

Tomáš Hrabě a kolektiv

Domus dracorum

verze 5.0

2000

Obsah

Pravidla	6
Základní pravidla ke hře	6
Role	6
Zkušenosti a úrovně	6
Boj	6
Popis pastí	7
Další pravidla	8
Vyšší úrovně	8
Dolní hranice vlastností	9
Pád z výšky	9
Břemena	9
Ochromení	9
Vícenásobný útok	10
Rychlost a iniciativa	10
Boj s neviditelným nebo neviděným protivníkem	10
Boj pod vodou	10
Mentální souboj	11
Tvorba postavy	13
Vlastnosti	13
Základní vlastnosti	13
Nosnost, životy a mez vyřazení	14
Zvláštní schopnosti	14
Věk	14
Výstroj a výbroj	14
Peníze	14
Vybavení	14
Útočné a obranné číslo	15
Přesvědčení	16
Hrací karta	17
Zbraně a zbroj	18
Zbraně pro boj zblízka	18
Zbraně pro boj na dálku	20
Obranné prostředky	21
Ceníky	22
Ceník základního vybavení	22
Ceník dopravních prostředků	23
Ceník služeb	23
Ceník magických předmětů	23
Ceník drahokamů a polodrahokamů	24
Jízdní zvířata	25
Postavy	32
Rasy a jejich schopnosti	32
Povolání	36
Alchymista	36
Popis povolání Alchymista	36
Speciální předměty alchymistické	37
Lexikon Alchymistův	38

Astrolog	43
Popis povolání Astrolog	43
Kouzla astrologova	45
Čarodějnice	49
Popis povolání Čarodějnice	49
Bylinky používané Čarodějnicí	50
Tvorové používané Čarodějnicí	51
Hraničář	56
Popis povolání Hraničář	56
Bylinky používané Hraničářem	60
Kouzla Hraničářova	61
Kouzelník	66
Popis povolání Kouzelník	66
Přátelé Kouzelníkovi	67
Popis kouzel Kouzelníkových	68
Válečník	73
Popis povolání Válečník	73
Bojovník	75
Šermíř	76
Toxeus	77
Specializace povolání	78
Magistr	78
Popis specializace Magistr	78
Speciální předměty magisterské	78
Lexikon Magistrův	78
Pyrofor	85
Popis specializace Pyrofor	85
Talismany Pyroforovy	85
Lexikon Pyroforův	90
Theurg	93
Popis specializace Theurg	93
Základní živly	93
Astrální sféry	95
Démoni Theurgovi	96
Retush	97
Popis specializace Retush	97
Zvěrokruh Retushův	98
Swann	103
Popis specializace Swann	103
Síť Swannovy	104
Hága	106
Popis specializace Hága	106
Velký grimoár Házin	106
Potóna	109
Popis specializace Potóna	109
Magičti tvorové a medikamenty potónou vyvolávání	109
Bard	113
Popis specializace Bard	113
Písňe Bardovy	113
Druid	116
Popis specializace Druid	116
Bylinky používané Druidem	117
Kouzla Druidova	119
Chodec	122
Popis specializace Chodec	122
Popis kouzel Chodcových	125
Čaroděj	130
Popis specializace Čaroděj	130
Kouzla Čarodějova	131
Hůlky čarodějovy	135
Mág	137
Popis specializace Mág	137
Kouzla mágova	138
Hole mágovy	143
Krvežrout	145
Popis specializace Krvežrout	145
Popis kouzel Krvežroutových	146
Ninja	149
Popis specializace Ninja	149
Orlí rytíř	150
Popis specializace Orlí rytíř	150
Pera orlího rytíře	151
Rádová pera	153
Quadrión	153
Popis specializace Quadrión	153
Kouzla Quadriónova	154
Zloděj	156
Popis specializace Zloděj	156

Navazující povolání	158
Akustik	158
Popis povolání Akustik	158
Popis schopností akustikových	158
Černokněžník	160
Popis navazujícího povolání Černokněžník	160
Přátelé černokněžníkovi	160
Svitky černé magie	161
Evoker	181
Vyvolávání živlů	181
Duchové	181
Talismany	183
Nekromant	186
Popis povolání Nekromant	186
Kouzla a schopnosti nekromantovy	186
Mistrovské lektvary alchymistické	188
Lektvary	188
Pixi	191
Popis povolání Pixi	191
Runy pixiovy	192
Počasnictví	194
Popis počasnictví	194
Kouzla počasnická	194
Rhizopod	197
Popis povolání Rhizopod	197
Popis kouzel rhizopodových	198
Výrobce prstenů a svitků	201
Popis povolání Výrobce prstenů a svitků	201
Doplňková povolání	203
Kat	203
Popis povolání Kat	203
Kořenář	203
Popis povolání Kořenář	203
Bylinky kořenářovy	204
Zbrojř	208
Popis povolání Zbrojř	208
Obchodník	209
Dovednosti	210
Plavání	210
Potápění	210
Chození po vodě	210
Sehranost v boji	211
Ovládání biče	212
Ceny bičů	213
Dovednosti s bičem	213
Vaření	214
Krotitelství	214
Psaní	216
Lov	216
Boj poslepu	216
Cizí řeči	216
Nemoci	218
Zkušenosti	220
Dodatky	222
Poznámky pro Pj	222
Dodatečné následky	222
Fatální neúspěch	223
Způsob sesílání kouzel	223
Zkratky	225

Jednotky	226
Délky	226
Hmotnosti	226
Čas	226
Měna	226
Rychlost	227
Objem – duté míry	227
Počty	227
Rejstřík	228

Pravidla

Základní pravidla ke hře

Role

Každý hráč si vytvoří jednu postavu (může i více, ale to jen v případě, že je málo početná skupina) a ty pak společně vytvoří družinu, která se vydá za dobrodružstvím. Jeden z hráčů (který nemá žádnou postavu) je Pánem jeskyně (dále jen Pj). Ten vymyslí dobrodružství, nakreslí plány a hraje jakéhosi protivníka ostatním. Není to ovšem soupeř, který se snaží za každou cenu protivníka zabít. Jen prostě myslí a jedná za všechny, kteří se v dobrodružství vyskytují a setkávají se s hráčskými postavami. Zkrátka a dobře Pj hraje za všechny nestvůry. Nestvůrami jsou myšleny všechny cizí postavy, ať už dobré nebo zlé, zvířata a konečně také bestie, kterými se to v D&D jenom hemží. Mezi nestvůry je možno zařadit také rozličné druhy pastí, ať už šipky nebo jedy či skrytá propadliště. Neboť i ta se zde hojně vyskytují.

Zkušenosti a úroveň

Za zabité protivníky či za jiné vykonané skutky uděluje Pj postavám zkušenosti (zk). Získá-li postava určité množství zkušeností, může přestoupit na vyšší úroveň. To znamená, že se naučí lépe ovládat zbraně, naučí se nová kouzla či získá jiné nové schopnosti. Zároveň jí přibudou nějaké životy a mohou se jí změnit některé vlastnosti. Všechny změny při přestupu na vyšší úroveň jsou popsány u každého povolání zvlášť. Nemá-li postava dost zkušeností, ale má dost peněz, může si chybějící zkušenosti doplatit. Konkrétně zaplatí 1 zlatý (zl) za jednu chybějící zkušenost (zk). (Viz Tabulka: Zkušenosti potřebné pro přestup na vyšší úroveň na straně 220.) V praxi to funguje asi tak, že zkušené postavě není třeba nové věci tak složitě vysvětlovat. Prostě je pochopí, protože na to prostě má. Málo zkušené postavě je třeba vše řádně vštípit, což vyžaduje tím vyšší úsilí, čím méně zkušená postava je. Ať už však postava má nebo nemá dostatek zkušeností, musí zaplatit za ubytování a stravu (má-li postava více zkušeností, peníze se jí neodčítají, prostě zaplatí za stravu a ubytování a nic víc).

Příklad: Karak je Válečník–Ninja a je na 8. úrovni a rád by přestoupil na 9. úroveň. K tomu potřebuje 1700 zk. Protože má jen 1300 zk, musí doplatit 400 zl a ještě 20 zl za ubytování a stravu. Naštěstí si v minulém dobrodružství dost nahlabal, tak může postoupit. Kdyby chtěl hned na 10. úroveň, musel by zaplatit 400 zl + 20 zl (na 9. úroveň) + 850 zl + 23 zl, tedy celkem 1293 zl, což nemá. Musí si tedy ještě nějaký čas počkat.

Výcvik vždy trvá 3 měsíce.

Boj

Nyní už mají všichni rozdělené role a začíná se hrát. Pj vždy popíše hráčům situaci (co vidí, cítí atd.) a ti pak Pj oznámí svou činnost (správně činnost svých postav). Je-li vůkol tma dohlédnou postavy jen tolik, kolik dosvítí jejich lucerna (nevidí-li samozřejmě i bez ní). Setkají-li se postavy s nějakou nestvůrou a hodlají (nebo jsou donuceny) bojovat, probíhá boj asi takto:

Protivníci si hodí šestistěnnou kostkou na iniciativu (pro hod šestistěnnou kostkou budeme někdy používat značku (·)). Komu padne vyšší číslo, útočí jako první. V případě shodné iniciativy je možné použít dvě možnosti řešení:

- 1) následuje „rozhoz“ – tedy hráči (a nestvůry) si hodí znovu a komu padne více, začíná (možno i několikrát sobě opakovat),
- 2) oba soupeři útočí naráz (první útok i odvěta se sice provedou po sobě, ale pohlíží se na ně, jako by byly provedeny naráz – to znamená, že jestliže jeden ze soupeřů nepřežije, stejně ještě provede svůj útok)

Útočník si hodí šestistěnnou kostkou (platí zde ovšem zvláštní pravidlo – a sice, že po šestce se hází znovu jen v 50 % případů. To znamená, že padne-li šestka, hodí hráč tzv. mezihod, který se však

sám nepřičítá. Padne-li 1–3 házení končí. Padne-li však 4–6, hází hráč dál a hod se přičítá) a číslo, které mu padlo, přičte k útoku své zbraně. Bránící se si také hodí šestistěnnou kostkou (platí zde stejná konvence) a číslo přičte ke svému obrannému číslu. Pak se obě čísla (útok a obrana) porovnají. Je-li obrana větší nebo stejná jako útok, nic se neděje. V opačném případě se k rozdílu přičte útočnost zbraně (číslo za lomítkem u útočící zbraně) a průchodnost (číslo za lomítkem u obrany) a výsledek je počet životů, za které byl bránící se zraněn. Nyní následuje odvěta. To znamená, že si soupeři vymění role. To celé trvá vždy 1 kolo. Na další kolo boje se opět hází iniciativa. Klesne-li počet životů kohokoli pod mez vyřazení, tento upadne do mdlob, ze kterých se probere (pokud ho někdo nevyhlídí nad mez vyřazení) po 1 směně. Postava s menším počtem životů než je mez vyřazení se může plazit maximální rychlostí 2 sáhy/kolo a nemůže bojovat ani kouzlit.

Příklad: Válečník má útok s mečem $9/ + 2$ a vyhrál iniciativu. Bránící se nestvůra má obranné číslo $8/ - 1$. Válečník hodí na útok 6. Další hod je 5 — to znamená, že pokračuje. Znovu hodí 6 a potom 3. Takže dál už házet nemůže. Součet hodů je $6 + 6 = 12$. Útok má tedy hodnotu $9/ + 2 + 12 = 21/ + 2$. Bránící se nestvůra hodí 6, pak mezihod 4 a pak 3. Součet hodů je tedy $6 + 3 = 9$. Celá obrana je tedy $8/ - 1 + 9 = 17/ - 1$. Válečník tedy zranil nestvůru za $(21 - 17) + 2 + 1 = 12$ životů.

Popis pastí

Pastí bývají udány několika parametry:

% náhodného objevení, % cíleného nalezení, % vyhnutí se účinku, nebezpečnost, účinky, ...

První dvě čísla jsou povinná pro všechny pasti, další rozlišení závisí na typu.

Hráč postavy si na objevení či nalezení hodí procentuální hod kostkou a přičte k Inteligenci postavy. Je-li výsledek větší než číslo pasti, postava past objevila.

Dále následuje

- 1) pravděpodobnost vyhnutí se účinku (například u propadla nebo jedu)
- 2) útočné číslo (například u šipky nebo balvanu)

Poslední bývají účinky (otrava jedem, pád do hlubin, apod.)

Nutno ještě dodat, že stejně se zaznamenávají i dveře, tajné dveře a průchody, atd.

Příklad: Nade dveřmi do místnosti je uvolněný kámen. Je poměrně dobře viditelný, ale i dost těžký. Máme tu dvě možnosti jak nebezpečnost pasti vyjádřit.

- 1) $[100, 75, 120 - \text{Obratnost}, 5 + (\cdot)\text{životů}]$, není-li procentuální hod + Obratnost větší než 120, postava je zraněna za $5 + (\cdot)$ životů.
- 2) $[100, 75, 14/ + 5]$, kámen má útočné číslo $14/ + 5$

Příklad: Na držadle truhly je ochranný jed. Je téměř neviditelný a má smrtící účinky.

- 1) $[210, 180, 180 - \text{Odolnost}, 15 + 5 \times (\cdot)\text{životů}]$, kdo nehodí (%) + Odolnost alespoň 180, ten je zraněn za $15 + 5 \times (\cdot)$ životů
- 2) $[210, 180, \frac{120 - \text{Odolnost}}{3} \text{životů}]$, každý je zraněn za $\frac{120 - \text{Odolnost}}{3}$ životů (zaokrouhli dolů).

Další pravidla

Vyšší úrovně

Po nějaké době se občas stává, že postava, ať už libovolného povolání a jakékoli specializace, se dostane na 10. úroveň. Tato úroveň je jakýmsi prvním mistrovským stupněm v daném oboru. Na vyšší úrovni (11., 12., ...) může postava postupovat jen „za zkušenosti“. To znamená, že si již nemůže „doplácet“ chybějící zkušenosti. Postava, kromě toho, že pokračuje dále ve studiu svého povolání, obvykle začíná studovat i další obory a rozšiřuje tak své vlastní uplatnění. V zásadě má několik možností, čemu se chce dále věnovat.

- 1) Začne se učit zcela nové povolání od první úrovně. Původní povolání se pak nazývá primární a nové sekundární. Vznikne-li někdy nesoulad mezi omezeními či výhodami obou povolání, přednost má primární, avšak mělo by být přihlédnuto i k sekundárnímu. Nový obor (ad 1, ad 2 či ad 3) se může postava začít učit po dalších 10 úrovních primárního povolání. Platí, že sekundární povolání lze studovat nejvýše do 10. úrovně. Sekundární povolání lze získat výcvikem pouze pokud si ho postava zaplatí v plné výši, přičemž cena se rovná ceně za úroveň o 10 vyšší se zkušenostmi předchozí úrovně.

Příklad: Alchymista Pyrofor Thunderbold je na desáté úrovni a rozhodl se věnovat dále kouzelnickému řemeslu.

Jako Pyrofor už si dále nemůže doplácet zkušenosti. Za první úroveň Kouzelníka zaplatí jako za 11. se zkušenostmi na 10. – to je $(3481 - 2815) = 666$ zl. Nehledě na Pyroforské úroveň, může získat kouzelnickou specializaci Mág nebo Čaroděj, až dosáhne 5. úrovně Kouzelníka (mimořádně 5. úroveň ho bude stát $(6813 - 5880) = 993$ zl). Až dosáhne 20. úrovně Pyrofora, může si zvolit další povolání, nehledě při tom na úroveň Kouzelnické.

- 2) Začne studovat jinou specializaci svého povolání. Prošla-li postava nějakým povoláním až k 10. úrovni (ať už to bylo povolání primární či některé ze sekundárních – viz ad 1), nemusí pro studium další specializace onoho povolání postupovat od 1. úrovně, ale může začít hned 5. úrovní (resp. 3. úrovní u Válečníka) a pustit se rovnou do specializace. Původní specializaci pak nazveme primární a novou sekundární. Vznikne-li někdy nesoulad mezi omezeními či výhodami obou specializací, přednost má primární, avšak mělo by být přihlédnuto i k sekundární. Nový obor (ad 1, ad 2 či ad 3) se může postava začít učit po dalších 5 (resp. 7) úrovních primární specializace primárního povolání. Platí také, že sekundární specializaci lze studovat nejvýše do 10. úrovně. Sekundární specializaci lze získat výcvikem pouze pokud si ho postava zaplatí v plné výši, přičemž cena se rovná ceně za úroveň o 5 (resp. 7) vyšší se zkušenostmi úrovně předchozí. Postava si může vybrat sekundární specializaci od libovolného povolání (primárního nebo sekundárního) u nějž dospěla alespoň k desáté úrovni.

Příklad: Čarodejnice Hága Lagráta je na dvacáté úrovni, přičemž už absolvovala sekundární povolání Kouzelník se specializací Mág až na devátou úroveň. Je přesvědčena, že specializace Potóny je docela užitečná, a proto se jí chce naučit. Za 10. úroveň Čarodejnice, jež cenově odpovídá první úrovni sekundární specializace Potóny, zaplatí $(2219 - 1739) = 480$ zl plus samozřejmě cenu ubytování a stravy (1440 st). Líbí se jí však i kouzelnická specializace Čaroděj, avšak musí počkat ještě jednu kouzelnickou úroveň, aby mohla začít 5. úrovní Kouzelníka (pak by ji výcvik stál $2815 - 2215 = 600$ zl a 1800 st za ubytování). Další povolání bude moci začít studovat za dalších 5 úrovní Hágy ať už se rozhodne pro Čaroděje či Potónu.

- 3) Pokračuje speciálním navazujícím povoláním. Navazující povolání je tedy jen rozšíření možností povolání původního a mohou je studovat jen ti, kdo mají toto původní povolání jako své první (primární). Navazující povolání lze chápat jako další specializaci v oboru. Nový obor (ad 1, ad 2 či ad 3) se může postava začít učit po dalších 10 úrovních primárního povolání.

Příklad: Kouzelník Mág Grim je na desáté úrovni a rozhodl se věnovat černé magii. Bude postupovat jako Kouzelník za zkušenosti a na 20. úrovni si bude moci vybrat další povolání. Vedle studia „standardních“ kouzel se může učit i speciální kouzla Svitků černé magie a může získat přítele, který by mu byl jinak nedostupný.

Dolní hranice vlastností

Klesne-li počet životů nějaké bytosti pod nulu, znamená to pro onu postavu velice nepříjemnou záležitost. Postava totiž zemře. Je-li v některém okamžiku počet životů bytosti roven nule, nastává „klinická smrt“. Je-li postava závčas léčena, má naději, že v $\frac{\text{Odolnost}}{t}\%$, kde t je čas ve směnách od okamžiku ztráty posledního života, nezemře, ba co více může být vyléčena a dál pokoušet fortune a hazardovat se životem. Klesne-li na nulu či pod nulu některá vlastnost, mívá to pro postavu také obvykle nepříjemné následky. Jaké to jsou, ukazuje tabulka poklesu vlastností na nulu či pod nulu na straně 9.

Vlastnost	Na nulu	Pod nulu
Síla	Nehybnost	Smrt
Obratnost	Nehybnost	Smrt
Odolnost	Smrt	Smrt bez možnosti oživení
Inteligence	Instinktivní reakce, žádná paměť	Instinktivní reakce, žádná paměť ani po obnovení
Charisma	Nikdo, ani z družiny, nevydrží ten pohled	Nikdo, ani z družiny, nevydrží ten pohled + mdloba
Životy	Klinická smrt	Smrt

Pokles jednotlivých vlastností na nulu či pod nulu

Pád z výšky

Při pádu z výšky si postava způsobí zranění za $(h - 3)^2$ životů, kde h je výška v sázích. Existuje pravděpodobnost $(50 - h)\%$, že dopadne šikovně a zraní se jen za h životů. Při $(\%)=00$ – fatální neúspěch – (značka $(\%)$ znamená procentuální hod a provádí se následovně: $10 \times (\bigcirc) + (\bigcirc)$, kde značka $(\bigcirc)$ znamená hod desetistěnnou kostkou) se postavě v 50 % nestane vůbec nic a ve zbylých 50 % se zraní za dvojnásobek životů. Podle místa dopadu lze upravit pravděpodobnost dobrého dopadu (seno +70%, voda +40%, bláto +20%, ostrá skála –30%, ostny či kůly –100%) i velikost zranění (seno –70%, voda –40%, bláto –20%, ostrá skála +30%, ostny či kůly +100%).

Břemena

Občas se stane, že se postava setká s velmi těžkým břemenem, které by ráda přemístila na nějakou kratší vzdálenost. Pak platí, že postava může dané břemeno poponést o $\frac{S \times O}{H - N}$ sáhů, kde S je síla postavy, O je odolnost postavy, H je hmotnost břemene a N je tzv. volná nosnost postavy (tedy nosnost – hmotnost vybavení). Mohli bychom tedy také napsat $\frac{S \times O}{H_0 - S \times 20}$, kde H_0 je hmotnost veškerého nákladu postavy. Tuto činnost však musí postava provádět v klidu, kdy může veškerou sílu věnovat na nesení. Po tom, co břemeno přemístí, musí postava nejméně $5 + (\cdot)$ kol odpočívat. Při společném nesení se síla nesoucích sčítá a odolnost se vybere podle nejslabšího.

Příklad: Kudůk Badek Huňásek a Člověk Sërkesîr se postupně pokouší poponést zlatou sochu, která váží 5000 mn. Badkova síla je 47 a odolnost 95. Na jeden „zátah“ tedy poponese sochu o $(47 \times 95 / (5000 - 47 \times 20)) = 1,099753694581$ s. Sërkesîrova síla je 83 a odolnost je 41. Poponese tedy sochu o $(83 \times 41 / (5000 - 83 \times 20)) = 1,018862275449$ s. To ovšem jen za předpokladu, že neponesou nic jiného (a budou nazí). Pokud každý z nich ponese výstroj vážící 900 mn, poponese Badek sochu jen o 0,9002016129032 s a Sërkesîr jen o 0,8025943396226 s. Po té bude muset každý z nich $5 + (\cdot)$ kol odpočívat.

Ochromení

Je-li nějaká postava ochromena kouzlem, jedem nebo psychickým působením a není specifikováno něco jiného, probere se za 1 směnu a bude mít polovinu životů z těch, které jí zbývaly před ochromením.

Zranění takto způsobené se bere jako vnitřní zranění a jako takové se také léčí. Je-li tedy ochromení způsobeno jedem (a není určeno něco jiného), lze ztracené životy léčit vnitřně nebo kouzlem, je-li ochromení způsobeno kouzlem nebo účinkem nějakého psychického podnětu (uhrazení, omámení, ...) lze chybějící životy doplnit jen kouzlem nebo kouzelným lektvarem.

Vícenásobný útok

Pokud některá z postav útočí vícekrát či dělá (vlivem své rychlosti, kouzlu, a pod.) více akcí v jednom kole, pak platí, že první akci provede s iniciativou, kterou hodil její hráč, a každou další vždy s o jednu nižší iniciativou. Akce, na kterou vyšla iniciativa 0 a menší, se již neprovede.

Příklad: Válečník – Ninja Karak má obratnost nad 100, je šermířem a přítel Astrolog mu dal rychlost. Karak má sám o sobě 2 útoky za kolo (obratnost + specializace) a rychlostí získal $2,5 \times$ více útoků. Karak tedy může v následujícím kole provést až 5 útoků. Hodil iniciativu 1 (smůla), ale vlivem rychlosti má iniciativu 4 (Zdvojnásobení rychlosti znamená zvýšení iniciativy o 3). Jeho protivník hodil 2. Karak tedy zaútočí s iniciativou 4 a 3, po té se rozhodí se svým protivníkem při iniciativě 2 a nakonec (bude-li to ještě třeba) zaútočí s iniciativou 1. Poslední 5. útok již neprovede (měl by iniciativu 0).

Rychlost a iniciativa

Pokud postava získá účinkem nějaké vnější síly (kouzlo, lektvar, apod.) vyšší rychlost, pak platí, že si k iniciativě přičítá 3 za každé zdvojnásobení rychlosti.

Boj s neviditelným nebo neviděným protivníkem

Neviditelná bytost je taková, která není vidět účinkem nějakého kouzla, lektvaru či zvláštní schopnosti. Obvykle to bývají tvorové hmotné podstaty dokonce i živé bytosti. Neviděná bytost nemá žádné viditelné tělo. Jedná se o astrální bytosti jako démony či stíny, ale i jiné. Některé astrální bytosti mohou být někdy viditelné pouhým okem. Vždy to záleží na dané bytosti.

Jelikož postava bytost nevidí, špatně se jí odhaduje její pozice. Nemá-li postava schopnost (například díky nějakému kouzlu) vidět neviděné nebo neviditelné, má vždy o $\frac{1}{3}$ nižší útok a o $\frac{1}{5}$ nižší obranu. Hod kostkou se navíc dělí dvěma. Je-li postava sama neviditelná, vidí slabé obrysy všech neviditelných bytostí v dohledu (je totiž ponořena do stejné astrální vrstvy, která ji zbavuje schopnosti odrážet světlo). Dvě neviditelné bytosti, bojují-li spolu, mají o 10 % nižší útok i obranu. Hod kostkou se opět dělí dvěma. Nic takového ovšem neplatí o bytostech neviděných (postava se nemůže nikdy stát neviděnou). Neviděné bytosti navíc vidí všechny ostatní neviděné i neviditelné bytosti daleko ostřeji, než bytosti viditelné (vždyť samy mají astrální povahu), a proto raději útočí na neviditelné bytosti přednostně (to se zvláště týká různých přízraků).

Boj pod vodou

Při boji pod vodou je třeba upravit některá čísla.

Obranné číslo

Voda klade postavě při obraně odpor a tedy obrana je $\frac{\text{Síla}}{100} + \text{zbroj}$

Útočné číslo

Vlivem odporu vody se upraví útočná čísla zbraní pro boj na dálku: $-\frac{1}{4} / -\frac{1}{2}$, přičemž navíc se ještě upraví útočná čísla podle typů zbraní.

střelné zbraně $\frac{\text{Obratnost}}{2}$ (při výpočtu útočného čísla se použije poloviční obratnost)

dřevěné zbraně útok i útočnost zbraně $-\frac{1}{2}$

astrologova kuše $-\frac{1}{3} / -\frac{1}{3}$

vrhací zbraně $\frac{\text{Obratnost}}{2}$, $\frac{\text{Síla}}{3}$

dělo Nepoužitelné.

zbraně na blízko $\frac{\text{Síla}}{2}$, $\frac{\text{Obratnost}}{2}$

nůž, dýky, sai, meče, šavle, trojzubec útok: $-\frac{1}{3} / -\frac{1}{3}$

sekery, halapartna, hůl, kladiva útok: $-\frac{2}{3} / -\frac{1}{2}$

kyje, řemdihy útok: $-\frac{1}{3} / -\frac{2}{3}$

Jedy z čepelí a hrotů zbraní se při prudkém pohybu v 66 % smyjí. Jedy působící na dotyk nebo vdechnutí se šíří 2× pomaleji, ale 4× dál.

Nosnost každého je Síla × 66 mn.

Byliny je možno používat jen nad hladinou, jinak se rozmočí.

Ohnivá kouzla a výbuchy mají jen 33% účinnost. Kouzlo Zmraz – normální útok + částečné ochromení ⇒ v 1. kole o 20 % menší útok a obrana, ve 2. kole o 10 % menší útok a obrana. Hraničářské kouzlo Blesk – probíjí ⇒ do vzdálenosti 2 sáhů stejné účinky jako oběť, do 5 sáhů o $\frac{1}{3}$ menší, do 10 sáhů poloviční a do 20 sáhů čtvrtinové. Kouzlo Protoplasma – poloviční účinky, ale dvojnásobné trvání.

Mentální souboj

Mentální souboj je souboj dvou soupeřů vedený beze zbraní a kouzel za pomoci jejich myslí.

Kdo ? O navázání mentálního souboje se může pokusit Kouzelník, Mág, Čaroděj nebo Hraničář, Druid, Bard či Chodec a nebo Čarodejnice, Hága či Potóna. Tomuto umění se mohou naučit i někteří Rytíři. Od páté úrovně může navazovat mentální souboj i Astrolog, to jest Retush či Swann.

Mentální souboj lze teoreticky navázat s kýmkoli, kdo má alespoň nějakou inteligenci. Mentální souboj může odmítnout pouze ten, kdo má Inteligenci větší než 100.

Jak ? Na navázání mentálního souboje je třeba jednoho kola naprostého soustředění. Při neúspěšném pokusu o navázání mentálního souboje nebo při odmítnutí mentálního souboje bytostí s Inteligencí nad 100 trvá návrat mysli k normálnímu stavu opět jedno kolo.

Pravděpodobnost ? Pravděpodobnost úspěšného navázání mentálního souboje je

$$\frac{\text{Inteligence jednoho soupeře} \times \text{Inteligence druhého soupeře}}{100} \%$$

Pokud se obě strany aktivně snaží navázat mentální souboj, je pravděpodobnost

$$\frac{\text{Inteligence jednoho} \times \text{Inteligence druhého} + 10000}{200} \%$$

Přerušení ? Je-li jeden z účastníků mentálního souboje zraněn, dělí se zranění rovným dílem mezi oba zúčastněné. Je-li zranění větší než $\frac{\text{Odolnost}}{10}$ životů, mentální souboj je přerušen. Při takto přerušném mentálním souboji je pro každého z účastníků pouze Inteligence % pravděpodobnost, že se jeho myšlení vrátí k normálnímu stavu. Nepodaří-li se návrat, zůstane vědomí bytosti mimo tělo. O nový návrat se může bytost pokusit během doby, kdy její tělo spí (mezi dvěma spánky musí být alespoň deset směn) a to během každého spánku jednou. Tělo bez vědomí během té doby slepě poslouchá příkazy, které mu někdo dává (ať už hlasem, gesty či telepaticky).

Průběh ? Ten, kdo vede mentální souboj, nemůže dělat nic jiného, dokonce ani nevnímá okolí. V každém kole se porovnává Inteligence + vložené mg + (○) obou soupeřů. (Astrolog může požádat hvězdy o poskytnutí moci výměnou za své kameny. Za dva kameny získá vždy 1 mag.) Ten, kdo má víc, přepíše si rozdíl.

Překročí-li součet u jednoho ze soupeřů 100, souboj končí. Každé kolo ztratí každý účastník mentálního souboje jeden stínový život.

Následky ? Má-li na konci souboje účastník součet:

0 jeho duše přestává existovat, avšak tělo dál žije a může být ovládáno svým přemožitelem.

1–25 ztrácí všechny životy (klinická smrt) a jeho Intelligence se sníží o $\frac{\text{Intelligence}^2}{100}$.

26–50 ztrácí všechny životy (klinická smrt), avšak pravděpodobnost oživení je $\frac{\text{Odolnost}+100}{2}$.

51–75 klesnou jeho stínové životy na nulu (to znamená bezvědomí, při Odolnosti větší nebo rovno 100 jen silná vyčerpanost a dočasná neschopnost boje).

76 a více nestane se mu nic.

Při předčasně přerušeném mentálním souboji jsou následky poměrné podle většího ze součtů ke stu. Při velmi krátkém souboji nebudou účinky pravděpodobně žádné.

Tvorba postavy

Vlastnosti

Základní vlastnosti

Pro tvorbu postavy je především nutné vybrat svému budoucímu hrdinovi rasu a dále povolání. Každá postava má vždy jméno (vymyslí hráč – její pán), výšku, šířku, hmotnost, rychlost a pět základních vlastností: sílu, obratnost, odolnost, inteligencia charisma, které se zjistí následujícím postupem:

V tabulce ras (viz tabulka ras na stránce 34) si hráč přečte u hledané vlastnosti dané rasy číslo. K němu přičte (popř. odečte) číslo, které najde v tabulce povolání (viz tabulka povolání na stránce 35) u zvoleného povolání a hledané vlastnosti. Nyní mohou nastat dvě varianty:

- 1) výsledek je menší než 90. Pak hodí desetistěnnou kostkou a číslo, které padne, přičte k výsledku předchozího sčítání.
- 2) výsledek je větší nebo roven devadesáti. Pak hodí desetistěnnou kostkou. Číslo, které padne, vydělí třemi a zaokrouhlí nahoru. To co dostane přičte k výsledku předchozího sčítání.

Číslo, které po této operaci vzniklo, je číslo charakterizující hledanou vlastnost tvořené postavy. Tento postup je třeba opakovat pro každou vlastnost (tedy celkem pětkrát).

Příklad: Chci určit sílu pro Tryna Nongora, který je Válečníkem:

V tabulce ras najdu u Tryna v kolonce síla číslo 87. K němu přičtu číslo z tabulky povolání z řádky Válečník a kolonky síla +8. Dostanu výsledek 95, což je větší než 90. Hodím tedy desetistěnnou kostkou a padne mi dejme tomu 4. Vydělím to třemi (1, $\bar{3}$) a zaokrouhlím nahoru. Dostanu 2. Teď sečtu obě výsledná čísla: $95 + 2 = 97$. Tryn Válečník Nongoro bude mít tedy sílu 97.

Padne-li na desetistěnné kostce nula, znamená to, že se může jednat o postavu s extrémní vlastností. Extrém však může být pozitivní i negativní. Hodí-li si tedy někdo při určování vlastností nulu musí dále postupovat takto. Hodí znovu desetistěnnou kostkou. Nyní mohou nastat dva případy:

- 1) jedná se o hlavní vlastnost (viz tabulka Hlavní vlastnosti dle povolání na straně 13);
- 2) jedná se o podružnou vlastnost (viz tabulka Hlavní vlastnosti dle povolání na straně 13).

Hlavní vlastnost – Padne-li 0, 1, 2, 3, 4, 5 – nic se neděje a vlastnost je taková jakoby se kostkou vůbec neházelo. Padne-li 6, 7, 8, 9 – znamená to extrémně rozvinutou vlastnost.

Podružná vlastnost – Padne-li 0, 1, 2 – znamená to extrémně zakrslou vlastnost. Padne-li 3, 4, 5, 6 – nic se neděje a vlastnost zůstává bez příhozu (rasa + povolání). Padne-li 7, 8, 9 – znamená to extrémně rozvinutou vlastnost.

Extrémně zakrslá vlastnost – hráč hodí desetistěnnou kostkou a výsledek odečte od čísla, které získal součtem z tabulek ras a povolání. Pozor! Minimální hodnota každé vlastnosti je vždy alespoň 1. To znamená, že při záporné nebo nulové hodnotě je velikost vlastnosti jedna.

Extrémně rozvinutá vlastnost – hráč k původnímu součtu (rasa + povolání) přičte 10 a znovu hází desetistěnnou kostkou. Postup je obdobný jako při prvním hodu.

Povolání	Hlavní vlastnosti
Alchymista	obratnost, inteligence
Astrolog	obratnost, inteligence
Čarodějnice	inteligence, obratnost
Hraničář	síla, obratnost, inteligence
Kouzelník	inteligence, charisma
Válečník	síla, obratnost, odolnost

Hlavní vlastnosti dle povolání

Vlastnosti, které nejsou v tabulce uvedeny jako „hlavní“, jsou samozřejmě „podružné“.

Příklad: Chci určit inteligenci kouzelníka Zarina z rodu lidí:

Z tabulky ras zjistím pro Člověka inteligenci 79. Z tabulky povolání pro Kouzelníka získám údaj +6. Součet $79 + 6 = 85$. Hodím desetistěnnou kostkou. Padne 0. Inteligence je pro Kouzelníka hlavní vlastnost. Hodím tedy ještě jednou desetistěnnou kostkou. Padne 8. Jedná se tedy o extrémně rozvinutou vlastnost. Přičtu tedy 10 ($85 + 10 = 95$) a hodím ještě kostkou. Padne opět nula. Házím tedy dále, avšak tentokrát padne 2. Znamená to, že házení je u konce. Výsledná inteligence je tedy 95. (Kdyby však místo poslední nuly padlo třeba 6, byl by výsledek 97! – nezapomeň na dělení třemi.)

Příklad: Chci určit charisma pro Alchymistu Asira z rodu Daryelů:

Tabulky ras a povolání dávají hodnoty 10 a -5. Součet je tedy 5. Hodím nulu. Další hod je 1 a jelikož se jedná o podružnou vlastnost, jde zde o extrémní zakrslost. Hodím tedy o kolik se vlastnost ještě sníží a padne mi 9. To by znamenalo -4, ale jelikož minimum je vždy 1, je výsledná vlastnost 1.

Nosnost, životy a mez vyřazení

V této chvíli je možno okamžitě vypočítat další tři hodnoty potřebné pro každou postavu. Je to nosnost, maximální počet životů a mez vyřazení. Nosnost se vypočítá prachobyčejným vynásobením síly celým kladným číslem 20.

Příklad: Náš milý Tryn Válečník Nongoro se silou 97 bude mít tedy nosnost $97 \times 20 = 1940$ mn.

K výpočtu maximálního počtu životů potřebujeme šestistěnnou (tedy obyčejnou) kostku. Maximální počet životů $= 10 + 2 \times (\cdot) + (\cdot) + \frac{\text{Odolnost}}{20}$. Při tomto dělení se zaokrouhluje vždy nahoru.

Poslední je mez vyřazení. Mez vyřazení $= 10 - \frac{\text{Odolnost}}{10}$. Opět se zaokrouhluje nahoru.

Zvláštní schopnosti

Kromě toho může mít postava ještě zvláštní schopnosti (například: cítění živých bytostí, apod., je nutno dohodnout s Pj) a také může umět sesílat kouzla. Čeho všeho je postava schopna a co dokáže lze zjistit v popisu ras a popisu povolání.

Věk

Poslední, co je ještě nutné zjistit, je počáteční věk postavy. To se zjistí snadno. Stačí hodit šestistěnnou kostkou a k číslu, které padne, přičíst 18.

Výstroj a výzbroj

Nyní začíná postava existovat a je tedy nutné vybavit ji a vyzbrojit.

Peníze

Začíná-li postava na 1. úrovni (a to začíná každá), zdědí čistou náhodou zrovna v té době po zemřelém strýci či dědovi obnos ve výši $17 + 8 \times (\cdot)$ zlatých.

Vybavení

Za těchto X zl je třeba nakoupit jídlo, pitnou vodu, zbroj (smí-li ji postava nosit), zbraně (eventuálně i šípy) a je-li to potřebné (a zbudou-li na to peníze) i nějaké speciální předměty. Obvykle mívá postava z domova i batoh s nosností $300 + 50 \times (\cdot)$ mn a někdy může mít i rodovou zbraň.

Útočné a obranné číslo

Po té co je postava vybavena a vyzbrojena, je ještě třeba spočítat útočná čísla postavy s jednotlivými zbraněmi a také číslo obranné.

Útočné číslo

V tabulkách útočných zbraní (viz tabulka Jednoruční zbraně pro boj zblízka, strana 18, tabulka Dvouruční zbraně pro boj zblízka, strana 19 a tabulka Zbraně vrhací a střelné, strana 20) je třeba nejprve vyhledat úpravu podle vlastností, dosadit do ní konkrétní čísla a vypočítat. Pak přičíst útok a útočnost zbraně a je hotovo.

Poznámka: Číslo před lomítkem je útok, za lomítkem útočnost. Tato čísla se nesčítají!

Poznámka: Při jakémkoli dělení u výpočtu útočných čísel se výsledky zaokrouhlují dolů!

Příklad: Hraničář Půlelf Araw chce bojovat s dlouhým mečem. Úprava podle vlastností pro dlouhý meč je: $\frac{\text{Obratnost}}{45} + \frac{\text{Síla}}{25}$. Arawova Síla je 54 a Obratnost je 60. Výsledek úpravy je tedy $\frac{60}{45} + \frac{54}{25} = 1 + 2 = 3$. Útok a útočnost dlouhého meče je: $3/ + 2$. Arawovo útočné číslo s dlouhým mečem je tedy: $3 + 3/ + 2 = 6/ + 2$.

Z tabulek zbraní je možno dále zjistit kolika–ruční je tato zbraň (jednoruční zbraně, dvouruční zbraně nebo kolonka R u zbraní vrhacích a střelných), neboli kolik rukou naráz zaměstná, dále jaká je pořizovací cena zbraně a kolik zbraň váží a někdy také jaká postava tuto zbraň může (či spíše nemůže) používat.

Poznámka: Ke střelným zbraním bývá nutno dokoupit také šípy.

Rodová zbraň Aby to však nebylo tak úplně jednoduché, je tu ještě jedna skutečnost. Každá rasa si za dobu svého dlouhého vývoje oblíbila některé typy zbraní. A proto, jestliže postava používá k boji právě tuto „rodovou zbraň“, její útočné číslo se zvýší o +1.

Ale pozor! Nemusí to platit úplně vždy (viz dále v textu).

Příklad: Rodovou zbraní Hobitů je kuše. Bude-li tedy Hobití Válečník používat kuši, bude s ní mít útočné číslo o 1 vyšší, než by měl mít podle útoku a útočnosti kuše a podle úpravy na základě vlastností.

Omezení u zbraní Ne každé povolání je způsobilé k používání všech typů zbraní. Těžko můžeme chtít například po Kouzelníkovi, aby se oháněl kyjem a přitom byl oděn do plátové zbroje. Proto jsou povolání seřazena za sebou od „nejslabšího“ do „nejsilnějšího“. Každá zbraň je pak označena nejslabším povoláním, které ji ještě smí používat. Znamená to, že danou zbraň (ať už útočnou nebo obrannou) smí použít v boji vyznačené povolání a všechna „silnější“. Řada povolání tedy je:

MÁ, KO+HÁ+ČJ, ČE+TH+PO, AL+MR+RE+BA, AS+PY+DR, HR+CH+ ZL+SW, VÁ, RY+ZB.

(MÁ – Mág, KO – Kouzelník, HÁ – Hága, ČJ – Čaroděj, ČE – Čarodejnice, TH – Theurg, PO – Potóna, AL – Alchymista, MR – Magistr, RE – Retush, BA – Bard, AS – Astrolog, PY – Pyrofor, DR – Druid, HR – Hraničář, CH – Chodec, ZL – Zloděj, SW – Swann, VÁ – Válečník, RY – Rytíř)

Je-li však postava Skřítek nebo Hobit, smí používat jen zbraně o jednu úroveň slabší, avšak zbraně pro Mága (MÁ) smí užívat vždy. Naopak je-li někdo Kroll nebo Tryn, může používat i zbraně o úroveň silnější, avšak s výjimkou rytířských zbraní (RY+ZB). Je-li však zbraň označena „!“, mohou ji používat jen vypsaná povolání (a to i Skřítki a Hobiti). Výjimkou této struktury je pouze případ, že daná zbraň je rodovou zbraní jisté postavy. Pak platí, že ji postava smí používat, i když by na ni normálně neměla nárok, avšak potom už neplatí pravidlo, že na útok s touto zbraní má postava +1.

Příklad: Kouzelník za normálních okolností nemůže používat meč. Je-li však Kouzelníkem Člověk, smí dlouhý meč používat, protože je to jeho rodová zbraň, avšak nemá k útoku +1.

Výcvik A protože nic není tak složité, aby to nemohlo být ještě složitější, přidáváme ještě jedno pravidlo (méně zkušeným hráčům doporučujeme toto pravidlo používat až tehdy, budou-li si myslet, že již nejsou „méně zkušenými“). Je zcela pochopitelné, že neviděl-li někdo v životě trojzubec, těžko po něm můžeme požadovat, aby se ho chopil a oháněl se s ním jako kalený válečník. Proto existuje v tabulce poslední sloupec – kolonka „výcv“. Číslo v tomto sloupci má hned dva významy. Za prvé: chce-li se některá postava naučit zacházet s tou kterou zbraní, musí se s ní vycvičit. Je pak lhostejné, zda je to Válečník,

Kouzelník či Alchymista. Za výcvik musí také (a to především) zaplatit. A zde se dostáváme k oné kolonce „výcv“. Cena výcviku rovná se totiž $\text{výcv} \times 750 \text{ st.}$. Aby však postavy přeci jen nepřišli na buben hned na 1. úrovni, platí, že každá postava ovládá svou rodovou zbraň a je-li postava Válečník, pak ovládá ještě jednu jinou zvolenou zbraň.

