny a cesta se **prodlouží na dvojnásobek**.
- **Podhodí past o 6 a více (Fatální neúspěch):** Krajina vytvoří bludný kruh, družina se za dané časové období **vůbec nepřiblíží k cíli**.

Pokud by se družina rozhodla během tohoto období vydat se jiným směrem, u neúspěchů se již se nehází a platí původní výsledek hodů, u úspěchů se hází znovu a platí nový hod.

Zbývá doplnit, co je to **Talent k cestování**. Jde o dovednost, která usnadňuje cestování po astrálních sférách. Maximálně může mít takový stupeň, jako je **úroveň postavy**.

Na začátku je stupeň Talentu 0, pro zvýšení o +1 je třeba hodit Totální úspěch (popř. dvojnásobný) tolikrát, kolik bude další stupeň. *Např. pro posun na +1 stačí jedno ohnutí ve prospěch družiny, na +2 další dvě atd.*

ASTRÁLNÍ BYTOSTI

PRŮCHOD DO HMOTNÉHO SVĚTA

Pro astrální bytosti je **otevření trhliny** extrémně dobře slyšitelné, protože narušuje podstatu sféry, která je spjatá i s jejich energií.

Démoni, elementálové či bhutové ve svých sférách slyší trhlinu na mnoho desítek mil (hod Vyšší moc vs 2 za každých 10 mil) a jsou schopni přesně určit jak směr, tak vzdálenost.

V Království nebeském ví o trhlině všichni Andělé či Poslové, kteří se v daném Království nalézají, a v Pekle o ní vědí všichni.

Astrální bytosti mohou samostatně do hmotného světa projít dvěma způsoby:

PRŮCHOD OTEVŘENOU TRHLINOU

Tato možnost od astrálů nevyžaduje žádné úsilí, stačí trhlinou projít.

Běžně tuto možnost využívají Dáblové (kteří mají za tímto účelem Brány pekelné), Andělé a Poslové, kterým trhlinu otevírá bůh, a Elementálové kterým trhlinu otevře theurg, nebo jejich živel.

I pro Párii je to vítaná cesta, a pro ty, kteří se do hmotného světa snaží dostat poprvé, je jediná možná.

Úskalí spočívá v tom, aby se Démon dostal k trhlině dřív, než se uzavře. A tak se v okolí míst, kde se nedávno nějaká trhlina otevřela, potuluje větší množství Páriů, kteří touží vyrazit na lov duší.

Z toho také plyne fakt, že při otevření dočasné náhodné trhliny projde do hmotného světa často mnohem více než jeden Démon.

OTEVŘENÍ TRHLINY VLASTNÍMI SILAMI

Tuto schopnost používají prakticky pouze Páriové, kteří již v hmotném světě byli a mají již vlastní ansámbl.

Otevření trhliny trvá 1 směnu, je nutné na něj spotřebovat (tj. strávit) **šest Duševních bodů** a vyvolavatel musí buď přesně uvést, kam má trhlina vést (tj. musel na takovém místě již někdy sám být), nebo nechat rozhodnout náhodu (uvede pouze, zda chce do hmotného světa, nebo do jiné sféry).

Následně si hodí na past Vyšší moc vs X. Základní výše pasti X je **30**, což je pro drtivou většinu Démonů nedosažitelné. Nicméně, past může být nižší v těchto případech (efekty se mohou počítat):

- **Magický okamžik** snižuje past o hodnotu, uvedenou v PPP na str. 167 (Tabulka magických okamžiků), zmenšenou o 10. *Tj. poledne / půlnoc snižují past o 2, úplněk a nov o 5 atd.*
- **Místo se zeslabenou bariérou** může snížit past o 1 až 10. Mezi Démony se o těchto

místech obvykle ví. V takovém případě trhlina vede vždy do konkrétního místa v hmotném světě, kde se vyskytuje druhá strana zeslabení.

- **Nedávno uzavřená trhlina** sníží past o **10**, pokud byla uzavřena před méně než jedním dnem. V takovém případě povede nově otevřená trhlina do stejného místa, kam vedla i ta původní.

Pokud vyvolávající uspěje, otevře se dočasná trhlina, kterou projde jedna bytost za kolo a na rozdíl od náhodných trhlin z hmotného světa zůstane otevřena pouze po 1k6 kol.

Doplníme ještě jednu teoretickou vsuvku. Alchymisté dokáží z Démonických sfér dostat do hmotného světa Démony a vytvářet tak kouzelné předměty.

Tento postup je však zacílen na konkrétního Démona, kterého vtáhne do hmotného světa a spolu s malých střípkem jeho sféry jej uvězní v předmětu.

Porušení sféry je natolik malé, že se ihned zacelí a pro naše účely nepředstavuje dočasnou trhlinu (tedy, pokud se vše podaří, jak má). To samé platí pro vyvolávání elementálů a bhotů.

VZHLED A SCHOPNOSTI

Vzhled byl u každé skupiny astrálních bytostí zmíněn již dříve, takže jej zde stručně shrneme:

- **Démoni** mají vzhled popsán u své sféry, kurátoři a Páριοvé se ve vzhledu liší. Ti z Páριοů, kteří již prošli do hmotného světa, si zachovávají podobu, kterou si zvolili tam (a jsou tak ve sféře poměrně snadno k rozeznání).
- **Andělé** mají podobu rytířů, **Poslové** podobu panošů (a to i v případě, že již byli v hmotném světě v jiné podobě).
- **Ďáblové** si podobu mohou zvolit ve velikosti B, většinou je odvozená od elfa či člověka. Vždy mají rohy, jejichž délka určuje významnost Ďábla. Podoba je jen jedna a nemusí se shodovat s těmi, které používají v hmotném světě.
- **Elementálové** mají v astrálním světě stejnou podobu, jako v hmotném.

Pro **boj** ve své domovině používají astrálové **Vyšší moc**, které je rovno jejich **ÚČ** i **OČ**, mají vždy jeden útok a jednu obranu. Zůstává jim

počet životů s tím, že při dosažení nuly se **nevratně rozplynou a zmizí**. Nezávisle na tom, jaké schopnosti měl astrál v hmotném světě, zde nemůže použít žádnou z nich – výjimkou jsou schopnosti Kurátora vidět a ovlivnit hmotný svět a schopnosti Ďáblů.

Dovednosti závisí na tom, jak má daná bytost zafixovanou podobu. **Démoni, kteří již byli v hmotném světě** používají dovednosti na stejném stupni (a se stejnými atributy), jako v hmotném světě. **Ostatní Astrálové** používají pro všechny hody jako univerzální dovednost svoji Vyšší moc.

Léčení probíhá průběžně, astrálům se doplňují životy rychlostí dva za den a nemohou využít žádnou zvláštní schopnost k jejich doplnění.

Pravidla pro únavu platí v dle běžných pravidel, Démoni nemohou použít odstranění únavy pomocí strávení duší.