Obranné číslo

Poslední zbývá určit obranné číslo postavy. To se vypočítá: $\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{50} + \text{obrana všech obranných pomůcek, které postava používá dohromady.}$

Příklad: Kroll Válečník Mustafa má po úspěšném tažení tyto obranné prostředky:

Přilba 1/ – 1;

velký štít 4/ – n , kde $n = 6 - \frac{\text{Síla}}{20}$ (zaokrouhli nahoru);

drátěná košile 1;

šupinová zbroj 4/ – 2.

Krollova síla je 87 a tedy velký štít mít bude 4/ – 1.

Jeho obratnost je 22, a proto:

$$\frac{22}{40} + \frac{87}{50} + 1/ - 1 + 4/ - 1 + 1 + 4/ - 2 = 1 + 2 + 1/ - 1 + 4/ - 1 + 1 + 4/ - 2 = 13/ - 4.$$

Obranné číslo Krolla Mustafy tedy bude 13/ – 4.

Příklad: Chceme určit obranné číslo Elfa Astrologa Elenia. Jako Astrolog smí nosit pouze zbroj z ušlechtilých materiálů, která však je velmi drahá. Zatím si uspořil jen na koženou zbroj a stříbrnou přilbu. Jeho Obratnost je 93 a Síla 46. Kožená zbroj zvyšuje obranu o 2 a přilba o 1/ – 1. Obranné číslo Elenia je tedy: $\frac{93}{40} + \frac{46}{50} + 2 + 1/ - 1 = 3 + 1 + 2 + 1/ - 1 = 7/ - 1.$

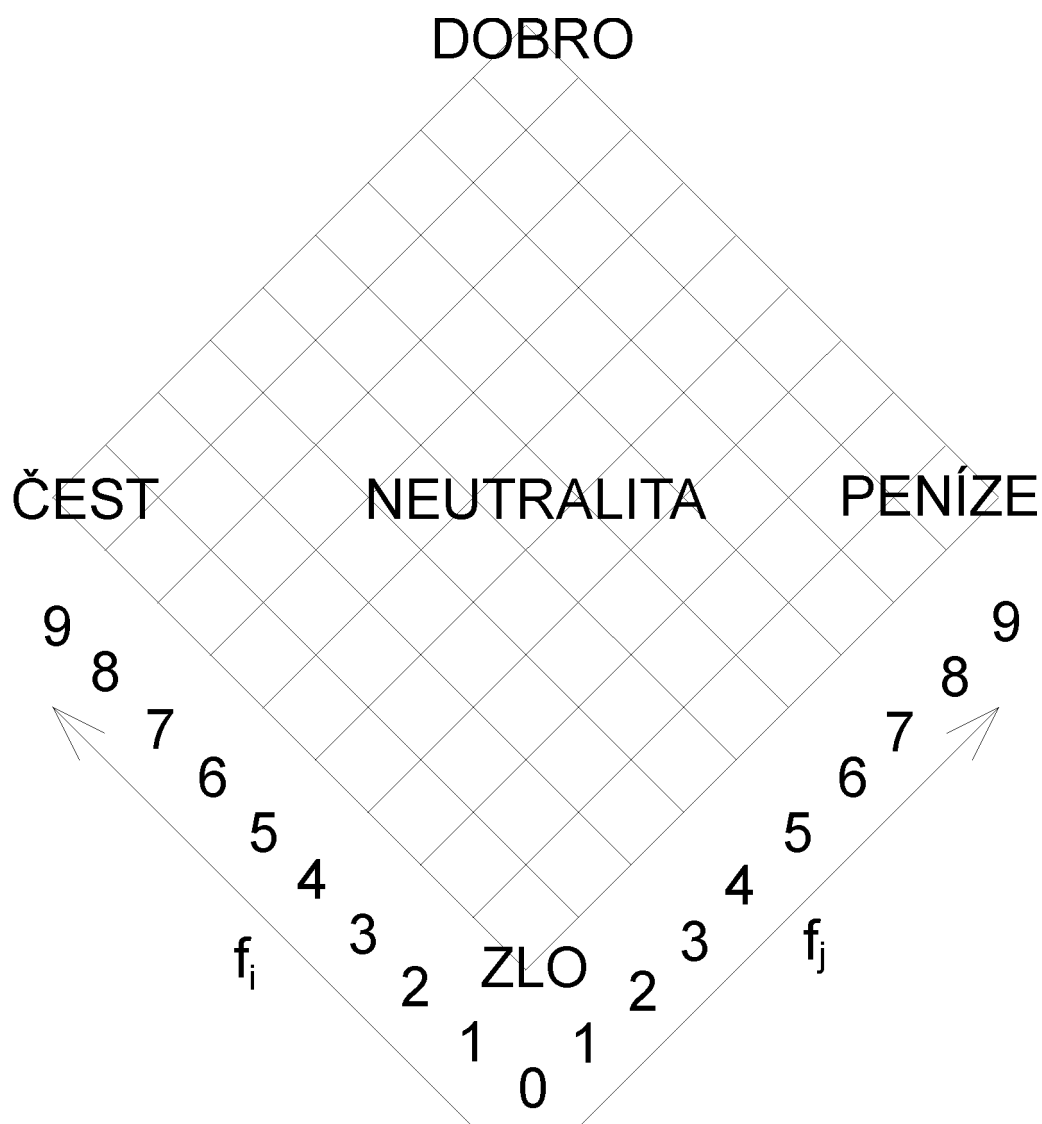
Přesvědčení

Na závěr zbývá ještě poslední věc. Zjistit přesvědčení postavy.

Při volbě přesvědčení hodí hráč dvakrát desetistěnnou kostkou. Každý hod pak upraví podle výrazu v tabulce výpočtu přesvědčení na straně 16 u své rasy a hodnoty vynese do grafu přesvědčení na obrázku na straně 17. První hod (sloupec f_i) na souřadnici f_i , druhý hod (sloupec f_j) na souřadnici f_j .

rasa	f_i	f_j
Barbar	$(\bigcirc) \times \frac{8}{9}$	$(\bigcirc) \times \frac{8}{9}$
Člověk	$(\bigcirc)$	$(\bigcirc)$
Daryel	$\frac{6+(\bigcirc)}{2}$	$\frac{6+(\bigcirc)}{2}$
Elf	$(4.5 + (\bigcirc)) \times \frac{2}{3}$	$(4.5 + (\bigcirc)) \times \frac{2}{3}$
Feur	$(\bigcirc) \times \frac{2}{3}$	$(\bigcirc) \times \frac{2}{3}$
Grifin	$\frac{4 \times (\bigcirc) + 9}{9}$	$\frac{5 \times (\bigcirc) + 18}{9}$
Gurkha	$(\frac{9}{7} + (\bigcirc)) \times \frac{7}{9}$	$(\frac{9}{7} + (\bigcirc)) \times \frac{7}{9}$
Hobit	$(\bigcirc)$	$\frac{(\bigcirc) + 5}{2}$
Kroll	$(\bigcirc)$	$(\bigcirc) \times \frac{6}{9}$
Kudůk	$(4.5 + (\bigcirc)) \times \frac{2}{3}$	$(\bigcirc) \times \frac{2}{3}$
Půlelf	$\frac{(\bigcirc) + 9}{2}$	$(\bigcirc)$
Skřítek	$(\bigcirc) \times \frac{2}{3}$	$(4.5 + (\bigcirc)) \times \frac{2}{3}$
Trpaslík	$(\bigcirc)$	$\frac{(\bigcirc) + 18}{3}$
Tryn	$\frac{15 + (\bigcirc)}{4}$	$\frac{15 + (\bigcirc)}{4}$

Výpočet přesvědčení



Přesvědčení

Příklad: Chceme určit přesvědčení Kudůka Frima. První hod: $(\odot) = 7$. Dosazení do výrazu $f_i : (4, 5 + 7) \times \frac{2}{3} = 11, 5 \times \frac{2}{3} = \frac{23}{3} = 7, \bar{6}$. Druhý hod: $(\odot) = 5$. Dosazení do výrazu $f_j : 5 \times \frac{2}{3} = \frac{10}{3} = 3, \bar{3}$. Zakreslíme do grafu a vidíme, že Frim bude spíše dobrý, ale ne nijak výrazně, bude si tedy spíše hledět svého v otázkách dobra a zla. Zato bude poměrně čestný, to znamená, že čest pro něj znamená daleko víc, než vlastní prospěch.

Hrací karta

Ted' se jen vše zapíše do tabulky – hrací karty – a postava je připravena vydat se na své první dobrodružství. Ještě malá poznámka na závěr: samozřejmě, že se tohle všechno neudělá samo. Chce to trochu tomu pomoci. Samozřejmě, že kdo jiný by měl postavě pomoci, než její hráč. A tak to zůstává na něm. A samozřejmě na pánu jeskyně. Takový už je život dobrodruhů.

Zbraně a zbroj

Zbraně pro boj zblízka

Pro boj beze zbraně je útočné číslo (není-li stanoveno jinak) $\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{40}$ stínově. K tomu si Válečník přičte úroveň, Chodec $\frac{2}{3} \times$ úroveň a Hraničář a Swann $\frac{1}{2} \times$ úroveň.

Jednoruční

Zbraň	Útok	Obrana	Cena	Váha	Poznámka	lim	výcv
dýka	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{40} + 1/ + 1$	—	40	5		MÁ	1
dýka levoruční	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} + 2/ + 1$	1	80	10	jen s jinou zbraní	HR	2
dýka zubatá	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{40} + 1/ + 3$	—	140	12		KO	1
kladivo válečné	$\frac{\text{Síla}}{15} + 10/ + \frac{\text{Síla}-80}{2}$	—	450	130		HR	—
kopí	$\frac{\text{Obratnost}}{15} + 10/ + \frac{\text{Rychlost}}{3} - 1$	—	100	60	jen jízda, od 3. úrovně, v 80 % se zlomí	VÁ	3
meč dlouhý	$\frac{\text{Obratnost}}{45} + \frac{\text{Síla}}{25} + 6/ + 2$	—	450	120		HR	2
meč krátký	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} + 5$	—	400	80		AS	2
meč široký	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} + 5/ + 1$	—	430	100		HR	2
nůž	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} / + 1$	—	10	3	proti zvěři +2	MÁ	—
obuch	$\frac{\text{Síla}}{3} - 15/ + 3$	—	50	130		AS	—
řemdiň malý	$\frac{\text{Síla}}{3} - 13/ + 5$	—	600	140	soupeř si nepočítá štít	HR	—
sai	$\frac{\text{Obratnost}}{12} + \frac{\text{Síla}}{45} - 2$	1	100	10		ČE	1
sekera	$\frac{\text{Síla}}{19} + 6$	—	390	100		AL	1
sekera černá	$\frac{\text{Síla}}{14} + 5/ + 1$	—	420	120		AS	1
sekera těžká	$\frac{\text{Síla}}{8} + 3/ + 2$	—	490	120		HR	1
šavle malá	$\frac{\text{Obratnost}}{25} + \frac{\text{Síla}}{25} + 4/ + 2$	—	450	80		AS	2

Jednoruční zbraně pro boj zblízka

Poznámka:

- cena uváděna ve st
- váha uváděná v mn
- „lim“ určuje povolání, které danou zbraň ještě (již) smí používat (viz Omezení u zbraní (strana 15)).

Dvouruční

Zbraň	Útok	Obrana	Cena	Váha	Poznámka	lim	výcv
halapartna	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} + 8/ + 2,$ resp. $\frac{\text{Obratnost}}{16} + 13/ + 5^1$	—	560	140	vždy iniciativa ¹ proti jízdě	HR	1
hůl	$\frac{\text{Obratnost}}{10} + \frac{\text{Síla}}{25} - \text{stínově},$ 2× za kolo	3/-1 ¹	80	20	¹ jen proti humanoidům	HR	2
kladivo těžké	$\frac{\text{Síla}}{10} + 10/ + \frac{\text{Síla}-75}{2}$	—	100	150		VÁ	—
kyj	$\frac{\text{Síla}}{2} - 28/ + 4$	—	120	150		HR	—
kyj s ostny	$\frac{\text{Síla}}{2} - 29/ + 6$	—	800	160		VÁ	—
kyj železný	$\frac{\text{Síla}}{2} - 25/ + 5$	—	1800	200		VÁ	—
meč obouruční	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} + 8$	1/-1	520	150		VÁ	2
meč obouruční plamenný	$\frac{\text{Obratnost}}{30} + \frac{\text{Síla}}{30} + 8/$ + $\frac{\text{Obratnost}}{10} + \frac{\text{Síla}}{10} - 15$	1/-1	1500	180	platí výcv pro ↑	RY	2
řemdiň velký	$\frac{\text{Síla}}{2} - 27/ + 7$	—	1600	210	soupeř si nepočítá štít	HR	—
sekera válečná	$\frac{\text{Síla}}{8} + 5/ + 3$	—	550	150		HR	1
šavle velká	$\frac{\text{Obratnost}}{25} + \frac{\text{Síla}}{15} + 3/ + 3$	—	530	250		HR	2
trojzubec	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{25} + 7/$ + $\frac{\text{Síla}}{13} - 1$	—	560	170		VÁ	2

Dvouruční zbraně pro boj zblízka

Poznámka:

- *cena* uváděna ve st
- *váha* uváděná v mn
- „lim“ určuje povolání, které danou zbraň ještě (již) smí používat (viz Omezení u zbraní (strana 15)).

Zbraně pro boj na dálku

Zbraň	Útok	Cena	Váha	R	Poznámka	lim	výcv
bolaso	(·)1...3 životy, 4...6 sváže, Síla>180 – roztržení	40	30	1	jen HR, DR, BA, CH	!	—
dělo	$\frac{\text{Obratnost}}{15} + 40/ + 20$	15000	2000	2	d: 500 s, 1x/12 kol, Síla>80	HR	—
dýka	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + 2/ + 1$	40	5	1	d: 8 s	MÁ	1
foukačka	$\frac{\text{Obratnost}}{5} + \frac{\text{Intelligence}}{5} - 20$	11	2	2	sebere nejvýš 1 život	AL	—
kuše	$\frac{\text{Obratnost}}{10} + 3/ + 6$	300	100	2	Intelligence> 50, d: 60 s, 1 × /2 kola	AL	1
kuše těžká	$\frac{\text{Obratnost}}{10} + 4/ + 10$	3500	200	2	Intelligence> 50, d: 80 s, 1 × /3 kola	HR	1
luk krátký	$\frac{\text{Obratnost}}{20} + 4/ + 2$	100	15	2	d: 40 s, Elf 2× za kolo	MÁ	1
luk dlouhý	$\frac{\text{Obratnost}}{16} + \frac{\text{Síla}}{33} + 1/ + 4$	200	30	2	d: 100 s, Elf 2× za kolo	MÁ	1
oštěp	$\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{30} + 9/ + 3$	100	60	1	d: 15 s	KO	1
prak	$\frac{\text{Obratnost}}{15} + \frac{\text{Intelligence}}{15}$ /+ $\frac{\text{Síla}}{15}$	100	10	2	d: 100 s, nepřímý zásah	CH	1
sai	$\frac{\text{Obratnost}}{12} + \frac{\text{Síla}}{45} - 2$	100	10	1		ČE	1

Zbraně vrhací a střelné

Poznámka:

- cena uváděna ve st
- váha uváděná v mn
- „R“ je počet rukou potřebných k obsluze
- „lim“ určuje povolání, které danou zbraň ještě (již) smí používat (viz Omezení u zbraní (strana 15)).

Obranné prostředky

Zbraň	Obrana	Cena	Váha	R	lim
košile drátěná	0/ + 1	1100+30/10"	1/1"	0	HR
košile drátěná hustá	0/ + 2	1600+25/5"	3/2"	0	CH
košile drátěná prokládaná	0/ + 3	2200+12/2"	2/1"	0	VÁ
přilba	1/ – 1	180	20	0	KO
štít	2/ – 1	500	35	1	AS
štít malý	1	220	30	1	KO
štít rytířský	6/ – $(13 - \frac{\text{Síla}}{10})$	4500+100/20"	90+20/20"	1	RY
štít s bodcem	2/ – 2	800	38	1	HR
štít velký	4/ – $(6 - \frac{\text{Síla}}{20})$	2400+100/40"	65+15/40"	1	HR
štít zubatý	1	1250	45	1	HR
zbroj drátěná	3	2100+30/10"	1,5/1"	0	AS
zbroj kožená	2	650+50/15"	1/1"	0	ČE
zbroj šupinová	4/ – 2	2980+20/5"	1,9/1"	0	HR
zbroj plátová	5/ – 3	3700+10/1"	2,75/1"	0	VÁ
zbroj rytířská	7/ – 4	4800+15/1"	5/1"	0	RY
zbroj vycpávaná	1	300+50/20"	0.75/1"	0	KO

Obranné prostředky

Poznámka:

- štít s bodcem – obrana $> 2 \times \text{útok} \Rightarrow \text{bere } (\cdot) \text{ životů}$
- štít zubatý – pravděpodobnost zachycení soupeřovy zbraně = $30 + \frac{\text{Obratnost}}{3}$
- d: znamená dostřel
- cena uváděna ve st
- váha uváděná v mn
- „R“ je počet rukou potřebných k užívání
- výcv v nadpise sloupce znamená o kolik lze zlepšit útok touto zbraní výcvikem, určuje cenu výcviku touto zbraní ($\text{výcv} \times 750 \text{ st}$)
- „lim“ určuje povolání, které danou zbraň ještě (již) smí používat (viz Omezení u zbraní (strana 15)).

Ceníky

Ceny v tabulkách udávají spíše orientační ceny na legálním trhu. Konkrétní cenu je třeba odvodit od cenové hladiny v té dané lokalitě. V bohatých zemích budou ceny obvykle vyšší stejně jako průměrné bohatství jedince. Velká města disponující rozvinutou konkurencí a dělbou práce budou mít cenovou hladinu nižší než města malá. Vyšší ceny naopak budou ve městech velmi odlehlých, kde je málo rozvinut obchod. I jednotlivé ceny pak samozřejmě mohou kolísat podle toho, zda je daná komodita v kraji nedostatečná či má-li jí každý hojnost.

Ceník základního vybavení

	Váha	Cena
Jídlo obyčejné – denní dávka	40 mn	10 st
Jídlo sušené – denní dávka	18 mn	30 st
Voda – denní dávka	25 mn	
Vak na vodu	0,5 mn / 1 denní dávku	1 st / 1 denní dávka
Voda svěcená – láhev	25 mn	50 st
Pochodeň – svítí 1 směnu na vzdálenost 5 s	22 mn	3 st
Lucerna kapesní – svítí 2 směny na 6 s	20 mn	50 st
Lucerna malá – svítí 3 směny na 6 s	28 mn	80 st
Lucerna velká – svítí 4 směny na 6 s	38 mn	100 st
Lucerna s okenicemi – svítí 5 směn na 8 s	45 mn	200 st
Lucerna úsporná – svítí 8 směn 4 s	40 mn	250 st
Láhev oleje	30 mn	20 st
Lano tenké – unese 2500 mn	6 mn / sáh	1 st / sáh
Lano tlusté – unese 4500 mn	10 mn / sáh	2 st / sáh
Šíp do krátkého luku	1 mn	15 md
Šíp do dlouhého luku	1,5 mn	30 md
Šíp do kuše	2 mn	45 md
Šíp do těžké kuše	3 mn	90 md
Šipka do foukačky	0,2 mn	12 md
Stříbrný hrot na šíp	12 mn	13 st
Batoh (max. 1000 mn nosnosti)	1 mn / 100 mn nosnosti	1 st / 100 mn nosnosti
Skleněná ampulka	0,5 mn	6 md
Plášť	30–60 mn	10–25 st

Ceník základního vybavení

Ceník dopravních prostředků

	Cena
Vůz – nosnost: 2000–20000 mn	2–20 zl
Kočár – pro 2–5 osob	85–850 zl

Ceník dopravních prostředků

Ceník služeb

	Cena
Nocleh v hostinci	5 st
Denní strava v hostinci	15 st

Ceník služeb

Ceník magických předmětů

	Váha	Cena
Žalud posvátného dubu	3 mn	2 st / ks
Zlaté kapradí	150 karátů	8 st
Kořen mandragory	5–7 mn	15–20 zl / ks
Roh Baziliška	40–60 mn	2 zl / ks
Roh Gorgony	30–70 mn	7 zl / ks
Játra Huňáče modrého	15–20 mn	5 st / ks
Játra Huňáče zeleného	15–20 mn	9 st / ks
Dračí vejce	40–100 mn	600 zl / ks
Řasnatka	100 k	1 st / ks
Síra – prach, krystaly	150 karátů	4 zl
Železo – piliny	150 karátů	2 zl
Kamenná sůl	150 karátů	5 st
Ledek – sanitr	20 mn	64 zl
Černý/hnědý kámen – uhlí	20 mn	5 zl / 3 zl
Borová smola	20 mn	6 zl
Havraní stříbro – tuha	150 karátů	15 zl
Tekuté stříbro – rtuť	150 karátů	30 zl
Afrodit – mořská pěna	150 karátů	4 st

Ceník magických předmětů

Ceník drahokamů a polodrahokamů

	12 k	144 k	1 mn	2 mn
Achát	cca 12 st	cca 144 st	cca 250 st	cca 500 st
Topas	cca 25 st	cca 5 zl	cca 10 zl	cca 20 zl
Opál	cca 25 st	cca 5 zl	cca 10 zl	cca 20 zl
Ametyst	cca 25 st	cca 5 zl	cca 12 zl	cca 26 zl
Tyrkys	cca 25 st	cca 5 zl	cca 15 zl	cca 40 zl
Cintrín	cca 35 st	cca 8 zl	cca 20 zl	cca 50 zl
Křišťál	cca 40 st	cca 9 zl	cca 30 zl	cca 100 zl
Hematit	cca 1 zl	cca 15 zl	cca 35 zl	cca 210 zl
Jantar	cca 100 st	cca 20 zl	cca 50 zl	cca 120 zl
Onyx	cca 2 zl	cca 25 zl	cca 60 zl	cca 200 zl
Lazurit	cca 2 zl	cca 25 zl	cca 75 zl	cca 210 zl
Jaspis	cca 2 zl	cca 25 zl	cca 80 zl	cca 215 zl
Safir	cca 2 zl	cca 25 zl	cca 60 zl	cca 220 zl
Smaragd	cca 2 zl	cca 30 zl	cca 150 zl	cca 310 zl
Akvamarín	cca 5 zl	cca 70 zl	cca 170 zl	cca 500 zl
Beryl	cca 7 zl	cca 90 zl	cca 190 zl	cca 550 zl
Granát	cca 8 zl	cca 100 zl	cca 220 zl	cca 700 zl
Chrysopras	cca 9 zl	cca 110 zl	cca 230 zl	cca 570 zl
Rubín	cca 10 zl	cca 120 zl	cca 250 zl	cca 600 zl
Vltavín	cca 10 zl	cca 130 zl	cca 270 zl	cca 600 zl
Perla	cca 15 zl	cca 200 zl	cca 500 zl	cca 1000 zl
Diamant	cca 40 zl	cca 600 zl	cca 2000 zl	cca 5000 zl

Ceník drahokamů a polodrahokamů

Jízdní zvířata

rychlost: cestovní rychlost, kterou zvíře udrží po celý den v mílích za směnu | trysek – maximální rychlost v sázích za kolo;

vytrvalost: počet směn, po které zvíře vydrží jet cestovní rychlostí bez odpočinku | počet kol, po které vydrží zvíře běžet trysek;

útok: útočné číslo – zvíře obvykle útočí jen je-li napadeno;

obrana: obranné číslo;

životy: maximální počet životů na 1. úrovni;

potrava: býložravec, masožravec, apod.;

inteligence: **0** – věc, neumí se ani nažrat, **1** – základní životní funkce, **2** – navíc pud sebezáchovy, **3** – dá se cvičit, ale velmi těžko, **4** – hloupý pes, **5** – průměrný pes, časem zvládne i složitější povely, **6** – chytrý pes nebo kočka, dokáže rozpoznat, co jeho pán potřebuje, **7** – velmi inteligentní zvíře, **8** – rozumí lidské řeči, **9** – dokáže se učit a používat dorozumívací zvuky, **10** – dokáže používat víceméně artikulovanou řeč;

nosnost: nosnost na delší trasy včetně jezdce v mincích;

cena: cena na legálním trhu ve zl.

arach – Obří pavouk

rychlost: $0,9 + \frac{(\cdot)}{3} \times 0,1 \mid 14 + (\cdot)$

vytrvalost: $40 \mid 5$

útok: $4 + (\cdot) / + 4 + (\cdot)$

obrana: $9 + (\cdot)$ (1, 2 *neplatí*)

životy: $(\cdot) \times 10$

potrava: masožravec – živá potrava

inteligence: $2 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $900 + 100 \times (\cdot)$

cena: 25–40

Dokáže vytvářet sítě, do kterých ve volné přírodě chytá kořist (drobnou zvěř od myši a hrabošů přes rozličné druhy ptáků až po větší hlodavce do velikosti zajíce). Od 4. úrovně může na příkaz pána někde vytvořit síť (například jako překážku). Vytvoření jednoho čtverečního sáhu mu trvá přibližně 12 kol. Od 7. úrovně dokáže vytvořit kolem svého pána a od 8. úrovně kolem celé družiny ochrannou síť, za kterou lze například bezpečněji spát, nebo kterou lze pokrýt listím a větvemi a zhotovit si tak přístřešek či maskování ve volné přírodě.

Daryel

rychlost: $2 \mid 30$

vytrvalost: $15 + \text{úroveň} \mid 100$

útok: tlama $5 + \text{úroveň} / + 6 + (\cdot)$
ocas $7 + \text{úroveň}$

obrana: 10 životy: $34 + 2 \times (\cdot) + (\cdot)$

potrava: všežravec, nejraději má maso

inteligence: $3 + (\cdot)$ (Daryelové mohou být i inteligentnější, ale ti se pak nedají dobrovolně osedlat)

nosnost: 1300–1800

cena: 25–45

Daryel je dva a půl sáhu dlouhý tvor, zařaditelný někde mezi plazy či ještěry. Má šest končetin, přičemž na čtyřech zadních se pohybuje. Má placatou, dopředu posazenou hlavu. Celé tělo má kryté krunýřem. Dvě přední končetiny mají čtyři šestičlankové prsty a jsou velmi silné. Může v nich svírat štít či kopí. Jakoukoli zbroj je třeba nechat zhotovovat na míru (cena dle Pj). Daryel je nesmírně odporný. Jeho tlama měří půl sáhu na šířku a půl sáhu na délku. Může zaútočit buď tlamou nebo ocasem v jednom kole. Daryel je velmi vzácný a oproti ostatním rasám má jednu zvláštnost – temenní orgán. Je to jakési třetí oko zděděné po dávných předcích, které je umístěno vzadu na temeni hlavy. Není to však pravé oko, jen jakási světločivná skvrna ukrytá pod kůží. To znamená, že Daryel částečně registruje, co se děje za ním. Připlížit se tedy k němu zezadu a při tom být nepozorován je nadmíru obtížné.

Kůň

Kůň je nejtypičtější jezdecké, ale i tažné zvíře. Vyskytuje se v různých odrůdách takřka všude a v některých oblastech se dokonce počtem koní měří výše bohatství či společenského postavení. Kůň je vytrvalý cestovatel na dlouhé vzdálenosti, ale pro použití v dobrodružstvích má i mnoho nevýhod. První je fakt, že kůň se o sebe nedokáže sám postarat a tedy ponechaný po delší čas vlastnímu osudu obvykle chřípne nebo se nechá něčím sežrat. Také pro pohyb v uzavřených prostorech není kůň nejvhodnější, jelikož těžko snáší stísněné prostory a při úlecích se obecně plaší. V místnostech nebo jeskyních je pak nebezpečí, že sebe i jezdce umlátí o stěny (popř. strop).

Jezdecký kůň

rychlost: $3 + 0,1 \times (\cdot) \mid 50 + 2(\bigcirc)$

vytrvalost: $15 + \frac{(\cdot)}{2} \mid 100 + (\%)$

útok: 0

obrana: $7 + \frac{(\cdot)}{2}$

životy: $9 + 6 \times (\cdot)$

potrava: býložravec

inteligence: $(\cdot) + 2$

nosnost: $1500 + 500 \times (\cdot)$

cena: 25–50

Tažný kůň

rychlost: $1,9 + 0,05 \times (\cdot) \mid 35 + (\bigcirc)$

vytrvalost: $13 + (\cdot) \mid 100 + (\%)$

útok: 0

obrana: $6 + \frac{(\cdot)}{2}$

životy: $9 + 6 \times (\cdot)$

potrava: býložravec

inteligence: $2 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $4500 + 500 \times (\cdot)$

cena: 20–40

Válečný kůň

rychlost: $2,1 + 0,1 \times (\bigcirc) \mid 40 + 2 \times (\bigcirc)$

vytrvalost: $13 + \frac{(\cdot)}{2} \mid 100 + (\%)$

útok: zepředu $4 + (\cdot) / + 10 + (\bigcirc)$

zezadu $5 + (\bigcirc) / + 10 + 2 \times (\bigcirc)$

obrana: $8 + (\bigcirc)$

životy: $30 + 10 \times (\cdot)$

potrava: býložravec

intelligence: $5 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $3500 + 500 \times (\cdot)$

cena: 40–60

Mořský koník velký

rychlost: $4, 5 + (\bigcirc)$ (0 *neplatí*), s proudem až 5, 6 | 15, s proudem až 35

vytrvalost: $9, 7 + (\cdot) | 8 + (\cdot)$

útok: 0

obrana: $4 + (\cdot)$

životy: $20 + (\bigcirc)$

potrava: drobní mořští živočichové zvaní souhrnně plankton

intelligence: $5 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $2000 + (\bigcirc) \times 100$

cena: 15–20

Nechá-li se unášet proudem, nemusí vůbec odpočívat, neboť proud jej nese a přináší mu potravu.

Oronj

Oronj je velký asi jako menší kůň, avšak zavalitější, s dlouhou srstí. Jeho barva bývá různá od plavé přes šedou, hnědou a zrzavou až k černé. Obecně však platí, že k stáru oronji tmavnou. Na oronji se jezdí bez sedla. Osedlání by patrně považoval za urážku a odmítl by svého pána vézt. Oronj není tak rychlý běžec jako kůň, ale za to má větší výdrž, je odolnější proti zimě a v případě nebezpečí se o sebe dokáže postarat. Oronj nepoveze dobrovolně nikoho, koho nezná.

Když mládě oronje dospěje, je mu 9 let. Nejstarší jedinci se dožívají až 50 let. Čím starší je oronj, tím hůře si zvyká na nového pána. Dále s věkem oronj získává inteligenci, avšak ubývá mu sil. Má-li oronj hodně rád svého pána, může ho i sám ochránit. Pokud to není nezbytné, oronj se vyhýbá boji a raději uteče.

Nerozumí lidské řeči, ani se nenaučí komunikovat s jinými inteligentními rasami. Rozumí si jen se svým pánem souhrnem pohybů, slov a částečně telepatie. Oronj během asi jednoho roku převezme od svého pána přesvědčení.

Jezdecký oronj

rychlost: $3, 0 - (\frac{\text{Věk}}{100}) | 40 - (\frac{\text{Věk}}{5})$

vytrvalost: $16 + \left(\sqrt{2 \times (0,5 - \frac{\text{Věk}}{100}) - 4 \times (0,5 - \frac{\text{Věk}}{100})^2} \right) \times 10 | 10 - \frac{\text{Věk}}{10}$

útok: $\frac{70 \times \text{Věk} - \text{Věk}^2}{50}$

obrana: $\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{50} + \frac{\text{Věk}}{4}$

životy: $\text{Věk} + 12$

potrava: masožravec

intelligence: $4 + \frac{\text{Věk}}{10}$

síla: $125 - \text{Věk}$

obratnost: $85 - \text{Věk}$

odolnost: $18 + \frac{\text{Věk}}{4}$

nosnost: $\text{Síla} \times 35$

cena: 75-85

Jezdecký oronj je vycvičen pouze pro jízdu a platí pro něj veškerá ustanovení pro oronje.

Válečný oronj

rychlost: $2,9 - \frac{\text{Věk}}{100} \mid 40 - \frac{\text{Věk}}{5}$

vytrvalost: $14 + \left(\sqrt{2 \times (0,5 - \frac{\text{Věk}}{100}) - 4 \times (0,5 - \frac{\text{Věk}}{100})^2} \right) \times 10 \mid 10 - \frac{\text{Věk}}{10}$

útok: $\frac{70 \times \text{Věk} - \text{Věk}^2}{50} + \text{úroveň} + 2/2 + \frac{\text{úroveň}}{2}$

obrana: $\frac{\text{Obratnost}}{40} + \frac{\text{Síla}}{50} + \frac{\text{Věk}}{4} + 2$

životy: $\text{Věk} + 15 + 3 \times \text{úroveň}$

potrava: masožravec

inteligence: $4 + \frac{\text{Věk}}{10}$

síla: $160 - \text{Věk}$

obratnost: $85 - \text{Věk}$

odolnost: $21 + \frac{\text{Věk}}{4}$

nosnost: $\text{Síla} \times 45$

cena: 80-95

Válečného oronje lze vycvičit k boji. Pak z boje neutíká a je-li hodně zraněn, hrozí, že padne.

Osel

rychlost: $1,2 + (\cdot) \mid 20 + (\bigcirc)$

vytrvalost: $18 + \frac{(\cdot)}{2} \mid 20 + 10 \times \frac{(\cdot)}{2}$

útok: 0

obrana: $6 + \frac{(\cdot)}{2}$

životy: $20 + 10 \times \frac{(\cdot)}{2}$

potrava: býložravec

inteligence: $2 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $5000 + 1000 \times \frac{(\cdot)}{2}$

cena: 20-40

Má velkou nosnost, ale je dost pomalý, bývá trucovitý, ale není moc chytrý, takže se dá snadno ošálit.

Pardál

rychlost: $3 + 0,1 \times \frac{(\cdot)}{2} \mid 170$

vytrvalost: $10 + \frac{(\cdot)}{3} \mid 10$

útok: $23 + (\bigcirc) / + 1 + (\bigcirc)$

obrana: $5 + \frac{(\bigcirc)}{2}$ (0=10)

životy: $7 \times (\bigcirc)$ (0=10)

potrava: masožravec, obvykle se živý hlodavci od myši až po zajíce, ale čas od času skolí třeba lamu nebo žirafu

inteligence: $3 + (\cdot)$ (1 nebo 2 *neplatí*)

nosnost: $1000 + 100 \times (\bigcirc)$

cena: 30-40

Kočkovitá šelma, pokud pardála jeho pán „naštve“ dokáže být trucovitý a zlomyslný (například si vyleze na strom a odmítá jít dál nebo začne honit všechno živé v okolí), rád si hraje a občas to vyžaduje od svého okolí (honění, kousání do rukou, přetahování o něco, atd.). Bývá náladový.

Pštros

rychlost: $2,6 + 0,1 \times (\bigcirc) \mid 82 + 2 \times (\bigcirc)$

vytrvalost: $10 + \frac{(\cdot)}{3} \mid 50 + (\%)$

útok: $4 + \frac{(\cdot)}{2} / + 1 + \frac{(\cdot)}{3}$

obrana: $5 + \frac{(\cdot)}{2}$

životy: $20 + (\bigcirc)$

potrava: semenožravec

inteligence: $2 + \frac{(\cdot)}{3}$

nosnost: $700 + 100 \times \frac{(\bigcirc)}{2}$ (0=10)

cena: 15–25

Pštros je nelétavý pták. Jedinci dorůstají výšky až 2 sáhů. Pštros má mohutné nohy, zakrnělá křídla, krátký ocas a protáhlý krk. Je to býložravec, ale rád vyhrabává ze země i brouky, larvy nebo nějaké kořínky. Při leknutí schovává hlavu do porostu a nejde-li to, pak pod křídlo. Vychovává-li se pštros od vejce, je poměrně krotký, ale nikdy se zcela nezbaví přírodních pudů. Proto je třeba ho hlídat a pokud možno ho nelekat.

skoor – Obří štír

rychlost: $1,0 + \frac{(\cdot)}{2} \times 0,1 \mid 40 + (\bigcirc)$

vytrvalost: $19 + (\cdot) \mid 2 + (\cdot)$

útok: $2 \times \text{klepeta } 10 + \text{úroveň} / + 2 + \frac{\text{úroveň}}{2}$
 $\text{osten } 6 + 2 \times \text{úroveň} / + 6$

obrana: $15 + \frac{\text{úroveň}}{2}$

životy: $20 + 2 \times \text{úroveň}$

potrava: masožravec – živá potrava

inteligence: $1 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $2900 + 100 \times (\cdot)$

cena: 20 – 30

Lze ho dobře vycvičit k boji.

Varan

rychlost: chůze $0,9 + \frac{(\cdot)}{3} \times 0,1 \mid 18$
 let (dle rychlosti větru) až 30 $\mid$ 150

vytrvalost: 25, let 10 $\mid$ 20

útok: 5

obrana: 10

životy: $20 + 2 \times (\cdot)$

potrava: býložravec

inteligence: $1 + \frac{(\cdot)}{2}$

nosnost: $4000 + (\cdot) \times 250$, avšak při zátěži nad $\frac{3}{5}$ maxima není schopen letu

cena: 15 – 25

Varan je asi pět sáhů dlouhý ještěř, který má mezi předními a zadními nohama kožnaté blány, které mu umožňují plachtit vzduchem. Není to však skutečný let, avšak umožňuje snášet se bezpečně z vyvýšených míst a nebo za příznivých termických podmínek cestovat vzduchem i na větší vzdálenosti. Je-li však rychlost větru příliš velká, má varan strach a přistane. Varan obývá teplejší kraje a libuje si zejména v pahorkatinách. Je poměrně snadné ho ochočit, avšak nesnáší civilizaci. Ve městech se nemůže zdržovat více než jeden den, protože by chcipl hladu. Je-li však ponechán bez dozoru, obvykle se ztratí. Je to velice plachý býložravec a při boji se velice často plaší. Za účelem získání výšky dokáže šplhat na silnější kmeny či méně strmé skalky.

Velbloud

rychlost: $1,6 + (\bigcirc) \times 0,1 \mid 41 + (\bigcirc)$

vytrvalost: $20 \mid 25 + \frac{(\%) }{2}$

útok: $4 + (\cdot)$

obrana: $7 + \frac{(\cdot) }{2}$

životy: $10 \times \frac{(\cdot) }{2}$

potrava: býložravec, hlavně ovoce

inteligence: $3 + (\cdot)$

nosnost: $1500 + 500 + \frac{(\bigcirc) }{2}$ (0=10)

cena: 35 – 55

Vydrží až 5 dnů bez vody a jídla.

Postavy

Rasy a jejich schopnosti

Barbar

Lehký spánek

Odolnost vůči mrazu do útočného čísla 15 (+ zbroj)

Barbaři, obyvatelé severských pustin, mají své předky mezi lidmi. Žijí celý život ve střehu, nevadí jim mráz. Lidská inteligence u nich doznala značného úbytku, avšak co nezvládnou rozumem, často úspěšně řeší svou silou a šikovností. Svými obouručáky štípají dříví na tenké třísky stejně dobře jako hlavy nepřátel. Díky své tvrdohlavosti nejsou příliš oblíbení ve vojenských oddílech, přesto se zde vyskytují v hojném počtu. Většina Barbarů volí cestu meče, avšak mnozí se také obracejí k přírodě nebo ke zvláštním bojovým uměním.

Člověk

Zdravý spánek – přibývá $\frac{\text{Odolnost}}{5}$ životů

Odolný vůči mozkovým nemocem

Člověk je nejrozšířenější rasou tohoto světa a je tedy naprosto zbytečné ji popisovat. Snad jen že patří k nejuniverzálnějším – lidé dokážou dělat naprosto všechno a většinou to dělají dobře. Nejraději se však mnoho z nich jen tak toulá přírodou. Se svými meči a luky jsou nepříjemnými protivníky sami sobě i všem okolo. Jejich města jsou přeplněná a plná nemocí, zločinů a zatuchlých hospod se zvětralým pívem, přesto zde panuje nepopsatelná atmosféra čišící dobrodružstvím i hrůzou zároveň.

Daryel

Temení orgán

Daryel je dva a půl sáhu dlouhý tvor, zařaditelný někam mezi plazy či ještěry. Má šest končetin, přičemž na čtyřech zadních se pohybuje. Má placatou, dopředu posazenou hlavu. Celé tělo má kryté krunýřem (obranné číslo 6). Dvě přední končetiny mají čtyři šestičlankové prsty a jsou velmi silné. Nejčastěji v nich svírá kopí či různé jednoruční zbraně. Protože má tyto končetiny daleko od sebe, nemůže vůbec používat obouruční zbraně. Jakoukoli zbroj si musí nechat Daryelové zhotovovat na míru (cena Pj). Daryel je nesmírně odporný. Jeho tlama měří půl sáhu na šířku a půl sáhu na délku a má s ní útočné číslo 5+úroveň/+6+(·). Jeho dlouhý ocas má útočné číslo 7+úroveň. Daryel může zaútočit max. dvěma údery v kole. Se svou inteligencí je prakticky nepoužitelný jakkoliv jinak než pro boj. Daryel je velmi těžko zranitelný, má 20 životů navíc. Je velmi vzácný, bývá použit jako jízdní zvíře pro elitní strážní oddíly, vyzbrojen dvěma štíty. Daryel má také oproti ostatním rasám jednu zvláštnost. A sice tzv. temení orgán. Je to jakési třetí oko zděděné po dávných předcích, které je umístěno vzadu na temeni hlavy. Není to však pravé oko, jen jakási světločivná skvrna ukrytá pod kůží. To znamená, že Daryel částečně registruje, co se děje za ním. Připlížit se tedy k němu zezadu a při tom být nepozorován je nadmíru obtížné.

Elf

Odolnost vůči změně přesvědčení na zlé

Tušení zla

Elfové jsou vysocí, inteligentní humanoidi, žijící převážně v nižších polohách, v zalesněném území. Od pradávna se věnují především magii, avšak najdou uplatnění i jako Hraničáři. Jejich luky jsou postrachem všeho živého. Elfové jsou velmi přátelští a mají smysl pro umění. Se svojí obratností dokáží Elfi alchymisté vytvářet doslova zázračné věci. Většinou jsou dobrého přesvědčení. Své vlohy nejlépe uplatní jako Kouzelníci.

Feur

Odolný vůči ohni do útočného čísla 10 (+ zbroj)

Dva sáhy vysocí, čtyřruční tvorové, kteří jsou velmi oškliví a dost mdlého rozumu, jsou příbuzní ještě přihlouplejších a ošklivějších Bundurů. Mají značnou sílu, ale jejich ruce se jim pletou, neboť nejsou příliš obratní. Jejich rod není příliš velký. Až na výjimky se věnují válečnému řemeslu a často mohou být viděni v žoldáckých oddílech. Bojují nejraději se dvěma štíty a dvěma malými řemdihi – řemdih je jejich rodovým znakem. Jsou odolní proti ohni.

Grifin

Regenerace

Létání (používá se místo běhu)

Grifini patří ke třídě hmyzu. Většinu svých hmyzích kolegů předčí Grifin nejen svou velikostí, ale především inteligencí. Na druhou stranu ve srovnání s ostatními tak zvanými inteligentními tvory to zase není nic moc. Jednu podstatnou výhodu však Grifin proti ostatním rasám má a tou je schopnost létat. Grifini měří na výšku něco kolem jednoho sáhu. Pohybují se po jednom páru končetin, druhý jim slouží k manipulaci s předměty, říkáme jim nohy a ruce, třetí je uzpůsoben k letu, je to pár blanitých křídel, který se skládá pod čtvrtý pár, jímž jsou krovky. Grifin má výrazně oddělené tři části těla – hlavu, na které jsou dvě mozaikové oči a jeden pár krátkých tykadel sloužící jako velmi citlivý detektor pachů, hrud', ze které vyrůstají všechny čtyři páry končetin (ruce, nohy, křídla i krovky) a zadeček, který je však u tohoto vývojově velmi pokročilého stádia hmyzu silně redukován. Ústa jsou opatřena dvěma páry kusadel, která jsou sice poměrně silná, zato však neumožňují tak precizní artikulaci. Krovky kryjící křídla jsou velmi pevná a poměrně odolná proti ohni. Proto má Grifin při útoku zezadu vždy o 5 vyšší obranu. Po svých hmyzích předcích zdědil Grifin jednu záviděníhodnou vlastnost a tou je schopnost regenerace. Nejen že mu každou směnu přibude jeden život (pokud mu nějaké chybí), ale v horizontu tří až šesti měsíců mu může dorůst i končetina (s výjimkou hlavy), o kterou Grifin přišel. Grifini málokdy vynikají v některém povolání, zato se však do všech dobrodružství obvykle vrhají s velkou vervou.

Gurkha

Dýchání pod vodou

Skoro jeden a třičtvrtě sáhu vysocí tvorové, jejichž předkové tvořili kdysi vývojovou větev plazů. Gurkhové mají asi půl sáhu dlouhé dolní končetiny se čtyřmi prsty, tělo jakoby obdélníkového tvaru a asi sáh dlouhé horní končetiny, které jsou velmi silné a obratné. Hlava Gurkhy má tvar zaobleného trojúhelníku směřujícího hrotem dolů. Na vrcholu jsou umístěny tři velké oči. Gurkhové chodí zvláštní kolébavou chůzí. Kůže Gurkhy je podobná hadí kůži a to je také důvod, proč jsou Gurkhové velmi bojovný národ. Přes svoji celkem nadprůměrnou inteligenci a možná i díky své odpudivosti se stávali zejména v minulosti terčem rozsáhlých lovů. Brzy pochytili výhody civilizace. Žijí nejraději v bažinatých oblastech, mají rádi vlhkost. Obratně zacházejí s trojzubci, ale mohou používat jakékoli zbraně. Většina z nich se z historických důvodů věnuje výrobě zbraní.

Hobit

Cítění živých bytostí

Hobiti jsou malá, přátelská stvoření, porostlá jemnou hnědou srstí. Jejich těla jsou spíše baculatá, ačkoliv Hobiti oplývají velkou obratností. Mají velmi tuhý kořínek, průměrnou inteligenci, ale jsou velmi slabí. Jejich požitkářství je velmi známé. Dokáží si snadno získat kohokoliv na svou stranu, takže se často věnují zlodějně. Velmi dobře zacházejí s kuši. Žijí ve větších společenstvích, bydlí ve vkusně zařízených podzemních norách a spoustu času tráví vyprávěním, veselnicemi a lenošením.

Kroll

Ultrasluch (sonar jako netopýr)

Rasa Krollů vznikla v dávných dobách jako vývojová větev obrů, která mírně zakrněla. Krollové jsou velmi silní a odolní, žijí převážně ve vyšších polohách. Mají výrazné uši, které používají jako netopýr – jejich ultrasluch byl nutným pro život v temných vysokohorských jeskyních. Krollové příliš neoplývají inteligencí, jsou velmi nešikovní, celkem mírní a přátelští. Jejich oddíly kladiváků jsou proslulé svou úderností, ačkoliv Krollové nejsou expanzivní, žijí uzavřeně v menších kmenech.

Kudůk

Infravidění

Kudůk je křížencem Hobita a Trpaslíka. Tito tvorové žijí v podhůří Západních hor v prosluněných lesech. Živí se lovem, obchodem s alchymií a věnují se různým vědám. Od nepaměti se toulají po lesích s krátkými luky při lovu. Jsou neobyčejně odolní a vytrvalí. Jejich alchymistické invence tvoří výborný obchodní artikl v každém městě. Kudůci mají baculatá, svalnatá těla pokrytá srstí stejně jako Hobiti. Jsou však velmi nesympatičtí, zatrpklí a protivní.

Půlelf

Cítění vody na 20 sáhů (1 sáh zdi = 3 sáhy prostoru)

Tušení správného směru

Není vůbec jisté, zda Půlelfové mají něco společného s Elfy, avšak, povídá se, že jejich rasa vznikla splynutím jednoho podivného rodu s obyvateli trpasličího skalního města za Východními horami. Jiná teorie zas praví, že Půlelfové jsou kříženci lidí a Elfů (to alespoň tvrdí oni sami). Nikdo ale vlastně nedokáže s určitostí říci, kde a kdy se Půlelfové objevili. Jisté je, že dnes jsou poměrně rozšíření, možná také proto, že jejich všestranně rozvinuté vlastnosti z nich dělají dobré Zloděje, Alchymisty a jiná méně silová povolání. Jejich smysl pro obchod jim umožňuje pohodlně žít v každém větším městě. Výborně zacházejí především s krátkými meči.

Skřítek

Šplhání po zdech

Vidění ve tmě na 12 sáhů

Skřítki jsou malinká, veselá stvoření, žijící převážně v malých podzemních osadách v horách. V jejich hubených tělíčkách se ukrývá pramalá síla, ale jsou velmi obratní. Jejich šikovné ručičky jim dokonce umožňují šplhat po zdech. Protože žijí pod zemí, vyvinulo se jim dokonalé vidění ve tmě. Nejčastěji se živí alchymií, jsou však velmi inteligentní a tak se často stávají i Kouzelníky. Jsou velmi přátelští a veselí. Výborně ovládají své ostré dýky – sami jim říkají krátké meče.

Trpaslík

Infravidění do 20 sáhů

Pozná bezpečně drahé kovy a drahokamy

Jedna z prapůvodních ras, která je proslulá svým válečnickým, alchymistickým i kovářským uměním. Trpaslíci žijí ve skalních městech. Mají velký smysl pro tradici a umění. Jsou až příliš namyšlení. Nemůžete si je s nikým napohled splést – ačkoli měří méně než jeden a půl sáhu, z jejich svalnatých těl jde strach. Válečníci tohoto rodu jsou proslulí svým zacházením s válečnými sekerami, počet skřetích hlav setnutých jejich kovářskými zázraky dávno překročil hranice představivosti. Cítí dobře teplo.

Tryn

Cítění ohně na 20 sáhů (1 sáh zdi = 3 sáhy)

Tato rasa vznikla před pár set lety zkřížením horské opice a obra. Je to obrovská hromada svalů s malinkým mozečkem. Protože jen výjimečně umí mluvit, jsou používáni především jako členové hradních či jiných strážních oddílů, či jako otroci. Sami jsou s takovým osudem spokojeni, zřídka se vydávají samostatně za dobrodružstvím. Používají většinou kyje či jiné inteligenčně nenáročné zbraně. Kromě toho Tryn dokáže vycítit oheň, i skrz zeď. Jediné povolání vhodné pro Tryny je Válečník. Jsou popudliví.

Rasa	Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma	Rychlost
Barbar	72	79	29	49	44	4 12 15
Člověk	64	69	24	79	59	4 9 13
Daryel	73	68	68	12	10	6 20 30
Elf	45	84	19	83	84	4 13 16
Feur	78	41	59	42	12	5 7 17
Grifin	57	58	85	35	22	3 5 36
Gurkha	78	62	19	65	12	4 7 11
Hobit	19	84	69	54	84	3 10 12
Kroll	82	19	88	19	24	5 3 14
Kudŭk	35	52	88	69	55	3 11 21
Pŭlelf	49	54	74	59	69	4 7 13
Skřítek	12	89	34	82	76	3 9 10
Trpaslík	76	39	88	54	49	4 6 14
Tryn	87	87	14	7	11	6 17 20

Rasa	Rodová zbraň	Výška	Šířka	Hmotnost
Barbar	Obour. meč	72+(○)''	26+(·):2''	V*Š mn
Člověk	Dlouhý meč	60+2(○)''	20+(·):2''	V*Š mn
Daryel	Kopí	86+(○)''	34+(·):3''	V*Š*1.5 mn
Elf	Luk	75+(○):2''	17+(·):3''	V*Š mn
Feur	Řemdih	72+2(○)''	30+(·):2''	V*Š mn
Grifin	Malá šavle	36+(○)''	18+(·):2''	V*Š mn
Gurkha	Trojzubec	65+(○):2''	24+(·):3''	V*Š mn
Hobit	Kuše	42+(○)''	16+(·):3''	V*Š mn
Kroll	Kladivo	78+(○):2''	35+(·):2''	V*Š mn
Kudŭk	Luk	52''	19''	988 mn
Pŭlelf	Krátký meč	61+2(○)''	19+(·):3''	V*Š mn
Skřítek	Dýka(2r)	31+(○):3''	12''	V*Š mn
Trpaslík	Sekera	49+2(○)''	24+(·):2''	V*Š mn
Tryn	Kyj	83+2(○)''	36+(·):2''	V*Š*0.8 mn

Vlastnosti ras

Poznámka: Postava žena má vždy o 1 vyšší Charisma a o 1 nižší Sílu.

Povolání	Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma	Přírůstek životů
Alchymista	-5	+5	+10	+3	-5	(·):3
Astrolog	-2	+5	+3	+6	-3	(·)
Čarodějnice	-5	-2	0	+6	+8	(·):3
Hraničář	+4	+5	+2	+5	+1	(·)
Kouzelník	-5	-2	0	+6	+8	(·):3
Válečník	+8	+5	+5	-6	-10	(·)+2

Úprava vlastností podle povolání

Povolání

Mezi dobrodruhy se obvykle vyskytují tato základní povolání: Astrolog, Alchymista, Čarodejnice, Hraničář, Kouzelník a Válečník.

- **Astrolog** se původně zabýval pozorováním hvězd a nebeských těles. Záhy objevil velkou moc, kterou mu hvězdy skýtají, a naučil se ji využívat k čarování. Astrolog se však ani tak docela nezřekl klasických zbraní, ba dokonce je někdy s pomocí hvězd vylepšil. Astrolog bývá poměrně vzdělaný v místopise a počasnictví.
- **Alchymista** se původně zabýval lučbou a vůbec objevy a výrobou různých materiálů a předmětů z nich vyrobených. Po té, co objevil tajemství magie, využil k výrobě předmětů kouzla a tak se jeho možnosti výrazně zvětšily. Kromě různých předmětů magické i nemagické podstaty má Alchymista v oblibě i různé syntetické jedy.
- **Čarodejnice** žila původně v lesích a věnovala se bylinkářství. Zнала lesní tvory a časem se s nimi sžila natolik, že s nimi začala žít v jakémsi svazku. Čarodejnice léčila nemocná a poraněná zvířata a zvěř zase pomáhala Čarodejnicí. Les také umožnil Čarodejnici vniknout do tajů magie. To jí umožnilo zavolat na pomoc tvory z lesa i tam, kam by se normálně nedostaly. Z tradičních důvodů je Čarodejnice vždy ženského pohlaví.
- **Hraničář** byl původně strážcem hranice. Toulal se často zcela sám neobydlenými kraji mnoho dní i měsíců. Život v nehostinných podmínkách ho naučil boji, znalosti přírody i magii.
- **Kouzelník** byl od nepaměti znalcem magického umění. Každý problém řeší zpravidla pomocí kouzel.
- **Válečník** je vycvičen výhradně k boji a užívá zpravidla běžné zbraně.

Alchymista

Popis povolání Alchymista

Alchymista se zabývá výrobou rozličných předmětů, k jejichž výrobě potřebuje různé suroviny, které si může zakoupit nebo vyčarovat. K výrobě surovin a předmětů užívá Alchymista magenergie, kterou může načerpat ze zabitých tvorů, kteří ji obsahují, ze studní a speciálních předmětů. Magenergie Alchymista vidí a dokáže změřit její velikost (přesnost závisí na úrovni – viz Tabulka přesnosti při měření magenergie na straně 36), aniž by svoji magenergie použil. Na načerpání magenergie musí Alchymista uvolnit 1 mag. Při čerpání však Alchymista obvykle nezíská všechnu magenergie, která je v předmětu či tvorovi obsažena. Výtěžnost čerpání uvádí Tabulka čerpání magenergie na straně 37. Načerpané magy si Alchymista ukládá ve své truhle. Truhla může být libovolně veliká a z libovolného dřeva. Zámožnější Alchymisté používají truhličku ze dřeva myslivčího hruškovníku, které je velmi mechanicky i magicky odolné a zároveň dobře drží vázané magy. Truhlička ze dřeva myslivčího hruškovníku stojí cca 10 zl.

Princip výroby předmětů je asi následující. Každý **Alchymista** ví, že svět ve kterém žije, není jediný. Přesněji řečeno, je jich nekonečně mnoho. Světy existují paralelně vedle sebe v různých dimenzích. Jelikož je světů nekonečně mnoho, je pravděpodobnost, že existuje svět identický se světem Alchymisty, 100 %. Tedy přesněji řečeno, existuje nekonečně mnoho světů, které jsou identické se světem Alchymisty. A samozřejmě existuje i nekonečně mnoho světů, které se liší pouze v maličkosti. A právě ty jsou pro Alchymistu zajímavé. Alchymistovi tedy jen „stačí“ nalézt takový svět, ve kterém někdo právě potřebuje předmět, který drží Alchymista v ruce a nabízí mu za něj předmět, který Alchymista potřebuje. Vzhledem k nekonečnému počtu světů takový svět v každém okamžiku zcela jistě existuje. Pak jen zbývá provést výměnu předmětů. Právě k hledání a k onomu transdimenzionálnímu přesunu využívá Alchymista magenergie.

Při určování velikosti magenergie v předmětu či tvorovi sdělí P_j hráči Alchymisty číslo v rozsahu (magenergie $\times$ přesnost) až magenergie $\times (2 - \text{přesnost})$.

Příklad: Alchymista Venda Vínorád chce vědět, kolik magů zbylo v zabitém drakovi. Ve skutečnosti je k dispozici 84 mg. Venda Vínorád je na 8. úrovni, a proto je jeho přesnost pro 84 mg 57 %. P_j mu tedy sdělí číslo v intervalu $< 0, 57 \times 84..(2 - 0, 57) \times 84 > = < 47, 88..120, 12 >$. Jak číslo z intervalu zvolí, je jeho věc.

Velikost své vlastní (již načerpané) magenergie zná Alchymista v každém okamžiku přesně.

úroveň magy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1–5	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
6–10	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
11–20	64 %	82 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
21–40	39 %	48 %	62 %	81 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
41–80	22 %	27 %	35 %	44 %	57 %	71 %	88 %	100 %	100 %	100 %
80–160	13 %	15 %	19 %	24 %	30 %	38 %	47 %	57 %	68 %	80 %
161–320	7 %	8 %	10 %	13 %	16 %	20 %	24 %	29 %	35 %	41 %

Tabulka přesnosti při měření magenergie

Poznámka: Přesnosti jsou uvedeny v procentech, před dosažením do vzorce je tedy nutno je vydělit stem.

úroveň magy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1–5	1–5	1–5	1–5	1–5	1–5	1–5	1–5	1–5	1–5	1–5
6–10	6	6–8	6–10	6–10	6–10	6–10	6–10	6–10	6–10	6–10
11–20	7	9	11–12	11–16	11–20	11–20	11–20	11–20	11–20	11–20
21–40	8	10	13	17	21–22	21–28	21–35	21–40	21–40	21–40
41–80	9	11	14	18	23	29	36	41–44	41–53	41–63
80–160	10	12	15	19	24	30	37	45	54	64
161–320	11	13	16	20	25	31	38	46	55	65

Tabulka čerpání magenergie

Speciální předměty alchymistické

- Černé pero Harpyje (má nejvš dvě): (○) mg
- Jazyk Amfisbainy: $2 + \frac{(\cdot)}{3}$ mg
- Kořen mandragory pod šibenicí za úplňku: $5 \times (\text{○})$ mg
- Křídla Bruxy (má dvě): (○) mg
- Lebka Kostěje: $2 \times (\text{○})$ mg
- Oko černé sépie: $2 \times (\text{○})$ mg
- Provaz z oběšence: (○) mg
- Roh Baziliška: $1 + (\cdot)$ mg
- Roh jednorozce: $2 \times (\text{○})$ mg
- Řasnatka: $6 + (\cdot)$ mg
- Sliz Hrůzonošů (z jednoho nejvýše jedna dávka – 12 mn): (○) mg
- Srdce Kentaura: $2 + (\text{○})$ mg
- Špička ocasu Chimairy: (○) mg
- Upíří špičák horní: (○) mg
- Zlaté kapradí – list: $2 \times (\text{○})$ mg
- Zub Ghúla (má jich $2 \times (\cdot)$): 1 mg
- Zub Gorgony (má jich až 32): $\frac{(\cdot)}{3}$ mg
- Žluč psa zabitého za úplňku: (○) mg

Na začátku je alchymistova magenergie **12** magů.

Na výrobu suroviny potřebuje **Alchymista** 5 magů. Má-li potřebnou surovinu u sebe, potřebuje tedy o 5 magů méně u nekouzelných předmětů (v seznamu označeny *), o 15 magů méně u kouzelných předmětů. Pravděpodobnost neúspěchu výroby suroviny je $(10 - \text{úroveň}) \times 10\%$, pravděpodobnost úspěchu výroby předmětu je Obratnost %.

S každou úrovní Alchymistovi přibude v 75 % 1 Obratnost a Odolnost, v 50 % 1 Inteligence.

Na 5. úrovni se Alchymista může specializovat na Magistra, Pyrofora nebo Theurga.

- Magistr vyrábí kouzelné předměty (strana 78).
- Pyrofor vyrábí vše co souvisí s ohněm a výbuchy (strana 85).
- Theurg komunikuje s astrálními sférami a přivolává demony (strana 93).

Lexikon Alchymistův

Bomba *

magenergie: 7 mg

výroba: 1 směna

surovina: železo

Železná koule, velká asi jako lidská pěst. Po zapálení doutnáku vybuchne, zničí ve svém okolí zdi do hloubky 1 sáhu a na bytosti má útočné číslo 34. Dosah exploze je 5 sáhů, 10 s polovičními účinky.

Bouřkový prsten

magenergie: 81 mg

výroba: den doma

suroviny: jantar (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Bouřkový prsten je magický prsten. Pokud jeho nositel vyřkne slovo „luinglín“, vyšlehně do místa, kam se zrovna dívá (nejvýše do vzdálenosti 12 sáhů), modrý blesk a zraní za $\frac{(\cdot)}{2} + 3$ životů. Vyřkne-li nositel slovo „kalglin“, vyšlehně do místa, kam se dívá (nejvýše do vzdálenosti 12 sáhů), žlutý blesk a zraní za $4 \times (\cdot)$ životů. Jestliže vysloví slovo „gulglín“, vyšlehně do místa, kam se zrovna dívá (nejvýše do vzdálenosti 12 sáhů), magický blesk a zraní magickou bytost za $2 \times (\cdot)$ životů. Každý blesk lze vyslat dvojnásobně popř. trojnásobně silný opakováním příslušného slova. Modrý blesk ubírá prstenu 3 resp. 5 resp. 7 mg, žlutý blesk 9 resp. 11 resp. 13 mg a magický 6 resp. 8 resp. 10 mg. Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximálně se do prstenu načerpá 13 mg.

Cloumák starého Bug-ga ***

magenergie: 20 mg

výroba: směnu

suroviny: Krev, vyschlé dřevo, voda

Temně rudá kapalina, která vypadá jako stará krev. Postava po vypití upadne do mdlob asi na půl směny (podle odolnosti a podle toho, jak to Alchymista „namíchá“) s různými průvodními znaky (horečka, zimnice, kouří se z uší, apod.). Pak se probere s plnými životy a dobrou náladou. Neúspěch = $100 - \text{Inteligence Alchymisty}$. Neúspěch – postava má 1 život nad mez vyřazení (vždy alespoň 1) a je velmi rozmrzelá.

Čarovná rtuť

magenergie: 24 mg

výroba: den

surovina: Rtuť

Malá rtuťová kulička, která je po položení na zem přitahována zlatem a stříbrem v okruhu 15 sáhů.

Dech žlutého psa **

magenergie: 12 mg + 11 mg za další porci

výroba: 10 kol

suroviny: Cedrová kůra, voda

Narůžovělá tekutina s konzistencí medu, kterou se potírá rána. Hojí viditelná zranění. Přidá $5 + \frac{100 - \text{Odolnost}}{5}$ životů.

Denní prsten

magenergie: 45 mg

výroba: den doma

suroviny: safír (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Denní prsten je magický prsten. Pokud si jej někdo nasadí na prst, vytryskne nositeli z čela paprsek světla, který mu umožňuje vidět ve tmě. Pokud je prsten užíván, ubývá z něj 1 mg za každé dvě směny. Pokud zrovna používán není, dočerpává se prstenu 1 mg za každou směnu. Maximální objem magenergie v prstenu může být 5 mg.

Dobré trávy *

magenergie: 10 mg

výroba: 12 kol

surovina: suché listí

Postava, která vdechuje kouř 10 kol uzdraví vnitřní zranění za $5 + 2 \times (\cdot)$ životů. Kouř může vdechovat nejvýše 5 postav naráz. Koluji-li dobré trávy v dýmce, je účinek dvojnásobný.

Dýmavá kyselina *

magenergie: 12 mg

výroba: 2 směny

surovina: Sůl

Tato silně dýmající látka hnědé barvy dokáže rozleptat prakticky cokoli od tkaniny až po kov. Kdo se však nadýchá jejích výparů, ten v $(100 - \text{Odolnost}) \%$ přijde o $5 \times (\cdot)$ životů a do doby než se vyspí se mu sníží síla na polovinu a není schopen běhu. Důvodem je totiž naleptání dýchacích cest a z toho plynoucí silná dýchavičnost.

Materiál	Doba
tkanina	kolo
kůže	2–4 kola
dřevo	sáh / směnu
železo	coul / směnu
kámen	coul / 5 směn
stříbro a bronz	exploduje
zlato	neleptá
sklo a smaragdy	neleptá

Doba leptání

Dýmovnice **

magenergie: 12 mg

výroba: 10 kol

surovina: Dřevěné uhlí a mravenčí (nebo termití) drť

Válcovitá baňka velikosti elfí pěsti, která začne po rozbití produkovat čpavý kouř, který se rozprostře do vzdálenosti 4 sáhů od dýmovnice. Kdo je tak neopatrný, že se přiblíží na dosah dýmovnice:

- 1) vůbec nic neuvidí, jelikož kouř je tak hustý, že by se dal snad i krájet.
- 2) přiotráví se plynem za (·) životů / kolo.

Jablečná vůně *

magenergie: 8 mg

výroba: 5 kol

surovina: šťáva z jablek

Silně sublimující tekutina, v případě rozbití křehké lahvičky se začne vypařovat a ochromí bytosti v dosahu 2 sáhů. Manipulace je tak nebezpečná, že by se jich měl dotýkat jen Alchymista. Ochromení má stejné následky jako kouzlo Ochrom bytost. Síla jedu 150 (tj. pravděpodobnost účinku je 150 – Odolnost%).

Kurare *

magenergie: 8 mg

výroba: půl dne

surovina: Drcený hadí zub

Jed se natře na zbraň a způsobuje při úspěšném útoku okamžitou smrt nepřítele. Po první ráně se setře. Síla jedu je 120 (tj. pravděpodobnost účinku je 120 – Odolnost%).

Lakmusový papírek *

magenergie: 7 mg

výroba: 5 kol

surovina: Papír či pergamen

Tento obvykle velmi malý proužek papíru nebo pergamenu umožňuje Alchymistovi zjistit složení jakékoli kapaliny. Je schopen poznat jed ve vodě, určit druh lektvaru a podobně.

Lektvar chladných vod *

magenergie: 9 mg

výroba: 30 kol

surovina: Zimorostka bílá

Tento lektvar, který vzhledem připomíná řídké mléko, způsobuje, že zranění ohněm o vysoké teplotě (láva, dračí dech, apod.) mají pouze poloviční sílu a zranění obyčejným ohněm jsou zcela eliminována. Lektvar působí po dobu jedné směny.

Lektvar kočičích očí *

magenergie: 7 mg

výroba: 12 kol

surovina: oko kočkovité šelmy

Po vypití tohoto lektvaru získává postava infravidění do 20 sáhů. Účinek lektvaru vyprchá po uplynutí 25 směn nebo upadne-li postava do bezvědomí.

Lektvar neviditelnosti *

magenergie: 7 mg

výroba: 12 kol

surovina: ocet

Postava, která pozře tento nakyslý lektvar se stává neviditelnou spolu s vybavením, které drží nebo nese. Za vybavení se počítají předměty, které mají menší hmotnost, než postava, která lektvar vypila. Lektvar neúčinkuje na další živé bytosti ve vybavení postavy. Obranné číslo se zvyšuje o 3. Lektvar přestává účinkovat upadne-li postava do bezvědomí nebo po uplynutí 25 směn.

Lektvar netopýřího sluchu *

magenergie: 7 mg

výroba: 12 kol

surovina: netopýří ucho

Po vypití tohoto lektvaru získává postava ultrasluch do 20 sáhů. Účinek lektvaru vyprchá po uplynutí 25 směn nebo upadne-li postava do bezvědomí.

Lektvar obří síly *

magenergie: $8 \times (N + 1)$ mg

výroba: 1 směna

surovina: Srdce

Postava, která vypije tuto tekutinu podobnou mléku, má potom sílu větší o $(10 + \text{úroveň}) \times N$. Lektvar přestává účinkovat, když postava ztratí více než tři čtvrtiny svých životů nebo po uplynutí 100 směn. (Má-li Alchymista surovinu, potřebuje jen $3 \times (N + 1)$ mg.)

Lektvar rudého kříže

magenergie: 24 mg

výroba: 2 směny

surovina: Hadí kořen

Slabě růžová tekutina s bublinkami. Postava, která ji vypije, se vyléčí o $9 + 3 \times (\cdot)$ životů.

Louh *

magenergie: 12 mg

výroba: 2 směny

surovina: Sůl

Je to silně sublimující bezbarvá kapalina leptající prakticky cokoli od tkaniny až po kov. Poleptání způsobuje zranění za $3 \times (\cdot)$ životů/coul².

Materiál	Doba
tkanina	2 kola
kůže	3–6 kol
dřevo	sáh / 2 směny
železo	coul / 2 směny
kámen	neleptá
stříbro a bronz	neleptá
zlato	neleptá
sklo a smaragdy	neleptá

Meč noci

magenergie: $4 + A$; $A \leq \text{úroveň}$, neodečítá se za surovinu

výroba: půl dne

surovina: meč (nelze vyčarovat)

Alchymista očaruje nemagický meč, který v boji s nemrtvými propůjčuje svému nositeli $+\frac{A}{2}$ k obrannému číslu, neboť nemrtví nositele Meče noci špatně vnímají. Útočné číslo Meče noci proti nemrtvým je o A vyšší. V boji s jinými protivníky se Meč noci chová jako obyčejný meč.

Nafučin *

magenergie: 8 mg

výroba: 2 směny – doma

surovina: žluč mořské ježovky (cca 16 zl)

Síla jedu 220 (tj. pravděpodobnost účinku je $220 - \text{Odolnost}\%$). Buňky organismu začnou překotně růst, až se tělo roztrhne a rozprskne po okolních stěnách.

Ohnivá hlína *

magenergie: 7 mg

výroba: 1 směna

surovina: hlína

Koule uplácená z hlíny po dopadu exploduje a způsobí zranění za $5 + (\cdot)$ životů. Dosah je 8 sáhů.

Pytel bez tíže *

magenergie: 24 mg

výroba: doma 4 dny

surovina: Tkanina

Do pytle se vejdou předměty menší dvou sáhů a celkové hmotnosti 2000 mincí. Pytel s věcmi váží jen deset mincí.

Sluneční prsten

magenergie: 58 mg

výroba: den doma

suroviny: onyx (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Sluneční prsten je magický prsten. Pokud jím majitel otočí na prstě, rozsvítí se tělo majitele oslnivým světlem, které prosvítí nekouzelné předměty do hloubky jednoho sáhu. Majitel sám vidí a může tak prohlédnout skrze překážky či tvory a zahlédnout jak neviděné tak neviditelné. Okolo stojící bytosti (mají-li oči), pokud se dívají, jsou oslněny na $(\cdot)$ kol, zakryjí-li si oči, pak jen na $(\cdot) - 3$ kol. Kouzlo trvá $(\cdot)$ kol. Na jedno seslání spotřebuje prsten 2 mg.

Dotkne-li se majitel prstenem těla tvora nebo předmětu, který obsahuje magenergii, prsten magenergii přečerpá podle přání majitele do sebe či do jiného těla nebo předmětu. Na přečerpání spotřebuje 10 % čerpaného objemu magenergie.

Každou směnu se prstenu dočerpá samovolně 1 mg. Magenergie se dočerpává jen do objemu 7 mg.

Střelný prach ***

magenergie: $18 + 1 / 5$ dávek

výroba: kolo / dávka

surovina: Dřevěné uhlí, síra, sanitr

Tento černý střelný prach je vhodný do pušek a děl, přičemž jedna dávka = jedna náplň po pušky. Do děla je třeba 6 dávek.

Světelný svitek *

magenergie: 7 mg

výroba: 1 směnu

surovina: zadeček světlušky

Kdo nahlas přečte Světelný svitek, rozzáří se na (·) kol oslnivým světlem, které prosvítí nekouzelné předměty a tvory do jednoho sáhu a čtenář může spatřit neviditelné i neviděné. Vidící bytosti na (·) kol oslepnou, nemají-li zakryté oči. Mají-li zakryté oči, jen na (·) – 3 kol. Po přečtení ztratí svitek svou moc.

Svitek hrůzy hrůz *

magenergie: 11 mg

výroba: 1 směnu

surovina: Krollův zub

Nachází-li se v doslechu Hrůza, svitek po hlasitém přečtení vzplane studeným jasným plamenem, shoří a zničí Hrůzu.

Svitek zrušení *

magenergie: 10 mg

výroba: 1 směnu

surovina: inkoust ze sépie

Přečte-li někdo nahlas Svitek zrušení, a pak se podívá na začarovaný předmět nebo začarovaného tvora, zlomí se zakletí, kterým je předmět či tvor začarován. Pravděpodobnost úspěchu je $\frac{99}{M-5}\%$, kde M je počet magů v lámaném kouzle. Po přečtení svitku jeho kouzelná moc vyprchá.

Astrolog

Popis povolání Astrolog

Astrologem se stává Elf, Skřítek, občas Člověk, výjimečně i jiná rasa. Nejraději chodí někde vzadu, je nemluvný a družina teprve časem pozná, kolik moudrosti se v něm ukrývá. **Astrolog** nemůže mít zákoně zlé přesvědčení a je imunní vůči jakékoli změně přesvědčení na zlé. Smí používat pouze neželeznou zbroj (zbroj jen kožená a nižší, nebo z ušlechtilého kovu – stříbro, zlato, platina, apod.). S železnou zbraní má vždy útok o 1 nižší.

S každou úrovní se Astrologovi v 75% zvýší Inteligence a Obratnost o 1.

Orientace podle hvězd

Astrolog dokáže zjistit, jakým směrem se hledaná věc nachází. Pokud se pokus nezdaří, zavede Astrolog družinu špatně. Opakovat pokus hledání je možné až po 25 směnách.

Hledaná věc	pravděpodobnost úspěchu
Světová strana	$\frac{\text{Intelligence}}{5} + 12 + 2 \times \text{úroveň} + \text{Podmínky}$
Pevný objekt	$\frac{\text{Intelligence}}{7} + 10 + 2 \times \text{úroveň} + \text{Podmínky}$
Volný objekt	$\frac{\text{Intelligence}}{9} + 10 + 2 \times \text{úroveň} + \text{Podmínky}$

Pravděpodobnost úspěchu při orientaci podle hvězd

Podmínky	
Jasná noc	15
Polojasná noc	10
Zatažená noc	5
Den	2

Podmínky při orientaci podle hvězd

Sladké sny

Všem postavám okolo bdícího Astrologa (do 10 sáhů) se zdají krásné a příjemné sny. Postavě se vrátí 2× více životů než je obvyklé. Na takto bdícího Astrologa neútočí divá zvěř, proti případným útočníkům má bonus na obranu +4.

Osud

Astrolog dokáže odhadnout minulost i budoucnost každého, u koho zná místo i čas narození. 3× za život může Astrolog tento **osud změnit**. Lze to však provést jen v určitých chvílích. Astrolog pozná určitý mezník života až těsně předtím, než se daná věc stane. A proto nemůže vždy té věci zabránit (například v hromadných bitvách). Posoudí Pj. Má-li bytost, jejíž osud mění, přesvědčení 5, Astrolog zemře a bytost bude nadále ještě horší. Na každou bytost lze použít **pouze jednou**.

Očisti od jedů

Hvězdy tvoří každý den v astrologově dlani malý **křišťál**, který spatří pouze bytost stejného povolání. Křišťál nelze vyjmout. Využívá se k odstranění jedů z jakéhokoli předmětu (i jídla a pití). Stačí, aby se Astrolog dotkl předmětu rukou a jed ztrácí svou účinnost. Poté křišťál z dlaně vypadne, pak jej může využít Alchymista, neboť křišťál obsahuje magenergii (od 5 do 1 magu v závislosti na síle jedu). Křišťál se obnovuje každé ráno.

Světelná kuše

Jejím základem je obyčejná kuše s broušeným **křišťálem** a **zrcátkem**. Křišťál musí být alespoň 250 karátový (= 1 mn). Křišťál je nutno koupit, dostat nebo najít. Pomocí křišťálu je z hvězd přijímána vesmírná energie, která se pomocí zrcátka usměrňuje na určený cíl. Světelná kuše má základní útočné číslo 5/ + 10 ($\frac{\text{Obratnost}}{10}$, zaokrouhli dle matematických pravidel), avšak při přechodu na další úroveň se v (Obratnost – 40) % zvýší útočné číslo o +1 a se stejnou pravděpodobností se zvýší útočnost o $+\frac{1}{3}$. Síla a útočnost klesá v závislosti na hloubce podzemí podle tabulky. Dostřel světelné kuše je 35 sáhů, poté její síla i útočnost klesají o 1 za každý sáh navíc. Při síle 0 se „šíp“ rozplyne. Kuše střílí jednou za dvě kola (jedno kolo přijímá hvězdnou energii, Astrolog ji sám nabíjet nemusí), kuši je možno přenášet nabitou (ostatně nosit ji vybitou by znamenalo střílet každé druhé kolo).

Hloubka (sáhy)	0	100	200	300	400	500	600	–100	–200
Síla (%)	—	—	—	–10	–20	–50	0	—	—
Útočnost (%)	—	–10	–20	–40	–60	–80	0	+10	+20

Účinnost světelné kuše

Astrologova kouzla

Astrolog může vyvolávat **kouzla** pomocí zvláštních křišťálů, které si v dlani složí do určitého **obrazce** a ten vyhodí do vzduchu nad sebe, kde se křišťály setkají s paprskem hvězdné energie. Po vyvolání se křišťály promění v prach a pomalu klesají k zemi. Za jedno kolo sestaví Astrolog právě tři křišťály. Od čtvrté úrovně složí za kolo čtyři křišťály, od osmé dokonce pět. Může tak vyvolat třeba tři kouzla za kolo, pokud stihne složit křišťály. Křišťály může nalézt (jsou však dosti vzácné), mohou mu být darovány učitelem při přechodu na vyšší úroveň, může užít den nepoužívaný kámen z dlaně či použít kouzlo Stvoř křišťály. Astrologovy křišťály mohou opatrovat i jeho přátelé, avšak Astrolog sám smí mít u sebe nejvýše tolik křišťálů, kolik je jich na dané úrovni schopen ovládnout. Pravděpodobnost úspěchu kouzla je Obratnost % Astrologa, při dvojnásobném čase je vždy 100 %.

Úroveň	Maximální počet křišťálů	Křišťálů od učitele	Počet kouzel
1	$\frac{\text{Intelligence}}{5}$	20	4
2	$\frac{\text{Intelligence}}{3,33}$	22	6
3	$\frac{\text{Intelligence}}{2,05}$	20	8
4	$\frac{\text{Intelligence}}{2}$	17	10
5	$\frac{\text{Intelligence}}{1,66}$	15	12
6	$\frac{\text{Intelligence}}{1,43}$	13	14
7	$\frac{\text{Intelligence}}{1,25}$	10	16
8	$\frac{\text{Intelligence}}{1,11}$	8	18
9	Intelligence	5	20
10	$\frac{\text{Intelligence}}{0,91}$	3	22

Počet křišťálů

Na 5. úrovni se Astrolog může specializovat na Retushe nebo Swanna.

- Retush je hvězdný malíř a povolává bytosti zvěrokruhu (strana 97).
- Swann bojuje hvězdným mečem a speciálními sítěmi (strana 103).

Kouzla astrologova

Armagedon

Křišťály: 30

Vyvolání: 11 kol

Trvání: ihned

Rozsah: Všichni v dosahu 5 s okolo Astrologa

Nesmírně mohutná, monumentální exploze, ovšem bez jediného zvukového efektu. Zraní každého v dosahu za $20 \times (\cdot) + 20$ životů.

Astrolog může vybrat nejvýše 5 osob, kterým výbuch neublíží. Okruh se může rozšířit o 1 sáh poloměru za každé 2 křišťály navíc. Okruh uchráněných osob se může rozšířit o 1 za každé 2 křišťály navíc.

Časovací kouzlo

Křišťály: $7 + 2$ / vlastnost

Vyvolání: podle počtu křišťálů

Trvání: neomezené

Rozsah: 1 kouzlo

Toto kouzlo dovede na sebe vázat jiná Astrologova kouzla a to tak, jak určuje zaklínadlo. V praxi to vypadá tak, že například Astrolog sešle na kus kamene toto kouzlo a okamžitě po té do něj vloží mříž. Chce, aby se kouzlo aktivovalo, když chodbou projde nějaká živá bytost větší 1 sáhu, která drží v ruce nějakou kovovou zbraň. Časovací kouzlo ho stojí $7 + 2$ křišťály za živou bytost $+2$ křišťály za bytost větší 1 sáhu $+2$ křišťály za kovovou zbraň $+4$ křišťály za sáhovou Mříž. Kouzlo ho tedy stojí 17 křišťálů. A jakmile do chodby vstoupí Člověk s mečem v ruce, Mříž se aktivuje a přehradí cestu. Její trvání je pak stejné jako obvykle.

Hvězdná clona

Křišťály: 8 či 20

Vyvolání: 3 kola

Trvání: viz níže

Rozsah: 1 bytost či družina

Po seslání tohoto kouzla obklopí Astrologa (družinu) neviditelná clona, která vně dokonale napodobí okolní prostředí, takže bytosti uvnitř jsou pro obyčejného tvora neviditelné, a to dokonce i pro Krolla či Trpaslíka. Nejedná se však o pravou neviditelnost, proto stále existuje pravděpodobnost, že někdo kouzlo „prokoukne“ a toto jej již nemůže zmást. Tato pravděpodobnost je $\frac{\text{Intelligence}}{5} - \frac{\text{Obratnost Astrologa}}{7}$. Intelligence je samozřejmě postavy, která se snaží (?) kouzlo objevit. Kouzlo trvá tak dlouho, dokud postava(y) neudělají něco, co obyčejně okolí nedělá (například nezaútočí, nepromluví na cizí bytosti, apod.). Kouzlo zmizí také po seslání jiného kouzla, na které je použita magenergie, na Astrologova kouzla nereaguje. Nezmizí také po výstřelu ze světelné kuše, toliko výstřel oslabí (útok = $\frac{2}{3}$ útočného čísla). Pokud není porušena žádná z podmínek, vydrží kouzlo až 25 směn.

Hvězdná moc

Křišťály: podíl úrovní $\times$ magy či křišťály v kouzle

Vyvolání: podle počtu křišťálů

Jedná se o jakousi obdobu Zlomkouzla. Tímto kouzlem může Astrolog zrušit účinek jakéhokoliv kouzla, ať už jej seslal kdokoliv (Kouzelník, Astrolog). Pokud má křišťálů méně než je třeba, pravděpodobnost je $\frac{60}{\text{chybějící magy či křišťály}}\%$.

Hvězdná střela

Křišťály: 6

Vyvolání: 2 kola

Trvání: ihned

Rozsah: 1 bytost

Vyletí mocná střela (mohutnější než ze světelné kuše) a zasáhne terč. Zásah je past s nebezpečností 130, vlastnost Obratnost. Při zásahu způsobí zranění za $4 \times (\cdot) + 5$ životů, při neúspěchu jen $2 \times (\cdot)$ životů.

Příklad: Napadený Člověk s Obratností 53 hodí na (○) 5 a 8. Přičte tedy 58 k 53 – výsledek je menší než 130 tedy neuspěl a je zraněn za $4 \times (\cdot) + 5$ životů. Kdyby hodil alespoň 78, byl by zraněn jen za $2 \times (\cdot)$ životů.

Hvězdný paprsek

Křišťály: 4

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Rozsah: 1 bytost

Po vyvolání vyšlehne paprsek podobný střele ze světelné kuše a zraní za $2 \times (\cdot) + 2$ životů. Pravděpodobnost zásahu je 80 %, při vyvolávání za 2 kola je pravděpodobnost jako obvykle (Obratnost Astrologa).

Imploze

Křišťály: viz níže

Vyvolání: 2 kola / sáh čtvereční

Astrolog může pomocí tohoto kouzla zaklít určitý počet předmětů a bytostí do kostky o velikosti lidské pěsti. Bytost s tímto procesem musí souhlasit, pokud je její Intelligence vyšší než 15. Zaklívát může Astrolog skály, stromy, živé bytosti. Každý sáh čtvereční ho stojí 10 křišťálů. Toto kouzlo může používat jen Astrolog na 7. a vyšší úrovni. Jeho užitek je v tom, že Astrolog si může vzít sebou do podzemí část své výbavy, kterou by normálně nepobral (například balistu). Zpětným kouzlem, které se automaticky

naučí, věci z kostky odekleje. Tento zpětný proces ho stojí 3 křišťály. Nepůsobí na drahé kovy a magické předměty.

Kometa

Křišťály: 1, cizí postava 2

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: $(\cdot) \times 10$ kol

Rozsah: 1 bytost (i Astrolog)

Postava, na kterou je kouzlo sesláno, se může pohybovat $2,5\times$ rychleji než původně. Obranné číslo se zvýší o $\frac{\text{Obratnost}}{20}$ (zaokrouhli dolů). Sesílá-li Astrolog kouzlo na kohokoli jiného vyjma sebe, jsou nutné 2 křišťály.

Léčba hvězd

Křišťály: 15

Vyvolání: 5

Trvání: ihned

Rozsah: 1 bytost

Kouzlem lze úspěšně léčit, nebo alespoň mírnit následky různých chorob, vyjma chorob způsobených magicky. Také občas dokáže eliminovat či zmírnit účinek jedu.

Mléčná dráha

Křišťály: 2 křišťály na 1 s délky a šířky

Vyvolání: $\frac{\text{počet křišťálů}}{3}$ kol

Trvání: 345 kol / (○)

Po vyvolání se objeví temně modrý průhledný most dle Astrologova přání. Unese 2000 mn na 1 sáh šířky. Astrolog dokáže přibližně odhadnout předpokládanou dobu trvání mostu.

Mříž

Křišťály: 4–10, 4 křišťály / 1 sáh

Vyvolání: 2–4 kola

Trvání: 4–10 kol

Objeví se mříž, která zamezí útoku ručních zbraní. Mříží může projít pouze Astrolog, kohokoli jiného zraní mříž hvězdnými paprsky (viz výše) podle velikosti (za každý sáh výšky 5 paprsků).

Nebeský výtah

Křišťály: 1 Kámen / 10 kol

Vyvolání: $\frac{\text{počet křišťálů}}{3}$ kol

Trvání: podle počtu křišťálů

Rozsah: jen Astrolog

Astrolog může volně levitovat až do výše 10 sáhů, kde může volně běhat, střílet, atd. Může však být také zasažen šípem, apod. Po uplynutí trvání kouzla se Astrolog pomalu snese k zemi.