Démoni s vlastním ansámblem duší (tj. Kurátoři a úspěšní Páριοvé) získávají ještě jednu schopnost, a sice **Tvarování sfér**. Za každý Duševní bod, který mají, získávají **plnou kontrolu** nad kusem sféry o rozloze 10 čtverečních sáhů. *Např. démon s 10 Duševními body může vytvarovat sféru v kruhu o poloměru necelých 6 sáhů, s 50 body kruh o poloměru necelých 13 sáhů a se 100 body kruh o poloměru okolo 18 sáhů.*

Zvýšení nebo snížení sféry (*dům, hradba a podobně*) smí být nejvýše o tolik sáhů, kolik desítek Duševních bodů Démon má (*tj. např. Démon s 50 body dokáže vytvořit až 5 sáhů vysokou hradbu nebo až 5 sáhů hluboký příkop*).

Tvarování oblasti pod plnou kontrolou je poměrně pomalé, každých 10 sáhů čtverečných trvá Démonovi 1 den soustředěného úsilí. Pokud by se potkal s hranicí kontroly jiného Démona, hází si na Vyšší moc vs Vyšší moc, poražený nebude schopen vítěze již nikdy přetlačit.

Za hranicí této oblasti může Démon krajinu tvarovat též (a stejným tempem), ale nemá nad ní plnou kontrolu (tj. přetlačí jej jakýkoliv jiný Démon, který ji má pod svou kontrolou).

CESTOVÁNÍ PO SFÉRÁCH

Jsou-li astrálové ve své domovské sféře, mohou se po ní pohybovat volně, aniž by se sféra jakkoliv ohýbala. Všechny vzdálenosti se zachovávají a cesta vždy trvá tolik, kolik bylo

Dračí Hlídká

plánováno. To platí i tehdy, vede-li astrál ve své sféře družinu.

Pokud však vstoupí do jiné sféry nebo se pokusí svoji sféru ohnout, musí si házet na pohyb podobně, jako postavy, a sice hodem Vyšší moc vs Obtížnost cesty. Výše pasti je:

- **13** ve volné krajině a **19** v chráněných oblastech domovské sféry a sfér sousedních (např. *sousední démonické sféry* či *Království nebeská*)
- **16** ve volné krajině a **21** v chráněných oblastech v ostatních sfér daného typu (např. *libovolná démonická sféra*)
- **19** ve volné krajině a **24** v chráněných oblastech sfér jiného typu

Výsledek hodu je stejný, jako u postav (portál / zkrácení / běžná vzdálenost / prodloužení / zaseknutí na místě)

Časový úsek pro jeden hod je stejný, jako u postav – jeden den pro volnou krajinu démonických sfér a Království nebeských, jedna směna v sídlech a sféře žvlů a jedna místnost v Pekle.

Duše smrtelníků se mohou pohybovat pouze v démonických sférách a Královstvích nebeských, a to pouze v oblasti, kterou jim určí Kurátor, resp. jejich bůh. Sféry jsou pro ně neohebné (i kdyby je vedl Démon nebo družina) a nemusí si házet na cestování.

BESTIÁŘ ASTRÁLNÍCH BYTOSTÍ

NEVIDĚNÝ (HRŮZA / NEKLIDNÁ ZÁŘE)

Životy: 15 + 5X

Úroveň: 1 + X

Vyšší moc: 5 + X

Atributy: SIL -, OBR 10 (0), ODO -,
INT 8 (-1) až 14 (+2), CHAR 10 + ½X (+ ¼X)

Pohyblivost: 10 + X

Velikost: B

Útok: *pouze psychický útok (dotyk)*

Základní obrana: (+4+0+¼X) = 4+¼X
(*nehmotný*)

Obrana: (+4+0+½X) = 4+½X (*nehmotný*)

Zvl. schopnost: psychický útok, telepatie,
ochrana před Démony, vidění ve tmě, vycítění
myšlenek, léčení

Dovednost: vůle (5 + X), reflex (5+½X)

Slabina: sluneční světlo (viz níže), stříbro,
svěcené zranění

Rezistence: zranění ohněm / mrazem / blesky
(i kouzelné), magické zranění

Imunita: nemagické zbraně (nestříbrné),
krvácení, jed, ovlivnění mysli, zkamenění

Zkušenost: 100 + 100X

Neviděný je vnitřní podstatou (jakousi duší) Démona, která po jeho zabití v astrální sféře pronikla do našeho světa, konkrétně do místa, nasyceného magií a silnými negativními emocemi. Je nadán schopností odebírat inteligentním tvorům jejich životní energii a přeměňovat ji na svoji. **Každý Neviděný proto obsahuje tolik many, kolik má životů.**

Na úrovni 1-5 nejsou Nevidění prostým okem vidět vůbec, a dají se tak vysledovat buď použitím kouzla, prosby či jiné schopnosti, nebo viděním many.

Od 6. úrovně začínají Nevidění zářit – nejprve velmi neznatelně, postupně silněji a silněji, takže je možné je spatřit i pouhým okem. Pro jejich odhalení je třeba překonat past na Postřeh (INT) vs (20 – úroveň Neviděného), tj. *např. pro úroveň 12 je past 8.*

Tato past platí pro běžné osvětlení typu lucerna či pochoděň. Silné světlo (kouzlo, denní světlo) je zastíní a postava má k hodu Nevýhodu -5, naopak v úplné tmě má Výhodu +5. Ten, kdo Neviděného jednou spatří, je schopen jej dále

sledovat a útočit na něj, byť to nejde lehce – pro Neviděného na úrovni 6 až 10 má postava postih -4, pro úroveň 11 až 15 postih -3, pro úroveň 16 až 20 postih -2 a pro úroveň 21 a více postih -1. Jsou-li zviditelněni kouzlem, prosbou nebo viděním many, útoky jsou bez postihu.

Mana, kterou Nevidění obsahují, se po jejich zabití snese k zemi v podobě jemného prachu, který se dá smést do nádoby a později destilovat.

Sluneční světlo zraňuje Neviděné každé kolo **za 1-6 životů**. Nejnižší zranění bude při bouřce či sněhové vánici, nejvyšší na plném slunci.

Popis zvláštních schopností:

Psychický útok: Nevidění dokáží psychickým úderem, plným nenávisti a strachu, zranit živé tvory s inteligencí 2 a více.

Útočí dotykem, jako svoje **ÚČ** použijí **Vůli (CHAR)**, a stejně tak cíl útoku použije jako své **OČ** svoji **Vůli (CHAR)**. Pokud uspějí, nasávají životní energii tvora, kterému přejde mráz po zádech, pocítí slabost a přijde o patřičný počet životů. Pokud však o Neviděném neví, nemusí vůbec tušit, jak se to stalo. **Za každých 10 životů**, o které Neviděný někoho připraví, **vzroste X o jedna**.

Neviděnému tak vzroste úroveň, zvýší se mu počet životů, charisma a především Vůle. Opětovat psychický útok dokáže pouze čaroděj se schopností Mentální souboj.