Noc

Křišťály: 3

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Rozsah: 4 sáhy

Bytosti a nestvůry do 4 sáhů od Astrologa s pravděpodobností dle tabulky strnou a členové Astrologovy družiny na ně mají 2 volné útoky (nebo 2 volná kola pro úprk, přezbrojení, apod.). Na členy družiny působí pouze tehdy, jestliže s tím nejsou seznámeni. Pokud jim to Astrolog předem oznámí, je pravděpodobnost u členů družiny pouze $\frac{1}{3}$ původní pravděpodobnosti. Pokud úspěšně přestojí jednou toto kouzlo, jsou již vůči němu imunní (pokud však není namířeno proti nim, pak mají stejnou pravděpodobnost jako ostatní nestvůry).

Intelligence	pravděpodobnost (%)
1–10	100
11–25	60
26–45	80
46–60	60
61–80	40
81–95	20
96–105	10

Pravděpodobnost účinku Noci

Ochrana hvězd

Křišťály: 2 nebo 4 / obranné číslo: +1

Vyvolání: $\frac{\text{počet křišťálů}}{3}$ kol

Trvání: (○) kol

Rozsah: jen Astrolog nebo družina do 5 postav

Obranné číslo Astrologa se zvýší o +1 za každé 2 křišťály, u družiny do 5 postav o +1 za každé 4 křišťály.

Pomoc hvězd

Křišťály: 3

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Rozsah: 1 bytost (i sám Astrolog)

Hvězdy uzdraví $(\cdot) + (\cdot) + 2$ životů.

Přízeň hvězd

Křišťály: 11

Vyvolání: 4 kola

Trvání: ihned

Rozsah: 1 bytost

Kouzlo obklopí zvolenou bytost měkce zářící mlhovinou, která postavu léčí o $9 \times (\cdot) + 5$ životů. Léčená postava skrze mlhu vidí dobře, sama však vidět není. Proto v tom kole, kdy je léčena, má normální útok, zato obranné číslo má o 1 vyšší (kdyby snad byla léčena v průběhu boje, apod.).

Stvoř křišťály

Křišťály: Všechny současné

Vyvolání: $\frac{\text{počet křišťálů}}{3}$ kol

Astrolog za cenu ztráty všech svých současných křišťálů vyvolá kouzlo, kterým stvoří právě tolik křišťálů, kolik může na dané úrovni ovládnout. Kouzlo však smí seslat pouze jednou za dva dny. Není možné si před provedením kouzla odložit stávající křišťály k přátelům a vyvolat kouzlo až poté. Hvězdy to považují za urážku a hamižnost a nové křišťály se neobjeví, ačkoli všechny křišťály použité na vyvolání kouzla zmizí.

Vesmírný blesk

Křišťály: 8

Vyvolání: 3 kola

Trvání: ihned

Rozsah: 1 bytost

Mohutný paprsek světla, který zasáhne a zraní za $7 \times (\cdot)$ životů.

Vzdušná stěna

Křišťály: 3/4/5 nebo 8/10/12

Vyvolání: $\frac{\text{počet křišťálů}}{3}$ kol

Trvání: 10 kol

Rozsah: Astrolog nebo družina

Před Astrologem nebo družinou se objeví fosforeskující stěna, která chrání před kameny / šípy / střelami z balist a oštěpy.

Čarodejnice

Popis povolání Čarodejnice

Čarodejnice bydlí v chaloupce na kuří noze, ve které mají uschován celý svůj majetek. Chaloupku vždy zdědí po starší Čarodejnici její žačka. Nemá-li Čarodejnice žačku, zůstane pak chaloupka opuštěná a může být obydlena Čarodejnicí bez chaloupky. Chaloupka se dokáže sama pohybovat a od 3. úrovně Čarodejnice, po kterou chaloupku vlastní, sleduje chaloupka svou majitelku všude, kde ji sledovat může (nepřikáže-li jí Čarodejnice jinak).

Další věc, kterou obvykle Čarodejnice zdědí je **levitující hmoždír**. Levitující hmoždír se ovládá pomocí vařečky, kterou se kormidluje ve vzduchu podobně jako pádlem ve vodě. Hmoždír se pohybuje rychlostí až 15 s/k a jeho nosnost je 10 000 mn. Hmoždír sám však nemůže letět, musí v něm někdo stát a ovládat jej. Naučit se toto umění trvá 100 – Obratnost dní.

Výška hmoždíře je 60", šířka hmoždíře je 40" a hmotnost je 10 000 mn.

Čarodejnice si může povolávat lesní tvory, kteří za ni mohou bojovat, pracovat nebo ji chránit. Na povolání tvora potřebuje Čarodejnice magenergie, kterou může získat soustředěním. Vytvoření 1 mg trvá přibližně 10 kol. Během jednoho dne může Čarodejnice soustředěním vytvořit maximálně $\frac{\text{Intelligence}}{9} + (\text{úroveň} - 1) \times 13$ mg, avšak naráz je schopna udržet silou své mysli nejvýše $\text{úroveň} \times 7 + \frac{\text{Intelligence}}{25}$ mg. Musí tedy průběžně stav své magenergie doplňovat. Pokud Čarodejnice vyvolává více stejných tvorů naráz, bývá spotřeba magenergie obvykle menší (to vyjadřuje číslo za lomítkem).

Příklad: Čarodejnice Gita bojuje proti dvěma Střetům. Rozhodne se povolat vosy. Vytvoří 11 vos za $2 + 10 \times 0,5 = 7$ mg. 6 vos pošle na jednoho Skřeta a 5 na druhého.

Čarodejnice se též vyzná v bylinkách.

Od 2. úrovně se Čarodejnice naučí **Zapůjčování**. Zapůjčení je proces, při kterém si Čarodejnice zapůjčí tělo některého lesního tvora (musí ho přitom vidět). Může pak využívat jeho vlastností (pokud nesouvisí s psychikou), ale nesmí ho zneužít, přivodit mu úraz či snad dokonce smrt a nesmí ho nutit

k něčemu, co by tvor jinak nikdy neudělal. V opačné případě tvor sice asi uposlechne, ale Hybné síly a Duch lesa (P_J) Čarodejnice krutě ztrestají. Při déle trvajícím Zapůjčení může též dojít po návratu k částečné nebo úplné ztrátě schopnosti ovládat po nějakou dobu své tělo. Je-li během Zapůjčení zničeno tělo Čarodejnice, nemá se ta kam vrátit a časem se stává tím tvorem, jehož tělo si zapůjčila. K Zapůjčení není třeba magenergie.

S každou úrovní přibude Čarodejnici v 75 % 1 Intelligence a Obratnost a $\frac{(\cdot)}{3}$ životů.

Na rameni má obvykle Čarodejnice černého kocoura, který jí přináší štěstí.

Čarodejnice se mezi sebou většinou buď znají nebo se velice rychle seznámí a stávají se přítelkyněmi. Jedna Čarodejnice druhou nikdy nezabije, ani jsou-li opačného přesvědčení.

Na 5. úrovni se Čarodejnice může specializovat na Hágu nebo Potónu.

- Hága je vědma používající silná přírodní kouzla (strana 106).
- Potóna povolává magické tvory a vyrábí medikamenty (strana 109).

Bylinky používané Čarodejnicí

Babí kořen	odvar vnitřně léčí vnitřní i magická zranění $2 + (\cdot)$ životů
Cifulka žlutá	zevně léčí sečná a bodná zranění $3 \times (\cdot)$ životů
Červené slzy	zevně léčí sečná a bodná zranění $10 + (\cdot)$ životů
Heřmánek	zevně léčí sečná a bodná zranění $10 + (\cdot)$ životů nebo vnitřně otravu jedem $1 + (\cdot)$ životů
Lomikámen	zevně léčí zranění způsobená nárazem $5 + (\cdot)$ životů
Odvar z květu lípy	vnitřně hojí libovolná zranění $1 + (\cdot)$ životů
Zeměžluč	léčí vnitřní zranění $2 + 2 \times (\cdot)$ životů – má odpornou chuť
Zimorostka bílá	zevně hojí sečná a bodná zranění $2 + (\cdot)$ životů a zranění ohněm $2 + 2 \times (\cdot)$ životů
Akát	zevně zraní $2 \times (\cdot)$ životů, vnitřně léčí $3 \times (\cdot)$ životů
Zimorostka bledá	zevně zraní (pálí) $(\cdot)$ životů
Zlokvítko modré	vnitřně zraňuje $3 \times (\cdot)$ životů

Číslo v tabulce před lomítkem je údaj pro hledání v trvání 1 den, číslo za lomítkem pro hledání 1 týden. Údaj v poslední kolonce je určení přibližného výskytu byliny, ke kterému je též nutno přihlédnout. Všechny hodnoty jsou **jen orientační**.

	jaro	léto	prostředí
Babí kořen	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	stinná místa
Cifulka žlutá	$(\cdot) - 2 \mid 5 \times (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 \mid 6 \times (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	louky
Červené slzy	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 7 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Heřmánek	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	všude
Lomikámen	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	vlhko
Odvar z květu lípy	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	slunečno
Zeměžluč	$(\cdot) - 1 \mid 6 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	vysoký les
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	chladno
Akát	0 $\mid$ 0	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	chladno
Zlokvítko modré	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	všude

Výskyt bylin – jaro, léto

	podzim	zima	prostředí
Babí kořen	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	stinná místa
Cífulka žlutá	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	0 0	louky
Červené slzy	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Heřmánek	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 4 \times (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	všude
Lomikámen	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	vlhko
Odvar z květu lípy	0 0	0 0	slunečno
Zeměžluč	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	vysoký les
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	chladno
Akát	$(\cdot) - 2 \mid 6 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	chladno
Zlokvítko modré	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	všude

Výskyt bylin – podzim, zima

Tvorové používání Čarodejnicí

Anakonda

magenergie: 13 mg

doba: 12 kol

útočné číslo: tlama – 12

obránné číslo: 9

životy: $20 + (\cdot)$

Anakonda napadne svou oběť a zdaří-li se jí útok, pokusí se oběť ovinout. Ovinutá oběť nemůže útočit ani se bránit a sevření jí bere $\frac{100 - \text{Odolnost}}{3}$ životy za kolo (vždy alespoň 1 život).

Bílá kočka

magenergie: 3+1 mg / kolo

doba: dle magenergie

útočné číslo: 0

obránné číslo: 0

životy: 7

Bílá kočka na popud Čarodejnice líže komukoli rány, čímž jej léčí. Lízat může však jen zevní zranění (tj. sečná, bodná či po šípech). Za každé kolo vyléčí $2 + (\cdot)$ životů.

Černý kocour

magenergie: 0 mg

doba: neomezena

útočné číslo: 0

obránné číslo: 0

životy: 7

K vyvolání černého kocoura je třeba celý den naprostého soustředění. Čarodejnice k tomu nepotřebuje žádné magy. Kocour není v podstatě k ničemu, ale dodává Čarodejnici její osobité kouzlo a prostě „patří k věci“. Říká se, že kocour dokáže Čarodejnici přinést štěstí.

Černý pavouk

magenergie: 8 mg

doba: 30 kol

útočné číslo: kusadla – 8/ + 6

obranné číslo: 8

životy: $10 + 2 \times (\cdot)$

Na popud Čarodejnice se může pokusit vystřelit na oběť lepkavé vlákno a na $\frac{(\cdot)}{2}$ kol tak znemožnit útok. Podaří se, je-li Obratnost nestvůry + (%) nižší než 50 + (%).

Havran

magenergie: 3/2 mg

doba: $(\cdot)$ kol

útočné číslo: zobák – 7

obranné číslo: 2

životy: 10

Létá rychlostí 15 s/k a vidí ve tmě. Čarodejnice může vidět jeho očima.

Huňáč

magenergie: 17 mg

doba: 144 kol

útočné číslo: tlama – 9

obranné číslo: 11

životy: $40 + 5 \times (\cdot)$

Každé kolo vysaje oběti úroveň Čarodejnice mg a až má dost magů sešle kouzlo MixMax.

Huorn

magenergie: 13/9 mg

doba: 15 kol

útočné číslo: větve – 14/ + 4

obranné číslo: 7

životy: $45 + (\cdot)$

Proti bojovníkům se sekerou má dvakrát vyšší útok.

Chameleón

magenergie: 8 mg

doba: úroveň směn

útočné číslo: tlama – 8, 18 při překvapení

obranné číslo: 8

životy: 12

Maskuje se podle prostředí. Pravděpodobnost objevení je $\frac{\text{Intelligence nestvůry}}{2}\%$.

Jednorožec

magenergie: 10 mg

doba: 4 směny

útočné číslo: roh – 12, kopyta – 10/ + 2

obranné číslo: 8

životy: $30 + 2 \times (\cdot)$

Umí mluvit. Jeho roh je magický a může tedy útočit na neviděné, stíny, démony a jiné magické tvory. Proti magickým bytostem je útočné číslo rohu dvojnásobné. Zranění jeho rohem je magické zranění.

Jelen

magenergie: 2 mg / kus + 3 mg / směnu

doba: dle magenergie

útočné číslo: parohy – 6/ + 6

obranné číslo: 3

životy: 15

Rychlost 10 mil/směnu. Nosnost 2 000 mn

Kousač

magenergie: $5 + U + D$ mg

doba: $D \times 10$ kol

útočné číslo: tlama – U

obranné číslo: 4

životy: 99

Kousač je bezruká opice bez srsti s růžovou kůží a obrovskou (dle mg) tlamou.

Krysa

magenergie: 3/1 mg

doba: $2 \times (\cdot)$ kol

útočné číslo: tlama – 6

obranné číslo: 3

životy: $2 \times (\cdot)$

S pravděpodobností 12 % má jedovaté zuby. Jed působí po dvou kolech – $5 + 3 \times (\cdot)$.

Kudlanka

magenergie: 11 mg

doba: směnu

útočné číslo: kusadla – 10/ + 4

obranné číslo: 14

životy: $47 - (\cdot)$

Svou oběť na závěr pozře.

Lev

magenergie: 15/5 mg

doba: směna

útočné číslo: tlama – 15

obranné číslo: 6

životy: 20

Dovede číhat, a pak zaútočit s překvapením.

Medvěd

magenergie: 8 mg

doba: 30 kol

útočné číslo: tlapy – 6, tlama – 10/ + 4

obranné číslo: 6

životy: $40 + (\cdot)$

Síla medvěda je $100 + 10 \times (\cdot)$. Dokáže zvedat či drtit předměty.

Netopýr

magenergie: $4/3$ mg

doba: 15 kol

útočné číslo: drápy – 4

obranné číslo: 4

životy: 10

Rychlost 15 s/k, vidí ve tmě, při zabití vybuchne a vše živé do dvou sáhů zraní za $5 + (\cdot)$ životů.

Pták Noh

magenergie: 9 mg

doba: 50 kol

útočné číslo: zobák – 9, drápy – 6

obranné číslo: 6

životy: $15 + 3 \times (\cdot)$

Síla ptáka Noha je 80, rychlost 10 s/k, nosnost 1 600 mn.

Ropucha

magenergie: $9/5$ mg

doba: $5 \times (\cdot)$ kol

útočné číslo: tlama – 8/ + 6

obranné číslo: 10

životy: $6 \times (\cdot)$

Může se pohybovat a bojovat i pod vodou.

Slon

magenergie: $15 + 1$ mg / kolo

doba: dle magenergie

útočné číslo: nohy, chobot a kly – 17/ + 15

obranné číslo: 22

životy: $60 + 2 \times (\cdot)$

Síla slona je $200 + (\bigcirc)$, rychlost 1 s/k, nosnost Síla $\times 40$.

Sova

magenergie: 5 mg

doba: 50 kol

útočné číslo: zobák a pařáty – 4, 4, 4

obranné číslo: 6

životy: $8 + 2 \times (\cdot)$

Rychlost sovy je 15 s/k, Intelligence 98. Svým houkáním dokáže připoutat pozornost bytostí, kterých si přeje. Úspěch nastane, pokud $\frac{\text{Intelligence sovy}}{\text{počet kol}} > \text{Intelligence bytosti}$.

Štír

magenergie: 15/10 mg

doba: 8 kol

útočné číslo: ocas – 15/ + 6

obranné číslo: 9/ – 2

životy: $12 + (\cdot)$

Na štírův jed (/+6 v útoku) může být oběť v 5 % alergická. Pak způsobí v 1. kole zranění za 12 životů, ve 2. kole začne bytost slzet tak, že neuvidí a zranění bude za 24 životů, ve 3. kole se bytost začne dusit a zranění bude za 36 životů, a pak v každém kole vždy o 12 životů větší zranění až nastane smrt udušením (pochopitelně platí jen na živé bytosti).

Veverka

magenergie: 5 mg

doba: směna

útočné číslo: drápy – 3

obranné číslo: 1

životy: 5

Může lézt po kmenech, stěnách i stropě rychlostí 3 s/k. S pravděpodobností $\frac{300}{\text{počet mg v blesku}}$ na sebe přitáhne blesk, který byl seslán v okruhu 12 sáhů od ní (platí na všechny typy blesků a to i Hraničářovy či Astrologovy).

Vlk

magenergie: 6/1 mg

doba: $7 \times (\cdot)$ kol

útočné číslo: tlama – 7

obranné číslo: 2

životy: 4

Tři a více vlků → organizovaný útok *Rightarrow* obránce se brání pouze prvním dvěma v kole.

Vosa

magenergie: 2/0,5 mg

doba: 10 kol

útočné číslo: žihadlo – $1 + 1/\text{každá další}$ – formace má jeden souhrnný útok

obranné číslo: 5

životy: $(\cdot)$

Roj útočí jako formace.

Zelený drak

magenergie: 50 mg

doba: den

útočné číslo: tlama – 14, tlapy – 17

obránné číslo: 30

životy: $100 + 5 \times (\cdot)$

Útočné číslo ohně je rovno počtu životů – může použít pětkrát.

Hraničář

Popis povolání Hraničář

Hraničáři jsou celkem dobrými bojovníky a po boku Válečníků jde z nich jistě strach. Často jsou používáni jako zadní voj, ale někdy se Hraničáři pro svou moudrost a střízlivé uvažování stávají i veliteli družin.

Hraničář může používat pro hod bolaso: $(\cdot)1-3$ – sebere 1–3 životy, $(\cdot)4-6$ – oběť sváže.

Hraničář může používat psů. Pořídí si psa určité rasy a toho pak vycvičí k určité činnosti (vytvoří si vlastně psí postavu). Na první úrovni si hodí kostkou a podle toho, co mu padlo, zjistí jakou psí rasu má. Výchovik závisí na vůli Hraničáře. Dalšího psa je pak nutné koupit nebo získat nějakou jinou cestou. Hraničář mívá obvykle jen jednoho psa, ale více psů není zakázáno. Psí smečky však bývají dost hlučné a tak při více než dvou či třech psech nebo při málo inteligentních psech je téměř nemožné zůstat někde zcela neslyšně. S každou úrovní, kterou dělá Hraničář, přibude i úroveň psa (pes nemůže podstoupit postupně různé výchovy, měl by v tom zmatek).

Na první úrovni:

První hod kostkou	Druhý hod kostkou	Psí rasa
1	1–5	Ohař
2	1–5	Vlčák
3	1–5	Jezevčík
4	1–5	Bernardýn
5	1–5	Malamut
6	1–5	Rottweiler
1–5	6	Vlkodav
6	6	žádný

První pes dle kostky

Rasa	Rychlost	útok	obrana	životy	Intelligence	hmotnost	cena (zl)
Ohař	40	8/ + 1	10/ – 1	$12 + (\cdot)$	$3 + \frac{(\cdot)}{3}$	$400 + 20 \times (\cdot)$	10–11
Vlčák	20	8/ + 1	8/ – 1	$17 + (\cdot)$	$4 + \frac{(\cdot)}{3}$	$500 + 30 \times (\cdot)$	9–10
Jezevčík	14	6	6	$9 + (\cdot)$	$5 + \frac{(\cdot)}{3}$	$150 + 30 \times (\cdot)$	10–11
Bernardýn	16	8/ + 2	8	$17 + \frac{(\cdot)}{2}$	$4 + \frac{(\cdot)}{3}$	$600 + 30 \times (\cdot)$	12–13
Malamut	25	10/ + 2	8	$19 + \frac{(\cdot)}{2}$	$3 + \frac{(\cdot)}{3}$	$600 + 20 \times (\cdot)$	12–14
Rottweiler	17	12/ + 3	11	$19 + (\cdot)$	4	$600 + 25 \times (\cdot)$	15–16
Vlkodav	19	7/ + 3	9	$18 + \frac{(\cdot)}{2}$	$3 + \frac{(\cdot)}{3}$	$1000 + 40 \times (\cdot)$	14–17

Vlastnosti psích ras

- Ohař** – má stisk v čelistech odpovídající až 350 mn
- Vlčák** – vidí ve tmě na 2 sáhy
- Jezevčík** – protáhne se i otvorem $4 \times 4''$
- Bernardýn** – unese až $350 + 60 \times$ úroveň mn
- Malamut** – dokáže tahat vozík s až $800 + 100 \times$ úroveň mn
- Rottweiler** – hodí se jako bojové plemeno
- Vlkodav** – uveze postavu do $\frac{3}{8}$ své hmotnosti

Výcvik	útok	obrana	životy
Stopovací pes	$(\cdot)4-5: +0/+1, (\cdot)6: +1/0$	$(\cdot)5-6 +1$	$\frac{(\cdot)}{2}$
Bojový pes	$(\cdot)1-3: +0/+1, (\cdot)4-5: +1/0, (\cdot)6: +1/+1$	$(\cdot)3-6 +1$	$(\cdot) + 1$
Hlídací pes	$(\cdot)3-4: +0/+1, (\cdot)5-6: +1/0$	$(\cdot)4-6 +1$	$(\cdot) - 1$

Typ výcviku psa

Hlídací pes i při spánku drží stráž, je tudíž těžké překvapit spící skupinu s hlídacím psem.

Bojový pes se hodí pouze k válčení.

Stopovací pes zvyšuje Hraničářovu schopnost stopování o $(10 \times \text{úroveň psa})\%$.

Hraničář může sesílat speciální kouzla, na která potřebuje magickou energii – magenergii. **Magenergii** získává směnou trvající **meditací**, kterou může dělat nejvíce třikrát denně ($3 \times$ mezi dvěma spánky). Meditace spočívá v totálním soustředění, Hraničář tedy nemůže dělat vůbec nic jiného. Na konci meditace má Hraničář maximální množství magů. Je-li Hraničář během meditace vyrušen, nemá žádné magy a musí začít, zbývá-li mu ten den ještě alespoň jedna možnost, znovu.

Magy získává Hraničář přeměnou životní energie, která se nachází všude kolem. Je to univerzální energie, bez které by nemohl existovat život. Sesláním kouzla se magy opět mění na životní energii. Magy může také čerpat z kouzelných studní a speciálních předmětů. Při sesílání kouzla vytvoří Hraničář mezi sebou a místem, kam má být kouzlo sesláno, napětí, jehož účinkem nastane požadovaný efekt.

Úspěch kouzla = Inteligence %.

Automaticky Hraničář umí odvracet stíny. Na odvrácení stínu spotřebuje Hraničář vždy 1 mg. Pravděpodobnost úspěchu závisí na typu stínu. Hraničář také pozná, nachází-li se v jeho blízkosti magenergie. Nedokáže však určit směr ani vzdálenost.

S každou úrovní se Hraničář naučí jedno nové kouzlo, na první úrovni dvě.

Maximální množství magů, které může Hraničář mít (a které má po meditaci) je $3 \times \text{úroveň} + 2 + \frac{\text{Inteligence} - 77}{10}$.

Od třetí úrovně má Hraničář možnost získat nějakou zvláštní či mimosmyslovou schopnost. Na třetí úrovni je pravděpodobnost 10 %. Pokud žádnou schopnost nezíská, zvyšuje se pravděpodobnost na další úrovni o polovinu intervalu mezi minulou pravděpodobností a 66 %. Získá-li Hraničář nějakou schopnost, je příští úroveň pravděpodobnost o 50 % nižší než minule. Jakou schopnost Hraničář získá, určí kostka. Hráč může předem vyloučit $\frac{1}{3}$ schopností, které nechce, aby postava získala (vždy musí zůstat alespoň 3). Padne-li (%)=00, získá Hraničář dvě schopnosti. Které to budou, určí opět kostka. (Hodí-li hráč schopnost, kterou už postava má nebo kterou nechce, hází samozřejmě znovu).

Cítění živých bytostí – Hraničář pozná, nachází-li se v jeho blízkosti živý tvor. Hraničář nedokáže určit směr ani vzdálenost, velikost a obvykle ani počet. Pokud živou bytost vidí, pozná, že cítí ji (nejedná se o čich, ale o cit).

Odolnost proti kouzlům – Kouzlo seslané přímo na hraničářovu osobu (Blesk, Ochromení, apod., nikoli Oheň či Mráz) zasáhne v (počet magů v kouzle) %. V horní polovině intervalu neúspěchu zasáhne bytost stojící těsně vedle nebo za Hraničářem. Při (%)=00 se kouzlo odrazí. Neplatí na hraničářské léčení.

Odolnost proti šípům – Hraničář se dokáže vyhnout letícímu šípu. Pravděpodobnost zásahu je $(\frac{\text{útočné číslo} \times 10}{\text{vzdálenost}})\%$. Nevyhne-li se Hraničář, normálně se brání.

Schopnost rozumět zvířecí řeči – Hraničář rozumí zvířatům, ale nedokáže s nimi mluvit.

Tušení zla – Hraničář pozná, nachází-li se v jeho blízkosti silný zdroj zla. Za silný zdroj zla jsou považováni zlé bytosti (zákonně zlé) od 8. úrovně výš.

Vidění budoucího – Hraničář má čas od času sen, který mu (obvykle pomocí symbolů nebo obrazů) napoví, co se může stát nebo co by měl či neměl udělat (například co se mu bude hodit v nadcházejícím dobrodružství). Hraničář obvykle neví *proč*, jen *co* má udělat.

Vidění ve tmě – Hraničář vidí v nekouzelné tmě na 12 sáhů.

Zabíjení skřetů pohledem – Obvyčejné skřety na 1. úrovni zabije hraničářův soustředěný 1 kolo trvající pohled s pravděpodobností 25 %. S 50 % pravděpodobností je vyděsí k smrti. U skřetů a jejich příbuzných na vyšší úrovni je pravděpodobnost nižší o 2 % za každou úroveň.

Měření magenergie – Hraničář dokáže odhadnout množství magenergie v bytosti či předmětu, kterou (který) vidí s odchylkou 12 %.

Vidění stínů – Hraničář má pravděpodobnost objevení stínu, jako by to byl o jeden stupeň vyšší stín. Tuto schopnost lze získat opakovaně.

Cítění neviděných – Hraničář pozná, nachází-li se v jeho zorném poli neviděný tvor. Hraničář nedokáže určit vzdálenost ani velikost (nejedná se o čich, ale o cit).

Cítění neviditelných – Hraničář pozná, nachází-li se v jeho zorném poli neviditelný tvor. Hraničář nedokáže určit vzdálenost ani velikost (nejedná se o čich, ale o cit).

Telepatie – Lze využít jednou za den. Před započítím je třeba se 12 kol soustředit. Hraničář dokáže číst myšlenky jiných bytostí a dokáže jim vložit do mysli vlastní myšlenky. Vzdálenost bytosti od Hraničáře nemůže přesáhnout během spojení ($\frac{\text{Intelligence}}{10} + \text{úroveň}$) $\times$ 20 sáhů. Zda bytost pozná, že jí někdo nahlíží do mysli, zda rozpozná své myšlenky od cizích, zda se dá číst či zda se dokáže před narušitelem uzavřít ukazuje tabulka.

Intelligence	Dá se číst	Pozná, že ji někdo čte	Rozpozná své myšlenky od cizích	Umí se uzavřít
1-10	ne	ne	ne	ne
11-30	ano	ne	ne	ne
30-75	ano	ano	ne	ne
75-99	ano	ano	ano	ne
100 a více	ano	ano	ano	ano

Telepatie

Pyrokineze – Lze využít jednou za den. Před započítím je třeba se 12 kol soustředit. Součin vzdálenosti a doby v kolech, po kterou se Hraničář pokouší něco zapálit, nemůže převýšit ($\frac{\text{Intelligence}}{10} + \text{úroveň}$) $\times$ 10. Pravděpodobnost vzplanutí je v každém kole udána tabulkou.

Materiál	Pravděpodobnost
papír	95 %
suché dřevo	85 %
mokrý dřevo	60 %
textil	55 %
kůže	35 %
kov	1 %
kámen	1 %

Pyrokineze

Telekineze – Lze využít jednou za den. Před započítáním je třeba se 12 kol soustředit. Hraničář může pohybovat předměty, jejichž součin hmotnosti a vzdálenosti je menší než $(\frac{\text{Intelligence}}{10} + \text{úroveň}) \times 25$.

Frozokineze – Lze využít jednou za den. Před započítáním je třeba se 12 kol soustředit. Součin vzdálenosti a hmotnosti v mn věci, kterou se Hraničář pokouší zmrazit nebo zhasit, nemůže převýšit $(\frac{\text{Intelligence}}{10} + \text{úroveň}) \times 30$. Doba potřebná ke zhašení nebo zmrazení pod bod mrazu 1 mn nějakého materiálu je udána tabulkou.

Materiál	Počet kol
živé tkáně	5
mrtvé tkáně	2
voda	1
hořící dřevo	2
hořící olej	5
hořící textil	1

Frozokineze

(%)	Schopnost	(%)	Schopnost
01–08	Cítění živých bytostí	58–64	Vidění stínů
09–11	Odolnost proti kouzlům	65–71	Cítění neviditelných
12–14	Odolnost proti šípům	72–78	Cítění neviditelných
15–25	Schopnost rozumět zvířecí řeči	79–83	Telekineze
26–34	Tušení zla	84–88	Telepatie
35–37	Vidění budoucího	89–93	Pyrokineze
38–46	Vidění ve tmě	94–99	Frozokineze
47–50	Zabíjení skřetů pohledem		
51–57	Měření magenergie	00	Získá dvě

Zvláštní či mimosmyslové schopnosti

Příklad: Hraničář Marlow je na 6. úrovni. Doposud žádnou schopnost nezískal. Pravděpodobnosti tedy byly po řadě: 10 %, 38 %, 52 % a nyní je 59 %. Hodil (%) = 38 a tedy nějakou schopnost získá. Aby zjistil kterou, hodí si znovu. Padle mu (%) = 61. Získal tedy schopnost Vidění stínů. Na příští úrovni bude mít pravděpodobnost 9 %.

Hraničář umí stopovat. Pravděpodobnost nalezení stopy je:

Příroda	sníh, louka, vysoký les	80 %
	hustý les, skály	50 %
	propasti, řeky, jezera	0 %
Uzavřené prostory	místnost, chodba	60 %
	schody, dveře	40 %
	průrvy, tůně	0 %

K číslům se přičítá 2 % / úroveň Hraničáře, 3 % / každou bytost a odečítá 10 % za každý den stárí stopy.

S každou úrovní Hraničářovi přibude (·) životů, v 50 % 1 Síla, v 75 % 1 Intelligence a Obratnost. Navíc si může vybrat některou zbraň z těch, které ovládá a získat s ní výcvik, který mu zvýší útok o $\frac{\text{výcv}}{2}$ (viz tabulka zbraní). Pokud má Hraničář delší dobu tutéž zbraň, může si na ni zvyknout a to:

(·)	Zvyk
1	0
2-4	+0/+1
5-6	+1

Zvyk na zbraň

Pokud Hraničář zabije přirozené zvíře, které na něj předtím samo nezaútočilo, musí se očistit půlho-dinovým sezením u ohně a prošením hybných sil světa za odpuštění. Neúspěch nebo neočištění = smrt. Když už však Hraničář se zvířetem bojuje, je jeho útok o 1 větší.

Hraničář se též vyzná v bylinkách. Na první úrovni umí používat zhruba $\frac{\text{Intelligence}-30}{10}$ druhů. Na každé úrovni se naučí znát dva výjimečně i tři (nezávisí na Intelligence) další druhy.

Na 5. úrovni se Hraničář může specializovat na Barda, Druida nebo Chodce.

- Bard je zpěvák užívající kouzelné písně (strana 112).
- Druid je lesní kouzelník a znalec bylinek (strana 116).
- Chodec bojuje převážně mečem a užívá bojová kouzla (strana 122).

Bylinky používané Hraničářem

Červené slzy	zevně hojí sečná a bodná zranění $10 + (\cdot)$ životů
Heřmánek	zevně hojí sečná a bodná zranění $10 + (\cdot)$ životů a vnitřně otravu jedem $1 + (\cdot)$ životů
Kořen netýkavky	zevně rovná a hojí zlomeniny a pohmožděnin $5 + 2 \times (\cdot)$ životů
Králův kvítek	hojí vnitřně zranění magií (např. Blesky) $5 + 2 \times (\cdot)$ životů
Květ cedru	zevně zaceluje rány po šípech $2 \times (\cdot)$ životů
Listoplach hnědý	hojí zevně krvavá zranění $(\cdot)$ životů
Odvar z květu lípy	vnitřně hojí libovolná zranění $1 + (\cdot)$ životů
Zimorostka bílá	hojí zevně sečná a bodná zranění $2 + (\cdot)$ životů a zranění ohněm $2 + 2 \times (\cdot)$ životů
Zlaté slzy	zevně hojí sečná a bodná zranění $12 + 3 \times (\cdot)$ životů, měla-li by však přidat více, než je počet chybějících životů, naopak zraní $\frac{100-\text{Odolnost}}{5}$ životů.
Listoplach žlutý	požití zraňuje otrava $5 + 2 \times (\cdot)$ životů
Zimorostka bledá	zevně pálí a zraní $(\cdot)$ životů
Zlokvítko modré	v raně zraní $3 \times (\cdot)$ životů

	jaro	léto	prostředí
Červené slzy	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Heřmánek	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	všude
Kořen netýkavky	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid 2 \times (\cdot)$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	vlhko a teplo
Králův kvítek	0 0	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	velmi slunečno
Květ cedru	$(\cdot) - 2 \mid 6 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno
Listoplach hnědý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	vlhko
Odvar z květu lípy	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	slunečno
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	chladno
Zlaté slzy	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Listoplach žlutý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	vlhko
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	chladno
Zlokvítko modré	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	všude

Výskyt bylin – jaro a léto

	podzim	zima	prostředí
Červené slzy	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Heřmánek	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 4 \times (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	všude
Kořen netýkavky	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + 4$	0 0	vlhko a teplo
Králův kvítek	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	0 0	velmi slunečno
Květ cedru	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	slunečno
Listoplach hnědý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	vlhko
Odvar z květu lípy	0 0	0 0	slunečno
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	chladno
Zlaté slzy	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno a vlhko
Listoplach žlutý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	vlhko
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{3} \mid 3 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	chladno
Zlokvítko modré	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 1 + \text{úroveň}$	všude

Výskyt bylin – podzim a zima

Poznámka: Králův kvítek a Zlaté slzy by Hraničář neměl mít možnost poznat dříve než na čtvrté úrovni (výjimky jen ve výjimečných případech – dle Pj).

Číslo v tabulce před svislou čárkou je údaj pro hledání v trvání 1 den, číslo za svislou čárkou pro hledání 1 týden. Údaj v poslední kolonce je určení přibližného výskytu byliny, ke kterému je též nutno přihlídnout. Všechny hodnoty jsou **jen orientační**.

Kouzla Hraničářova

Blesk

magenergie: 12 mg

Z hraničářových očí vyšlehne blesk podobný elektrickému, zasáhne danou bytost a sebere jí $15 + 5 \times (\cdot)$ životů.

Dar bohů

magenergie: maximum mg

vyvolání: 2 kola

Toto kouzlo může být sesláno jako jediné kouzlo ten den, další dva dny sníží maximální magenergie na polovinu. Kouzlo sejme z postav veškeré nemoci a prokletí, vrátí všechny životy. Od 8. úrovně.

Energická léčba

magenergie: $3 + M$ mg

vyvolání: 2 směny

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 osoba

Léčí $(\cdot) \times M$ životů. Od 4. úrovně.

Facka

magenergie: 1 mg

vyvolání: 1 kolo

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1 bytost

Určená bytost pocítí v obličejí ránu odpovídající silou hraničářově ruce. Pjháží za postavu [—;—; *Odolnost* – 50%], že facka sebere $\frac{\text{Síla}}{20}$ stínových životů.

Falešná stopa

magenergie: 3 mg

vyvolání: 10 kol

trvání: 2 × úroveň směn

Hraničář kráčí za družinou a stopy zanechané jím a družinou se mění ve stopy přirozené zvěře dle výběru (i pachové!). Tyto stopy nejsou magické, tedy se nedají zrušit Zlomkouzlem.

Hledej bytost

magenergie: 5 mg

Hraničář nalezne bytost v okruhu 20 sáhů. Pravděpodobnost je 80 + úroveň Hraničáře %.

Hledej past

magenergie: 5 mg

Hraničář nalezne past v okruhu 6 sáhů. Pravděpodobnost je 80 + úroveň Hraničáře %.

Hledej stopy

magenergie: 5 mg

Hraničář nalezne stopy v okruhu 6 sáhů. Pravděpodobnost je 80 + úroveň Hraničáře %.

Hledej zlo

magenergie: 5 mg

Hraničář nalezne zdroj zla v okruhu 10 sáhů. Pravděpodobnost je 80 + úroveň Hraničáře %, necítí zlo v družině.

Jak se cítíš... ?

magenergie: 1 mg

Hraničář pozná, kolik má nepřítel asi životů. Odpověď Pjby měla znít asi: „Tolik jako ty“, „Dvakrát víc než ty“, „Umírá“, apod.

Jelení běh

mg: 8 mg

trvání: úroveň směn

Po seslání kouzla může Hraničář běžet dvojnásobnou rychlostí po celou dobu trvání. Po doběhnutí se musí zastavit, odpočinout si a nasytit se, jinak ztratí 10 + (·) životů a 5 *Odolnost*.

Kouzelná šipka

magenergie: 1 + 1 mg / 2 životy

vyvolání: 1 kolo

dosah: 15 sáhů

Z hraničářovy ruky vyletí opeřená šipka, zasáhne bytost a zraní ji podle magenergie.

Magické zrcadlo

magenergie: 15 mg

vyvolání: hodinu

dosah: on sám

rozsah: on sám

V ruce se mu objeví štít z kouzelného skla. Zbraně naň nepůsobí – procházejí skrz. Pokud je seslán blesk, záleží na jeho magenergii vzhledem k magům zrcadla – buď se zrcadlo zničí a blesk projde, nebo se blesk odrazí a zrcadlu ubudou jeho mg, nebo je blesk pohlcen a zrcadlu mg přibudou.

magy v kouzle k zrcadlu	zničí a projde	vrátí se a –mg	zmizí a +mg
± 5 + úroveň mg	40 %	40 %	20 %
méně	20 %	40 %	40 %
více	60 %	40 %	00 %

Odolnost Magického zrcadla

Mluv se zvířetem

magenergie: $2 + 1$ mg / kolo

Hraničář může mluvit s přirozeným zvířetem v jeho řeči.

Mor

magenergie: 32 mg

Označené místo je prokleté a všechny živé bytosti jsou sraženy morem, jakmile do něj vstoupí. Pravděpodobnost nákazy je úroveň $\times 10 - 100$. Kouzlo trvá tak dlouho, dokud Hraničář nezemře.

Načerpej energii

magenergie: $2 \times (\cdot)$

Toto kouzlo umožní Hraničářovi čerpat magenergii ze všeho, co nějakou magenergii má. Výjimkou je Fialová koule.

Obnov pohyb

magenergie: 10 mg

Do vzdálenosti 10 sáhů od daného místa se všem ochromeným či paralyzovaným bytostem okamžitě vrátí možnost pohybu. Úspěch $10 \times \text{úroveň\%}$. Od 8. úrovně.

Oheň

magenergie: 1 mg za 1,5 sáhu vzdálenosti a plochy

Na místě určeném Hraničářem vzplane oheň s útočné číslo 15, zapálená věc chytne, pokud je politá hořlavou látkou nebo pokud Hraničář hodí $(\cdot)$ více než P_j . Od třetí úrovně je útočné číslo ohně $15/+5$, od šesté úrovně 20.

Ochutnej plody

magenergie: 2 mg

Hraničář pozná, zda jsou lesní plodiny (houby, brusinky, aj.) otrávené či nikoliv. Neúspěch 2 %.

Ochutnej vodu

magenergie: 2 mg

Hraničář pozná, zda je voda jedovatá či nikoliv. Neúspěch 2 %.

Oslnivé světlo

magenergie: 2 mg

Z hraničářova těla vyšlehně tak jasné světlo, že všechny oslepí. Hraničář sám však při tom vidí a může upozorovat neviditelné. Bytosti, které neměli zavřené nebo zakryté oči, následujících $2 + (\cdot)$ kol neuvidí. Bytosti, které si zakryly nebo zavřely oči, jen $(\cdot) - 1$ kol.

Osvěž

mg: 4 mg

dosah: dotyk

vyvolání: 4 kola

Postava se cítí plně osvěžena: stínové životy vyskočí na maximum, skutečné o $(\cdot)$.

Ovládej věc

magenergie: 2 mg / povel a 100 mn hmotnosti + 2 mg / 10 sáhů

vyvolání: 2 kola

Pomocí zaklínadla přikazuje Hraničář věci, co má dělat, a ta jeho rozkazy plní, pokud může. Neúčinkuje na věci, které jsou očarovány nebo vyrobené ze stříbra.

Ovládni bytost

magenergie: $8 + 2$ mg / kolo

vyvolání: 3 kola

dosah: 30 sáhů

Bytost, na níž je kouzlo sesláno, poslouchá Hraničářovy rozkazy, dokud on sesílá kouzlo. Úspěch závisí na podílu inteligencí, $\frac{\text{Intelligence Hraničáře} \times \text{úroveň}}{\text{Intelligence bytosti} \times \text{úroveň}} \%$.

Paprsek světla

magenergie: 1 mg / směna

Z hraničářova čela vychází paprsek světla, který jemu umožní vidět ve tmě.

Písek

magenergie: 6 mg / 12 s^2

vyvolání: 2 kola

Z hraničářových rukou se vysype písek na určenou plochu, který uhasí oheň a zraní postavy které dýchají, za $(\cdot) + (\cdot)$. Postavy s očima si házejí na Obratnost (140) proti oslepení na úroveň kol.

Pohled do druhého světa

magenergie: 10 mg za pohled, 1 mg za návrat

Hraničář se může na libovolnou dobu (omezí P_J) dívat do světa idejí a myšlenek. Předměty pak vidí velmi matně, ale myšlenky zřetelně. Může tak rozpoznat úmysly ostatních, ale i pohlédnout skrz nezačarované tenké překážky (například dveře).

Stvoř věc

magenergie: 5 mg + 1 mg / vlastnost + 1 mg / sáh

vyvolání: $(\cdot)$ kol

Vedle Hraničáře se vytvoří požadovaná věc. Pokud je kouzelná, spotřeba magů je čtyřnásobná. Úspěch stanoví P_J .

Telepatie

magenergie: 5 mg

Hraničář čte myšlenky bytosti. Neúspěch = Intelligence bytosti – úroveň Hraničáře.

Temnota

magenergie: 15 mg

V okruhu 40 sáhů není nic vidět, nedají se sesílat světelná zaklínadla. Trvá čtyři směny.

Udělej tmu

magenergie: 1 mg / sáh

Kolem Hraničáře se šíří dokola neproniknutelná tma, kterou nelze prosvítit obyčejným světlem.

Uzdravení

magenergie: $2 + 1 \text{ mg} / M$

Postavě se vrátí $\frac{M \times (1 + \text{úroveň}) \times (\cdot)}{3}$ životů.