Pokud se tvor útoku ubrání, **uvědomí si přítomnost Neviděného** a je schopen na něj v tomto kole zaútočit (zbrání s příslušným postihem, či kouzlem / prosbou).

Telepatie: Dotykem dokáží Nevidění také komunikovat, tuto možnost však využívají pouze Neklidné záře, vzniklé z Kurátorů. Pokud postava souhlasí, může s Neviděným vést myšlenkový rozhovor. Nesouhlasí-li, hází si Neviděný na past Vůle (CHAR) Neviděného vs Vůle (CHAR) postavy, zda se do mysli postavy dokáže dostat a komunikovat s ní i proti její vůli.

Ochrana před Démony: Démoni, zakletí v předmětech, vnímají Démonickou podstatu Neviděných. Pokud by na ně měli zaútočit, budou tomu klást odpor. Démon Agresor bude zbrání dávat místo bonusu postih, Démon Magik odmítne seslat kouzlo.

Vidění ve tmě: Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

Vycítění myšlenek: Dokáže vycítit přítomnost živých inteligentních tvorů až na 30 sáhů. Pokud by se tvor cíleně snažil svoje myšlenky utišit a udržet svoji mysl klidnou, hází si proti pasti Vůle (CHAR) tvora vs Vůle (CHAR) Neviděného. V případě úspěchu se dokázal před Neviděným zamaskovat a ten jej spatří až obyčejným zrakem.

Léčení: Životy se Neviděným samovolně doplňují pouze o **novu a úplňku**, a to vždy na plný počet. Během těchto nocí také není radno s nimi měřit síly, neboť regenerují rychlostí **2 životy za kolo**.

ANDĚL – NEHMOTNÁ FORMA

Síla anděla: $X = 0$ až 15

Životy: $75 + 8X$

Úroveň: $9 + X$

Vyšší moc: $19 + X$

Atributy: SIL $12+X (+1+\frac{1}{2}X)$,

OBR $23-X (+6-\frac{1}{2}X)$, ODO -,

INT $16+X (+3+\frac{1}{2}X)$, CHAR $18+X (+4+\frac{1}{2}X)$

Pohyblivost: 80 (*let*)

Velikost: B (úroveň 9 až 14), C (úroveň 15 až 19), D (úroveň 20 a více)

Útok:

$(SIL+5/+2+5/+2+ \frac{1}{2}X/+ \frac{1}{4}X) =$

$10+SIL+\frac{1}{2}X / +4+\frac{1}{4}X$ (*velikost C: 3 útoky za 2 kola, D 2x za kolo*)

Základní obrana:

$(+4+OBR+2+\frac{1}{4}X) = 12 - \frac{1}{4}X$ (*nehmotný*)

Obrana: $(+4+OBR+5+\frac{1}{2}X) = 15$ (*nehmotný*)

Zvl. schopnost: průchod hmotou, útok skrz zbroj, Prosby, vidění ve tmě

Dovednost: Cizí jazyky ($14+X$), Čtení a psaní ($9+X$), Historie ($9+X$), Postřeh ($9+X$), Reflex (10), Umění ($9+X$), Teologie ($14+X$), Vůle ($14+X$), Znalost přírody ($5+X$), Prosby ($9+X$)

Slabina: svěcené / znesvěcené zranění a Prosby (opačné k povaze anděla)

Rezistence: magické zbraně, kouzla

Imunita: jed, ovlivnění mysli, krvácení, nemagické zbraně, oheň a mráz (nemagický), zkamenění, svěcené / znesvěcené zranění a Prosby (stejně jako povaha anděla)

Zkušenost: $3000 + 500X$

Nehmotný anděl ke éterická bytost, utkaná ze světla (či tmy), v podobě dle volby vypravěče, případně zbarvená dle svého boha. Další detaily jsou uvedeny v kapitole *V hmotném světě*.

Popis zvláštních schopností (působí pouze v hmotném světě):

Ovlivnění hmotného světa: Popis viz kap. *V hmotném světě – Astrální bytosti*. Anděl může během svého pobytu v hmotném světě ovlivnit nejvýše tolik hodů, kolik je jeho úroveň.

Průchod hmotou: Anděl dokáže procházet nemagickou neživou hmotou stejně, jako by to byl vzduch. Zároveň však nedokáže ničím pohnout a magická hmota (či bariéra) jej zastaví.

Útok skrz zbroj: Do OČ / ZO obránce se nepočítá hodnota štítu, zbroje ani zbraně, u těch magických pouze hodnota Démona či magického posílení.

Prosby: Anděl může seslat každou prosbu z PPZ i PPP, a to nejvýše tolikrát denně, kolik je jeho úroveň. Platí ale, že by se měl chovat úsporně a pokud lze situaci řešit i jinak, měl by se o to pokusit.

Vidění ve tmě: Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

ANDĚL – HMOTNÁ FORMA

Síla anděla: $X = 0$ až 15

Životy: $100 + 10X$

Úroveň: $9 + X$

Vyšší moc: $19 + X$

Atributy: SIL $16+X (+3+\frac{1}{2}X)$, OBR $23-X (+6-\frac{1}{2}X)$, ODO -, INT $16+X (+3+\frac{1}{2}X)$, CHAR $16+X (+3+\frac{1}{2}X)$

Pohyblivost: $35+OBR$ (velikost B), $45+OBR$ (velikost C), $55+OBR$ (velikost D)

Velikost: úroveň 10-14: B, úroveň 15-19: B-C (dle vlastní volby), úroveň 20 a více: B-D

Útok:

$(SIL+5/+2+ \frac{1}{2}X/+ \frac{1}{4}X) =$

$5 + zbraň + SIL + \frac{1}{2}X / +2 + \frac{1}{4}X + zbraň$ (*úroveň 10-15: 3 útoky za 2 kola, úroveň 16+: 2x za kolo*)

Základní obrana:

$(+4+OBR+2+\frac{1}{4}X) = 12 - \frac{1}{4}X$ (*astrální hmota*)

Obrana:

$(+4+OBR+5+\frac{1}{2}X) = 15 + zbraň + štít$ (*astrální hmota*)

Zvl. schopnost: Mnohoprosby, Božská doména, Prosby, vidění ve tmě

Dovednost: Atletika ($9+X$), Akrobacie ($9+X$), Jízda na zvířeti ($5+X$), Mechanika ($5+X$), Cizí jazyky ($14+X$), Čtení a psaní ($9+X$), Historie ($9+X$), Postřeh ($9+X$), Reflex (10), Umění

(9+X), Teologie (14+X), Vůle (14+X), Znalost přírody (5+X), Prosby (9+X)

Slabina:

Rezistence: magické zbraně, kouzla

Imunita: jed, ovlivnění mysli, krvácení, nemagické zbraně, oheň a mráz (nemagický), zkamenění, svěcené / znesvěcené zranění a Prosby (stejně jako povaha anděla)

Zkušenost: 3000 + 500X

Hmotný anděl je bytost, utkaná z pevné materie v barvě daného boha, která je však viditelná až při zranění anděla. Povrch těla může mít libovolnou barvu a strukturu – oděv, chlupy, šupiny atd. Další detaily jsou uvedeny v kapitole *V hmotném světě*.