Uzdrav nemocného

magenergie: 12 mg

Nemocná postava, které se Hraničář dotkne, se v Charisma % uzdraví.

Zaklej

magenergie: libovolná

Zakletá osoba nebo věc se chová a vypadá podle toho, jak byla zakleta. Pomocí tohoto kouzla je možno udělat vlastně všechno, ovšem pravděpodobnost = $\frac{\text{Intelligence} + \text{Charisma} + \text{magenergie}}{3}$. Úspěch závisí na Pj.

Zameť stopy

magenergie: 1 mg

vyvolání: směnu

rozsah: 10 s

trvání: stále

Stopy zmizí z daného místa. S pravděpodobností = Obratnost + úroveň Hraničáře je už nemůže nikdo najít.

Zastav nemoc

magenergie: $\frac{\text{maximum}}{2}$ mg

vyvolání: 3 směny

Zastaví průběh jakékoliv nemoci na $10 \times$ úroveň směn. Od 4. úrovně.

Zlomkouzlo

magenergie: podíl úrovní $\times$ počet magů v kouzle

Kouzlo zruší účinek libovolného kouzla. Pokud je magů méně, je pravděpodobnost = $\frac{99}{\text{chybějící magy}}$.

Zmam osobu

magenergie: $10 + \frac{\text{životy} - \text{nestvůry}}{10}$ mg (zaokrouhleno nahoru)

Vyvolání: 2 kola

Intelligence nestvůry	Úspěch %	Kontrola jednou za
0	0 + úroveň	—
1–6	15 + úroveň	8 směn
7–25	80 + úroveň	1 den
26–51	60 + úroveň	$\frac{1}{2}$ dne
52–71	40 + úroveň	10 směn
72–82	20 + úroveň	8 směn
83–89	10 + úroveň	2 směny
90–99	8 + úroveň	2 směny
100 a víc	5 + úroveň	3 směny

Zmámená nestvůra se chová jako hraničářův nejlepší přítel. Dostane-li vyloženě sebevražedný úkol, nejspíš se podívá, ale neudělá to. Na Hraničáře také nezaútočí.

Znič hrůzu

magenergie: závisí na hrůze a $(\cdot)$

Kouzlo zničí Hles, Děs, Běs nebo Phobos. Neúspěch 8 %.

Kouzelník

Popis povolání Kouzelník

Kouzelník je jedním z tradičních představitelů světa D&D. Jeho specifickou vlastností je to, že vše, co ostatní řeší „klasickými způsoby“, řeší pomocí kouzel. Každý Kouzelník má určitou magenergii – energii, pomocí které může sesílat kouzla. Jednotkou **magenergie** je mg (čti mag). Magy může získat směnu trvající meditací, již však může podstoupit nejvýše $3 \times$ denně (přesněji $3 \times$ mezi dvěma spánky). Meditace obnáší totální soustředění, to znamená, nesmí dělat nic jiného. Při meditaci otevře Kouzelník svou mysl a nechá do ní proudit energii země, vzduchu, vody, ohně a vesmírného éteru. Energie pěti živlů kondenzují v Kouzelníkově mysli na magenergii. Na konci meditace má Kouzelník maximální množství magů, které je schopen pojmout. Je-li však z meditace vyrušen, nemá vůbec žádné magy a musí začít znovu (zbývali mu ten den ještě nějaký pokus). Každé kouzlo spotřebuje určité množství magenergie (viz kouzla). Úspěch kouzla je Intelligence Kouzelníka %. Princip je asi takovýto. Kouzelník ví, že svět je vyvážen, a že cokoli se stane, vyvolá někde odezvu. Kouzelník tedy pomocí magenergie vyvolá ve své mysli nějakou představu a ta se na principu nerovnoramenných vah několikanásobně zesílí (přesněji řečeno její protiklad) na jiném místě. Kouzelník disponuje technikou, která mu umožňuje vyvolat takovou představu, aby odezva proběhla tak a tam, kde ji potřebuje. Důležité však je, že nikdy nemůže seslat více než jedno kouzlo naráz (kupříkladu ovládá-li nějakou věc nebo bytost, nemůže zároveň sesílat Blesky či Oheň nebo se nemůže chránit Magickým štítem). Jedinou výjimku z tohoto pravidla činí Blesky. Kouzelník může seslat tzv. salvu Blesků, která může obsahovat až 3 stejné Blesky. Navíc nemůže uvolnit naráz více než $\frac{\text{Intelligence} \times \text{úroveň}}{20}$ mg (zaokrouhлено nahoru). Kouzelník může také čerpat magy z kouzelných studní a speciálních předmětů. Kouzelníkova **maximální** magenergie činí $5 \times \text{úroveň} + \frac{\text{Intelligence} - 80}{4}$ mg (zaokrouhлено nahoru).

S každou úrovní Kouzelníkovi přibude v 75 % 1 Intelligence a Charisma a $\frac{(\cdot)}{3}$ životů. Dále se naučí dvě nová kouzla.

Na první úrovni ovládá Kouzelník kouzla dokonce tři.

Kouzelník umí automaticky rozpoznat ve svém okolí magenergii. Kouzelník magenergii nevidí, ale pozná, zda bytost či předmět magenergii obsahuje. Na změření velikosti musí však použít kouzlo. Dále umí Kouzelník odvracet stíny (viz stíny).

Každou lichou úroveň vyjma první úrovně si může Kouzelník vyvolat některého přítele. K vyvolání je třeba dvou dnů naprostého soustředění a klidu. Každý přítel může však být vyvolán pouze jednou.

Od 6. úrovně je Kouzelník (ať už Mág, Čaroděj nebo obyčejný Kouzelník) schopen se **spojovat** s jiným Kouzelníkem na 6. a vyšší úrovni. Znamená to, že jeden Kouzelník poskytne druhému v době vyvolání kouzla svoji magenergii (každý sám vždy určí, kolik druhému poskytne). Od 8. úrovně je Kouzelník schopen takového spojování s Přítelem.

Vzroste-li Kouzelníkova Intelligence nad 100, je pravděpodobnost fatálního neúspěchu ((%) = 00) při provádění kouzla (Intelligence – 99) krát menší.

Příklad: Aby nastal fatální neúspěch při Intelligence: 102, muselo by padnout na (%): 00, a pak > 34.

Na 5. úrovni se Kouzelník může specializovat na Čaroděje nebo Mága.

- Čaroděj užívá zejména praktická kouzla (strana 130).
- Mág studuje hlubší magii (strana 137).

Přátelé Kouzelníkovi

Đáblík

útok: 11

obrana: 8

životy: 18 + (·)

Intelligence: 50 + (○)

magenergie: 5 mg

kouzlo: Oheň; útočné číslo: 20; 1 mg / 1 s

Umí procházet zdmi.

Netopýr

útok: 6

obrana: 4

životy: 12 + (·)

Intelligence: 50 + (○)

magenergie: 5 mg

kouzlo: Zmraz; útočné číslo: 18; 1 mg / 1 s

Vidění ve tmě – sonar.

Plh

útok: 2

obrana: 14

životy: 12 + (·)

Intelligence: 70 + (○)

magenergie: 6 mg

kouzlo: Udělej tmu; 2 mg / s/k rychlosti + 1 mg / sáh vzdálenosti

Dokáže se protáhnout i malými otvory.

Poletucha

útok: dvě šavle – 8,8

obrana: 7

životy: $15 + (\cdot)$

Intelligence: $75 + (\bigcirc)$

magenergie: 6 mg

kouzlo: Neviditelnost na předměty 1 mg / sáh. Trvá $(\cdot)$ kol.

Dokáže být neviditelná a umí létat 12 s/k.

Sojka

útok: mířený výkřik – 10

obrana: 7

životy: $15 + (\cdot)$

Intelligence: $50 + (\bigcirc)$

magenergie: 1 mg

kouzlo: Znej pravdu 1 mg

Rychlost letu 30 s/k.

Sova

útok: pařáty a zobák – 4,4,4

obrana: 4

životy: $15 + (\cdot)$

Intelligence: $90 + (\bigcirc)$

magenergie: 8 mg

kouzlo: Červený blesk; 2 / 1 mg; $(\cdot)$ životů

Zná odpovědi na řadu otázek.

Popis kouzel Kouzelníkových

Antimagnetizace

specializace: magnetismus

magenergie: 2 mg / sáh

V daném okruhu všechny předměty přestanou být magnetické.

Bílý blesk

specializace: blesky

magenergie: 5 mg za první, 3 mg za další

dosah: $2 \times$ úroveň sáhů

Z kouzelníkových rukou vyšlehně bílý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $3 \times (\cdot)$ životů.

Clona

specializace: fotokineze

magenergie: 8 mg, 1 mg za zrušení

Před Kouzelníkem se objeví clona ze světla, kterou může používat jako štít. Její rozměry jsou $3 \times 1,5$ sáhu. Živí tvorové jí projdou v 17 %, a pak jsou zraněni za $(\bigcirc)$ životů. Neživé předměty projdou ve 25 % a magické ve 33 %, přičemž projde-li cokoli Clonou, je 12 % pravděpodobnost, že se Clona zruší.

Červený blesk

specializace: blesky

magenergie: 2 mg za první, 1 mg za další

dosah: $7 \times$ úroveň sáhů

Z Kouzelníkových rukou vyšlehne červený blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $(\cdot)$ životů.

Energická léčba

specializace: léčení

magenergie: $3 + M$ mg

vyvolání: 2 směny

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 osoba

Léčí $(\cdot) \times M$ životů.

Fialový blesk

specializace: blesky

magenergie: 5 mg za první, 2 mg za další

dosah: $5 + 4 \times$ úroveň sáhů

Z Kouzelníkových rukou vyšlehne fialový blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $(\cdot) + 6$ životů.

Hlas

specializace: telepatie

magenergie: 3 mg + 1 mg / sáh

V udané vzdálenosti se ozve Kouzelníkův hlas a pronese, co si Kouzelník přeje.

Levitace

specializace: telekineze

magenergie: 2 mg / kolo

Postava, na níž Kouzelník sešle kouzlo, pokud s tím ona souhlasí, se vznáší ve výšce. Kouzelník může seslat toto kouzlo i na sebe.

Magický blesk

specializace: přízraky

magenergie: minimálně 5 mg

dosah: 12 sáhů

Tento blesk je možno seslat jen na bytosti nehmotné podstaty (jako stín, umučený, apod.). Blesk jím sebere $(\text{magenergie} - 4) \times (\cdot)$ životů. Dosah blesku lze prodloužit o dalších 12 sáhů dodáním dalšího magu.

Magnetizace

specializace: magnetismus

magenergie: 3 mg / sáh

V daném okruhu kolem Kouzelníka jsou železné věci přitahovány k sobě silou 500 (tedy asi 10000 mn).

Modrý blesk

specializace: blesky

magenergie: 3 mg za první, 2 mg za další

dosah: $4 \times$ úroveň sáhů

Z Kouzelníkových rukou vyšlehně modrý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $\frac{(\cdot)}{2} + 3$ životů.

Načerpej energii

specializace: magie

magenergie: $2 \times (\cdot)$ mg

vyvolání: 3 kola

Toto kouzlo umožní Kouzelníkovi načerpat magenergie ze všeho, co ji má. Výjimkou je Fialová koule.

Nebezpečné ovoce

specializace: syntéza

magenergie: 7 mg

trvanlivost: 1 den (50 směn)

Kouzelníkovi se v ruce vytvoří hruška podobná máslovce, která je však zcela nepoživatelná. Po odtržení stopky je velmi citlivá na otřesy. Při dopadu nebo při prudké manipulaci exploduje, přičemž zraní vše živé v okruhu 5 sáhů za $2 + 2 \times (\cdot)$ životů (zranění magií).

Neviditelnost

specializace: telepatie

magenergie: 6 mg za 1. kolo, 1 mg za další

Postava, na níž bylo kouzlo sesláno, je neviditelná, je však slyšet, je vidět ve světě příznaků a může být spatřena pomocí Oslnivého světla. Zvyšuje se jí obranné číslo o 3.

Oheň

specializace: oheň

magenergie: $2+1$ mg / 2 sáhů

Na místě určeném Kouzelníkem vzplane oheň s útočným číslem 20. Zapálená věc chytne, pokud je politá hořlavou látkou, nebo pokud Kouzelník hodí na $(\cdot)$ více než P_J , $P_{Jodecítá}$ za hořlavost.

Materiál	Hořlavost
papír	+5
suché dřevo, chlupy	+2
mokrý dřevo, textil	0
živá suchozemská bytost	-1
živá vodní bytost	-3
kámen, kov	-4

Hořlavost

Ochrom bytost

specializace: ovládání bytostí

magenergie: obranné číslo bytosti

vyvolání: 2 kola

Bytost, na níž je kouzlo sesláno, se nemůže pohybovat, její útočné číslo je 0 a obranné číslo podle vybavení.

Oslnivé světlo

specializace: fotokineze

magenergie: 2 mg

Z Kouzelníkova těla vyšlehně tak jasné světlo, že všechny oslepnou. Kouzelník sám vidí a může spatřit neviděné i neviditelné. Bytosti, které neměli zavřené nebo zakryté oči, následujících $2 + (\cdot)$ kol neuvidí. Bytosti, které si oči zakryly nebo je zavřely neuvidí $(\cdot) - 1$ kol.

Ovládej věc

specializace: telekineze

magenergie: 2 mg/povel a 100 mn hmotnosti + 2 mg / 10 sáhů pohybu

vyvolání: 2 kola

Pomocí zaklínadla přikazuje Kouzelník věci, co má dělat, a ta jeho rozkazy plní, pokud může. Neúčinkuje na očarované věci a předměty ze stříbra.

Ovládní bytost

specializace: ovládání bytostí

magenergie: 10 mg za 1. kolo, 2 mg za další

Bytost, na níž je kouzlo sesláno, poslouchá Kouzelníkovy rozkazy, dokud on sesílá kouzlo. Úspěch závisí na podílu $\frac{\text{Intelligence Kouzelníka}}{\text{Intelligence bytosti}}$.

Projdi stěnou

specializace: telekineze

magenergie: 6 mg / sáh

vyvolání: 1 směna

Kouzelník nebo postava, na níž je kouzlo sesláno, projde skrz stěnu, pokud není stěna kouzelná.

Protislovo

specializace: žádná

magenergie: libovolná

vyvolání: zvláštní

Kouzelník se pokusí vyslovit protislovo ještě dříve, než kouzlo vyvolané někým jiným způsobí své účinky. Zdaří-li se vyslovit protislovo, kouzlo a protislovo se navzájem eliminují. Pravděpodobnost úspěchu se rovná $10 \times (\text{úroveň} + \frac{\text{mg v protislově} - \text{mg v kouzle}}{\text{úroveň}})\%$.

Protoplasma

specializace: magie

magenergie: Počet sáhů čtverečních, na kterých nestvůra stojí $\times$ její výška

Z Kouzelníkových rozpažených rukou vytryskne proud protoplazmatického slizu, který automaticky zasáhne určenou bytost. Zasažená nestvůra se pohybuje poloviční rychlostí, má poloviční útok a obranu menší o 2.

Rez

specializace: čáry

magenergie: 2 mg / sáh

Určená věc, je-li ze železa, zrezne. Neplatí na kouzelné předměty.

Stvoř věc

specializace: syntéza

magenergie: 5 mg + 1 mg / vlastnost + 1 mg / sáh velikosti.

Vedle Kouzelníka se vytvoří věc požadovaných vlastností a velikosti. Úspěch závisí na rozhodnutí P_J .

Trouchnivění

specializace: čáry

magenergie: 2 mg / sáh poloměru

vyvolání: 5 kol

V daném okruhu se všechny věci ze dřeva rozpadají.

Udělej tmu

specializace: fotokineze

magenergie: 2 mg / s/k rychlosti + 1 mg / sáh vzdálenosti

Z daného místa se danou rychlostí šíří tma, kterou nelze prosvítit obyčejným světlem. Zánik určí P_J , řádově směna-den.

Udělej světlo

specializace: fotokineze

magenergie: 3 mg / s/k rychlosti + 1 mg / sáh vzdálenosti

Z daného místa se danou rychlostí šíří světlo, které s dodáním 5 mg prosvítí jakoukoli tmou. Zánik dle P_J řádově směna-den.

Zaklej

specializace: zaklínadla

magenergie: libovolná

Zakletá osoba nebo věc se chová nebo vypadá tak, jak je určeno zaklínadlem. Lze takto udělat cokoli, pravděpodobnost = $\frac{\text{Intelligence} + \text{Charisma} + \text{Magenergie}}{3}$. Úspěch závisí na P_J .

Zastav nemoc

specializace: léčení

magenergie: $\frac{\text{maximum}}{2}$ mg

vyvolání: 3 směny

Zastaví průběh jakékoliv nemoci na $10 \times$ úroveň směn.

Zelený blesk

specializace: blesky

magenergie: 4 mg za první, 3 mg za další

dosah: $2,5 \times$ úroveň sáhů

Z Kouzelníkových rukou vyšlehně zelený blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $2 \times (\cdot) + 3$ životů.

Zlomkouzlo

specializace: zaklínadla

magenergie: podíl úrovní $\times$ počet magů v kouzlu

$\frac{\text{Kouzlo zruší účinek libovolného kouzla. Pokud je magenergie menší, je pravděpodobnost úspěchu}}{60}$
chybějící magy.

Změř magenergie

specializace: syntéza

magenergie: 1 mg

Kouzelník zjistí, kolik magů obsahuje daný předmět nebo tvor.

Změň podobu

specializace: iluze

magenergie: 9 mg + 4 mg / vlastnost + 6 mg / sáh

vyvolání: 1–3 kola

Kouzelníkovo tělo změní podobu a podobá se pak tělu požadovaných vlastností a velikosti. Pokud Kouzelník cílovou podobu vidí, stačí mu 9 mg + 6 mg / sáh.

Zmraz

specializace: čáry

magenergie: 1 mg / sáh

Na určeném místě je všechno stíženo krutým mrazem s útočným číslem 18.

Znič bytost

specializace: syntéza

magenergie: 2 $\times$ životy bytosti

vyvolání: 3 kola

úspěch: 50 + 10 $\times$ rozdíl úrovní%

Postava, na níž je kouzlo sesláno, přestává existovat, včetně majetku a vybavení.

Znič hrůzu

specializace: syntéza

magenergie: závisí na typu hrůzy a na ($\cdot$)

Toto kouzlo zničí Hles, Běs, Děs nebo Phobos. Neúspěch 8 %.

Válečník

Popis povolání Válečník

Válečník je nejklasičtější představitel světa dobrodruhů. Rozhodně by neměl chybět v žádné družině, nejvýše byl-li by nahrazen dobrým Hraničářem či Chodcem.

S každou úrovní Válečníkovi přibude v 50 % 1 Odolnost, v 75 % 1 Obratnost, v 90 % 1 Síla, ve 40 % 2 Síla a ve 3 % dokonce 4 Síla. Navíc si může vybrat některou zbraň z těch, které ovládá a získat s ní výcvik, který mu zvýší útok o výcv (viz tabulka zbraní). Pokud má Válečník delší dobu tutéž zbraň, může si na ni zvyknout a to:

Kostka	Zvyk
1–2	0/+1
3–5	1
6	1/+1

Zvyk na zbraň

Dále se může Válečník každou úroveň naučit zdarma ovládat jednu novou zbraň a za cenu $\text{výcv} \times 750$ st si zvýšit útok s jinou vybranou zbraní.

Ve spánku je Válečník schopen vyléčit si svá zranění za $(\text{úroveň} - 1) \times 2$ životů.

Válečník může zastrašovat nepřítele (s výjimkou jiných Válečníků). Před střetnutím se na soupeře strašlivě ošklivě podívá a ten, pokud podlehne, dostane ukrutný strach a než by se s Válečníkem utkal tváří v tvář, raději uteče – past $[-; -; 100 - \frac{\text{Charisma Válečníka} + \text{Odolnost protivníka}}{2} \%$].

Na 3. úrovni se Válečník může specializovat na Krvežrouta, Ninju, Orlího rytíře, Quadriona nebo Zloděje.

- Krvežrout používá zvláštní krvavou magii (strana 144).
- Ninja vyniká v boji tváří v tvář a získává zvláštní psychické schopnosti (strana 149).
- Orlí rytíř užívá přírodní magie (strana 150).
- Quadrion se naučí některá běžnější kouzla (strana 153).
- Zloděj získává zvláštní zlodějské schopnosti (strana 156).

Pokud vzroste Válečnickova Síla (ať už má libovolnou specializaci) na 100, může ovládat dvouruční zbraně typu kyj či řemdih jednou rukou. Ve volné ruce může pak třímat štít nebo druhou zbraň. Dvě zbraně naráz však může používat Válečník až na vyšší úrovni. Podle Obratnosti a Inteligence pak zvládne útočit naráz na jednoho nebo na více protivníků v témže kole. Vždy posoudí Pj. S ostatními jednoručními i dvouručními zbraněmi (včetně kyjů a řemdihů v obouručním držení) se zvyšuje Válečnickovo útočné číslo o $\frac{\text{Síla}-99}{2} + \frac{\text{úroveň}}{2}$.

Pokud vzroste Válečnickova Obratnost (ať už má libovolnou specializaci) na 100, může útočit $3 \times$ během dvou kol. V praxi se to realizuje tak, že v lichých kolech útočí $2 \times$ a v sudých $1 \times$.

Válečník se může pokusit odhadnout zbraň, kterou nezná a určit tak, zda se jedná o zbraň zcela běžnou, dobrou, špatnou nebo s nějakými zvláštními schopnostmi. Pravděpodobnost správného odhadu zbraně je různá podle toho, zda zbraň jen vidí nebo ji může vzít i do ruky. Za každé opakování doby pozorování se pravděpodobnost zvýší o $\frac{\text{Intelligence}}{10} \%$.

úroveň	v jednom boji		vyzkoušení si cca 12 kol		pozorování v akci cca 60 kol		pozorování v klidu cca 1 směnu	
	normální	kouzelná	normální	kouzelná	normální	kouzelná	normální	kouzelná
1–5	×	×	×	×	×	×	×	×
6	20 %	×	×	×	×	×	×	×
7	35 %	×	×	×	×	×	×	×
8	50 %	×	7 %	×	×	×	×	×
9	65 %	10 %	14 %	×	×	×	×	×
10	80 %	20 %	21 %	×	×	×	×	×
11	95 %	30 %	28 %	10 %	×	×	×	×
12	100 %	40 %	35 %	20 %	×	×	×	×
13	100 %	50 %	42 %	30 %	5 %	×	×	×
14	100 %	60 %	49 %	40 %	10 %	×	×	×
15	100 %	70 %	56 %	50 %	15 %	×	×	×
16	100 %	80 %	63 %	60 %	20 %	×	×	×
17	100 %	90 %	70 %	70 %	25 %	×	10 %	×
18	100 %	100 %	77 %	80 %	30 %	10 %	20 %	×
19	100 %	100 %	84 %	90 %	35 %	15 %	30 %	×
20	100 %	100 %	91 %	100 %	40 %	20 %	40 %	12 %

Odhad zbraně

× znamená, že není šance na správný odhad a to ani po prodloužení.

Válečníci všeho druhu si postupem času vypěstovali jistou zdravou nedůvěru ke všemu magickému a ke všem, kteří magii provozují. Proto také postupně získávají vůči magii jistou odolnost. V případě kouzel ovlivňujících psychiku se zmenšuje pravděpodobnost oklamání Válečníka, v případě útočného kouzla se snižují následky (je sebráno méně životů, smrt nastane s menší pravděpodobností, apod.). Pokud se však jedná o Válečníka, který sám magii ovládá (Rytíř, který umí kouzlit, druhé povolání je magické), má schopnost pouze poloviční účinky.

Úroveň	Bojovník	Jiný Válečník
8	5 %	—
9–10	6 %	1 %
11–13	8 %	3 %
14–17	11 %	6 %
18–22	15 %	10 %
23–28	20 %	15 %

Odolnost proti magii

Na 7. úrovni se Válečník libovolné specializace (Krvežrout, Ninja, Orlí rytíř, Quadrion nebo Zloděj) může dále specializovat:

- Bojovník – silový způsob boje (strana 75).
- Šermíř – technický způsob boje (strana 76).
- Toxeus – střelba a vrhací zbraně (strana 76).

Bojovník

Každou úroveň mu přibývá Síla s o 10 % větší pravděpodobností.

Dále se může Bojovník změnit v Berserka. To znamená, že se Bojovníka zmocní nadšení, které by se dalo přirovnat až k šílenství. V tomto stavu je schopen útočit až 2× za kolo (je-li Bojovníkova Obratnost

100 nebo vyšší, pak až $3\times$ za kolo), avšak nebrání se (nehází si na obranu). Bojovník se změní v Berserka, když se 1 kolo soustředí (nebojuje, stojí a soustředí se). Nadšení z boje z něj vyprchá, je-li zraněn za více než polovinu plných životů nebo tehdy, není-li v dosahu již žádný nepřítel. Ve $\frac{100 - \text{Intelligence}}{10} \%$ bojuje Berserk se vším živým, ať přítel či nepřítel až do poslední kapky krve. Od 11. úrovně získává Bojovník schopnost velení. Bojovníci si za dobu strávenou v boji vypracovali jisté znalosti bojové taktiky, které mohou s úspěchem použít v družině. Obvykle znají citlivá místa soupeře či jeho uskupení a dokáží také seskupit svou družinu do co nejefektivnějšího tvaru. Aby se však mohli projevit výhody plynoucí z velení, musí Bojovníka v danou chvíli uznat všichni členové družiny a přesně plnit jeho příkazy. Za družinu se pro potřeby této dovednosti považuje skupinka tří až X postav (včetně velícího Bojovníka), přičemž X je tím větší, čím inteligentnější je Bojovník. Je-li v družině více Bojovníků, je možné ji rozdělit na menší samostatná tělesa vždy s jedním velícím Bojovníkem. V praxi se dovednost projevuje tak, že Bojovník může, podle svého uvážení, zvýšit útok a obranu ostatních členů družiny i sebe tak, aby bonus v útoku a v obraně dohromady nepřevýšil jeho bonus za velení.

Intelligence	Velikost družiny
10 a méně	nemůže velet
11–20	3
21–40	6
41–80	12
81 a více	24

Maximální velikost skupiny

Úroveň	Bonus za velení	Úroveň	Bonus za velení
11	+1	21	$+4 + \frac{\text{Intelligence}}{16} + \frac{\text{Charisma}}{33}$
12	+2	22	$+5 + \frac{\text{Intelligence}}{16} + \frac{\text{Charisma}}{33}$
13	$+2 + \frac{\text{Intelligence}}{50}$	23	$+5 + \frac{\text{Intelligence}}{14} + \frac{\text{Charisma}}{33}$
14	$+3 + \frac{\text{Intelligence}}{50}$	24	$+5 + \frac{\text{Intelligence}}{14} + \frac{\text{Charisma}}{25}$
15	$+3 + \frac{\text{Intelligence}}{33}$	25	$+5 + \frac{\text{Intelligence}}{12} + \frac{\text{Charisma}}{25}$
16	$+3 + \frac{\text{Intelligence}}{33} + \frac{\text{Charisma}}{50}$	26	$+6 + \frac{\text{Intelligence}}{12} + \frac{\text{Charisma}}{25}$
17	$+3 + \frac{\text{Intelligence}}{25} + \frac{\text{Charisma}}{50}$	27	$+6 + \frac{\text{Intelligence}}{11} + \frac{\text{Charisma}}{25}$
18	$+4 + \frac{\text{Intelligence}}{25} + \frac{\text{Charisma}}{50}$	28	$+6 + \frac{\text{Intelligence}}{11} + \frac{\text{Charisma}}{20}$
19	$+4 + \frac{\text{Intelligence}}{20} + \frac{\text{Charisma}}{50}$	29	$+6 + \frac{\text{Intelligence}}{10} + \frac{\text{Charisma}}{20}$
20	$+4 + \frac{\text{Intelligence}}{20} + \frac{\text{Charisma}}{33}$	30	$+7 + \frac{\text{Intelligence}}{10} + \frac{\text{Charisma}}{20}$

Bonus za velení

Poznámka: Všechna dělení se zaokrouhlují dolů.

Příklad: Tarvos Trigaranus je na 18. úrovni a je Bojovníkem. Má Intelligence 51 a Charisma 42. Jeho bonus za velení je tedy $4 + \frac{51}{25} + \frac{42}{50} = 4 + 2 + 0 = 6$. Spolu s ním bojují ještě další Válečník, Hraničář a Alchymista. Tarvosova Intelligence je 51, a proto může velet celé družině. Rozhodne se takto: sobě a Válečníku dá bonus k útoku +6. Hraničáři přidá +4 k útoku a +2 k obraně. Alchymistovi přidá +6 k obraně.

Šermíř

Každou úroveň mu přibývá Obratnost s o 10 % větší pravděpodobností.

Získává schopnost útočit $3\times$ za dvě kola. Dosáhne-li Šermířova Obratnost hranice 100, může útočit $2\times$ v jednom kole. Navíc může Šermíř účinně používat útok z obrany, který vypadá asi takto: Napadená postava, pakliže odrazí úspěšně útok protivníka, vyrazí k protiúderu. Mechanismus je zřetelný například v boji se sečnými zbraněmi, kde stačí vhodné nastavení čepele k tomu, aby se protivník nabodl vlastní

iniciativou. Útočník je pak zraněn za tolik životů, kolik je rozdíl útoku a obrany. Pokud je však útok úspěšný, Šermíř je zraněn za dvojnásobek životů.

Toxeus

Získává schopnost střílet lukem $2\times$ za kolo (je-li to Elf nebo má Obratnost 100 a více, pak $3\times$ za kolo, je-li to Elf s Obratností 100 a více, pak $4\times$ za kolo), z kuše $2\times$ za 3 kola (v 1. a 2. kole vystřelí, ve 3. ne, má-li obratnost 100 a více, pak střílí každé kolo) a z těžké kuše $1\times$ za 2 kola (s Obratností 100 a více $2\times$ za 3 kola). Navíc může výcvikem získat:

(○) Výcvik	
1-4	0/+1
5-8	1

Výcvik se střelnými a vrhacími zbraněmi

S vrhacími zbraněmi má vždy $+(\cdot)$ na útok.

Toxeus navíc získává schopnost přesné střelby. Přesná střelba není bojovou schopností, neboť je na ni třeba soustředění. Hodí se zejména k zasahování malých předmětů na velkou vzdálenost.

Specializace povolání

Magistr

Popis specializace Magistr

Magistr je Alchymista, který dospěl k názoru, že praktická magie a výroba „konvenčních“ kouzelných předmětů má mnohem širší uplatnění, než vyvolávání démonů, či strojení bomb a třaskavin čpících sírou a štiplavým kouřem. Zaměřil se proto na výrobu kouzelných předmětů širokého použití.

S každou úrovní Magistrovi přibude v 75 % 1 Obratnost a Odolnost a v 50 % 1 Inteligence.

Speciální předměty magisterské

- Dračí vejce: $10 \times (\bigcirc)$ mg
- Játra Huňáče kočičího: $2 + (\bigcirc)$ mg
- Játra Huňáče zeleného: $5 \times \frac{(\cdot)}{2}$ mg
- Knot lampy smrti: $15 \times (\bigcirc)$ mg
- Poslední krční obratel kostlivce: $\frac{(\cdot)}{3}$ mg
- Roh Gorgony: $33 \times \frac{(\cdot)}{2}$ mg
- Srdce ďáblíka Asiose: $2 \times (\bigcirc)$ mg
- Srdce lykantropa: $2 \times (\bigcirc)$ mg
- Srdce Typhoona: $10 \times (\bigcirc)$ mg
- Stříbrná pavučina: $50 \times (\bigcirc)$ mg
- Tripitanův pařát: $3 \times (\bigcirc)$ mg
- Zlaté kapradí – květ: $10 \times (\bigcirc)$ mg
- Žalud posvátného dubu: $(\bigcirc)$ mg

Lexikon Magistrův

Alládinova lampa

magenergie: 63 mg

výroba: týden

suroviny: zlatá lampa

Zlatá olejová lampa, vydrží svítit bez doplňování osm směn. Pokud se třikrát pohladí, vyskočí z ní kouzelný džin, který splní tomu, kdo lampu pohladil, tři přání. Džin je nehmotné podstaty a tudíž nemůže na nikoho útočit a nikdo nemůže útočit na něj. Zničit se dá jen velmi silnými kouzly.

Bída

magenergie: 36 mg

výroba: týden

suroviny: umrlcův jazyk

Lahvička, ve které se krčí pohublé zelené stvoření. Pokud ji někdo otevře, stvoření vyleze ven a nalezce přijde o všechny svůj majetek a poklady a nemůže žádných nabýt, dokud se Bída nezbaví.

Bílý had

magenergie: 30 mg

výroba: půl dne

suroviny: had

Kdo sní bílého hada, rozumí, co které zvíře na zemi, ve vodě i v povětří mluví. Hada nesmí jíst Tryn, nebo přijde o polovinu životů a o možnost mluvit.

Čapka neviditelnosti

magenergie: 30 mg

výroba: den

suroviny: čepice

Zelená čepice se žlutou bambulkou. Pokud si ji někdo nasadí, je pro obyčejné oči neviditelný včetně své výbavy (účinkuje jen na předměty, které váží méně než nositel čapky, neúčinkuje na další živé bytosti ve vybavení postavy), může však být nahmatán, může brát věci do rukou, obranné číslo se zvětší o 3.

Čarovná zbroj

magenergie: 30 mg

výroba: 4 směny

suroviny: zbroj

Tuto zbroj směji používat postavy, které směji používat alespoň vycpávanou zbroj. Obranné číslo se zvýší o $4/ - 3$.

Ebenová hůlka

magenergie: $(\text{maximální magenergie} \times 5 + \text{počet kouzel} \times 4 + 5)$ mg

výroba: 3 dni doma

surovina: Ebenové dřevo

Tato černá hůl z ebenového dřeva má tu zvláštní vlastnost, že je schopna se nabíjet magenergií. Nabíjí se tak, že někdo nebo něco sešle na držitele hůlky kouzlo. Kouzlo však musí být sesláno přímo na osobu a ne jen na místo, kde se nachází (účinkuje například na Blesky, ale nikoli na Oheň nebo Zmráz). Hůlka pohltí magy z kouzla s následující pravděpodobností:

Magenergie	Pravděpodobnost
1 mg	100 %
2–8 mg	70 %
9–18 mg	50 %
19–40 mg	40 %
40 mg a více	30 %

Pravděpodobnost pohlcení magů

Je-li však hůlka nabitá na více, než je její maximální magenergie, s pravděpodobností 99 % exploduje a zraní vše v okruhu 2 sáhů s útočným číslem $17 + (\cdot)$. Maximální počet magů, které je hůlka schopna pojmout je dán počtem vložených magů při výrobě. Nabitou hůlkou je pak možné sesílat některá z následujících kouzel: Oheň, Oslnivé světlo, Udělej tmu, Udělej světlo, Fialový blesk, Modrý blesk, Zelený blesk, Zlomkouzlo. Počet těchto kouzel je též dán magenergií.

Éterický olej

magenergie: 24 mg

výroba: směna

surovina: olej

Postava, která vypije tento lektvar, zprůsvitní (obránné číslo +1) a může procházet nekouzelnými překážkami do tloušťky 2 sáhů. Účinek lektvaru po 144 kolech vyprchá.

Hopsinková šťáva *

magenergie: 12 mg

výroba: 1 den doma (destilační přístroj)

surovina: broskev

Postava, která vypije tuto po broskvích vonící čistou lihovinu, se stane naprosto gumovou. Žádný náraz jí pak nemůže ublížit, leda ostré a zahrocené předměty jako nože či šípy. Jelikož je však výroba velice náročná a choulostivá na vnější vlivy (tlak a vlhkost vzduchu, otřesy, . . .) ne vždy se podaří vyrobit šťávu úspěšně.

V procentuálním hodů:

0–0,75 × Intelligence:	úspěch
0,75 × Intelligence–0,95 × Intelligence:	postava se náhle vznese (je-li nad ní strop, připlácne se na něj) do výše 5–7 sáhů nad zem, poletuje a nekoordinovaně mění směr a rychlost
0,95 × Intelligence–Intelligence:	na postavu přijdou mdloby, popřípadě střevní potíže, kouř z hlavy, apod., slabší povahy propadnou trdomyslnosti, každopádně pak nejméně několik směn nemohou plně bojovat.

Doba působení šťávy: $\frac{95 - \text{Odolnost postavy}}{6}$ směn

Kerbeří krev

magenergie: 0 mg

suroviny: krev z Kerbera

Kerbeří krev není vlastně ani předmět a dokonce není ani třeba ji vyrábět. Přesněji řečeno ani ji nelze vyrábět. Stačí ji prostě Kerberovi vypustit z cévy. Žádný Magistr by ale nikomu neprozradil, že to tak je. Krev z Kerbera má totiž jednu úžasnou vlastnost – převádí bytosti přes práh smrti. Živí zemřou a mrtví obživnou.

Lektvar metamorfóza

magenergie: 40 mg

výroba: den

suroviny: baziliščí krev

Postava, která vypije tuto olejovitou kapalinu, se může proměnit v libovolnou bytost, kterou vidí ve svém okolí. Změna zpět na přání postavy nebo po jedné směně.

Lektvar mlhovina

magenergie: 30 mg

výroba: 5 směn

suroviny: krocaní krev

Pokud postava vypije tuto červenou kapalinu s oranžovou pěnou, promění se v mlhovinu. Nemůže útočit, nemůže být napadána. Tento lektvar nesmí vypít Kouzelník, hrozí ztráta magů a poloviny života. Postava se zhmotní na vlastní přání nebo po dvou směnách.

Lektvar proti lykantropům

magenergie: 24 mg

výroba: 2 směny

suroviny: žluč z lykantropa

Postava, která vypije tuto hnědou kašovitou hmotu, nemůže být nakažena vlkodlaky, upíry a jinými bytostmi, které přenášejí krví zvláštní onemocnění.

Lektvar rychlost

magenergie: 24 mg

výroba: 2 směny

suroviny: rok uleželý puding

Postava, která se napije tohoto žlutozeleného slizu, se může po dobu určenou P_J pohybovat dvojnásobnou rychlostí.

Létající koště

magenergie: 99 mg

výroba: týden

suroviny: koště

Při nákladu do 2500 mn létá koště rychlostí až 15 s/k. Za každých i načatých 100 mn navíc se jeho maximální rychlost snižuje o 1.

Magický prsten neviditelnosti

magenergie: 80 mg

výroba: den doma

suroviny: vltavín (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Kdo si nasadí tento prsten, stává se neviditelným a zároveň vidí ostatní neviditelné, dokud prsten obsahuje magy. Každé kolo ubudou prstenu 2 mg. Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximálně může prsten obsahovat 12 mg.

Magický prsten ohně

magenergie: 121 mg

výroba: den doma

suroviny: rubín (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Po vyslovení slova „ruin“ vzplane na místě, kam se nositel prstenu dívá, oheň s útočným číslem 20. Z prstenu přitom ubude 1 mg za každý sáh vzdálenosti a 1 mg za každý sáh čtvereční plochy. Po vyslovení slova „nár“ vyletí směrem, kterým se nositel prstenu dívá, ohnivá koule o průměru půl sáhu a rychlostí 50 sáhů za kolo letí stále vpřed. Všechny bytosti ve své dráze zraní za $5 \times (\cdot)$ životů a zapálí, co se dá. První větší překážku poškodí a rozplyne se. Z prstenu při tom ubude 17 mg. Po vyslovení slova „urlos“ začne na místě, kam se zrovna nositel prstenu dívá, na ploše 3×3 sáhy padat sníh, který ubírá živým bytostem, kromě mrazných, $(\cdot)$ životů za kolo. Prstenu ubude 14 mg a kouzlo trvá (dle P_J) alespoň 12 kol. Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximálně prsten pojme 20 mg.

Magický prsten blesků

magenergie: 121 mg

výroba: den doma

suroviny: diamant (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Vysloví-li nositel prstenu slovo „nimglín“, vyšlehně do místa, kam se právě dívá (nejvýše do 12 sáhů), bílý blesk a zraní za $3 \times (\cdot)$ životů. Vysloví-li nositel prstenu slovo „morglín“, vyšlehně do místa, kam se právě dívá (nejvýše do 12 sáhů), černý blesk a zraní za $12 + 5 \times (\cdot)$ životů. Vysloví-li nositel slovo „kirglín“, vyšlehně do místa, kam se právě dívá (nejvýše do 12 sáhů), zelený blesk a zraní za $(\cdot)$ životů, pokud narazí do neživé překážky, vyrazí v ní otvor (důlek), jehož objem je 5 600 cloulů³ pro dřevo, 6 800 cloulů³ pro kámen a 1 260 cloulů³ pro kov. Opakování příslušného slova lze každý blesk zdvojnásobit i ztrojnásobit. Sesláním blesku ubude z prstenu 5 resp. 8 resp. 11 mg pro bílý blesk, 12 resp. 16 resp. 20 mg pro černý blesk a 4 resp. 7 resp. 10 mg pro zelený průrazný blesk. Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximální kapacita prstenu je 20 mg.

Magický prsten kleteb

magenergie: 97 mg

výroba: den doma

suroviny: granát (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Otočí-li nositel prstenu prstenem na prstě od sebe a vysloví nějaké slovo, změní se tvor či předmět, na který hledí, v to, co vyslovil. Pravděpodobnost je 33 %. Otočí-li nositel prstenu prstenem na prstě k sobě, zruší se zakletí tvora nebo předmětu, na který hledí. Pravděpodobnost je $\frac{99}{\text{počet magů v zakletí}}$ %. Při použití vždy ubudou z prstenu 3 mg. Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximální kapacita prstenu je 15 mg.

Magický prsten desintegrace

magenergie: 116 mg

výroba: den doma

suroviny: chrysopras (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Dotkne-li se nositel prstenu prstenem kovového předmětu, pak tento předmět, pokud není magický, na ploše 1 s^2 zrezne a z prstenu ubudou 2 mg. Dotkne-li se nositel prstenu prstenem dřevěného předmětu, pak tento předmět, pokud není magický, do hloubky 1 s ztrouchniví a z prstenu ubudou 2 mg. Dotkne-li se nositel prstenu prstenem předmětu nebo bytosti, kde se nachází Hrůza (Děs, Běs, apod.), zničí Hrůzu a z prstenu ubude příslušný počet magů (oznámi P_j). Není-li v prstenu tolik magů, magy ubudou, ale nic se nestane. Je-li předmět kovový nebo dřevěný, předmět navíc zrezaví resp. ztrouchniví (přednost má Hrůza). Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximální kapacita prstenu je 18 mg.

Magický prsten čistoty

magenergie: 54 mg

výroba: den doma

suroviny: křišťál (alespoň 200 karátů) – výroba kamene spotřebuje 30 mg

Pokud se nositel prstenu dotkne kamenem prstenu, který je na prstě, jedu nebo otrávené látky, jed se neutralizuje a z prstenu ubude 1 mg za každých 10 životů, které by jed nositeli sebral v případě otravy. Je-li v prstenu málo magenergie, neutralizuje se jed jen částečně. Každou směnu se prstenu samovolně dočerpá 1 mg. Maximální kapacita prstenu je 5 mg.

Moranin hněv **

magenergie: 14 mg

výroba: 2 směny

suroviny: alkohol, krápník

Červený lektvar, ve kterém plavou třpytivě modré jehlicovité krystaly připomínající tvarem velké sněhové vločky. Tento lektvar je vysoce nestabilní a musí být použit týž den, kdy byl vyroben, jinak samovolně exploduje. V místě, na které je vržen, způsobí rozsáhlou explozi, tvorové a předměty do vzdálenosti 6 sáhů jsou zasaženi lektvarem a ztratí $6 \times (\cdot)$ životů mrazem. Pokud jej někdo neopatrny

vypije, ztratí $6 \times (\bigcirc)$ životů mrazem. Lektvar je citlivý na oheň; při prudkém zahřátí vybuchne stejně, jako by byl hozen.