Popis zvláštních schopností (působí pouze v hmotném světě):

Ovlivnění hmotného světa: Popis viz kap. *V hmotném světě – Astrální bytosti*. Anděl může během svého pobytu v hmotném světě ovlivnit nejvýše tolik hodů, aby celková cena nepřesáhla jeho úroveň.

Božská doména: PPP, str. 284.

Mnohoprosby: PPP, str. 284.

Prosby: Anděl může seslat každou prosbu z PPZ i PPP, a to nejvýše tolikrát denně, kolik je jeho úroveň. Platí ale, že by se měl chovat úsporně a pokud lze situaci řešit i jinak, měl by se o to pokusit.

Vidění ve tmě: Vidí i v úplné tmě, ale pouze v odstínech šedé.

DĚMONICKÝ INICIÁT

Životy: 15 + 2x počet Duševních bodů

Úroveň: 1 + dle počtu Duševních bodů

Vyšší moc: 10 + úroveň

Atributy: SIL 15 + dle povolání, OBR 15 + dle povolání, ODO -, INT 15 + dle povolání, CHAR 15 + dle povolání

Pohyblivost: dle pravidel pro postavy + 5

Velikost: A-C dle rasy

Útok: dle povolání

Základní obrana: dle povolání

Obrana: dle povolání

Zvl. schopnost: léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů, dle povolání

Dovednost: dle pravidel pro postavy, ale Cizí jazyky (20)

Slabina: stříbro

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: jed, krvácení, zkamenění, ovlivnění mysli

Zkušenost: dle úrovně a povolání

Toto zhmotnění Démona na sebe bere formu rasy z pravidel a může přijít z libovolné sféry kromě Lútiel, Ondoreth a Seraphiel (které nemají duše těchto ras).

Iniciát si zároveň zvolí **povolání na 1. úrovni**, vybírat může z **válečníka, alchymisty, kouzelníka a zloděje** (ne hraničář, který čerpá svoji sílu z přírody, ani klerik, který ji čerpá od bohů).

Má na sobě obyčejné oblečení a dodatečné vybavení, zbraň a zbroj dle tabulek v PPZ, str. 35 – tyto věci zmizí při odchodu Démona.

Dovednosti ovládá dle tabulky z PPZ, str. 36, jedinou výjimkou jsou jazyky – Iniciát mluví plynule všemi běžně užívanými jazyky daného světa. Má také základní informace o fungování světa, nemusí se tedy např. vyptávat, na co jsou peníze atd.

Iniciátovým nadáním je velmi **rychlé rozvíjení schopností zvoleného povolání**. Každý postup na vyšší úroveň při pohlcení dostatečného počtu Duševních bodů (viz kap. *V hmotném světě – Démoni*) proběhne stejně, jako u postavy, s výjimkou nárůstu počtu životů (které přibývají s každým Duševním bodem). Iniciát si tak volí další schopnosti, zlepšuje dovednosti, stoupají mu stupně atributů atd. Je-li úspěšný, může se takto v poměrně krátké době vypracovat na nebezpečného protivníka.

Díky svému smrtelnému vzhledu se dokáže snadno zapojit do fungování smrtelníků. Volí oblasti, kde dochází často k úmrtí a neřeší se různé podivnosti – mafiánské spolky, žoldnéřské armády a podobně.

Jediné, co jej od běžného smrtelníka odlišuje, je **barva jeho sféry** (viz kap. *Uspořádání a vzhled – Démonické sféry*). Nádech barvy v **očním bělmu** lze odhalit hodem na **Postřeh (INT)** vs 7 (denní světlo) až 15 (svíčka, oheň a podobně), stejně jako barevný odstín **vlasů**.

Démoni se obojí snaží maskovat. Vlasy si mohou obarvit, ale původní barva se objeví při ponoření do silného alkoholu či alchymistova Zředěného lihu. Oči se dají skrýt pod kápí, která k hodů na Postřeh dá postavě Nevýhodu -5.

Barevný nádech se též projeví při **zranění** – Démoni sice nemohou vykrváct, ale z ran jim v malém množství vytéká tekutina v barvě krve,

opět s barevným nádechem dle sféry. Zde lze barvu identifikovat hodem na První pomoc (INT) vs 6 až 10 (dle osvětlení). Démoni bývají na podezření připraveni a obvykle mají nějakou historku (vrozený defekt, rodový znak a podobně).

Druhou možností, jak odhalit jeho totožnost, je stříbro. Kromě zranění zbraní působí Iniciátovi bolest (a zranění za 1 život) i jakákoliv jiná stříbrná věc – stříbrňák v dlaní, stříbrný pohár v ruce a podobně. Pokud se jich dotýká, hází si každé kolo na Vůli (CHAR) vs 5 + počet kol dotyku, zda bolest vydrží a neucukne. Na daném místě bude mít popáleninu v barvě dané sféry.

Popis zvláštních schopností (působí pouze v hmotném světě):

Léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů: Viz kapitola *V hmotném světě*, oddíl *Démoni*.

Ovlivnění hmotného světa: Viz kapitola *V hmotném světě – Astrální bytosti*, základní cenou je jeden Duševní bod.

DÉMONICKÁ SMEČKA

Životy: 15 + 2x počet Duševních bodů

Úroveň: 1 + dle počtu Duševních bodů

Vyšší moc: 10 + úroveň

Atributy: SIL 15 (+2), OBR 15 (+2), ODO -, INT 15 (+2), CHAR 15 (+2)

Pohyblivost: 60

Velikost: B

Útok: (+2+5/+1) = 7/+1 (zuby)

Základní obrana: (+2+2) = 4 (srst)

Obrana: (+2+2) = 4 (srst)

Zvl. schopnost: rozmnožení, boj ve smečce, léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů

Dovednost: Atletika (5+úroveň), Akrobacie (5), Cizí jazyky (5), Čtení a psaní (5), Postřeh (3 + 2 za každé tělo), Reflex (5+ úroveň), Vůle (5+ úroveň), Znalost přírody (5), Stopování (3 + 2 za každé tělo)

Slabina: stříbro

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: jed, krvácení, zkamenění, ovlivnění mysli

Zkušenost: 100 x úroveň

Toto zhmotnění Démona pochází nejčastěji ze sfér Ondoreth, Valandir, Zarathas, Seraphiel, méně často potom ze sfér Naldan, Kezachiel, Belenar, Netheron a Lumindor, z ostatních pouze výjimečně. Bere na sebe obvykle formu

vlka se srstí i bělmem očí zbarvených do barvy sféry. Odlišit jeho stopy od vlčích prakticky nelze zrakem, ale zvířecím čichem (např. pes či vlk) poměrně snadno. Méně často na sebe může vzít i formu jiné, středně velké šelmy, která loví ve smečkách, obzvláště, pokud se dostane do jiného biotopu, kde se vlci nevyskytují.