Náramek hraběte Drákuly

magenergie: 33 mg

výroba: den za stálého omývání krví

surovina: Meteoritické železo

Náramek vyrobený z meteoritického železa pod proudem krve má na svém obvodu vepsány tajné runy. Nejlépe se uplatní v boji, protože svému majiteli zvyšuje obranné číslo o +3 a útočné číslo o +3/+3. Celá věc má však jeden háček. Každý den musí být totiž náramek namočen do krve, aby se napil. Pakliže tak majitel neučiní, magická moc náramku zaniká. Množství krve, kterou musí náramek denně vstřebat odpovídá 20 životům. Nepotká-li majitel celý den žádnou krvavou mrtvolu, musí dát náramku napít vlastní krve ze zranění za 20 životů. Odměnou je však majiteli skutečnost, že na něj nebudou útočit žádní tvorové ani netvorové, kteří se živí krví (netopýři, vampýři, upýři, apod.).

Obušek z pytle ven

magenergie: 51 mg

výroba: půl dne

suroviny: huorní kořen a vak

Šedý pytel s klackem uvnitř. Na povel „Obušku z pytle ven!“ klacek vyletí ven a dvakrát za kolo stínově útočí s útočným číslem 10 na toho, koho označí ten, který obušek povolal. Ten jej také může vrátit slovy „Obušku do pytle!“.

Pavoučí lektvar

magenergie: 24 mg

výroba: směna

surovina: rybí sliz

Umožní postavě, která lektvar vypije volný pohyb po stěnách a stropech. Pravděpodobnost, že postava uklouzne je 1 % za každých 100 mn nákladu. Za zbroj další procenta (posoudí PJ).

Plášť chameleónů **

magenergie: 31 mg

výroba: týden doma

suroviny: drcený chameleóní ocásek, 2 netopýří nožičky

Plášť chameleónů je velice užitečná věc, jak pro zloděje, tak pro všechny dobrodruhy. Přikryje-li se jím (nebo se do něj zahálí) dobrodruh a vysloví formuli určenou při výrobě (třeba „Sakra práce!“), plášť změní svou barvu podle barvy okolí. Plášť může nabývat téměř libovolných barev a tvarů, ale pouze u jednolitého materiálu. Tak například skála, písek, ale i tráva, nebo jednolitý vzor na hradních stěnách. Nezvládá však vzory typu stěna s obrazem, apod. Past na odhalení je ve dne [170;120], v noci [180;150]. Nebezpečnost se zvyšuje o $\frac{\text{Intelligence}}{10}$ postavy, která se ukrývá (vybere si vhodné místo).

Pozlacovací tinktura **

magenergie: 17 mg

výroba: den

suroviny: alkohol, semínka slunečnice

Cílem snažení většiny Alchymistů je kámen mudrců, který, jak všichni víme, by měl přeměňovat méně ušlechtilé kovy ve zlato. Tohoto cíle zatím nikdo nedosáhl, tento lektvar je však určitým přiblížením. Jeho použitím lze libovolný předmět (do objemu 1 sáh³) pokrýt tenkou, velmi odolnou vrstvičkou připomínající

zlato. Takto pozlacené předměty mají jednu velkou výhodu: odolávají působení kyselin, proto se tento lektvar často používá na zbroj a zbraň. Past pro ostatní bytosti, zda poznají, že se nejedná o zlato, je [130;90;—].

Proutek zkamenění

magenergie: 39 mg

výroba: den

suroviny: lískový proutek

Kdo se kromě výrobce dotkne proutku, zkamení s celým vybavením a může být oživen kouzlem Uzdravení za plný počet životů nebo druhým dotykem proutku. Pravděpodobnost zkamenění (odkamení) je 90 % pro přirozené bytosti a 60 % pro magické. Astrální bytosti zkamenět nemohou.

Pytel bez tíže

magenergie: 20 + 2 mg / 1000 mn

výroba: 4 dni

suroviny: pytel

Pytel váží 10 mn a unese podle vložené magenergie při výrobě. Předměty vkládané dovnitř mohou být nejvýše 2 s dlouhé a musí projít otvorem pytle.

Sedmimílové boty

magenergie: 60 mg

výroba: 2 dni

suroviny: vysoké červené boty

Kdo si nasadí vysoké sedmimílové boty, může jedním krokem ujít až 50 sáhů. Boty nemůže používat bytost větší než člověk.

Třpytivá smrt **

magenergie: 13 mg

výroba: 2 směny

suroviny: med, železný prach

Třpytivá smrt je třpytivě zlatý lektvar, kterým lze natírat různé předměty; jeden lektvar stačí na plochu 1 sáh². Jedná se o dotykový jed. Ačkoli je jed pouhým okem viditelný, není vždy snadné si jej všimnout, zvláště je-li natřen zlatý nebo jiný lesklý předmět. Past pro netřpytivé povrchy je [50; 20; $\frac{180-\text{Odolnost}}{5}$]. Past pro lesklé povrchy je [130; 85; $\frac{180-\text{Odolnost}}{5}$]. Past pro zlaté povrchy je [180; 150; $\frac{180-\text{Odolnost}}{5}$]. Jed lze z předmětu smýt jednou dávkou vína. Vypití lektvaru je past [—; —; $\frac{180-\text{Odolnost}}{2}$].

Ubrousek prostří se

magenergie: 42 mg

výroba: 2 dny

suroviny: ubrousek

Bílý ubrousek z jemné látky, zdobený na okrajích černou nití. Pokud se rozloží na rovné ploše a vyřknou se slova „Ubrousku, prostří se!“, objeví se na něm jídlo a pití pro dvě osoby.

Zmenšovací lektvar

magenergie: 30 mg

výroba: 3 směny

suroviny: krev sépie

Po vypití této modré tekutiny se postava zmenší na velikost půl palce (coulu), nemůže útočit, ale má dvojnásobné obranné číslo. Do původní velikosti se vrací vůlí nebo po půl dni.

Živá voda

magenergie: 30 mg

výroba: den

suroviny: voda

Postavě, která vypije tuto tekutinu bez chuti a zápachu, se vrátí všechny odebrané životy. Úspěch Intelligence Magistra %.

Pyrofor

Popis specializace Pyrofor

Pyrofor je Alchymista s krátce „střiženými“ vlasy, který se rozhodl uplatnit zejména v boji a to svými pekelnými stroji a ohnivými běsy.

Díky své zaujatosti ohněm se stává proti němu odolný a to do útočného čísla: 3 + úroveň.

Na druhou stranu si však může oheň velmi oblíbit Pyrofora. Má-li Pyrofor vyšší Inteligenci než 50, šíří se kolem něj vlny, které mohou způsobit samovolné vznícení lehce zápalných předmětů (jako hadry, dřevo, ...) a to až do vzdálenosti 7 sáhů od Pyrofora. Zvláště silné jsou vlny při stresu nebo když se Pyrofor rozčílí, když se hodně snaží či usilovně přemýšlí. Proto žádnému Pyroforovi nevydrží dlouho obyčejné šaty nebo plášť. Jestliže se Pyrofor soustředí může tyto jevy potlačit, avšak nemůže již dělat nic jiného, neboť ovládání vln je obtížná záležitost. Od 7. úrovně dokáže Pyrofor s Inteligencí vyšší než 75 zapalovat pouhou myšlenkou, po krátkém soustředění, některé dobře hořlavé předměty a to až na vzdálenou 10 sáhů.

Pyrofor umí vyrábět střelný prach bez spotřeby magenergie.

Pyrofoři bývají velice žertovní. Vyrábějí kupříkladu různé poplašky a dělobuchy, kterými čas od času častují své druhy. Nejvíce se obvykle pobaví, když se jim podaří vyvést družině některou ze svých četných lumpáren. Z toho důvodu se skupině, ve které je Pyrofor, každý rok snižuje o 1 % pravděpodobnost infarktu z leknutí.

Pyrofoři se častou prací s nerosty vypracovali ve znalce a později i výrobce talismanů. Na výrobu talismanu je třeba drahokam nebo polodrahokam, který lze najít nebo zakoupit. Hmotnost kamene musí být alespoň 1 mn. Kromě kamene je potřeba určité množství drahého kovu na závěs či úchyt (talismany nesnášejí železo ani jiné méně ušlechtilé kovy). Pyrofor může vlastnit libovolné množství talismanů, avšak jen jeden může mít pověšen na krku. Více zavěšených talismanů naráz se vzájemně ruší. Některé talismany fungují automaticky (jsou-li např. na krku), jejich účinek není třeba vyvolávat, ale nelze jej ani vypnout. Jiné je třeba požádat o pomoc. Vyčerpá-li se magenergie talismanu, kámen se rozpadne na prach.

S každou úrovní přibývá Pyroforovi v 75 % 1 Obratnost a Odolnost, v 50 % 1 Inteligence. Životů přibývá za úroveň $\frac{(\cdot)}{2}$.

Talismany Pyroforovy

Achát

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 2 mn

cena kamene: 1 zl 40 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 1 den

Talisman se zavěšuje na krk.

- Ochrana před úrazem – bonus na Obratnost proti pasti +úroveň Pyrofora $\times 5$. Za každé použití ubude 1 mg.
- Léčivá síla – přiloží-li se na poraněné oko (zasažené jedem, pískem, kouřem, apod.), okamžitě eliminuje účinky zranění a oko zcela vyléčí. Za každých i načatých 10 životů ubude 1 mg.
- Chrání před okradením (pokouší-li se někdo vybrat nositeli talismanu kapsy nebo batoh, který má na zádech) – sníží pravděpodobnost vybrání kapes o 15 %. Na tuto akci spotřebuje talisman 4 mg.

Akvamarín

magenergie: 13 mg

kov: 5 mn

cena kamene: 4 zl 10 st

trvání: úroveň Pyrofora let

výroba: 5 dní

Talismanem lze opatřit zbraň (talisman se do zbraně pevně zamontuje tak, že nelze bez poškození a tím i znehodnocení vyjmout).

- Dotyk (zásah) čepelí působí navíc zranění mrazem (nízkou teplotou) za (úroveň Pyrofora) životů.

Ametyst

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 7 mn stříbra

cena kamene: 1 zl 10 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 2 dny

Talisman se zavěšuje na krk.

- Bystří mozek – při hodě na Inteligenci mění pravděpodobnost úspěchu dle tabulky. Při tom ubude 1 mg.
- Chrání před přírodními jedy – zvyšuje odolnost vůči jedu dle tabulky. Při tom ubude 5 mg.

Přesvědčení	Účinek	Přesvědčení	Účinek
9 Zákonné dobro	+45%	0 Neutralita	nic
8	+40%	-1	-5%
7	+35%	-2	-10%
6	+30%	-3	-15%
5	+25%	-4	-20%
4	+20%	-5	-25%
3	+15%	-6	-30%
2	+10%	-7	-35%
1	+5%	-8	-40%
0 Neutralita	nic	-9 Zákonné zlo	-45%

Účinky ametystu

Beryl

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 4 mn

cena kamene: 6 zl 40 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 7 dní

Talisman se zavěšuje na krk.

- Zlepšuje vidění magenergie – zvyšuje Alchymistovu schopnost měření magenergie jako by byl o úroveň výš, postavám schopným vidět magenergii umožňuje ji měřit jako Alchymista na 1. úrovni a postavám bez schopnosti vidět magenergii ji umožňuje alespoň vidět. Na tuto schopnost nepotřebuje magy.
- Zlepšuje Alchymistovu schopnost získávání magů – při získávání magů může Alchymista požádat talisman o pomoc, a pak získá o 10 % magů více (je-li tam tolik). Na tuto pomoc spotřebuje talisman $\frac{1}{50}$ mg za každý mag získaný jeho pomocí (oněch 10 % navíc).

Citrín

magenergie: 30 mg

kov: 2 mn

cena kamene: 20 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 1 den

Talisman se zavěšuje na krk.

- Ochrana proti kouzlům – chrání před kouzly směřujícími přímo na nositele talismanu a s magenergií nižší než magenergie talismanu, s výjimkou skupin kouzel Zaklínadla a Fotokineze. V 75 % zcela eliminuje účinek kouzla, ve zbylých 25 % kouzlo normálně účinkuje. Talisman při úspěšné eliminaci kouzla načerpá 1 mg (celková magenergie talismanu nikdy nepřekročí 30 mg), při neúspěšné naopak ztrácí 3 mg. Při pokusu eliminovat příliš silné kouzlo (magenergie kouzla převyšuje magenergie talismanu) kouzlo projde a talisman ztrácí 5 mg. Nositel talismanu může jeho pomoc odmítnout.

Diamant

magenergie: 15 mg

kov: 3 mn stříbra

cena kamene: 10 zl

trvání: úroveň Pyrofora let

výroba: 8 dní

Talismanem lze opatřit zbraň (talisman se do zbraně pevně zamontuje tak, že nelze bez poškození a tím i znehodnocení vyjmout).

- Dotyk (zásah) čepelí působí navíc magické zranění (podobné zásahu bleskem) za (úroveň Pyrofora) životů.

Granát

magenergie: 15 mg

kov: 3 mn zlata

cena kamene: 2 zl 40 st

trvání: 1 rok

výroba: 1 den

Talisman se zavěšuje na krk.

- Ochrana před psychickými útoky (kouzla skupin Ovládnutí bytostí a Zaklínadla, mentální útok a halucinogeny) – talisman snižuje pravděpodobnost úspěchu nebo účinku kouzla o 15 %.

Hematit

magenergie:

kov: 1 mn zlata

cena kamene: 50 st

trvání:

výroba: 4 směny

-
-

Chrysopras

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 5 mn

cena kamene: 7 zl

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 4 dny

Talisman se zavěšuje na krk.

- Zvyšuje pravděpodobnost úspěchu Zloděje – při použití talismanu má Zloděj pravděpodobnost úspěchu svých schopností takovou, jako by byl o dvě úrovně vyš. Jiné povolání má schopnosti jako Zloděj na 1. úrovni (1. úroveň Zloděje, 3. úroveň Válečníka). Za každé použití se odčerpá určité množství magenergie (viz tabulku). Během jednoho dne lze odčerpat nejvýše 16 magů. Přes noc se magy opět dočerpají, ale přibude jich o jeden méně. Nebyl-li ten den talisman použit, jeho magenergie se nemění. Talisman se aktivuje dotekem ruky.

Schopnost	Magenergie
Převleky	4 mg
Získání důvěry	2 mg
Otevření zámku	3 mg
Objevení pasti	3 mg
Odstranění pasti	4 mg
Šplhání po zdech	2 mg
Tichý pohyb	1 mg
Schování ve stínu	2 mg
Vybírání kapes	4 mg
Bodnutí ze zálohy	4 mg

Úbytek magů v chrysoprasu

Jantar

magenergie:

kov: 3 mn

cena kamene: 20 st

trvání:

výroba: 1 úplňková noc

-

-

Jaspis

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 2 mn

cena kamene: 50 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 2 dny

Talisman se zavěšuje na krk.

-

- Pokud postava klesá, talisman jí nedovolí zvýšit rychlost nad 6 sáhů/kolo (rychlejší chůze). Znamená to, že postava nikdy není zraněna pádem, prostě se jen lehce snese k zemi. Je-li dopadová plocha nějak speciálně vybavena (opatřena kůly, hřeby, apod.), má postava při této rychlosti dost času se vyhnout. Za každých (úroveň Pyrofora) sáhů brzdění pádu ubude talismanu 1 mg.

Lazurit

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 3 mn

cena kamene: 45 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 1 lunární měsíc (14 dní)

Talisman se zavěšuje na krk.

- Spánek je dvakrát vydatnější a tudíž trvá poloviční dobu, než je obvyklé. Vše je jinak stejné, jako by bytost spala normálně (přibudou životy, možnosti meditace, ...). Z talismanu při tom ubude 1 mg. Meditace Kouzelníka, Hraničáře, Čarodějnice či kohokoli, kdo získává tímto způsobem magenergií, trvá třetinu doby, než je obvyklé. Z talismanu při tom ubudou 3 mg.
- Činí meditaci méně náročnou, a proto je možné se jí věnovat o třetinu déle, nežli je obvyklé nebo je možné ji podstoupit o jednu třetinu vícekrát. Každé kolo takto podpořené meditace stojí talisman $\frac{1}{230}$ mg. (Tedy na čtyři – tři regulérní + jedna navíc – směnové meditace to je 6 mg.) Je samozřejmě nutno takto podpořit všechny meditace v daném dni.

Rubín

magenergie: 12 mg

kov: 2 mn

cena kamene: 3 zl 30 st

trvání: úroveň Pyrofora let

výroba: 7 dní

Talismanem lze opatřit zbraň (talisman se do zbraně pevně zamontuje tak, že nelze bez poškození a tím i znehodnocení vyjmout).

- Dotyk (zásah) čepelí působí navíc zranění ohněm (vysokou teplotou) za (úroveň Pyrofora) životů.

Tyrkys

magenergie: dle úvahy Pyrofora

kov: 4 mn

cena kamene: 2 zl 50 st

trvání: do vyčerpání magů

výroba: 3 dny

Talisman se zavěšuje na krk.

- Na nositele talismanu nedokáže zaútočit lykantrop.
- Na žádost nositele může talisman zvýšit útočné číslo proti lykantropovy o úroveň Pyrofora/+ úroveň Pyrofora. Na tuto službu spotřebuje talisman 1 mg.
- Je-li talisman přiložen na tělo lykantropa, nemocný bude z lykantropie vyléčen. Léčení trvá celý den a noc a je z pohledu nemocného lykantropií velmi drastické. Lykantrop léčbu v $\frac{120 - \text{Odolnost}}{10} \%$ nepřežije. Lykantrop se nikdy nenechá léčit dobrovolně a je přesvědčen, že ho talisman zahubí. Blízkosti talismanu se bude ze všech sil bránit. Za každé léčení ubude z talismanu 10 mg.

Lexikon Pyroforův

Bomba *

magenergie: 7 mg

výroba: směna

surovina: železo + střelný prach

Pyroforova bomba se od obyčejné liší tím, že do vzdálenosti $1 + \text{úroveň}$ je útočné číslo: $30 + \text{úroveň}$, do dvojnásobné vzdálenosti je útočné číslo poloviční.

Ekrazit ***

magenergie: 20 mg / 5 mn hmotnosti

výroba: 3 směny

surovina: střelný prach, síra, švestková nebo jiná povidla

Ekrazit je žlutá mazlavá hmota, která při zapálení exploduje. Je vhodný zejména na „otvírání“ dveří, a pod. Svou mazlavostí umožňuje napatlání na to co je potřeba odpálit. Ekrazit má jen velmi malý dosah, avšak kdo je tak neopatrný, že se dostane až k výbuchu, obvykle přijde o některou či dokonce o všechny své končetiny.

Kartáče

Kartáčová střela je náboj do děla, balisty, apod. Oproti normální střele je účinnost kartáče větší o $+ \text{úroveň Pyrofora}$.

Kuličky

Kuličky jsou tak malé, že jich lze házet až pěticet naráz každou rukou.

Kulička Bouchací **

magenergie: $13 + 1 \text{ mg} / \text{ks}$

výroba: 2 kola

surovina: střelný prach a pryskyřice

Malá černá kulička, která při nárazu exploduje. Jedna kulička bere $2 + (\cdot)$ životů.

Kulička Dusivka *

magenergie: $9 \text{ mg} / \text{ks}$

výroba: 1 směna

surovina: síra

Z kuličky se po dopadu začne valit hustý, neprůhledný dým, který všechny, kdo se v něm nacházejí, dusí a způsobuje jim tím zranění $10 - \frac{\text{Odolnost}}{10}$ za každé kolo. Dým se rychlostí 1 s/k rozprostře na plochu 8 sáhů v průměru, a pak se začne rozplývat. Kulička je dvakrát větší než jiné kuličky.

Kulička Fosforeskující *

magenergie: 9 mg / ks

výroba: 1 směnu / kulička

surovina: o půlnoci nadlabané dřevo ze stoletého pařezu

Fosforeskující kulička je vyrobena z hmoty, která má tu zvláštní vlastnost, že dokáže akumulovat světlo, a to následujícím způsobem: za každou směnu, po kterou je kulička vystavena světlu, dokáže pak 2 směny svítit. Jedna kulička dosvítí na vzdálenost jednoho sáhu. Za každou kuličku navíc se dosvit prodlouží o další sáh. Pokud je kuliček více než 20 pohromadě působí na vzdálenost $(n - 19)$ sáhů, kde n je počet kuliček, jako Oslivé světlo (viz Kouzelník nebo Hraničář).

Kulička Fosforová *

magenergie: 7 + 2 mg / ks

výroba: 1 kolo

surovina: fosfor

Fosforová kulička je velice vznětlivá, a proto je třeba ji uchovávat v petroleji. Na vzduchu se během $10 + 2 \times (\bigcirc)$ kol samovznítí a zapálí hořlavé předměty v nejbližším okolí.

Kulička Napalmová

magenergie: 19 + 1 mg / ks

výroba: 10 kol

surovina: dračí sádlo (z jednoho draka max. 500 kuliček)

Napalmová kulička je velice silně zápalná, a proto je třeba uchovávat ji ve víně. Na vzduchu se během 1 kola vznítí a zraní vše do jednoho sáhu s útočným číslem: 13. Vydrží hořet až $(\cdot)$ kol, přičemž je 35 % pravděpodobnost, že se kulička rozprskne na sousední sáhy. Nedá se hasit vodou.

Kulička Poplaška *

magenergie: 5 + 1 mg / 10 ks

výroba: kolo / ks

surovina: střelný prach a med

Kulička po dopadu způsobí ohlušující ránu, avšak nezpůsobí žádné zranění. Tyto kuličky jsou ještě menší než jiné a vejde se jich proto až tucet do ruky.

Mina *

magenergie: 7 mg

výroba: směna

surovina: železo + střelný prach

Mina má účinky jako bomba, avšak spouští se neopatrným dotekem.

Nitroglycerin ***

magenergie: 20 mg / velký frťan

výroba: půl dne

surovina: čpavek, sádlo, síra

Nitroglycerin je silně třaskavá tekutina, citlivá na sebemenší náraz. Při jakémkoli, i sebemenším otřesu, exploduje s útočným číslem: 35 za každý velký frťan a vyrazí 1 sáh zdi. Dosah výbuchu je 1 sáh. Za každý další sáh se účinek zmenšuje na polovinu.

Ohnivá hlína *

magenergie: 7 mg

výroba: 5 kol

surovina: hlína a střelný prach

Pyroforova ohnivá hlína se od obyčejné liší pouze svými účinky. Zraňuje totiž vše v okruhu S sáhů za $Z + (\cdot)$ životů, přičemž $S + Z = 10 + \text{úroveň}$.

Ohnivá voda *

magenergie: 8 mg / láhev (láhev = cca 15 loků)

výroba: den

surovina: ovoce

Vypití jednoho loku Ohnivé vody způsobuje na 1 směnu odolnost proti mrazu do útočné číslo: 10. Nadměrné požívání však škodí zdraví. Vypití většího množství může způsobit dočasnou ztrátu síly a obratnosti, ale pozor – také zraku.

Ohnivý dech *

magenergie: 7 mg

výroba: směnu / hrst

surovina: drcený střelný prach

Prach, který při průletu ohněm vytvoří ohnivý oblak a zraní s útočné číslo 16 při půlhrsti hozené náraz. Celá hrst se rozprostře na dvojnásobnou plochu. Tvar hořícího oblaku závisí na hodu a ohni jímž je zapálen. Zasažené nestvůře (či postavě) se sníží charisma na polovinu. Prach doletí maximálně do 10 sáhů.

Ohnivý pomocník *****

magenergie: $35 + 1 \text{ mg} / 4000 \text{ mn} + 1 \text{ mg} / 10 \text{ sáhů}$ za kolo rychlosti + 1 mg / směnu

výroba: půl dne

suroviny: střelný prach, látka, síra, mosaz, dřevěné uhlí, strouhaný medvědí dráp

Je to vlastně jistý druh rakety, kterou lze zapřáhnou a využít ke zvednutí či odtahování nějakého předmětu. Síla i doba hoření závisí na vložené magenergii. Raketa je i částečně ovladatelná (sedne-li si na ni Pyrofor a naklání se podle potřeby).

Raketa ***

magenergie: 21 mg

výroba: 2 směny

suroviny: střelný prach, mosaz, síra, netopýří čenich

Raketa vždy automaticky zasáhne určený cíl. Pyrofor jich může odpálit i více náraz. Zasažené bytosti bere $15 + 5 \times (\cdot)$ životů a všem v dosahu 5 sáhů $\frac{60 - \text{kolik zasažené}}{2}$.

Střely bum–bum *

magenergie: 6 mg

výroba: 10 kol

surovina: střelný prach, látka

Střely bum–bum jsou vlastně jakési nástavce na hroty šípů, které při dopadu vybuchnou a způsobí navíc zranění. Dopadne-li šíp na terč (útočné číslo převýší obranné číslo aniž si obránce házel), zraní jej za $(\cdot)$ životů. Pokud je však terč skutečně zasažen (útočné číslo převýší obranné číslo i s hodem), zraní střela za $4 + 2 \times (\cdot)$. Vystřelený šíp se vždy zničí.

Suchý led *

magenergie: 6 mg

výroba: půl směny

surovina: strouhaný krápník

Suchý led je hmota, která na první pohled vypadá jako led, avšak podobnost je čistě náhodná. Suchý led je totiž tuhý kysličník uhličitý, který při držení způsobuje popálení a to: 1. kolo $\frac{(\cdot)}{2}$, další kolo na stejném místě $2 \times$ předchozí kolo.

Světlice *

magenergie: 8 mg

výroba: 10 kol

surovina: líh

Světlice obvykle vypadá jako váleček s provázkem na konci, který se buď hází nebo vystřeluje nabodnutý na šíp. Po dohoření doutnáků (dobu určí Pyrofor) světlice vzplane a osvětlí prostor kolem sebe na $(\cdot)$ kol do vzdálenosti 8 sáhů podobně jako lucerna.

Zápalná láhev

magenergie: 7 mg

výroba: 4 kola

surovina: petrolej a zrnko střelného prachu

Malá lahvička, která se při dopadu rozlije až na plochu 1 sáhu čtverečního (určí P_J) a vznítí se. Hoří $(\cdot)$ kol, přičemž sebere $(\cdot)$ životů za každé kolo.

Theurg

Popis specializace Theurg

Theurg je Alchymista, který se snaží proniknout k samé podstatě velkého umění. Tak se mu podařilo přiblížit ke dvěma světům nepostřehnutelným pro nezasvěcené. Jsou to světy základních živlů a astrálních sfér.

Základní živly

Rozlišujeme pět základních živlů a to:

Zemi – posel země – Gnóm

Vodu – posel vody – Undina

Oheň – posel ohně – Sylfea

Vzduch – posel vzduchu – Ulmon

Éter – posel éteru – Syrael

Výroba živelného posla trvá 1 den a Theurg si může, počínaje 6. úrovní, vyrobit s každou novou úrovní jednoho jakéhokoli posla. Na výrobu je třeba $20 + A$ mg, přičemž A je počet životů posla. S výjimkou Syrael přibývá každému poslovi 1 život za každou směnu a to až do dosažení maxima životů nebo mohou být léčeni pomocí kouzel.

Posel země – Gnóm

Gnóm je hliněná (písková či kamenná – záleží na místě vyvolání) postava se žhavým nitrem.

Na přání Theurga může zaútočit svými rukama, útočné číslo: (úroveň Theurga při vyvolání) $\times 2 / +$ (úroveň Theurga při vyvolání) $+ (\cdot)$. Navíc může pohledem zkamenět libovolnou bytost, a to až na vzdálenost 2 sáhů s pravděpodobností:

živá bytost 30 %
nemrtvá bytost 15 %
magická bytost 5 %.

Při fatálním neúspěchu zkamení jeho žhavé jádro. Zkamenění (ať už Gnóma nebo jeho oběti) lze zrušit Proutkem zkamenění nebo léčením pomocí kouzel za plný počet životů.

Obranné číslo je 12, je odolný vůči ohni a jedům. Je velmi pomalý (3 s/k) a neohrabaný, zato je však velmi silný (> 160). Nesmí používat žádné zbraně.

Posel vody – Undina

Undina vypadá jako vodní vír vysoký asi jako Člověk. Je velmi rychlá (15 s/k), není obklopena žádným obalem a na zemi po ní zůstává mokrá stopa.

Útočí svojí vahou, útočné číslo: (úroveň Theurga při vyvolání) $+ (\cdot) / + (\cdot)$.

Dále při dosažení oběti ji může s 50 % pravděpodobností vtáhnout do svého středu. Postava se může vyprostit – past $[-; 50 \%; \frac{\text{Síla}}{2}]$. Jakákoli živá bytost se po třech neúspěšných pokusech utopí.

Obranné číslo je (úroveň Theurga při vyvolání) $\times 2$, pouze však kouzelnými zbraněmi.

Posel ohně – Ulmon

Ulmon „teče“ po zemi či stěnách a vypadá vlastně jako velká ohnivá louže s asi jedním sáhem v průměru. Může libovolně měnit tvar tak, že se může kupříkladu protáhnout úzkou štěrbinou či klíčovou dírkou.

Útočí tak, že se rozšíří až na plochu 3 sáhů čtverečních a vzplane s útočné číslo: 20.

Pokud bytosti do 1 kola neutěčou, může si jednu z nich vybrat a obalit ji svým plamenným tělem. Zasažená bytost mu už nemůže utéct a Ulmon na něj dále útočí s útočné číslo: 18/+5. Jakékoli útoky na Ulmona se dělí spravedlivým dílem mezi oba dva soupeře (Ulmona a jeho oběť) s výjimkou vody, která zraňuje Ulmona stejně jako mráz (jednodenní dávka).

Obranné číslo je (úroveň Theurga při vyvolání) $+ 2$, neplatí na něj Ochrom bytost.

Posel vzduchu – Sylfea

Sylfea je podobná Undině, jedná se však o vzdušný vír. Je nejrychlejší ze všech poslů (30 s/k).

Útočí tak, že svou oběť odmrští na nějakou vhodnou překážku.

Vzdálenost překážky	zraní
1–2 sáhů	$3 \times (\cdot)$ životů
3–5 sáhů	$2 \times (\cdot)$ životů
6 a více sáhů	$(\cdot)$ životů

Útok Sylfei

Dále může svou oběť s pravděpodobností 75 % zachytit a vtáhnout do svého středu, odkud se ta však může s pravděpodobností $\frac{\text{Obratnost}}{2}$ % vyprostit. Pokud se bytost do $10 - \frac{\text{Odolnost}}{10}$ kol nevyprostí, Sylfea ji udusí.

Obranné číslo je (úroveň Theurga při vyvolání) $+ 10$, nepůsobí na ni žádné zbraně, oheň ani mráz.

Posel éteru – Syrael

Syrael vypadá jako překrásná, avšak naprosto průhledná levitující dívka (rychlost 15 s/k).

Útočí tak, že dotykem vysává životní energii (ubírá životy). Svým obětím ubírá (úroveň Theurga při vyvolání) životů za kolo a těmi si doplňuje své vlastní chybějící životy ztracené v předešlém případném boji. Má-li Syrael počet životů na maximu, ubírá vždy jen 5 životů za kolo.

Obranné číslo je (úroveň Theurga při vyvolání) + 2. Lze ji zranit jen kouzelnými, stříbrnými nebo zlatými zbraněmi, a všemi útočnými kouzly s výjimkou Ochrom bytost.

Astrální sféry

Theurg má možnost přivolávat démony z astrálních sfér. Démoni jsou držitelé nadpřirozených schopností a magenergie tu slouží jen jako prostředek jak je přilákat. Astrální sféry jsou světy existující paralelně se světem postav. Bytosti nadané výjimečnými schopnostmi mají občas možnost s těmito světy komunikovat a právě Theurg má možnost je do našeho světa i přilákat. Theurg má v zásadě dvě možnosti. Buď požádat astrální sféry o radu, nebo může některého jejich obyvatele přivolat, aby mu sloužil.

Číslo sféry	Jméno sféry	Možnosti sféry	Démoni sféry	magy
1	Veuchia	vědění napsaného	útočný +1 strážce meče	10
2	Jéliel	vědění mluveného	útočný +2 útočný proti skřetům obránný +1 nosič	20
3	Tiniah	vědění minulých slov	útočný +3 útočný proti lykantropům všech jazyků klíče	30
4	Eleniah	vědění myšleného	útočný +4 útočný proti nemrtvým obránný +2 požírač magenergie	40
5	Mahasiah	vědění minulých myšlenek	útočný +5 útočný proti neviděným proměn prvků	50
6	Jésael	vědění toho, co je	útočný +6 útočný proti magickým tvorům obránný +3 mládí	60
7	Achaiah	vědění toho, co bylo	útočný +7 útočný proti drakům lásky	70
8	Cachetel	vědění toho, co bude	útočný +8 obránný +4 nenávisť	80
9	Hasiel	moc nad náhodou	útočný +9 požírač duší	90
10	Aladiah	moc nad věcmi	útočný +10 obránný +5 vševidoucí	100
11	Leviah	moc nad myšlenkami	útočný +11 šťěstí	110

Démoni sfér

Úroveň Theurga číslo sféry	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5	5
9	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5	5
10	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5	5
11	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5	5
12	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5	5
13	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5	5
14	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	5
15	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5

Pravděpodobnost neúspěchu přivolání démona

Pokud padne na kostce méně než polovina pravděpodobnosti neúspěchu, stane se pravý opak toho co Theurg chtěl (hází P_J).

rozdíl úrovní	délka (dny)	rozdíl úrovní	délka (dny)
−10	45 + (·)	+3	1239 + 4 × (·)
−9	57 + (·)	+4	1590 + 5 × (·)
−8	75 + (·)	+5	2040 + 6 × (·)
−7	99 + (·)	+6	2622 + 3 × (○)
−6	129 + (·)	+7	3366 + 3 × (○)
−5	168 + 2 × (·)	+8	4320 + 3 × (○)
−4	216 + 2 × (·)	+9	5547 + 3 × (○)
−3	276 + 2 × (·)	+10	7125 + 4 × (○)
−2	354 + 2 × (·)	+11	9147 + 4 × (○)
−1	456 + 3 × (·)	+12	11745 + 4 × (○)
0	585 + 3 × (·)	+13	15081 + 5 × (○)
+1	750 + 3 × (·)	+14	18765 + 5 × (○)
+2	963 + 4 × (·)	+15	24864 + 6 × (○)

Doba přítomnosti démonů

Rozdíl úrovní = úroveň Theurga − číslo sféry.

S každou úrovní přibude Theurgovi v 75 % 1 Obratnost a Inteligence, v 50 % 1 Odolnost a Charisma.

Démoni Theurgovi

Útočný démon: zvyšuje útočné číslo zbraně do které byl zaklet.

Útočný démon proti... : dává proti dané nestvůře dvojnásobný bonus zbrani než útočný démon z téže sféry, ale proti ostatním protivníkům jen poloviční (zaokrouhлено dolů).

Příklad: Útočný démon proti drakům ze 7. sféry zvyšuje zbrani útočné číslo proti drakům o 14, avšak proti ostatním nestvůrám pouze o 3.

Obranný démon: zvyšuje kvalitu zbroje nebo štítu o daný bonus.

Démon strážce: je ho možno zaklít do jakéhokoli předmětu, který pak střeží před ukradením. Dotkne-li se předmětu nepovolaná osoba, démon se jí pokusí ochromit s pravděpodobností 150 – Odolnost bytosti%. Ochromení se dá zrušit pouze Zlomkouzlem za úroveň démona $\times 10$ mg a úroveň Theurga nebo příkazem nějaké povolané osoby.

Démon meče: zaklíná se například do Chodcova meče

Démon nosič: zaklíná se do létajícího koštěte, koberce, hmoždíře, apod. Nosnost se vypočítá takto – $\frac{A \times 10000}{B}$, kde A je počet magů spotřebovaných na vyvolání démona a B je rychlost letu v s/k.

Démon všech jazyků: lze ho zaklít například do knihy, svitku, mapy nebo do přilby, náušnice či náramku. V případě knihy, svitku, mapy může toto číst kterýkoli tvor, který umí číst a v případě přilby, náušnice či náramku umožní nositeli rozumět všemu co čte i slyší, pouze však do jednoho určeného jazyka.

Démon klíče: používá se do Zlodějova klíče, který má vlastní magenergii 13 mg a se kterými může otvírat zakleté zámky (viz Zloděj).

Démon Požírač magenergie: je ho možné zaklít do jakékoli zbraně. V případě, že tato zbraň zasáhne postavu s aktivní magenergií, pohltí (úroveň sféry démona) její magenergie.

Démon proměny prvku: tento démon je schopen přeměnit prvek na jiný prvek, nového prvku bude zhruba tolik, aby jeho cena byla stejná jako cena původního prvku v určitém kraji. Je možné ho zaklít do torny vaku, apod. Předmět musí být démonem zcela obalen. Přeměna trvá 1 směnu. Pozor! Proměňuje pouze prvky.

Démon mládí: tento démon je démon elixíru mládí. Postava omládne o $(\cdot) \times$ vzdálenost sféry démona od naší. Je možné elixír rozdělit na několik dávek.

Démon lásky: tento démon je démon elixíru lásky. Při vyvolání je nutné určit objekt opačného pohlaví, do které se ten, kdo elixír vypije, zamiluje. Po jeho požití spatří oběť předem určenou postavu a zamiluje se do ní (past $[-; -; 125 - \text{Intelligence}\%]$). I po návratu démona možno zrušit jen kouzlem Zlomkouzlo.

Démon nenávisti: stejný jako démon lásky, jen nezáleží na pohlaví.

Démon Požírač duší: útočný démon, kterého lze zaklít do jakékoli zbraně (u střelných do projektilu). Když zbraň zasáhne, pokusí se démon pozřít duši oběti. Pravděpodobnost je $(10 - (\text{úroveň nestvůry} - \text{vzdálenost sféry})) \times 10\%$. Intelligence oběti se pak rovná 0.

Vševědoucí démon: je možné ho zaklít jen do křišťálové koule. Má stejné možnosti jako sféra Jésael. Každý pohled snižuje její magenergie o $(\cdot)$ mg. Původní magenergie koule je magenergie potřebná na povolání démona – 1. Přehled o magenergie koule si udržuje P_J . Po spotřebování magenergie je možné do ní uložit dalšího démona.

Démon štěstí: je možné ho zaklít do talismanu, který bude postava nosit stále u sebe. Působí jako sféra Hasiel. Jeho nositel ho může před jakýmkoli hodem kostkou, který se ho týká, požádat o pomoc (vztahuje se i na hody P_J). Magenergie talismanu se tím snižuje o $(\cdot)$ mg. Hráč si hází dvakrát a vybere si lepší z hodů. Původní magenergie talismanu je magenergie potřebná k vyvolání démona – 1. Přehled o magenergie si udržuje P_J . Když chce hráč použít prázdný talisman, hází si dvakrát, ale P_J počítá první hod.

Intelligence démona: sféra ze které byl vyvolán $\times 5$.

Na vyšších sférách se může stát, že démon odmítne poslušnost svému pánu, neboť již rozpoznává zlo od dobra. Démoni s Inteligencí větší než 100 mohou i normálně mluvit. Ostatní se dorozumívají pouze telepaticky.

Retush

Popis specializace Retush

Retush je Astrolog, který se rozhodl věnovat se zvláštnímu koníčku, a to malování. Svých křišťálů využívá ke stvoření různých prapodivných bytostí, které mu oddaně slouží. Kromě toho získává nějaké další schopnosti.

Stvoření bytosti vypadá zhruba tak, že Retush vezme do ruky požadovaný počet křišťálů, bez skládání vzorů je lehce vyhodí a pomocí mysli vytvoří ve vzduchu štětec, který hýří barvami. Ten uchopí do ruky a s mistrovskou dokonalostí kreslí bytosti do prázdnoty okolí. Při tomto kouzlení Retush spolupracuje se zvěrokruhy za pomoci hvězdné magie.

S úrovní mu přibude (·) životů, v 80 % 1 Intelligence, v 70 % 1 Obratnost a v 50 % 1 Charisma.

Dále získává díky své specializaci dvě nové schopnosti: Pohled do minulosti a Malování iluzí. Na pohled do minulosti Retush spotřebuje maximum kamenů, které má na dané úrovni a po neomezeně dlouhou dobu se může dívat do minulosti, jakmile se ale vrátí, přichází nenávratně o $\frac{(\cdot)}{2}$ životů z maxima. Malování iluzí znamená, že Retush může domalovávat do prostředí určité věci, například dveře, které neexistují, apod. Každý sáh mu zabere 3 kola a stojí ho 5 křišťálů. Ve výjimečných případech se hvězdy (Pj) rozhodnou proměnit iluzi ve skutečnost. Zpravidla se jedná o absolutní ohrožení života či o hloupý vtíp hvězd.

Zvěrokruh Retushův

Trvání jakéhokoliv kouzla – bytosti zvěrokruhu – se dá prodloužit vkládáním kamenů v poměru 1 křišťál/kolo.

Alexes

Křišťály: 2 / sáh + 2 / směna

Vyvolání: 2 kola

Trvání: podle počtu křišťálů

Tajemná bytost schopná proměnit se v cokoli. Dovede měnit tvar a vzhled podle své vůle. Alexes získává i vlastnosti materiálu (meč je opravdu kovový). Samozřejmě se dovede proměnit v jakoukoli bytost. Avšak pouze tak vypadá, nemá nic z jejích vlastností. Jedná se tedy pouze o ošálení. Sám o sobě v podobě bytosti neútočí. Neumí to.

Bílý Aligátor

Křišťály: 10

Vyvolání: 3 kola

Trvání: 20 kol

útočné číslo: zuby – 21/+8, topení – (·) životů / kolo

obranné číslo: 20

životy: 30

Tohoto Aligátora znají snad všechny děti pod jménem Mobydick. U nás se mylně uvádí, že šlo o velrybu, skutečnost je však jiná. Bílý Aligátor je 3 sáhy dlouhý ještěr.

Bílý delfín

Křišťály: 13

Vyvolání: 2 kola

Trvání: půl směny

útočné číslo: tlama – 18/+6, ploutev stínově – 14

obranné číslo: 12

životy: $30 + 2 \times (\cdot)$

Je to kříženec delfína, žraloka a čehosi neznámého. Patří mezi nejrychlejší a nejobratnější bytosti vodní říše, orientuje se podle zvláštních signálů, které vysílá, a pak podle pachu krve. Jeho rychlost pod vodou je 35 s/k, s bytostí, která se ho drží za ploutev, 23. Takováto bytost se musí nadechovat stejně tak často, jako delfín, tedy méně často než by měla.

Bojovník

Křišťály: 15

Vyvolání: 2 kola

Trvání: $\frac{1}{3}$ směny

útočné číslo: $2 \times \text{katana} - 23/+5$

obranné číslo: 13/-1

životy: $40 + (\cdot)$

skoky: 20 s/k

Je bohem jedné zapomenuté země, kde se všichni dospělí muži věnují cvičení se zbraněmi či duchovních schopností. Je celý oblečený do černého a jediné co vykukuje z pod masky jsou chladné zelené oči.

Calacorm

Křišťály: 6

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 1 směna

obranné číslo: 10, prudké světlo podle síly 2–12 životů

životy: 20

Jako pět velký pavouk, který se přichytí na předloktí a s jeho pomocí může Retush vidět stíny, neviditelné bytosti a dvakrát během života Calacorma se může podívat skrz nezačarované překážky do tloušťky 2 sáhů. Calacorm je však snadno zranitelný ostrým světlem (Oslivé světlo, Blesky, ...).

Démon spánku

Křišťály: 25

Vyvolání: 2 kola

Trvání: 3 kola

Retush namaluje démona, který může útočit opět jen na dalšího démona zakletého do věci. Jedná se tedy o to že uspí démona nějaké věci a ta ztratí svoji magičnost. Démona uspí vždy, ale na jeho sféře vyvolání závisí doba, na jakou byl uspán. Doba uspání = $\frac{370}{\text{úroveň démona}} - 25$ kol.