Vlastností Démonické smečky je schopnost při postupu na vyšší úroveň (viz kap. V hmotném světě – Démoni) postupně rozdělovat svoji formu do více těl, která je schopen současně ovládat. To mu dává jak taktické možnosti v boji, tak i strategické možnosti (předsunutá hlídka a podobně). Démon rozumí běžným jazykům a je schopen mluvit, ale vzhledem k vlčí tlamě poměrně špatně. Má také dobrou znalost alchymie, magie a proseb, takže pokud proti sobě má někoho z těchto povolání, tuší, co všechno může čekat.

Ve chvíli, kdy pohltní či stráví nějaký Duševní bod, určuje, ze kterého člena smečky to bude. Všichni členové smečky jsou jen částí Démonova vědomí a ten tak vnímá, co se s nimi děje. Vzdálenost mezi členy smečky není omezena, ale člen, který se ocitne od ostatních více mil, než je úroveň Démona, má ke všem hodům Nevýhodu -5. Smečka může mít nejvýše tolik členů, kolik je úroveň Démona, a počet těl je daný – Démon tedy nemůže dle libosti těla slučovat či vytvářet další, aniž by pozřel nějaké duše.

Popis zvláštních schopností (působí pouze v hmotném světě):

Rozmnožení: Kdykoliv maximální počet životů libovolného člena smečky dosáhne alespoň 25, může se rozhodnout rozdělit svoje vědomí a vytvořit dalšího člena smečky, kterému ze svých životů určitý počet „přeje“.

Boj ve smečce: Protože jde o jedno vědomí, rozdělené do více těl, Démonovy útoky jsou dokonale zkoordinované. Za každého člena navíc, který je v daném boji zapojen, dostávají všichni členové bonus k ÚČ a OČ +1. Maximální výše bonusu je +5. Smečka je pochopitelně schopná využít i boj v přesile a útok ze zálohy (PPZ str. 178), který z ní proti méně početným obráncům činí ještě silnějšího protivníka.

Léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů: Viz kapitola *V hmotném světě*, oddíl *Démoni*.

Ovlivnění hmotného světa: Viz kapitola V hmotném světě – Astrální bytosti, základní cenou je jeden Duševní bod.

DÉMONICKÁ BESTIE

Životy: 15 + 2x počet Duševních bodů

Úroveň: 1 + dle počtu Duševních bodů

Vyšší moc: 10 + úroveň

Atributy: SIL 15+½ úrovně (+2+¼ úrovně), OBR 15 (+2), ODO -, INT 15 (+2), CHAR 15+½ úrovně (+2+¼ úrovně)

Pohyblivost: velikost **B:** 60, velikost **C:** 70, velikost **D:** 80

Velikost: úroveň 1.-5.: **B**, úroveň 6.-10.: **C**, úroveň 11. a více: **D**

Útok:

- **velikost B:**
(SIL+5/+1+½úrovně/+¼úrovně) =
5+SIL+½úrovně / +1+¼úrovně
(zuby)
- **velikost C:**
(SIL+5/+2+½úrovně/+¼úrovně) =
5+SIL+½úrovně / +2+¼úrovně
(zuby)
a
(SIL+4/+2+½úrovně/+¼úrovně) =
4+SIL+½úrovně / +2+¼úrovně
(drápy)
- **velikost D:**
(SIL+6/+3+½úrovně/+¼úrovně) =
6+SIL+½úrovně / +3+¼úrovně
(zuby)
a
(SIL+5/+3+½úrovně/+¼úrovně) =
5+SIL+½úrovně / +3+¼úrovně
(drápy) **2x**

Základní obrana:

- **velikost B:** (+2+2+¼úrovně) =
4+¼úrovně (srst) 1x
- **velikost C:** (+2+3+¼úrovně) =
5+¼úrovně (srst) 1x
- **velikost D:** (+2+5+¼úrovně) =
7+¼úrovně (srst) 1x

Obrana:

- **velikost B:** (+2+2+½úrovně) =
4+½úrovně (srst) 1x
- **velikost C:** (+2+3+½úrovně) =
5+½úrovně (srst) 2x
- **velikost D:** (+2+5+½úrovně) =
7+½úrovně (srst) 3x

Zvl. schopnost: léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů

Dovednost: Atletika (5+úroveň), Akrobacie (5+ ½úrovně), Cizí jazyky (5), Čtení a psaní (5),

Postřeh (3 + ½úrovně), Reflex (5+ úroveň), Vůle (5+ úroveň), Znalost přírody (5), Stopování (3 + ½úrovně)

Slabina: stříbro

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: jed, krvácení, zkamenění, ovlivnění mysli

Zkušenost: 100 x úroveň

I toto zhmotnění Démona pochází nejčastěji ze sfér Ondoreth, Valandir, Zarathas, Seraphiel, méně často potom ze sfér Naldan, Kezachiel, Belenar, Netheron a Lumindor, z ostatních pouze výjimečně.

Jeho podoba může být různá – buď některý z běžných dravců (vlk, medvěd, puma, lev a podobně), nebo i libovolná jiná forma se zuby, čtyřmi končetinami (nemusí být všechny stejné, ale přední mají vždy drápy) a bez křídel.

Vždy má ovšem srst i bělmo očí zabarvené do barvy své sféry. I pro něj platí, že stopy dokáží odlišit od běžné šelmy zvířata čichem.

U stopování zrakem závisí na velikosti a typu končetin – odlišit běžné zvíře v původní velikosti bude prakticky nemožné, zatímco bestie se čtyřmi různými končetinami se pozná poměrně snadno.

Vlastností Démonické bestie je schopnost při postupu na vyšší úroveň (viz kap. V hmotném světě – Démoni) postupně zvětšovat svoje tělo. Získává tím vyšší pohyblivost a lepší bojové schopnosti (více útoků a obran).

Démon rozumí běžným jazykům a je schopen mluvit, ale vzhledem k tlamě poměrně špatně. Má také dobrou znalost alchymie, magie a proseb, takže pokud proti sobě má někoho z těchto povolání, tuší, co všechno může čekat.

Popis zvláštních schopností (působí pouze v hmotném světě):

Sražení na zem: Bestie se postaví na zadní a mohutným úderem se pokusí srazit protivníka na zem, tento útok dokáže použít pouze proti tvorům menší třídy velikosti. Při sražení nedokáže zaútočit zuby, ale cíl si hází proti pasti Reflex (OBR) vs Atletika (SIL) bestie. Neuspěje-li, je sražen k zemi.

Léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů: Viz kapitola V hmotném světě, oddíl *Démoni*.

Ovlivnění hmotného světa: Viz kapitola *V hmotném světě – Astrální bytosti*, základní cenou je jeden Duševní bod.