Drak

Křišťály: 120

Vyvolání: 10 kol

Trvání: 10 dní

útočné číslo: tlama - 27/+8

obranné číslo: 30, slabé místo 7

životy: $120 + 7 \times (\cdot)$

Největší a nejmocnější bytost zvěrokruhu, vrchol Retushova umění. Barva jeho kůže záleží na Retushově přesvědčení: Dobro – zlatý, zlo – černý, čest – bílý, peníze – zelený, neutralita – hnědý. Přesná barva je směs odstínů dle stavu přesvědčení.

Epona

Křišťály: 25

Vyvolání: 4 kola

Trvání: 1 směna

útočné číslo: zvl.

obranné číslo: 3

životy: $20 + 2 \times (\cdot)$

Je to bohyně malého národa z ostrovů. Vypadá jako dívka, jejíž krása ovládá každého. Není Hraňáče, kterého by koně milovali víc, než ji. Každého koně dovede ovládnout a přinutit ho k čemukoli s výjimkou vlastní smrti. Pravděpodobnost ovládnutí koně je $65 + A \times 3\%$, přičemž A je přesvědčení majitele koně (1 – dobro, 9 – zlo). Pokud majitel není, A je vždy 4,5. Ošálení tzv. „intelligentních bytostí“ (jako jsou Lidé, Elfové, ale i Tryni a Gurkhové) závisí na tabulce.

Bytost je poblouzněna na $(\cdot)$ směn. Samozřejmě jedním z rozkazů může být poslouchat Retushe na slovo.

Intelligence bytosti	pravděpodobnost
100–91	30 %
90–81	40 %
80–65	50 %
64–50	70 %
49–40	90 %
39–25	80 %
24–17	70 %
16–5	50 %
4–1	40 %

Pravděpodobnost ošálení

Erses

Křišťály: 10

Vyvolání: 2 kola

Trvání: půl směny

útočné číslo: dotyk magických ploch 30/+5

obranné číslo: proti magickým věcem 5

životy: $30 + (\cdot)$

Jeden a půl sáhu velká nehmotná bytost, určená k rozmluvě a boji s magickými tvory. Jeho Inteligence je 80 a dovede podivným způsobem rozmlouvat s magickými tvory. Slova nejsou slyšet, jen Retush ví. Erses nemůže napadnout nic nemagického, normální hmotou prochází.

Gryf

Křišťály: 100

Vyvolání: 10 kol

Trvání: 8 dní

útočné číslo: zobák – 25/+5, drápy – 18

obranné číslo 18

životy: $100 + 6 \times (\cdot)$

Intelligence: jako Retush

Rychlost: 90

Božské zvíře středu – rychlý a obratný letec, kterého se obávají i draci, neboť žádný z nich nevyvine takovou rychlost letu, jako Gryf. Je to 9 sáhů velký pták (kříženec lva a orla), nesmírně rychlý s ostrými drápy.

Hrulgin

Křišťály: 6

Vyvolání: 2 kola

Trvání: 15 kol

útočné číslo: tlama – 13/+3, drápy – 13

obranné číslo: 8

životy: $20 + (\cdot)$

Rychlost: 30

Souhvězdí ze samého okraje noční oblohy, které je vidět pouze při sousluní či zatmění měsíce. Je to obyčejný kuň, který se však živí masem a k tomuto účelu má uzpůsobenou tlamu a místo kopyt má velké drápy.

Ledový muž

Křišťály: 8

Vyvolání: 2 kola

Trvání: 8 kol

útočné číslo: šipky – $2 + (\cdot)$ životů ($2 \times$ za kolo), proud sněhu – 18

obranné číslo: 10, proti ohni 5

životy: 30

Jeho tělo je průhledné, neboť je tvořeno křišťalým ledem, který je dokonale vytvrzen. V běžných podmínkách se nezahřívá. Útočí tak, že z rukou mu vylétávají ledové šipky, které explodují, nebo proudy sněhu.

Minotaurus

Křišťály: 10

Vyvolání: 2 kola

Trvání: $10 + (\cdot)$ kol

útočné číslo: drápy – 13, rohy – 13, ústa s ohněm – $13/+11$ (útočí $2 \times$ za kolo)

obranné číslo: 10

životy: $30 + (\cdot)$

Původně bůh ostrovanů z okraje, nyní první souhvězdí zvěrokruhu. Je to obří býk, jehož kůže má stříbřitý nádech, a kterému z nozder šlehají plameny.

Ohnivá koule

Křišťály: 6

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 5 kol, trvání nelze prodloužit

Ohnivá koule, o jejíž vstup do zvěrokruhu se zasloužily především komety, kterým se podobá, je velká 1 sáh, pohybuje se vzduchem 3 s/k podle Retushova přání a zraňuje vše živé za $2 \times (\cdot)$ životů.

Oko

Křišťály: 15

Vyvolání: 3 kola

Trvání: 2 směny

útočné číslo: zvl.

obranné číslo: zvl.

životy: zvl.

Toto tzv. Boží oko je 12" velké a může se od Retushe vzdálit na libovolný počet sáhů. Skrz něj Retush vidí, oko umí 3 z jeho kouzel při stvoření mu určená. Vidí i po tmě i neviditelné. Oko vydrží dva jakékoliv zásahy, při třetím se rozplyne.

Sliz leptavý

Křišťály: $6 + 2$ / sáh velikosti

Vyvolání: 1 kolo / sáh

Trvání: 10 kol

obranné číslo: 8

životy: 25

Tento sliz má zelenou barvu a ani bohové nevědí, jak se dostal do zvěrokruhu. Může se uchytit kdekoliv, ale Retush ho musí stvořit přímo na tomto místě. Ideální to je na nepříteli. Kůži a tkaninu leptá okamžitě, dřevo 2 kola, kov 3 kola, magické předměty 7 kol.

Střelec

Křišťály: 12

Vyvolání: 3 kola

Trvání: 12 kol

útočné číslo: luk – 25/+6

obranné číslo: 10

životy: $30 + (\cdot)$

Rychlost: 25

Bůh milovníků lukostřelby. Je to kentaur držící v ruce luk.

Tantalas

Křišťály: 35

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: 2 směny

útočné číslo: zvl.

obranné číslo: 2

životy: 15

Malý, jako lidské oko velký 12-ti nohý pavouček se stříbrným pentagramem na zádech. Dokáže nosem či jinou dutinou vlézt mrtvému do hlavy k mozku, tam do něj zapíchne svých 12 nohou a je schopen po určitý čas mrtvolu ovládat, chodit, hovořit jejím hlasem. Tantalase ovládá Retush myšlenkou. Tohoto pavoučka lze použít i na živého (musí spát či být ochromen). Ten si pak z této doby vůbec nic nepamatuje. Retush má 10 % šanci, že stvoří pavoučka, který má na zádech zlatý pentagram. Tento pavouček pak není omezen dobou trvání a zůstává na tomto světě nastálo, dokud ho Retush neodvolá.

Upíří netopýr

Křišťály: 6

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: $7 + (\cdot)$ kol

útočné číslo: zvl.

obranné číslo: 7

životy: 25

Toto božstvo bylo uctíváno lidojedským kmenem horských trpaslíků. Je to 1 sáh velký netopýr, létající rychlostí 50 s/k, který se neorientuje ultrazvukem, ale dokonalým nočním viděním. Retush skrz jeho oči vidí a vše může sledovat. Netopýr se vrhne z výšky na svoji oběť (past [—;—;130—Obratnost%]), uchytí se na krku a saje krev (·) životů za kolo. Bytost sama není schopna netopýra ztrhnout, ostatní mají 60 % šanci, že zasáhnou druhá.

Ysalamiryl

Křišťály: 3 + 1 / kolo

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: podle počtu křišťálů

útočné číslo: zvl.

obrané číslo: 1

životy: 15

Třetí bytostí zvěrokruhu je maličký Ysalamiryl, bůh malé země, která byla sužována v minulosti kouzelníky. Vypadá jako zvíře velmi podobné koalovi. Pouhou svou přítomností dovede rušit všechna kouzla a stvoření, na které jsou použity magy. Toto platí i na zvláštní schopnosti mysli a týká se i Retushe. Vše je rušeno do 10 sáhů od Retushe a neplatí to na kouzla svitků, prstenů a podobných kouzelných předmětů.

Swann

Popis specializace Swann

Swann je Astrolog, který našel potěšení v boji, zejména však v zabíjení nepřátel. Naučil se proto za pomoci svých křišťálů vytvářet zvláštní **sítě** (odtud i pojmenování Swann, neboť „swan“ v řeči Astrologů znamená „sít“, tedy „Swann“ značí „ten se síť“), utkané ponejvíce z hvězdných paprsků, které mu jsou v boji, ale i mimo něj, nápomocny a dále se naučil ovládat **hvězdný meč**. Hvězdný meč si Swann může koupit od některého mistra nebo si jej může od 10. úrovně vyrobit sám. Hotový hvězdný meč stojí nejméně 50 zl. Na výrobu je třeba křišťálu o hmotnosti alespoň 250 karátů (podobně jako do světelné kuše). Hvězdný meč je tvořen jílcem, ve kterém je zasazen křišťál, a nehmotnou čepelí. Čepel je tvořena hvězdným paprskem a jinému oku než oku Astrologa je neviditelná. Drží-li meč v ruce kdokoli jiný než Swann, je to pro něj jen jílec meče bez čepele, avšak v ruce Swannově se stává mečem s neviditelným a smrtelně nebezpečným ostřím. Hmotnost celého meče je 5 mn. Jelikož toto neviditelné ostří musí zmást každého protivníka, má meč při prvním útoku proti soupeři útočné číslo 14/+3, při dalším útoku se může útočné číslo snížit s pravděpodobností $(\text{Intelligence} + \text{počet předchozích kol} \times 10)\% \text{ o } 2$, nejméně však má útočné číslo 6/+3. Pokud někdo pozoruje Swanna bojujícího hvězdným mečem, může se mu doba strávená pozorováním započítat do pravděpodobnosti snížení útočného čísla meče, avšak jen jedno kolo za každá dvě kola pozorování. Úprava útočného čísla podle vlastností je $\frac{\text{Intelligence} + \text{Obratnost}}{20}$ (zaokrouhleno dle matematických pravidel). S pravděpodobností $\frac{\text{Intelligence} + \text{Obratnost}}{2} - 40\%$ se s úrovní zvýší útočné číslo o 1 a útočnost se stejnou pravděpodobností o $/ + \frac{(\cdot)}{3}$. S pravděpodobností 5 % se útočné číslo zvýší dokonce o 2 a útočnost o (·). Tuto čepel nelze ničím potříti. Čepel nikdy nezraní Astrologa (žádného, tedy ani cizího).

Sítě vykouzlí Swann ve své ruce tak, že síť je svými konci přichycena ke konečkům swannových prstů. Swann tak svou síť může dílem telepaticky a dílem svou obratností ovládat a v pravý okamžik ji vystřelit potřebným směrem.

Swann je též velkým specialistou i na obyčejné sítě. Dokáže je používat pro lov i v boji. Díky své zálibě v sítích získává též Swann znalost rozličných pavoučích ras. Z toho důvodu je velmi obtížné chytit Swanna do pavoučí sítě. Je-li nějaká pavoučí síť lepkavá, Swann se k ní nejen nepřilepí, ale obvykle i dokáže projít skrz. To obojí v Obratnost %.

S každou úrovní mu přibude v 75 % 1 Obratnost a Intelligence a v 50 % 1 Síla a naučí se dvě nové sítě.

Sítě Swannovy

Lapací síť

Křišťály: 20 za 1. sáh poloměru, 10 za každý další sáh

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: 10 směn

Síť se rozloží na zemi a splyne s okolím (mimikry – podobně jako chameleon). Jestliže na ni někdo vstoupí, síť prudce zvedne své okraje a lapí dotčenou bytost. Pravděpodobnost vyproštění ze sítě je $\frac{\text{Obratnost lapené bytosti} + \text{Síla lapené bytosti}}{12}$.

Mostní síť

Křišťály: 4 za 1. jednotkový čtverec, 3 za další

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: $10 \times (\cdot)$ kol

Vystřelená síť se položí na vodní nebo jinou hladinu a vytvoří tak chodník, po kterém je možno přejít. Síť je však poměrně vratká neboť leží na hladině. Není proto možné po ní běhat nebo na ní bojovat bez rizika pádu. Vytvoření jednoho jednotkového čtverce sítě stojí Swanna 4 Křišťály. Vytvoření každého dalšího pak jen 3 Křišťály. Jednotkový čtverec měří $(10 \times \text{úroveň Swanna} - 10)$ krát $(10 \times \text{úroveň Swanna} - 10)$ (to znamená, že na 5. úrovni je to 1 krát 1 sáh, na 9. úrovni 2 krát 2 sáhy, atd.). Nosnost sítě je $4000 + 100 \times (\cdot)$ mn. Swann může síť za 1 Křišťál kdykoli zrušit a to buď celou, nebo jen její část. Ruší-li Swann jen část sítě, je pravděpodobnost $100 - \text{Obratnost Swanna}\%$, že zruší celou síť. Swann může kdykoli během doby trvání sítě, za použití stejného množství Křišťálů, jako při vyvolání, zdvojnásobit dobu trvání nebo nosnost sítě.

Ohnivá síť

Křišťály: 7

Úspěch: $\text{Obratnost Swanna} - \frac{\text{Obratnost oběti}}{2}\%$

Trvání: $(\cdot)$ kol

Síť omotá oběť a pálí ji. Ničí šaty (1 kolo), koženou zbroj (4 kola), dřevěné předměty (7 kol). Každé kolo způsobí zranění za $2 \times (\cdot)$ životů.

Otrávená síť

Křišťály: 10

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: $(\cdot)$ kol

Síť omotá oběť a zraňuje ji jedem. Síla jedu 100, bere každé kolo $(\cdot)$ životů.

Síť proti hlenům

Křišťály: 10 za 1 sáh², 5 za další sáh²

Úspěch: Obratnost Swanna %, resp. $0,9 \times \text{Obratnost Swanna}\%$, resp. $0,81 \times \text{Obratnost Swanna}\%$

Trvání: 1 den

Vystřelená síť obalí Hlen (ať už zelený, žlutý, ohnivý či jiný) a sváže jej do balíku. Ten je pak možno bez obav přenášet. Je-li Hlen ohnivý, pak v síti uhasne. Síť lze za 1 Křišťál kdykoli během doby trvání zrušit nebo naopak prodloužit její trvanlivost o další den. Pravděpodobnost zabalení zeleného

Hlenu je Obratnost Swanna %, zabalení žlutého je $0,9 \times \text{Obratnost Swanna}\%$ a zabalení ohnivého je $0,81 \times \text{Obratnost Swanna}\%$.

Síť proti mrazu

Křišťály: 8

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: $6 \times (\cdot)$ kol

Tato ochranná síť obalí určenou bytost (často samotného Swanna) a chrání ji před mrazem do útočného čísla 15 + úroveň Swanna. Plocha sítě je nejvýše 4 s^2 . Při dodání 6 Křišťálů může být plocha sítě zdvojnásobena.

Síť proti ohni

Křišťály: 10

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: $6 \times (\cdot)$ kol

Tato ochranná síť obalí určenou bytost (často samotného Swanna) a chrání ji před ohněm do útočného čísla 15 + úroveň Swanna. Síť může být použita i k hašení ohně. Plocha sítě je nejvýše 4 s^2 . Při dodání 6 Křišťálů může být plocha sítě zdvojnásobena.

Síť tepelné izolace

Křišťály: 12

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: $6 \times (\cdot)$ kol

Tato ochranná síť obalí určenou bytost (často samotného Swanna) a chrání ji před ohněm i mrazem do útočného čísla 15 + úroveň Swanna. Síť může být použita i k hašení ohně. Plocha sítě je nejvýše 4 s^2 . Při dodání 8 Křišťálů může být plocha sítě zdvojnásobena.

Šplhací síť

Křišťály: 4 za 1. jednotkový čtverec, 3 za další

Úspěch: Obratnost Swanna %

Trvání: $10 \times (\cdot)$ kol

Vystřelená síť přilne ke svislému povrchu svislými provazci a z vodorovných vytvoří stupačky. Vytvoření jednoho jednotkového čtverce sítě stojí Swanna 4 Křišťály. Vytvoření každého dalšího pak jen 3 Křišťály. Jednotkový čtverec měří $(10 \times \text{úroveň Swanna} - 10)$ krát $(10 \times \text{úroveň Swanna} - 10)$ (to znamená, že na 5. úrovni je to 1 krát 1 sáh, na 9. úrovni 2 krát 2 sáhy, atd.). Nosnost sítě je $4000 + 100 \times (\cdot)$ mn. Swann může síť za 1 Křišťál kdykoli zrušit a to buď celou, nebo jen její část. Ruší-li Swann jen část sítě, je pravděpodobnost $100 - \text{Obratnost Swanna}\%$, že zruší celou síť. Swann může kdykoli během doby trvání sítě, za použití stejného množství Křišťálů, jako při vyvolání, zdvojnásobit dobu trvání nebo nosnost sítě.

Trnitá síť

Křišťály: 9

Úspěch: Obratnost Swanna – $\frac{\text{Obratnost oběti}}{2}\%$

Trvání: $10 \times (\bigcirc)$ kol

Síť sváže oběť. Pravděpodobnost vyproštění je $\frac{\text{Obratnost oběti} + \text{Síla oběti}}{8}\%$. Při jakémkoli pokusu o vyproštění však síť drásá svou oběť a zraňuje ji za $2 + (\cdot)$ životů za kolo. Pokud oběť bojuje, je zraňována pouze $(\cdot)$ životů za kolo.

Síla oběti	Následky
0–49	oběť padne k zemi neschopna pohybu
50–79	útočné číslo poloviční, obranné číslo o 4 menší
80 a více	útočné číslo o třetinu menší, obranné číslo o 2 menší

Účinky trnité sítě

Útočná síť

Křišťály: 5

Úspěch: Obratnost Swanna – $\frac{\text{Obratnost oběti}}{2}\%$

Trvání: $10 \times (\bigcirc)$ kol

Síť sváže oběť. Pravděpodobnost vyproštění je $\frac{\text{Obratnost oběti} + \text{Síla oběti}}{8}\%$.

Síla oběti	Následky
0–49	oběť padne k zemi neschopna pohybu
50–79	útočné číslo poloviční, obranné číslo o 4 menší
80 a více	útočné číslo o třetinu menší, obranné číslo o 2 menší

Účinky útočné sítě

Hága

Popis specializace Hága

Hága je Čarodejnice, která svou podstatou tíhne spíše k hlubší magii a postupně objevuje nové netušené možnosti této, u Čarodejnic poměrně málo využívané, možnosti využití duševní síly.

Hága vlastně dost volně přeloženo znamená kouzelná bába. Hágy málokdy udržují kontakty s jinými Čarodejnicemi než s jinými Hágami. Potóny jsou u nich dokonce považovány za něco podřadného. Naopak nutno říci, že něco podobného si myslí Potóny o Hágách. Celkem vzato jsou Hágy mnohem méně kolektivní než běžné Čarodejnice. Nosívaly vysoké klobouky a jsou velice pyšné.

Díky své orientaci na čistou magii se naučí lépe soustředit a jsou schopny vytvořit jeden mag za (14 – úroveň) kol (vždy však alespoň jedno kolo). K tomu je však naprosto nezbytný Černý kocour.

Hágy se také odlišují tím, že dokáží vyvolávat i speciální kouzla. Tato kouzla jsou však příliš složitá, než aby si je byl kdo schopen zapamatovat. Proto má každá Hága kouzla zapsaná v grimoárech. Grimoáry jsou vždy dva – Velký a Malý. Velký grimoár je obrovitá magická kniha, ve které má Čarodejnice zapsána všechna kouzla, která se jí podařilo doposud získat. Malý grimoár je cestovní knížečka, kterou Hágy nosívaly neustále při sobě. Rozhodne-li se Hága vydat na nějakou cestu, opíše si do Malého grimoáru ta kouzla, která si myslí, že jí budou užitečná. Má to však jeden háček. Kouzla Hág nejsou hodná a poslušná kouzlíčka, jaká používají Kouzelníci, jsou to agresivní zaklínadla, která se samovolně derou na svět. Proto nemůže mít Hága s sebou na cestách nikdy více než úroveň kouzel zapsaných v Malém grimoáru. Chce-li si nějaké kouzlo připsat, je vždy nutné nějaké jiné vygumovat.

Pravděpodobnost úspěšného vyvolání kouzla je Inteligence %.

S každou úrovní přibývá v 85 % 1 Inteligence, ve 35 % dokonce 2 Inteligence a dále $\frac{(\bigcirc)}{3}$ životů.

Velký grimoár Házin

Bubo

magenergie: 2 mg / kolo

vyvolání: 1 kolo

Bubo je vlastně vzdušný vír, který podle přání Hágy mění směr. Rychlost Buba je 57 s/kolo. Bubo sbírá drobné částičky, které se valí na zemi a roztáčí je ve svém těle. Tím se v každém kole zvyšuje jeho potenciální síla tak, že při zásahu sebere o (○) životů více. Po zásahu cíle se Bubo roztrhá a zbude po něm hromádka prachu.

Čaplin

magenergie: $1 \text{ mg} / \text{sáh}^2 \times 1 \text{ mg} / \text{sáh}$ vzdálenosti

vyvolání: 1 kolo

Na místě určeném Hágou začne ze země prudce vyrůstat keř zvaný čaplin a obroste vše, co se nalézá nad ním. Jeho větvičky jsou tak tenké, že se dostanou naprosto všude a je jich takové množství, že vytvoří hustou spleť, ze které se lze jen těžko vyprostit. Čaplin vyrůstá ze země celé kolo, po té (○) kol drží s nezměněnou silou a potom během (·) kol uschne. Pokusí-li se bytost, kterou čaplin obrůstá uskočit, může se jí to s pravděpodobností Obratnost – 70% podařit. Je-li již bytost lapena, může se v každém kole pokusit vyprostit s pravděpodobností Síla – 70%. Vloží-li však Hága do kouzla dvojnásobný počet magů za zarostlou plochu, je pravděpodobnost vyproštění Síla – 240%. Pokud se obrůstaná bytost nepokusí uskočit, může v téže kole útočit a to i když neměla iniciativu. Při dodání 6 magů vyrostou na Čaplinovi ostny, které lapené bytosti seberou (22 – její obranné číslo) životů. Při dodání dalších magů mohou být ostny jedovaté. Konkrétně za každých 10 dodaných magů sebere jed (·) životů.

Duch lesa

magenergie: 5 mg

vyvolání: půl směny

Po seslání tohoto kouzla dokáže Hága rozmlouvat s Duchem lesa, který zná myšlenky tvorů v něm žijících. Duch lesa dokáže Háze poradit či ji varovat, je-li to nutné.

Mrak

magenergie: 12 mg / směnu trvání

vyvolání: 1 kolo / 1 použitý mag

Hága vytvoří v prázdném prostoru černý bouřkový mrak, který trpělivě vyčkává na jednom místě. Jestliže se mraku někdo dotkne, z mraku zahřmí a narušitel je zasažen bouřkovým bleskem. Po té se mrak změní na bílého beránka a rozplyne se. Blesk odebírá $15 + 5 \times (\cdot)$ životů.

Pavoučí vlákno

magenergie: 6 mg / 10 sáhů vzdálenosti

vyvolání: 1 kolo

Háze vytrysknou z prstů napřažené ruky proudy průsvitného sekretu, ze kterého dělávají pavouci své sítě. Sekret se na vzduchu rychle promění ve svazek pavoučích vláken, jež jsou velmi pevná a navíc silně lepkavá. Je-li Obratnost Hágy + (%) > Obratnost oběti, je daná bytost zasažena a zalepena vlákny. K vyproštění je třeba mít potřikrát Síla + (%) > 130 (nemusí být bezprostředně po sobě) nebo jedenkrát Síla + (%) > 200. Pavučinu je též možno spálit třemi ohni s útočným číslem alespoň 22, jedním ohněm s útočným číslem alespoň 50 nebo pálením obyčejným ohněm po dobu 20 kol (hořlavost -4 = takřka nehořlavé). Po dobu, kdy je bytost zalepena má rychlost max. 1, útočné číslo zbraní poloviční, Obratnost třetinovou, obranné číslo poloviční – zbraň může být zachycena vlákny.

Rampouch

magenergie: $4 + 1 \text{ mg} / \text{sáh}^2 + A \text{ mg}$

vyvolání: 1 kolo

trvání: $\frac{(\cdot)}{2}$ kol

Na plochu určenou Hágou začnou zčista jasna dopadat asi 8" dlouhé, nepříjemně špičaté rampouchy. Každé kolo jich dopadne $\frac{(\cdot)}{2}$ na každý sáh². Každý rampouch má útočné číslo: úroveň Hágy + $\frac{2 \times A}{\text{počet rampouchů}}$. Kouzlo může být sesláno do libovolné vzdálenosti.

Sonar

magenergie: 1 mg/1 směna

vyvolání: 3 kola

Hága po dobu působení kouzla ovládá „vidění“ pomocí sonaru (podobně jako netopýr nebo delfin). Účinná vzdálenost je 20 sáhů, s rostoucím hlukem se však snižuje až na 5 sáhů.

Tma

magenergie: 6 mg za vyvolání, 3 mg za každé kolo působení

vyvolání: 1 kolo

Bytost, na níž Hága kouzlo seslala, vidí pouze tmou a v ní malou zářící hvězdu. V (Intelligence Hágy – Intelligence bytosti)% jde bytost za hvězdou, kterou vidí, a Hága tak může určovat, kam bytost půjde. Magy do kouzla může Hága dodávat kdykoli v jeho průběhu.

Vize

magenergie: 40 mg

vyvolání: $\frac{100}{\text{úroveň}}$ kol

Hága, která se po seslání tohoto kouzla zahledí do křišťálové koule, do plamenů ohně, do kapky vody, do peřejí či jiného inspirativního prostředí uvidí odpověď na svou otázku. Odpověď však nemusí být vždy jednoznačná a může být sdělena jinotajem či náznakem.

Zkáza

magenergie: dle tabulky

vyvolání: 1 kolo

Libovolný přírodní materiál se rozpadne (zkoroduje, shnije, zpuchří, rozpadne se na prach, atd.), kromě drahých kovů a drahých kamenů, dle množství použité magenergie. Vše platí pouze pro neživé. Za 1 mg se materiály rozpadají následující rychlostí (nejdéle však po dobu 1 směny.

Materiál	Doba
tkanina	5"/kolo
kůž	2"/kolo
dřevo	5"/směna
železo	2"/směna
kámen	1"/směna

Doba zkázy

Zvěř!

magenergie: libovolná

vyvolání: 2 kola

Hága může libovolnou bytost proměnit v libovolného lesního tvora. Pravděpodobnost úspěchu je (Intelligence Hágy + magenergie – Odolnost bytosti)%. Pravděpodobnost je však poloviční, jestliže:

- 1) bytost s proměnou nesouhlasí
- 2) bytost je magická (či obsahuje magy)
- 3) bytost je dvakrát větší či dvakrát menší než cílový tvor (analogicky pro 4×, 8× či 16× větší či menší bytost).

Magickou bytost je možné proměnit pouze do bytosti, která má nějaký vztah k magii či magům (netopýr, huňáč, atd.). Je-li tedy bytost $4\times$ větší než cílový tvor, je magická a nesouhlasí s proměnou, pak pravděpodobnost je $\frac{\text{Intelligence Hágy} + \text{magenergie} - \text{Odolnost bytosti}}{16} \%$.

Životabudič

magenergie: libovolná

vyvolání: 5 kol

Hága dokáže přinutit hmotu, která byla někdy živá (dřevo, kůže, vlna), aby znovu nakrátko ožila. Je to však tím těžší, čím delší doba uplynula od umrtvení a čím větších změn hmota doznala (napuštění fermezí, namoření, barvení). Probuzená hmota pak bude po dobu zhruba 10 kol vykazovat funkce jako za živa, jenže v daleko větší míře (dřevo začne prudce rašit a bobtnat, kůže zduří, pokryje se srstí a bude se hýbat, vlna se bude vlnit, ...). Hága dopředu nedokáže přesně odhadnout, co se stane. Může se jen pokusit vývoj usměrnit (závisí na úrovni a Inteligenci). Do kouzla je třeba vložit zhruba $10 \times \log(\text{stáří v letech}) + 1 \text{ mg} / \text{sáh}^2$. Při vložení více magů jsou projevy obvykle bouřlivější. (Tedy na dva sáhy vysoká a sáh široká stoletá dubová vrata, která jsou pevně zasazena do kamenných zárubní a pobita železným kováním je třeba asi $20 + 2 \text{ mg}$ a pro jistotu $+ 5$ až 10 mg pro větší agresivitu při vytrhávání ze zdi.)

Potóna

Popis specializace Potóna

Potónou se stává Čarodějnice, která dospěla k názoru, že masti, lektvary a různé jiné medikamenty (jak se všechny ty věci dohromady nazývají) jsou velice účinnou zbraní nebo naopak podporou i tam, kde by to nikdo nečekal. Pomocí svých magů se je proto naučí vytvářet. Pravděpodobnost úspěchu vytvoření medikamentu je $\frac{\text{Obratnost} + \text{Intelligence}}{2} \%$. Navíc se Potóna naučila vyvolávat některé magické tvory.

S každou úrovní přibude Potóně v 75 % 1 Intelligence, v 80 % 1 Obratnost a $\frac{(\cdot)}{3}$ životů.

Magičtí tvorové a medikamenty potónou vyvolávání

Had korálovec

magenergie: 5 mg

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Had korálovec se po založení do luku napne jako šíp. Zasáhne-li nějakou bytost, vypustí do ní svůj jed. Nezasáhne-li, připadá se zpět k Potóně. Rychlost plazení je 15 s/k. Jed bere $5 + 2 \times (\cdot)$ životů.

Motýl smrtihlav

magenergie: 1 mg / 5 životů

trvání: 100 kol

Kolem hlavy určené bytosti začne obletovat asi 3" velký motýl. Motýl bere své oběti 1 život za kolo. Obranné číslo motýla je úroveň Potóny. Potóna může mít naráz nejvýše jednoho motýla smrtihlava. Smrtihlav létá rychlostí až 50 s/k.

Otakárci fenykloví

magenergie: 1 mg / 1 motýlek

trvání: $5 + (\cdot)$ kol

Otakárci se třepotají na místě, které Potóna určí (může jej samozřejmě během doby měnit). Křídla otakárků mají tu vlastnost, že odrážejí blesky. Pravděpodobnost, že se otakárek připele do vrženého blesku je $\frac{\text{počet motýlků} \times 45}{\text{počet magů v blesku}} \%$.

Pavián

magenergie: 10 mg

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Pavián může svým výkřikem ochromit bytosti, které se nacházejí v jeho blízkosti (tak do 5 sáhů) a nečekají to. Ochromená bytost se bude (·) kol vzpamatovávat z leknutí. Mimo to může zaútočit svými zuby. Útočné číslo je $10 +$ úroveň a obrana $5 +$ úroveň. Pavián má 30 životů.

Poštovní špaček

magenergie: libovolná

trvání: den za každý mag

Poštovní špaček je mluvící pták, kterého používají Potóny k doručování zpráv. Je velmi drzý a nevychovaný, ale své zprávy vyřizuje svědomitě, i když je nutno říci, že si je občas trochu „přibarví“.

Objekty, které se nepohybují, a které Potóna zná, najde špaček jistě. Jiné pevné objekty najde s pravděpodobností $100 - \frac{\text{vzdálenost v mílích}}{10} \%$. Pohyblivé objekty (jako jiné členy družiny, karavany, apod.), o kterých Potóna ví, kde se zhruba nacházejí (zná jejich cestu, ví ve kterém městě zrovna bydlí), najde špaček s pravděpodobností $100 - \text{vzdálenost v mílích} \%$. Špaček uletí 500 mil za den.

Stará stanová kůže

magenergie: libovolná

trvání: den

Stará stanová kůže je velmi přítulný živočich zařaditelný někde mezi měňavky, který se s oblibou maskuje jako stará stanová kůže (odtud název). Její tělo je velmi houževnaté a je tedy nesnadné ji mechanicky poškodit. Vytvořená stará stanová kůže obalí tělo svého tvůrce a na něm setrvá. Zvýší mu tak obranné číslo o $+3$ za každých 5 magů.

Straka

magenergie: 12 mg

trvání: směnu

Straka je malý černo-bílý pták, který má velice rád předměty z drahých kovů. Najde-li Straka nějaký cenný předmět, pokusí se jej odnést do svého hnízda, které je na Potónině klobouku. Straka unese až 40 mn.

Posedlost Straky po drahých kovech vede tak daleko, že je může ucítit i skrz zeď. Za každých 5 mn drahého kovu má Straka 1 %, že jej ucítí přes jednosáhovou zeď. S každým dalším sáhem klesá pravděpodobnost na čtvrtinu.

Světlušky

magenergie: 2 mg za první, 0,2 mg za další

trvání: směnu kol

Jedná se o docela normální světlušky s velmi vyvinutým pozadím, které svítí na vzdálenost 0,25 sáhu za každou světlušku.

Úhoř elektrický

magenergie: 7 mg

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Úhoř se po založení do luku napne jako šíp. Zasáhne-li bytost, obtočí se kolem ní a každé kolo jí udělí jeden elektrický šok, který zraní s útočným číslem 11 (nepočítá se zbroj ani štít a bytost se nebrání). Zaútočí-li někdo na úhoře a sebere mu více životů, než kolik má, zraní bytost, kterou úhoř obtáčel za tolik životů o kolik „přepálil“. Nezasáhne-li Úhoř bytost, připlazí se zpět k Potóně. Rychlost plazení je 15 s/k.

Vrána

magenergie: 5 mg za první vránu, 7 za druhou, 9 za třetí. . .

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Vrány létají v hejnu kolem své oběti, přičemž každé kolo jedna z nich zaútočí. Vrány útočí zásadně na oči. Zdaří-li se tedy vráně útok, připraví navíc oběť o jedno oko. Nemá-li již oběť žádných očí, vrány na ni neútočí. Útočné číslo jedné vrány je 5, ale zvyšuje se o dalších 5 za každou její kolegyni v hejnu. Udržet vrány v hejnu a koordinovat je je velmi obtížné.

Vřešťan

magenergie: 5 mg

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Vřešťan dokáže ochromovat své oběti mířeným výkřikem až do vzdálenosti 12 sáhů. Bytost se lekne a 1 kolo nebude útočit ani se bránit. Pravděpodobnost úspěchu je (Intelligence Potóny – 10 / každý předchozí výkřik) %. Vřešťan může vykřiknout každé druhé kolo.

Zlatá muška

magenergie: 5 mg

trvání: 12 kol

Po seslání začne Potóně u hlavy bzučet malá zlatá muška, která přináší štěstí. Muška vydrží 12 kol. Využije-li Potóna štěstí z mušky, muška zmizí. Při hodu šestistěnnou kostkou se hod zlepší o 1 a hod desetistěnnou kostkou se zlepší o 10 %.

Zmije

magenergie: 15 mg

trvání: úroveň kol

Zmije se po založení do luku napne jako šíp. Po vystřelení se zmije změní v blesk, který zasáhne bytost a zraní ji za $15 + 5 \times (\cdot)$ životů.

Žirafa

magenergie: $5 + 1$ mg / sáh délky krku

trvání: směnu

Tělo žirafy je asi jeden a půl sáhu vysoké. Krk může být libovolně dlouhý a je vhodný zejména pro šplhání do velkých výšek. Nosnost žirafy je 5 000 mn.

Lagrátin snivý drop

magenergie: 13 mg

výroba: 7 směn

trvání: den

Kdo sní tuto malou žlutou tabletku (i rozpuštěnou ve vodě či víně), přejde během jedné směny do stavu naprostého deliria (nic neudrží v ruce, ztrácí rovnováhu, mluví z cesty, má sníženou schopnost komunikace, je hodně zsláblý, ztrácí zábrany, rozmazává se mu zrak). Během svého opojení může mít i vidiny věšteckého charakteru. Ne vždy si je však pamatuje. Delirium končí asi dvě směny po požití

tabletky. Postava je pak unavená a ospalá. Bude spát 4–6 směn. Bude-li ji někdo budit, doba se prodlouží (za každé kolo bdění – dvě kola spánku).

Lep!

magenergie: 5 mg

výroba: směnu

trvání: 7 dní

Tento medikament původně vznikl jako lep na chytání malých ptáků, ale po té co se jeho výrobou začala zabývat jakási Potóna a podařilo se jí na něj ulovit skalního orla, se začal uplatňovat i v jiných oblastech. Z prostředí ptáčníků pak docela vymizel, neboť všechny stromy v okolí ptáčnickova působiště bývala poseta zdechlinami různých tvorů až do velikosti zajíce.

Lep! je průhledná mast, která se po styku s vodou stává značně lepkavou. Stačí ji tedy někam namazat a polít vodou a nebo prostě počkat (asi 4–5 směn) až do sebe nasaje vzdušnou vlhkost. Jestliže se posolí, jde to rychleji. Oběť přilepená Lep!em je držena silou $100 + 20 \times \text{úroveň Potóny}$. Lep! je možné smýt jedině vínem.

Magikus noxa destructa non plus ultra (neboli Jedinečná škodlivina Kouzelníky ničící)

magenergie: 50 mg

výroba: den, je třeba oheň a kotlík

trvání: den

Bílý prášek, který lze slisovat do tabletky, rozpustit ve víně nebo spálit a nechat oběť nadýchat se kouře. Dotčená bytost, která dostala prášek do těla (ať už v podobě kapalné tuhé nebo plynné – kouř) ztrácí na jeden den schopnost udržet magy.

Medový spánek

magenergie: 15 mg

výroba: směnu

trvání: den

Kdo vypije Medový spánek, usne tvrdým spánkem. Spí 10 směn neprobuditelně, pak se pobere a má plné životy.

Retrofága

magenergie: 50 mg

výroba: den v chladu a suchu

trvání: 7 dní

Retrofága je vlastně živý tvor, který se po zahřátí, je-li v dostatečné vlhkosti, probudí a začne žít. Dostane-li se tedy do krve nějaké bytosti, zahřeje se a začne ji přeměňovat na sebe sama (takový vzdálený příbuzný zeleného hlenu). Asi po 10 kolech začne mít bytost bolesti, které se rychle stupňují. Smrt nastává asi po $\frac{\text{hmotnost v mn}}{10}$ kolech (závisí též na Odolnosti). Po cca (hmotnost v mn) kolech je bytost totálně rozleptána a přeměněna. Retrofága však je již také mrtvá, jelikož se ochladila a vysušila okolním vzduchem. To co zbylo z napadené bytosti neobyčejně páchne a pohled na to také není příliš lákavý. Jen postavy s charisma nižším než 30 se mohou přiblížit bez „následků“.

Spalnička

magenergie: 10 mg

výroba: směnu

trvání: den

Kdo vdechne prášek, usne tvrdým spánkem. Spí 8 směn neprobuditelně, dalších 8 směn normálně.

Bard

Popis specializace Bard

Bardem se stává Hraničář, který cítí jakýsi odpor k chladným zbraním, a který se rozhodl bojovat převážně kouzly, a který též seznal, že hudba je skutečně mocnou zbraní. Naučí se proto zvláštním písním, kterými je schopen působit na psychiku naslouchajících.

Píseň působí na jedince, jehož Bard jmenuje v písni a onen jí naslouchá. Písně trvající x kol se zkracují až na hodnotu za šipkou za každou úroveň o 1.

Ucpané uši = účinek až jen poloviční

S každou úrovní přibude Bardovi v 75 % 1 Charisma, v 50 % 1 Inteligence a ve 20 % 1 Odolnost. Každou sudou úroveň mu přibude hraničářské kouzlo a jedna píseň, každou lichou pak dvě písně.

Automaticky umí Bard Píseň okouzlení.

Písně Bardovy

Píseň bolesti

úspěch: $\text{Charisma Barda} + 10 \times \text{úroveň Barda} > \text{Inteligence nestvůry}$

trvání: $10 \rightarrow 3$ kola

Sebere $\text{Inteligence Barda} - \text{Odolnost nestvůry}$ životů.

Píseň dveří

úspěch: $\frac{\text{Charisma Barda} \times \text{Inteligence Barda}}{\text{výška dveří v coulech}} \%$

trvání: $2 \times (\cdot)$ kol

Dveře se otevřou.

Píseň jasných očí

úspěch: souhlasí-li cílová bytost, pak $\text{Charisma Barda} \%$, jinak $\text{Charisma Barda} - \text{Odolnost cíle} \%$

trvání: nejvýše směnu naráz

Postava, jíž byla píseň určena, vidí po dobu trvání písně daleko lépe, má zrak citlivější, takže ji běžná tma přijde jako šero. Nevidí pouze v kouzelné tmě. Prudké světlo (například Oslivé světlo nebo pohled do Slunce) působí zranění za $(\cdot)$ až $(\cdot) \times (\cdot)$ životů (dle PJ).

Píseň letu

Doba zpěvu: $10 \rightarrow 5$ kol

Postava, jíž byla píseň určena, se může po dobu úrovně směn pohybovat vzduchem, aniž by ztrácela absolutní výšku, tedy se může pohybovat vodorovně nebo dolů. Užitečné při riziku pádu nebo při průzkumu ze vzduchu.

Píseň nenávisti

úspěch: $\text{Charisma Barda} + 10 \times \text{úroveň Barda} > \frac{\text{Inteligence nestvůry} \times 2}{3}$

trvání: $5 \rightarrow 2$ kola

Sebere $\frac{\text{Inteligence Barda} - \text{Odolnost nestvůry}}{2}$ životů.

Píseň obratnosti

úspěch: souhlasí-li cílová bytost, pak Charisma Barda %, jinak Charisma Barda – Odolnost cíle%

trvání: 2 směny

Na 2 směny má cílová bytost Obratnost o $5 \times (\bigcirc)$ vyšší. (Nula se počítá jako 10.) Účinek se dostavuje až po $6 + (\cdot)$ kolech.

Píseň odolnosti

úspěch: souhlasí-li cílová bytost, pak Charisma Barda %, jinak Charisma Barda – Odolnost cíle%

trvání: 2 směny

Na 2 směny má cílová bytost odolnost o $5 \times (\bigcirc)$ vyšší. (Nula se počítá jako 10.) Účinek se dostavuje až po $6 + (\cdot)$ kolech.

Píseň ochrany

úspěch: souhlasí-li cílová bytost, pak Charisma Barda %, jinak Charisma Barda – Odolnost cíle%

trvání: nejvýše směnu

Po dobu zpěvu má cílová bytost o úroveň Barda vyšší obranu.

Píseň okouzlení

úspěch: jednotlivec – Charisma + Intelligence Barda – Intelligence postavy + 80 %

skupina – Charisma + Intelligence Barda – Intelligence postavy + 40 %

trvání: půl směny

Touto písní lze získat přízeň jedné postavy. Postava se pak k Bardovi chová s velkou důvěrou, ale zachovává si své vědomí, povahu i přesvědčení. Pokud odhalí, že se ji Bard pokusil zneužít, patrně okouzlení pomine, ale může mu to, v závislosti na provinění, i odpustit. Bardi tímto způsobem často získávají přízeň osamělých dam.

Bard se může pokusit zapůsobit i na všechny posluchače, ale pravděpodobnost úspěchu se v tom případě snižuje, nehledě k tomu, že ani okouzlení není takové a většina posluchačů se pak k Bardovi chová, jako ke starému, nicméně nijak dobrému známému. To znamená přátelsky a mohou mu i prokázat nějakou menší službu, kterou by mu za normálních okolností neprokázali.

Píseň opojení

úspěch: Charisma Barda – Intelligence nestvůry%

trvání: nejvýše půl směny

Opojená nestvůra poslouchá Barda na slovo, avšak pokud by jí Bard dal příkaz, který by zjevně vedl k jejímu zranění, odmítne ho vykonat. Pokud by byla opojená nestvůra napadena, vytrhne se z opojení a bude se bránit.