DUCHOVLÁDNÝ DÉMON

Životy: 15 + 2x počet Duševních bodů

Úroveň: 1 + dle počtu Duševních bodů

Vyšší moc: 10 + úroveň

Atributy: SIL 15 (+2), OBR 15 (+2), ODO -, INT 15+½ úrovně (+2+¼ úrovně), CHAR 15+½ úrovně (+2+¼ úrovně)

Pohyblivost: 25 až 45 (dle rasy)

Velikost: A až C (dle rasy)

Útok: (+2+5) = 7 (hůl) + viz níže

Základní obrana: (+2+0) = 2 + viz níže

Obrana: (+2+1) = 3 (hůl) + viz níže

Zvl. schopnost: mentální útok, ovládnutí, velení, léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů

Dovednost: Atletika (5 nebo dle postavy), Akrobacie (5 nebo dle postavy), Cizí jazyky (20), Čtení a psaní (20), Postřeh (5 + ½úrovně), Reflex (5 nebo dle postavy), Vůle (5+ úroveň), Znalost přírody (5),

Slabina: stříbro

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: jed, krvácení, zkamenění, ovlivnění mysli

Zkušenost: 100 x úroveň

Takto zhmotněný Démon vsadil svůj úspěch ve hmotném světě na schopnost napadnout a vstřebat duši smrtelníků včetně vzpomínek a zkušeností – podobným způsobem, jako to ve sférách dělají kurátoři. Tím se dokáže výborně infiltrovat do smrtelné společnosti a získávat tak další oběti.

Jeho počáteční podoba je poměrně nenápadná, obvykle vypadá jako poutník nebo tovaryš. Svoje oběti rozděljuje na ty, které potřebuje jako potravu, a na ty, kteří mu ještě mohou být užiteční, a nechá je naživu.

Popis zvláštních schopností (působí pouze v hmotném světě):

Mentální útok: Démon musí cíl útoku vidět, a ten musí mít INT alespoň 2. Démon se na útok musí soustředit (počítá se jako dlouhá akce) a hází si na Vůli (CHAR). Cíl se může rozhodnout, zda se pokusí útoku bránit, či ne.

Pokud se pokusí bránit, hází si na Vůli (CHAR), ale ke všem ostatním akcím v tomto kole má Nevýhodu -5 (včetně boje a kouzlení).

Pokud se rozhodne nebránit, nehází k10 a použije pouze hodnotu Vůle (CHAR), ale může v tomto kole vykonávat akce bez postihu. *Pozn.: Obvyklá reakce těch, kteří se s mentálním soubojem ještě nikdy neselekali a o magii toho příliš nevědí, je bránit se.*

V případě, že byl Démonův hod vyšší, zraní cíl psychickým zraněním ve výši rozdílu hodů a cíl neví, odkud útok přišel. Pokud byl vyšší hod cíle, ubránil se a ví, kdo na něj útočí.

Dostane-li se cíl do bezvědomí, dalším útokům se již nebrání (a použije pouze hodnotu Vůle (CHAR)). Pošle-li Démon útokem cíl za Hranice smrti, pohltí jeho duši.

Ovládnutí: Pokud Démon pošle cíl mentálním útokem do bezvědomí, může se rozhodnout dále v útoku nepokračovat, nepohlit duši (tj. nezíská Duševní body) a místo toho cíl ovládnout.

V první fázi, která trvá dvě kola soustředění, musí Démon svým hodem na Vůli (CHAR) překonat Vůli (CHAR) cíle (který nehází).

Pokud neuspěje, tento cíl ovládnout nedokáže (ale může jej stále dorazit a pohltit). Uspěje-li, jeho vědomí se usadí v mysli cíle a obnoví základní fungování těla (tj. cíl je schopen vstát a jít, ale nic složitějšího).

Ve druhé fázi potřebuje jednu směnu na to, aby dokázal ovládat tělo cíle stejně, jako umí ovládat to svoje (tj. hodnoty dovedností cíle jsou stejné, jako ty Démonovy). Pokud by se v této fázi pokoušel vydávat za cíl, je pro ty, kdo oběť znali, celkem snadné odhalit, že něco není v pořádku (Postřeh (INT) vs 5 při rozhovoru / 9 podle chůze a pohybu).

V poslední fázi, trvajícím tolik hodin soustředění, kolik byla úroveň cíle, zcela ovládne jeho duši.

Získá tak všechny jeho vzpomínky, zkušenosti, dovednosti a schopnosti, kromě těch, které souvisí s Přírodou (např. nezíská hraničářské Pouto s přírodou, ale Stopování či Ochočení zvířat ano) nebo bohy (např. Prosby).

Zároveň se oční bělmo ovládnutého zbarví stejně, jako je to u samotného Démona. Démon je nyní schopen v ovládnutém těle používat vše, co cíl uměl, na stejné úrovni, jako byla úroveň cíle.

Použití vzpomínek má své omezení – Démon je má přístupné jako jakousi rychlou knihovnu, takže mu 1-3 kola trvá, než si informaci vybaví (to je také způsob, jak ovládnutou postavu

odhalit – na rychlé dotazy není schopna reagovat).

Ovládnutý nemá Démonovy imunity ani slabiny, zachovává si svoje. Pokud by tělo bylo zabito, Démonovi to neublíží a stáhne se z něj.

Počet ovládnutých nesmí být vyšší, než je Démonova úroveň, a pokud jsou od Démana vzdálené více mil, než je jeho úroveň, mají Nevýhodu -5 ke všem akcím.

Pokud by Démon chtěl, může se později rozhodnout duši pohltit. Dojde-li k eliminaci Démana, ovládnutí pomine a cíl se během jedné směny vzpamatuje. Nebude si však pamatovat nic z doby ovládnutí.

Velení: Díky tomu, že jednou myslí ovládá více těl, může je koordinovat v boji stejně, jako válečník se schopností Velení (PPZ, str. 45).

Léčení, únava, osvobození Démonů z předmětů: Viz kapitola *V hmotném světě*, oddíl *Démoni*.

Ovlivnění hmotného světa: Viz kapitola *V hmotném světě – Astrální bytosti*, základní cenou je jeden Duševní bod.

ĎÁBEL, PRAVÝ

Životy: 35 (úroveň 6) + 4X

Úroveň: 6+X (X = 0 až 18, tj. 6 až 24)

Vyšší moc: 16 + X

Atributy: SIL 12 (+1), OBR 14 (+2), ODO 12 (+1), INT 18+ $\frac{1}{3}$ X (+4+ $\frac{1}{3}$ X), CHAR 20+ $\frac{1}{3}$ X (+5+ $\frac{1}{3}$ X) - zvýšení dle úrovně

Pohyblivost: 23-33 (dle rasy)

Velikost: A-B

Útok: (+1+3+3) = 7 (*vycházková hůl se skrytým ostrím*)

Nebo (+1+2+1+3) = 6+1 (*bota se skrytou čepelí*)

Základní obrana: (+2+0) = 2 (*šaty*)

Obrana: (+2+1+3) = 6 (*šaty, hůl*)

Zvl. schopnost: zlodějské schopnosti, nadání Ďáblů, magie

Dovednost: Atletika (5), Akrobacie (9), Jízda na zvířeti (5), Mechanika (9), Cizí jazyky (20), Čtení a psaní (20), Historie (20), Postřeh (6+X), Reflex (9), Umění (20), Teologie (20), Vůle (8+X), Znalost přírody (10), Sesílání kouzel (6+X)

Slabina: stříbro, svěcené zranění

Rezistence: nestříbrné a nemagické zbraně

Imunita:

Zkušenost: 500 + 200X

Postup o úroveň. Zpočátku je Ďábel na 6. úrovni (povolání zloděj – sicco), což je v Ďábelské hantýrce Ďábel 1. třídy. Pokud je úspěšný a získá 1-4 dlužní úpisy (dle inteligence a úrovně klienta), Peklo mu pošle moc k postupu na další úroveň. Při postupu se mu zvýší počet životů o 4, vzroste Vyšší moc a některé dovednosti (ty s X) a každou třetí úroveň postoupí tím do vyšší **třídy**. Tím se mu zvýší stupeň INT a CHAR o 1, zároveň dozná změny **vzhled Ďábla**, popsány v kapitole *V hmotném světě – Ďáblové*. Ďábel si smí za odměnu **odejmout jeden z atributů** (různé oči, rohy, kopyto, ocas) a získá **další podobu**, do níž se může volně (za 1 kolo soustředění) proměnit. Ďáblové páté až sedmé třídy (18. až 24. úroveň) jsou již tedy od smrtelníků k nerozeznání. Jednotlivé třídy mohou mít svoje názvy (Ďáblové jsou silně zaměřeni na hierarchii), případné pojmenování již na tobě.

Zmíníme zde ještě jednu věc, a sice **léčení**. Tělo Ďáblů se léčí obvyklým způsobem, tj. spánkem, lektvary či léčivými kouzly. Pozor, při použití klerického léčení je třeba použít temnou variantu, jinak kouzlo Ďábla zraní.

Popis zvláštních schopností:

Ovlivnění hmotného světa (působí pouze v hmotném světě): Schopnost je popsána v kap. *V hmotném světě – Astrální bytosti*. Základní cenou je pro Ďábla 1 stupeň charisma, jedná se o trvalé snížení. Protože charisma je pro Ďáblů klíčové a také si ho velmi cení, ovlivnění hmotného světa využívají jen výjimečně.

Zlodějské schopnosti (působí pouze v hmotném světě): Každý Ďábel při svém příchodu má schopnosti zloděje Základy zlodějského umění, Zlodějská hantýrka, Umění proměn, Umění šarmu, Umění železného klíče, Mistrovství síly osobnosti, Zlodějský cech a siccovy schopnosti Siccova síť, Zbraně gentlemana a Alter ego. Při dalších postupech si volí některou z dalších schopností zloděje či sicca, obvykle volí ty nebojově založené.

Nadání Ďáblů: Schopnosti Telepatické propojení a Neselhávající paměť byly rozepsány v kapitole *Pekelná sféra*, schopnost Vnímání pocitů a přání v kapitole *V hmotném světě – Ďáblové*. Zde pouze připomeneme, že společně poskytují tyto schopnosti obrovskou možnost přístupu k informacím jak o smrtelnících, tak o čemkoliv jiném – historické události, tajné recepty, utajované

skutečnosti...prostě to, po čem smrtelníci (hlavně ti inteligentní) touží. A v tom je hlavní moc Ďáblů – vědět, kdo co chce, a umět mu to dát.

Magie (působí pouze v hmotném světě): Existují sice pověsti o Ďáblech, kteří na klientovo přání odstranili přes noc horu, ale to jsou jen lidové povídačky. I Peklo musí respektovat určité zákonitosti, a tak Ďáblové, až jsou celkem zdatní kouzelníci, k magii sahají pouze příležitostně.

Každý Ďábel je schopen seslat každý den tolik kouzel, kolik je jeho úroveň. Ďáblové 1. třídy mohou volit pouze z kouzel obecné magie z PPZ, 2. třída umí sesílat všechna kouzla z PPZ, 3. třída i kouzla z PPP, která nenáleží žádné specializaci, a další třídy zvládají všechna kouzla. Magie by měla vždy sloužit k získání úpisu či splnění úkolu, cílem Ďáblů není nikoho zabít.

KURÁTOR (Démonické sféry)

Životy: 15 + 2x počet Duševních bodů

Úroveň: 1 + dle počtu Duševních bodů

Vyšší moc: 10 + úroveň

Pohyblivost: 25 + úroveň

Velikost: dle podoby (viz jednotlivé sféry)

Útok: 10 + úroveň

Základní obrana: 10 + úroveň

Obrana: 10 + úroveň

Zvl. schopnost: ansámbl, ovlivnění hmotného světa, přenesení v hmotném světě, vidění hmotného světa, tvarování sfér

Dovednost: všechny obecné, pro hody používá Vyšší moc

Slabina:

Rezistence:

Imunita: ovlivnění mysli

Zkušenost: 100x úroveň

Kurátoři jsou tvůrci a správci Démonických sfér, kteří se starají o jejich blaho a nelibě nesou, když harmonii někdo naruší. Jejich vzhled je upřesněn u každé sféry. Jsou nadáni řadou schopností, které zasahují do hmotného světa, ale kurátoři je používají pouze příležitostně.

Pokud je postava o něco požádá, obvykle jí vyhoví v případě, že jim prokázala nějakou službu (např. eliminaci nepohodlného démona), nebo na ně udělala obzvláštní dojem (většinou svými znalostmi v oboru – rozhoduje vypravěč).

Úroveň Kurátora se určí stejným mechanismem, jako u démona při pohlcování duší – pro postup na 2. úroveň potřebuje dva Duševní body, pro postup na 3. úroveň další tři, na čtvrtou další čtyři, a tak dále.

Slabší z Kurátorů mají běžně nižší desítky bodů, a budou tak na 5. až 9. úrovni. Středně silní mají vyšší desítky až nižší stovky bodů a budou tak na 10. až 20. úrovni. To je zhruba limit, kdy jsou na svůj Ansámbl schopni ještě dohlédnout sami.

Pokud by kurátoři vytvářeli **hierarchické uspořádání**, potom platí, že jedna třetina Duševních bodů, které daný Kurátor má, se nepočítá jemu, ale jeho nadřízenému Kurátorovi.

Tak obvykle vznikají nejsilnější z Kurátorů s počty cca do pěti set bodů a 21. až 30. úrovní. Výjimečně může existovat i patriarcha, který má počet bodů (a tedy i úroveň) ještě vyšší.

Popis zvláštních schopností:

Ansámbl: Kurátor vnímá přítomnost duší ze svého ansámblu a čerpá z nich sílu, duše jej vnímají jako svého opatrovníka (nebo tyрана, záleží na sféře).

Je-li Kurátor zabit, polovina jeho duší se okamžitě rozplyne do podstaty sfér. Druhá polovina náleží tomu, kdo jej porazil. Je-li to jiný Kurátor, přidají se duše k jeho Ansámblu. Je-li to Pária, duše pohltní a posílí se tak.

Je-li vítězem postava nebo kdokoliv další, kdo duše neumí zužitkovat, zůstanou volné a bezcílne se potulují sférou, dokud je nepohltní nějaký Pária nebo dokud si je nějaký Kurátor nezařadí do svého Ansámblu.

Pokud Kurátor zemře věkem, všechny jeho duše jsou volné – v těchto případech bývá jejich přerozdělení již předem dohodnuto.

Ovlivnění hmotného světa: Schopnost je popsána v kap. V hmotném světě – Astrální bytosti. Základní cenou je jeden Duševní bod. Kurátor je schopen hmotný svět ovlivnit i ze sfér.

Přenesení v hmotném světě: Kurátor umí ohnout sféry tak, že se dvě místa v hmotném světě ocitnou vedle sebe (či pod sebou). Tímto způsobem lze přenést předmět či osobu.

Kurátor si hází na past Vyšší moc vs X, výše pasti závisí na váze a vzdálenosti. Cenou za

přenesení je X/2 Duševních bodů a obě místa musí být přesně popsána.

Objekt do váhy 10 kg přidá obtížnost +5, do 100 kg +10, do 1000 kg +15 atd. K tomu se přičítá vzdálenost – jeden den cesty odtud +5, ve stejné zemi +10, na stejném kontinentu +15, jinde na světě +20.

U tvorů to funguje stejně, ale jednak s přenosem musí souhlasit (Astrál se jich telepaticky zeptá), jednak musí uspět v hodu INT + Vůle (CHAR) + Výdrž (ODO) + k10 vs X – průchod astrálním světem je pro netrénovanou mysl dost náročný.

V případě neúspěchu je po jeden den postava značně dezorientovaná (Nevýhoda -5 ke všemu), magická povolání mají k hodu Výhodu +5 a theurgové uspějí automaticky.

Vidění hmotného světa: Kurátor dokáže sobě nebo jednomu smrtelníkovi (který je přesně určen a s náhledem souhlasí) zprostředkovat náhled na jiné místo v hmotném světě (které musí být velmi přesně popsáno, a to i v jiném čase.

Kurátor si hází na past Vyšší moc vs X, výše pasti závisí na místě a času. Cenou za náhled je X/4 Duševních bodů.

Určení výše pasti:

- **Místo:** Počítá se podle polohy nahlízejícího. Náhled na událost na stejném místě přidá k pasti +2, den cesty daleko +5, ve stejné zemi +10, na stejném kontinentu +13, kdekoli jinde +16. *Pozn.: Pokud do hmotného nahlíží sám Kurátor, nebo je postava u něj ve sféře, je místo vždy „kdekoli jinde“ a past je velmi vysoká. Kurátoři proto pro svoji osobní potřebu nahlíží do hmotného světa pouze velmi zřídka a postavy žádají o náhled, pak obvykle pro někoho, kdo je v tu chvíli hmotném světě.*

Pokud žadatel na daném místě nikdy nebyl, ale umí ho alespoň popsat, hází si Kurátor s Nevýhodou -5. *Kurátor tedy sám o sobě může bez postihu nahlížet pouze na ta místa, která znají duše z jeho Ansámblu.*

- **V čase zpět:** v prvních deseti letech se za každé dva roky do minulosti přičte k pasti +1. Dál v prvním století za každých 20 let

+1. Dál v prvním tisíciletí za každé století +1. Ještě dál za každé tisíciletí +1.

- **V čase dopředu** – za každý rok +1. Platí zde ovšem zásada, že **nikdo nesmí díky dané informaci zasahovat do událostí, které k navštívené události vedou.** Do navazujícího dění však již zasahovat smí.

Pokud by totiž pozměnění vývoje událostí vedlo k tomu, že se daná vidina neuskuteční, daný Kurátor je trhnutím v sférah i se svým Ansámblem vyvržen ze sféry do hmotného světa. Stává se z něj tak pária (na stejné úrovni) a získává jednu z obvyklých podob, přičemž vnímá polohu a myšlenky toho, kdo předivo narušil. Dál není třeba mnoho dodávat...

Příklad: Assassin díky vidině zjistil, že zítra král předá poslovi dopis, který mu přinesl jeho komoří. Přepadnout komořího s dopisem způsobí narušení sfér; ovšem počkat si v lese na odjíždějícího posla je již v pořádku.

Neví-li žadatel, kdy se daná událost stala, ale umí popsat, co se stalo/stane, hází s Kurátor Nevýhodou -5.

PÁRIA (Démonické sféry)

Životy: 15

Úroveň: 1

Vyšší moc: 10

Pohyblivost: 25

Velikost: dle podoby (viz jednotlivé sféry)

Útok: 10

Základní obrana: 10

Obrana: 10

Zvl. schopnost:

Dovednost: všechny obecné, pro hody používá Vyšší moc

Slabina:

Rezistence:

Imunita: ovlivnění mysli

Zkušenost: 100

Pária je „obyčejným“ démonem, základním obyvatelem astrálních sfér. Kromě toho, že je schopen zaslechnout otevření trhliny a případně se ji pokusit otevřít sám, žádné zvláštní schopnosti nemá.

OBSAH

ÚVOD	2
USPOŘÁDÁNÍ SFÉR.....	3
DÉMONICKÉ SFÉRY	3
NEBESKÁ SFÉRA	9
PEKELNÁ SFÉRA	10
SFÉRA ŽIVLŮ.....	11
V HMOTNÉM SVĚTĚ	12
DOBRODRUZI.....	12
ASTRÁLNÍ BYTOSTI	12
OVLIVNĚNÍ HMOTNÉHO SVĚTA.....	12
DÉMONI.....	12
NEVIDĚNÍ.....	14
BĚSOVÉ	15
ELEMENTÁLOVÉ A BHUTOVÉ	15
ANDĚLÉ.....	15
ĎÁBLOVÉ.....	16
V ASTRÁLNÍM SVĚTĚ	21
DOBRODRUZI.....	21
PRŮCHOD DO ASTRÁLNÍHO SVĚTA	21
VZHLED A SCHOPNOSTI.....	23
CESTOVÁNÍ PO SFÉRÁCH	24
ASTRÁLNÍ BYTOSTI	25
PRŮCHOD DO HMOTNÉHO SVĚTA.....	25
VZHLED A SCHOPNOSTI.....	26
CESTOVÁNÍ PO SFÉRÁCH	26
BESTIÁŘ ASTRÁLNÍCH BYTOSTÍ.....	28