Píseň povzbuzení

úspěch: souhlasí-li cílová bytost, pak Charisma Barda %, jinak Charisma Barda – Odolnost cíle%

trvání: nejvýše směnu naráz

Po dobu zpěvu má cílová bytost o úroveň Barda vyšší útok.

Píseň rychlosti

úspěch: souhlasí-li cílová bytost, pak Charisma Barda %, jinak Charisma Barda – Odolnost cíle%

trvání: nejvýše směnu

Po dobu zpěvu má cílová bytost $2 \times$ větší rychlost. Účinek se dostavuje až po $6 + (\cdot)$ kolech.

Píseň síly

úspěch: $\text{Charisma Barda} \times \text{bytosť}$, pak $\text{Charisma Barda} \%$, jinak $\text{Charisma Barda} - \text{Odolnost cíle} \%$

trvání: 2 směny

Na 2 směny má cílová bytosť sílu o $5 \times (\bigcirc)$ vyšší. (Nula se počítá jako 10.) Účinek se dostavuje až po $6 + (\cdot)$ kolech.

Píseň smrti

úspěch: $\text{Charisma Barda} + 10 \times \text{úroveň Barda} - \text{Intelligence nestvůry} \%$

trvání: 50 směn (den a noc)

Bytosť zemře. Následující dva dny nemůže Bard zpívat (musí se dvakrát vyspat).

Píseň spánku

úspěch: $\text{Charisma Barda} + 10 \times \text{úroveň Barda} - \text{Odolnost nestvůry} \%$

trvání: $9 \rightarrow 6$ kol

Pokud na cílovou bytosť nikdo neútočí, usne.

Píseň strachu

úspěch: $\text{Charisma Barda} - \text{Intelligence nestvůry} \%$

trvání: $5 \rightarrow 3$ kola

Nepřátelé odhodí, co jim překáží v běhu a utečou.

Píseň tance

úspěch: $\text{Charisma Barda} + 10 \times \text{úroveň Barda} - \text{Odolnost nestvůry} \%$

trvání: nejvýše směnu

rozsah: úroveň bytostí

Po dobu trvání písně cílové postavy tancují, neútočí, mají poloviční obranné číslo a velcí často silně dupou. Bard dokáže zaujmout naráz až úroveň bytostí.

Píseň temna

úspěch: $\text{Charisma Barda} - \text{Odolnost cíle} \%$

trvání: nejvýše směnu

rozsah: úroveň bytostí

Bytosť, jímž byla píseň určena, se zakalí na dobu trvání písně zrak natolik, že rozeznávají jenom kontrastní přechody se světla do tmy a matné obrysy postav. Mají potom všechna čísla (zejména útočné číslo a obranné číslo) poloviční.

Píseň usmíření

úspěch: $\text{Charisma Barda} + 10 \times \text{úroveň Barda} - \text{Intelligence nestvůry} \%$

trvání: $5 \rightarrow 3$ kola

Nepřátelé strčí meče do pochví a odejdou. Jsou-li však napadeni, účinek písně mizí.

Píseň útěchy

úspěch: $\text{Charisma} \%$

trvání: směnu

rozsah: úroveň bytostí

Vrátí $\frac{\text{Intelligence Barda}}{10}$ životů. Bard obsáhne svou písní až úroveň bytostí naráz.

Píseň zdraví

úspěch: Charisma

trvání: 2 směny

rozsah: úroveň bytostí

Vrátí $\frac{\text{Intelligence Barda}}{5} + 2 \times (\cdot)$ životů. Bard obsáhne svou písní až úroveň bytostí naráz.

Píseň zloby

úspěch: Charisma Barda + $10 \times \text{úroveň Barda} > \frac{\text{Intelligence nestvůry}}{2}$

trvání: $3 \rightarrow 1$ kola

Sebere $\frac{\text{Intelligence Barda} - \text{Odolnost nestvůry}}{3}$ životů.

Píseň života

úspěch: Charisma Barda – počet směn, po které je bytost po smrti % (počítáno při začátku zpěvu)

trvání: 50 směn (den a noc)

Oživí mrtvé tělo. Následující dva dny nemůže Bard zpívat (musí se dvakrát vyspat).

Druid

Popis specializace Druid

Druid je jakýsi lesní poutník, kterému připadá hraničářské řemeslo příliš hrubé, a raději se proto věnuje lovu, sběru bylinek a rozjímání v lesních tišinách. Druidové jsou většinou samotáři a přímět je k nějaké výpravě bývá opravdu těžké. Když už však jednou Druid na výpravu vyrazí, mívají s ním jeho protivníci obvykle mnoho starostí.

Druid používá obvykle jen lehčí zbraně či bolaso, jeho síla totiž tkví v jedech, které s oblibou používá, kterými natírá své zbraně a šipy a také ve speciálních lesních kouzlech. Zvířata, která jsou v dohledu, Druida poslouchají, avšak nevyžaduje-li to ochrana lesa před přímým ohrožením, nesmí Druid zvířatům přivodit jakoukoli újmu.

Druid má schopnost rozumět řeči zvěře a díky častému lovu se u něj vypěstovala i lepší schopnost stopování.

Příroda	sníh, louka, vysoký les	90 %
	hustý les, skály	75 %
	propasti, řeky, jezera	20 %
Uzavřené prostory	místnost, chodba	60 %
	schody, dveře	40 %
	průrvy, tůně	0 %

K číslům se přičítá 5 % / úroveň Druida, 3 % / každou bytost a odečítá 10 % za každý den stáří stopy.

Navíc umí Druid velmi dobře zacházet s luky (má +3 na útok).

Druid může s každou úrovní získat zvláštní schopnost (pravděpodobnost = 75 %), nebo se mu zvýší útočné číslo u nejpoužívanější zbraně (pravděpodobnost = 25 %, závisí na P_J).

S každou úrovní přibude Druidovi v 75 % 1 Obratnost a Intelligence a v 50 % 1 Odolnost.

Maximální množství magenergie, které je Druid schopen získat meditací, je $4 \times (\text{úroveň} - 4) + 15 + \frac{\text{Intelligence} - 77}{10}$ mg.

Druid se naučí užívat všechny hraničářské byliny a s každou úrovní ještě jednu či dvě navíc.

Bylinky používané Druidem

Aloe	zastavuje průběh nemoci na 50 směn, způsobuje letargii
Červené slzy	zevně hojí sečná a bodná zranění $11 + (\cdot)$ životů
Heřmánek	hojí zevně sečná a bodná zranění $10 + (\cdot)$ životů a vnitřně otravu jedem $1 + (\cdot)$ či zranění magií $\frac{(\cdot)}{2}$ životů
Kořen netýkavky	zevně rovná a hojí zlomeniny a pohmožděnin $10 + 2 \times (\cdot)$ životů
Králův kvítek	zcela hojí vnitřní zranění magií
Květ cedru	zevně zaceluje rány po šípech $3 \times (\cdot)$ životů
Listoplach hnědý	hojí zevně krvavá zranění 7 životů
Odvar z květu lípy	vnitřně hojí libovolná zranění $1 + 2 \times (\cdot)$ životů
Pomněnka	na $(\cdot)$ směn Intelligence = 130
Salvie	na 7 dní zastaví průběh cholery
Svižník	na $2 \times (\cdot)$ kol Rychlost $\times 2$
Slzička	zranění dýmem či jedem vnitřně $7 + 2 \times (\cdot)$
Zimorostka bílá	hojí zevně sečná a bodná zranění $6 + 2 \times (\cdot)$ životů a zranění ohněm vnitřně $2 + 3 \times (\cdot)$ životů
Zlaté slzy	sečná, bodná zevně $15 + 3 \times (\cdot)$, pokud však by měla přidat více, než je počet chybějících životů, naopak zraní za $\frac{100 - \text{Odolnost}}{7}$ životů
Žluté slzy	zevně léčí popáleniny $3 + 2 \times (\cdot)$ životů, vnitřně zranění magií $2 + 3 \times (\cdot)$ životů
Listoplach žlutý	požití zraňuje otrava $5 + 2 \times (\cdot)$, těžko chuťově zjistitelný
Sedmikráska	na $(\cdot)$ seknutí (bodnutí) jed na zbraně, Síla 150, $12 + (\cdot)$
Zimorostka bledá	zevně pálí a zraní $2 + (\cdot)$ životů
Zlokvítko modré	vnitřně léčí souchotě, zároveň zraní vnitřně $7 + 3 \times (\cdot)$
Žen – šen	jed Síla 180, smrt

Číslo v tabulce před svislou čárkou je údaj pro hledání v trvání 1 den, číslo za svislou čárkou pro hledání 1 týden.

Údaj v poslední kolonce je určení přibližného výskytu byliny, ke kterému je též nutno přihlédnout. Některé byliny (dle Pj) pak mohou růst pouze v uvedených lokalitách nebo je možné, že jinde růst budou, avšak v omezené míře. Všechny hodnoty jsou **jen orientační**.

	jaro	léto	prostředí
Aloe	0 0	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot) + 3 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	tropy
Červené slzy	$(\cdot) - 2 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Heřmánek	$(\cdot) - 2 5 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$(\cdot) 6 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	všude
Kořen netýkavky	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	vlhko a teplo
Králův kvítek	0 0	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	velmi slunečno
Květ cedru	$(\cdot) 7 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 5 \times (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	slunečno
Listoplach hnědý	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vlhko
Odvar z květu lípy	$(\cdot) - 2 5 \times (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	slunečno
Pomněnka	0 0	0 0	lesní paseky
Salvie	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot)$	0 0	bažiny a mokřady
Svižník	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot)$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	vyhřáté skály
Slzička	$(\cdot) - 2 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	louky
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	chladno
Zlaté slzy	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Žluté slzy	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Listoplach žlutý	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vlhko
Sedmikráska	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	slunečno
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	chladno
Zlovítko modré	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot) + 3 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	$\frac{(\cdot)}{2} 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	všude
Žen - šen	0 0	0 0	pár míst na světě

	podzim	zima	prostředí
Aloe	0 0	0 0	tropy
Červené slzy	$(\cdot) - 2 6 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot) + 3 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Heřmánek	$(\cdot) - 2 6 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	všude
Kořen netýkavky	$(\cdot) - 2 (\cdot) + \text{úroveň}$	0 0	vlhko a teplo
Králův kvítek	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	0 0	velmi slunečno
Květ cedru	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	slunečno
Listoplach hnědý	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vlhko
Odvar z květu lípy	0 0	0 0	slunečno
Pomněnka	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	0 0	lesní paseky
Salvie	0 0	0 0	bažiny a mokřady
Svižník	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot)$	0 0	vyhřáté skály
Slzička	$(\cdot) - 2 6 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot) + 3 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	louky
Zimorostka bílá	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	$(\cdot) 11 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	chladno
Zlaté slzy	$(\cdot) - 2 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno a vlhko
Žluté slzy	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno a vlhko
Listoplach žlutý	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vlhko
Sedmikráska	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno
Zimorostka bledá	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	$(\cdot) 11 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	chladno
Zlovítko modré	$(\cdot) - 2 6 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + \text{úroveň}$	všude
Žen - šen	0 $\frac{(\cdot)}{3} - 1$	0 0	pár míst na světě

Výskyt bylin – jaro, léto a podzim, zima

Kouzla Druidova

Bažina

magenergie: 20 mg

trvání: 12 směna

vyvolání: 2 kola

Druid určí místo, které vidí, a které má maximálně 50 sáhů v průměru. Vše, co není živé, kouzelné nebo kamenné (hlína, organické zbytky, apod.) se během 2 kol promění až do hloubky 10 sáhů v kyselé bahno (je-li pod povrchem skála, jen ke skále). Vše těžší než 1500 mn se propadá rychlostí $\frac{\text{hmotnost}-1500}{1500}$ sáhů za kolo.

Běh

magenergie: 4 mg

trvání: úroveň směn

vyvolání: 2 kola

Postava, nad kterou Druid 2 kola drží ruce při sesílání kouzla nebo Druid sám, může po dobu trvání kouzla běžet svou maximální rychlostí a neunaví se. Po doběhnutí však, dříve než kouzlo ustane, musí sníst denní dávku jídla a jít spát, jinak po odeznění kouzla omdlí únavou (ztratí polovinu životů a 1 Odolnost).

Bolest

magenergie: 8 mg +5 mg za kolo

dosah: 30 sáhů

Zasažená postava cítí v celém těle svíravou bolest. V každém kole ztrácí (○) + (○) životů, nemůže kouzlit a klesá jí obranné číslo i útočné číslo o 3 za každé kolo. Obranné číslo i útočné číslo se navrací po skončení kouzla vždy o 3 za kolo.

Cesta

magenergie: 16 mg

vyvolání: 1 s

Kdekoli v přírodě Druid umístí dva listy dubu vzdálené nejvýš 1 míli, vytvoří se mezi nimi cesta, která nezarůstá a nemizí. Bytost si hází na Inteligence (> 150), zda jí cesta bude připadat právě jejím směrem.

Deštník

magenergie: 1 mg / sáh poloměru

trvání: úroveň směn

Nad Druidem se vytvoří kupole neviditelné síly, která vede jakoukoli vodovitou tekutinu ke svým okrajům.

Hněv lesa

magenergie: veškerá současná

trvání: půl směny

Kouzlo může být sesláno jen jednou mezi dvěma úplňky a to jen Druidem na 7. a vyšší úrovni. I v pravé poledne se náhle rozprostře soumrak, všechno živé zděšeně prchá, na všechny padne strach. Toto kouzlo se nevztahuje na osoby z Druidova okolí u nichž si to Druid nepřeje. Kouzlo na různé tvory působí různě podle jejich Inteligence.

Intelligence	účinek
0–7	Bytost si kouzlo neuvědomuje (nevztahuje se na přirozená zvířata)
7–40	smrtný strach – bytost prchá a odhazuje vše, co jí překáží v útěku. V 50 % zakopne a zraní se za (○) životů
41–60	hrůza – bytost prchá a odhazuje vše, co jí překáží v útoku.
61–70	panika – bytost prchá
71–80	silné znepokojení – bytost se bude při jednání s Druidem za každou cenu vyhnut souboji
81–90	znepokojení – bytost bude s Druidem jednat velmi zdvořile
90–100	mírné zneklidnění – bytost se rozhlíží, zda nebude pršet
100 a více	příjemné rozptýlení – bytost pozoruje snažícího se Druida a dobře se baví.

Účinky Hněvu lesa

Most

magenergie: 4 mg / sáh

vyvolání: 12 kol

trvání: 12 × úroveň kol

Druid stvoří most z černé mlhy, který unese na každém sáhu 3000 mn. Chodit po něm může jen ten, který věří v jeho skutečnou existenci. Druid jej může kdykoli rozptýlit.

Mimikri

magenergie: 7 mg

vyvolání: 1 kolo

Druid se promění ve strom, keř či jinou živou součást přírodního okolí. Cizí bytost zaklínadlo odhalí s pravděpodobností 25 – úroveň%, cizí Druid má pravděpodobnost o svou úroveň vyšší. Návrat zpět je možný kdykoliv.

Najdi úkryt

magenergie: 5 mg

rozsah 1 míle

vyvolání: 10 × (·) kol

Najde v přírodě úkryt neznalci neobjevitelný.

Nenávist zvěře

magenergie: 3 mg

vyvolání: 2 kola

dosah: 15 sáhů

trvání: úroveň dní

Postava zasažená kouzlem získává zvláštní pach, který dráždí zvěř: psi štěkají, kočky prskají, koně se plaší, hlemýždi se stahují do ulit. Neznamená to však, že by zvířata byla agresivnější.

Ochrana lesa

magenergie: veškerá současná

rozsah: nejvýše úroveň osob

Vyjmenované bytosti se dostanou pod ochranu lesa. Nemohou se otrávit, vždy najdou dostatek jídla a vody, avšak nesmí bojovat. Kouzlo pomine, vystoupí-li bytosti z lesa. Pokusí-li se Druid seslat kouzlo

na někoho, kdo si to podle mínění lesa (Pj) nezaslouží (přesvědčení 5, atd.) nejenže se kouzlo nezdaří, ale Druidovi a nežádoucím osobám se pak může přihodit mnoho nemilých událostí.

Orientace

magenergie: 1 mg / den

Druid najde v lese vždy správnou cestu.

Oživ květinu

magenergie: 2 mg

vyvolání: 10 kol

dosah: dotyk

rozsah: 1 rostlina

Druid ožíví uhynulou rostlinu, pokud je tato v provozuschopném stavu (například strom s částí listů a kořenů, ne jen prkno).

Pouto lásky

magenergie: veškerá současná

Kouzlo může být sesláno jen jednou mezi dvěma úplňky a to jen Druidem na 8. a vyšší úrovni. Navíc nemůže Druid 3 dny po tom kouzlit ani se účastnit boje. Tímto kouzlem může oživit mrtvou postavu, která mu byla velmi blízká nebo mu zachránila život. Pokud ji chce oživit proto, že ji potřebuje, oživení se mu nezdaří a navíc omdlí a zbude mu nejvýše (·) životů.

Požehnej semeno

magenergie: 2 mg

vyvolání: směnu

dosah: dotyk

Druid požehná semeni, které může být zasazeno kdekoli v přírodě, a dá vyrůst mohutné a zdravé rostlině v polovičním čase než obvykle.

Rychlý růst

magenergie: 4 mg

vyvolání: 144 kol

dosah: dotyk

Rostlina, které se Druid dotýká během sesílání kouzla, doroste do plné velikosti. Pokud Druid kouzlo nedokončí, rostlina uvadne.

Opojení smyslů

magenergie: 6 mg

vyvolání: 3 kola

dosah: 12 × úroveň

trvání: úroveň směn

Druid si zvolí ve svém dohledu jednu bytost, a ví pak přesně, co ona vidí, slyší, cítí, čeho se dotýká nebo co jí. Jestliže je bytost napadena, je zasažen (a zraněn) i Druid.

Srp

magenergie: 15 mg

Nad Druidovou hlavou se objeví stříbrný obouruční meč s útočným číslem $\frac{\text{Intelligence}}{10} + 10/ + 3$, který útočí na jednu vybranou bytost, dokud ji nezabije. Pak zmizí. Když na něj někdo útočí nebo ho chce chytit, útočník i Druid jsou zraněni za (·) životů.

Stopař

magenergie: 8 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: úroveň dní

Druid vytvoří vedle sebe nehmotného magického stopaře (vypadá jako Druid), který sleduje danou bytost. Druid v každém okamžiku ví, kde daná bytost je a co dělá. Stopař je magický, může být rozptýlen Zlomkouzlem.

Uhas

magenergie: 17 mg

vyvolání: 1 kolo

dosah: 20 sáhů

V okruhu 20 sáhů uhasne veškerý oheň, magický s pravděpodobností 70 %. Ohniví netvoři ztrácejí iniciativu a na 5 kol, nemohou používat ohnivé útoky (ale kouzla ano!).

Uzelace

magenergie: 7 mg

vyvolání: 1 kolo

dosah: dotyk

V místě, kde se Druid dotkne lana či tkaniny, vytvoří se složitý a pevný uzel. Postava si při rozvázání musí hodit na Intelligence (140). Je-li v místě už uzel, kouzlo jej naopak rozváže.

Var

magenergie: 1 mg

trvání: 100 kol / 10 mn

dosah: 1 sáh

Druid uvede určený objem vody do varu. Vyvolání 100 kol za každých 10 mn hmotnosti. Lze vařit pouze stojatou vodu (ne potůček či moře, apod.). Je-li dostatečně trpělivý, může uvést do varu i celé jezero, stojí-li na břehu.

Venderen

magenergie: libovolná

trvání: mg × 2 kol

Druid získá po seslání tohoto kouzla proutkařské schopnosti. Záleží na Inteligenci Druida a P_j , co najde.

Chodec

Popis specializace Chodec

Chodec je Hraničář, který se rozhodl zvolit cestu meče. Naučil se proto zvláštní bojová kouzla a bojovým uměním by mohl zahanbit i leckterého Válečníka. Od svého mistra si Chodec může zakoupit kouzelný meč, který stává tak kolem 30 zl (posoudí P_j) a pomocí nějž může sesílat speciální kouzla,

a který je možno také „nabíjet“ magenergií, kapacita nového meče je 5 mg. Kouzla označená v seznamu ! jsou tak jednoduchá, že je Chodec může sesílat v době mezi koly a všechna naráz. Horní hranice použité magenergie je vždy kapacita meče. Při překročení hranice hrozí exploze.

Příklad: Kapacita meče je 7 a Chodec umí kouzla !Útoč, !Výpad a !Braň. Proběhne normální kolo souboje a než začne další kolo souboje stane se toto: Chodec sešle kouzla !Braň za 2 mg, !Útoč za 3 mg a !Výpad za 2 mg (dohromady 7 mg). Má tedy v příštím kole boje o 4 vyšší obranu, o 3 vyšší útok a má též iniciativu. V dalším kole to může zopakovat.

Kromě speciálních kouzel se Chodec naučí vykouzlit různé lektvary, které mohou být v boji nápomocny. Účinky nepoužitých lektvarů vyprchají po 1 dni.

S každou úrovní přibudou Chodci 2 mg a v 70 % 1 Síla a Obratnost, v 50 % 1 Inteligence. Kapacita meče se zvýší o $\frac{(\cdot)}{2}$. Dále může získat Chodec nějakou zvláštní schopnost.

Když se Hraničář stane Chodcem (5. úroveň), může se naučit až tři z kouzel označených ! nebo jedno jiné kouzlo z nabídky kouzel Hraničáře či Chodce. Navíc si může vybrat některou zbraň z těch, které ovládá a získat s ní výcvik, který mu zvýší útok o výcv. (viz tabulka zbraní). Pokud má Chodec delší dobu tutéž zbraň, může si na ni zvyknout a to:

(·)	Zvyk
1-2	0/ + 1
3-5	1
6	1/ + 1

Zvyk na zbraň

Vzroste-li Chodcova síla na 100, zvýší se jeho útok s jednoručními i dvouručními zbraněmi o $0/ + \frac{\text{Síla}-100}{2} + \frac{\text{úroveň}}{3}$.

Jelikož **Chodec** tráví mnoho času cestováním, kde potkává mnoho cizinců, vypěstoval si postupem času schopnost odhadovat cizí přesvědčení. Pravděpodobnost úspěchu ukazuje tabulka. Je-li Chodcův pokus neúspěšný z horní poloviny zbytku intervalu, Chodec sám to nepozná. Je pak přesvědčen, že přesvědčení odhadl správně. Pj mu ovšem sdělí nějaké jiné. Úspěch závisí na úrovni Chodce (sloupce) a inteligenci protivníka (řádky).

Aby se však Chodec mohl pokusit odhadnout přesvědčení, potřebuje alespoň minimální klid na soustředění a nějaký čas. Proto nelze odhadovat přesvědčení „na potkání“ (například v boji nebo u někoho, kdo vůbec nepromluvil). Pj by měl posoudit, zda jsou podmínky pro odhad dostatečné. Pakliže nikoli, odhad se nejspíš nezdaří.

Příklad: Chodec Niel na 24. úrovni se pokouší odhadnout přesvědčení Mága Ydrina a Válečníka Torendora. Ydrin má inteligenci 98, a proto je pravděpodobnost 45 %. Torendor má inteligenci 77. Pravděpodobnost je tedy 65 %. Niel hodí na Ydrina 55 na Torendora 94. Neodhadne tedy přesvědčení ani jednoho protivníka, avšak zatímco u Ydrina ví, že se mu pokus nezdařil, u Torendora si myslí, že přesvědčení odhadl správně (polovina intervalu neúspěchu je 82, 5).

Chodec se může pokusit odhadnout zbraň, kterou nezná a určit tak, zda se jedná o zbraň zcela běžnou, dobrou, špatnou nebo s nějakými zvláštními schopnostmi. Pravděpodobnost správného odhadu zbraně je různá podle toho, zda zbraň jen vidí někde v klidu ležet nebo ji může pozorovat v akci či zda si ji může vzít do ruky a nebo dokonce s ní může bojovat. Dále závisí úspěch na tom, zda je zbraň dobrá sama o sobě či zda jsou její vlastnosti dány magicky. Za každé opakování doby pozorování se pravděpodobnost zvýší o $\frac{\text{Inteligence}}{10}\%$. Tabulka udává pravděpodobnost správného odhadu zbraně ($\times$ znamená, že není šance na správný odhad a to ani po prodloužení).

úroveň Intelligence	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1–5	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	99	99	99	100	100
6–10	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	99	99	99	100
11–15	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	99	99	99
16–20	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	99	99
21–25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	99
26–30	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
31–35	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
36–40	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
41–45	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
46–50	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
51–55	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
56–60	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
61–65	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
66–70	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
71–75	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
76–80	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
81–85	5	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40
86–90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35
91–95	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30
96–100	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25
100 a více	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20

Odhad přesvědčení

úroveň	v jednom boji		vyzkoušení si cca 12 kol		pozorování v akci cca 60 kol		pozorování v klidu cca 1 směnu	
	normální	kouzelná	normální	kouzelná	normální	kouzelná	normální	kouzelná
1-5	×	×	×	×	×	×	×	×
6	10 %	×	×	×	×	×	×	×
7	17 %	×	×	×	×	×	×	×
8	25 %	×	×	×	×	×	×	×
9	32 %	×	×	×	×	×	×	×
10	40 %	10 %	10 %	×	×	×	×	×
11	47 %	15 %	14 %	×	×	×	×	×
12	55 %	20 %	17 %	10 %	×	×	×	×
13	62 %	25 %	21 %	15 %	×	×	×	×
14	70 %	30 %	24 %	20 %	×	×	×	×
15	77 %	35 %	28 %	25 %	7 %	×	×	×
16	85 %	40 %	31 %	30 %	10 %	×	×	×
17	92 %	45 %	35 %	35 %	12 %	×	×	×
18	100 %	50 %	38 %	40 %	15 %	×	10 %	×
19	100 %	55 %	42 %	45 %	17 %	7 %	15 %	×
20	100 %	60 %	45 %	50 %	20 %	10 %	20 %	×

Odhad zbraně

Příklad: Chodec Johnny Walker na 18. úrovni s Inteligencí 67 našel meč. Nejdříve si ho jen prohlíží. Jelikož se jedná o magický exemplář (což ovšem ví jen Pj) nemá šanci odhadnout tuto zbraň. Naštěstí si ji ale může vzít do ruky a tak má 40 %. Použije-li meč později v boji, bude už pravděpodobnost úspěchu

50 %. A použije-li meč v boji dvakrát, zvýší se pravděpodobnost úspěchu o $\frac{67}{10} = 6\%$. Maximum, které tedy může Johnny dosáhnout u této zbraně je 56 %.

Příklad: Chodec Esteched na 8. úrovni našel v jeskyni zajímavý meč. Hned v následujícím boji ho vyzkoušel a zjistil, že jeho účinnost je o $/ + 2$ vyšší. Že je ale meč kouzelný a lze s jeho pomocí čarovat a ničit stíny, o tom už Esteched nemá ani potuchy. Vydrží-li mu tento meč až do 10. úrovně, možná to zjistí.

Popis kouzel Chodcových

Agilitor

magenergie: 12 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $2 \times (\cdot)$ kol

Chodci se zvýší obratnost na dvojnásobek.

Bojujte

magenergie: 10 mg / zbraň + 1 mg / sáh + R

vyvolání: 1 kolo

trvání: $5 + (\cdot)$ kol

Očarované zbraně mají na $5 + (\cdot)$ kol útok zvýšen o $R + \text{úroveň} / R + \text{úroveň}$.

Bolest

magenergie: viz dále

vyvolání: 1 kolo

trvání: mg kol

Chodci se zvýší číslo zbraně o $0 / + \text{mg}$.

!Braň

magenergie: viz dále

vyvolání: 0 kol

trvání: 1 kolo

V dalším kole má obranné číslo $+(2 \times \text{mg})$.

Clona

magenergie: 5 mg + nabití

vyvolání: 1 kolo

trvání: půl směny

Chodec nabije svůj meč a ten začne působit jako štít proti kouzlům, která jsou na Chodce seslána. Clona však působí jen na kouzla seslaná přímo na chodcovu osobu a ne jen na místo kde stojí (například působí proti bleskům či proti Ochrom bytost, ale nikoli proti Ohni či Mrazu). Takovéto kouzlo se buď od meče odrazí, nebo jím projde. Kouzlo projde Clonou v $(\text{mg v kouzle} - \text{nabití}) \times 4\%$.

Ferokiis

magenergie: 6 mg

vyvolání: 3 kola

trvání: $10 + (\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z fofrníku. Po vypití postava chodí a běhá dvakrát rychleji. Opačný efekt na Elfy.

Fiyerh

magenergie: 8 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: $10 + (\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z letničky, chrání proti ohni do útočné číslo 22.

Hadí jazyk

magenergie: 5 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $12 \times$ úroveň kol

Hrot chodcova meče se rozštěpí a Chodec jím dokáže vnímat pachy stejně dobře jako stopovací pes.

Hadí msta

magenergie: 7 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: $(\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví krabička, obsahující mazání z hadího masa, vystačí na tři ostří, zvyšuje útočné číslo o $1/ + 3 + (\cdot)$.

Kabát

magenergie: 8 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: $10 + (\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar ze zimostrázu, chrání proti mrazu do útočné číslo 22.

!Ledová čepel

magenergie: 3 mg + 2 mg / kolo

vyvolání: 0 kol

trvání: dle mg

V dalších kolech (dle mg) se čepel meče obalí jinovatkou. Způsobí-li Chodec protivníkům, kteří nejsou odolní proti mrazu, zranění, sebere jim navíc úroveň $+$ $(\cdot)$ životů mrazem.

Lektvar obratnosti

magenergie: 8 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $(\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z břechťanu. Po vypití se postavě zvýší obratnost o $\frac{1}{2}$. Má-li postava Obratnost více než 50, účinkuje jen na Chodce.

Lektvar odolnosti

magenergie: 10 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $2 \times (\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z kosatice. Po vypití se postavě zvýší odolnost o 1 *lover*2. Má-li postava Odolnost více než 50, účinkuje jen na Chodce.

Najdi neviditelného

magenergie: 7 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Nachází-li se v okruhu 24 sáhů někdo neviditelný (bytost pod kouzlem Neviditelnost, po vypití Lektvaru neviditelnosti, apod.), chodcův meč se na něj nasměřuje. Nachází-li se v okruhu takových bytostí více, nasměřuje se na nejbližší. Chodec má pak postih na obranu i útok jen poloviční. Vzdálí-li se všechny neviditelní za hranici 24 sáhů, kouzlo vyprchá.

Najdi neviděného

magenergie: 7 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $2 \times$ úroveň kol

Nachází-li se v okruhu 24 sáhů někdo neviděný (bytosti nemající viditelné tělo – astrální bytosti jako třeba démoni, stíny, apod.), chodcův meč se na něj nasměřuje. Nachází-li se v okruhu takových bytostí více, nasměřuje se na nejbližší. Chodec má pak postih na obranu i útok jen poloviční. Vzdálí-li se všechny nevidění za hranici 24 sáhů, kouzlo vyprchá.

Obří síla

magenergie: 15 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $(\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z kamenice. Po vypití se Chodci zdvojnásobí síla.

!Ohnivá čepel

magenergie: 3 mg + 2 mg / kolo

vyvolání: 0 kol

trvání: dle mg

V dalších kolech (dle mg) se kolem čepele rozhoří malý namodralý plamen (obalí čepel meče). Způsobí-li Chodec protivníkům, kteří nejsou odolní proti ohni, zranění, sebere jim navíc úroveň + $(\cdot)$ životů ohněm.

Ochrana

magenergie: 8 mg / postavu

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: $10 + (\cdot)$ kol

Očarované postavy mají o $\frac{1}{2}$ vyšší obranné číslo a o 2 nižší útok.

Oslň

magenergie: libovolná

vyvolání: 1 kolo

trvání: 1 kolo

Chodec nabije svůj meč a ten vyšle na protivníka oslnivý proud světla, který postavu oslepí na $1 + mg$ kol. V tomto kole nemůže pochopitelně Chodec bojovat, protože musí meč nastavit proti tváři nepřítele. Nepřítel, který je oslněn, pak nehází na obranu a pokud útočí, pak zasáhne jen v Intelligence %, přičemž hod kostkou na útok se navíc dělí 2.

Phasstarnd

magenergie: 6 mg

vyvolání: 3 kola

trvání: 144 kol

Umožní Chodci určitou dobu vykonávat dva útoky za kolo, aniž by to snížilo jeho obranné číslo.

Pronikavé záření

magenergie: libovolná

vyvolání: 1 kolo

trvání: dle mg

Chodec nabije svůj meč a ten počne vydávat směrem, který Chodec určí, pronikavé záření, které prosvítí jakoukoli nekouzelnou věc včetně zdi ne silnější než 1 sáh. Chodec tak může spatřit skryté mechanismy, či prohlédnout zdi, ale také co má který jeho druh v batohu, či co měl dnes k obědu. Meč září $\frac{\text{magenergie}}{2}$ kol.

!Prosba

magenergie: 3 mg

vyvolání: 0 kol

trvání: 1 kolo

Umožní Chodci v příštím kole nabít svůj meč na dvojnásobek nebo umožní užít obyčejný meč jako stříbrný chodcovský meč.

Resisticator

magenergie: 12 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $10 + (\cdot)$ kol

Chodci se zvýší Odolnost na dvojnásobek.

!Rychlost

magenergie: viz dále

vyvolání: 0 kol

trvání: 1 kolo

V dalších $\frac{\text{magenergie}}{2}$ kolech má $2\times$ větší rychlost $\Rightarrow$ útočí $2\times$.

Řekni pravdu!

magenergie: 9 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: úroveň kol

dosah: úroveň sáhů

rozsah: 1 bytost

Chodec pomocí svého meče sešle kouzlo na určitou bytost. Bytost po seslání kouzla musí odpovídat pravdivě na všechny otázky, pokud nepřehodí 150 při hodu na Odolnost.

Spojení

magenergie: 6 mg, u bytostí 12 mg

vyvolání: 12 kol

dosah: dotyk

Chodec vezme do ruky dva předměty a je schopen po seslání kouzla určit, kdy a za jakých okolností spolu předměty přišly do styku, případně jak byly spojeny.

Štít

magenergie: 9 mg

vyvolání: 5 kol

trvání: 2 směny

Vytvoří kolem postavy světelný štít – nemůže nic ven, dovnitř vše s pravděpodobností 22 %.

Tepelný štít

magenergie: 15 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: směnu

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z pučelníku, chrání proti mrazu i ohni do útočné číslo 20.

Úder zloby

magenergie: 5 mg

vyvolání: 1 kolo

Z Chodcova meče vyšlehne záblesk, který vždy zasáhne určeného protivníka a zraní ho za $3 \times$ (○) životů (nulu počítej jako 10).

!Útoč

magenergie: viz dále

vyvolání: 0 kol

trvání: 1 kolo

Při dalším útoku svým mečem má útočné číslo o mg vyšší.

!Výpad

magenergie: 2 mg

vyvolání: 0 kol

trvání: 1 kolo

V příštím kole má iniciativu.

!Zásah

magenergie: 2 mg

vyvolání: 0 kol

trvání: 1 kolo

V příštím kole má útočné číslo jako obranné číslo nepřítele $+(\cdot)$.

Zdravý spánek

magenergie: 5 mg

vyvolání: 6 kol

Postavě se po seslání tohoto kouzla vyléčí spánkem o $4 \times \frac{\text{Odolnost}}{20}$ životů více.

Zrcadelník

magenergie: 10 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $2 \times (\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar ze slunečnic, vytvoří oblak, který nepropouští blesky.

Zvukový štít

magenergie: 6 mg

vyvolání: 6 kol

dosah: dotyk

trvání: úroveň směn

rozsah: 1 bytost

Po dobu trvání kouzla se postava pohybuje zcela tiše, takže není možné ji zaslechnout, dokud nepromluví nebo jinak nezpůsobí naschvál hluk (vědomě), není slyšet její dech ani cinkot zbroje.

Železná síla

magenergie: 12 mg

vyvolání: 1 kolo

trvání: $(\cdot)$ kol

Chodci se v ruce objeví lahvička, obsahující lektvar z kamenice. Po vypití se postavě zvýší síla o $\frac{1}{2}$. Má-li postava Sílu větší než 50, účinkuje jen na Chodce.

Čaroděj

Popis specializace Čaroděj

Čaroděj je jakýsi Kouzelník–praktik. Nezabývá se příliš hloubkou magie jako takové. Jemu prostě stačí, že „to funguje“. Naučil se dobře využívat zejména bojová kouzla. Každou 3. úroveň (počínaje 6.) se může **specializovat** na jednu ze skupin kouzel *Blesky*, *Čáry*, *Léčení*, *Magie*, *Magnetismus*, *Oheň* či *Zaklínadla* nebo se může naučit kouzlo navíc. Přitom platí, že na kouzla ze skupin, na které má Čaroděj specializaci, potřebuje obvykle méně magů.

Konkrétně: $(\cdot)1-3: \frac{\text{mg}}{2}$ (zaokrouhleno nahoru)
 $(\cdot)4-5: \text{mg} - 4$ (vždy alespoň 1 mg)
 $(\cdot)6$: stejně

Navíc se může Čaroděj po specializaci na danou skupinu naučit kouzla, která pro něj byla dříve nepřístupná (v seznamu označena *). Na tato kouzla však potřebuje vždy uvedený počet magů.

Po specializaci na určitou skupinu si může Čaroděj vykouzlit z obyčejné hůlky nebo klacíku délky asi 20" magickou hůlku. Čaroděj může mít vždy jen jednu hůlku, a to i když má více specializací. Čarodějova hůlka je jakýmsi odznakem jeho stavu. Při vyčarování vloží Čaroděj do hůlky určité množství magů, které se postupně odčerpávají. Klesne-li počet magů hůlky na nulu, stává se opět obyčejným dřevem. Čarodějovu hůlku nedokáže používat nikdo jiný ani jiný Čaroděj.

S každou úrovní mu přibude v 85 % 1 Intelligence, v 75 % 1 Charisma a v 33 % 1 Obratnost. Dále mu přibude $\frac{(\cdot)}{2}$ životů a naučí se vždy o jedno kouzlo více než obyčejný Kouzelník.

Kouzla Čarodějova

*Bojovník

specializace: čáry

magenergie: $10 + A \times 10$

Čaroděj vytvoří svůj obraz, který má rychlost 5, útok $A + \frac{\text{Intelligence}}{10}$ + úroveň Čaroděje, obranu jako úroveň Čaroděje, životů tolik, kolik mu Čaroděj dá ze svého maxima. Po smrti Bojovníka se životy vrací Čaroději.

Černý blesk

specializace: blesky

magenergie: 12 mg za první, 4 mg za další

dosah: $5 + 2 \times \text{úroveň sáhů}$

Z Čarodějových rukou vyšlehne černý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $12 + 5 \times (\cdot)$ životů.

Černá mlha

specializace: magie

magenergie: $20 + 1 \text{ mg} / \text{sáh}^2$

Z daného místa se rychlostí 1 s/k šíří všemi směry mlha s útočným číslem úroveň Čaroděje $\times (\cdot)$, 6 znamená neúspěch kouzla, trvání určí Pj.

Dar bohů

specializace: léčení

magenergie: maximum mg

vyvolání: 2 kola

Toto kouzlo může být sesláno jako jediné kouzlo ten den, další dva dny sníží maximální magenergie na polovinu. Kouzlo sejme z postav veškeré nemoci a prokletí, vrátí všechny životy.

Granátové jablko

specializace: oheň

magenergie: 12 mg

trvanlivost: 1 den (50 směn)

Čarodějovi se v ruce vytvoří červené granátové jablko (cca 3" v průměru), které je však zcela nepoživatelné. Po odtržení stopky je velmi citlivé na otřesy. Při dopadu nebo při prudké manipulaci exploduje, přičemž zraní vše živé v okruhu 6 sáhů za $5 + 5 \times (\cdot)$ životů (zranění ohněm).

Klíčnůvek sen

specializace: magnetismus

magenergie: 2 mg
dosah: 2 sáhy
rozsah: jeden zámek
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 kola

Toto kouzlo prozkoumá zámek a z klíčů, které si Čaroděj musí rozprostřít na dlani, pak zazáří modravým světlem ten, který k danému zámku patří – pokud je mezi zkoumanými klíči přítomen. Toto kouzlo ale neodhaluje a už vůbec neodstraňuje pasti.

Magický štít

specializace: zaklínadla
magenergie: 13 mg, zrušení 1 mg

Kolem Čaroděje se objeví koule z magického materiálu vzhledem připomínající sklo, skrz kterou nemůže proniknout nic živého. Neživé ji pronikne s pravděpodobností 8 %, kouzla 17 %. Po pěti směnách štít zaniká.

Magnetický blesk

specializace: magnetismus
magenergie: $2 + 1 \text{ mg} / 20 \text{ síly}$
dosah: 12 sáhů

Zasažená bytost přitahuje železné předměty silou úměrnou vložené magenergii v dosahu $1 + \frac{(\cdot)}{2}$ sáhů. Dosah blesku lze prodloužit o dalších 12 sáhů dodáním dalšího magu.

Mrak smrti

specializace: zaklínadla
magenergie : $44 + 1 \text{ mg} / \text{sáh}^2$
trvání: úroveň kol

Nad Čarodějovou hlavou se vytvoří černý mrak, který na povel mění pohyb a bez spotřeby jakékoli magenergie sesílá každý sáh² náhodně kouzla skupin blesky a oheň.

*Neviditelný oheň

specializace: oheň
magenergie: 2 mg / sáh

Podobně jako u kouzla Oheň, ale není vidět a má útočné číslo 20/+5.

Obnov pohyb

specializace: léčení
magenergie: 10 mg

Do vzdálenosti 10 sáhů od daného místa se všem ochromeným či paralyzovaným bytostem okamžitě vrátí možnost pohybu. Úspěch $10 \times \text{úroveň}\%$.

Oheň vodovzdorný

specializace: oheň
magenergie: 20 mg

Na určeném místě vzplane oheň s útočným číslem 20, který však nelze hasit vodou. Platí tabulka hořlavosti, Čaroděj má $(\cdot) + 2$. Voda má pro tento oheň hořlavost úroveň -10 .

Ohnivá koule

specializace: oheň

magenergie: 17 mg

Od Čaroděje se odlepí ohnivá koule o poloměru 3 sáhů, a letí stále rovně určeným směrem rychlostí 50 s/k. Všechny bytosti zraní za $5 \times (\cdot)$ životů, menší předměty zničí, první větší neživou překážku (dveře a podobně) poškodí a pak se rozplyne.

Průrazný blesk

specializace: blesky

magenergie: dle barvy blesku

Průrazný blesk je jen jiná varianta libovolného kouzla ze skupiny blesky. Čaroděj se tedy jen naučí dělat z již známých blesků blesky průrazné. Průrazný blesk má stejný dosah jako blesk příslušné barvy a spotřebuje se na něj i stejné množství magenergie (stejný je i způsob sesílání salvy blesků). Zasáhne-li průrazný blesk živou bytost, zraní ji pouze za polovinu životů než blesk příslušné barvy. Zasáhne-li průrazný blesk neživou překážku, může ji poškodit nebo i zcela zničit (podle síly blesku a odolnosti překážky). Tabulka udává kolik coulů³ vyrazí průrazný blesk dané barvy v určitém materiálu.

Barva	Dřevo	Kámen	Kov
Bílý	10500	10300	950
Černý	48000	24000	4800
Červený	100	40	16
Fialový	24500	4300	1040
Modrý	4400	2000	700
Zelený	5600	6800	1260
Zlatý	33333	16666	3333
Žlutý	30600	16000	3060

Průraznost blesků

Rudý sníh

specializace: oheň

magenergie : $5 + 1 \text{ mg/sáh}^2$

Na určeném místě začne sněžit, sníh bere $(\cdot)$ životů za kolo, trvání určí P_J , neúčinkuje na mrazné.

*Silný magnet

specializace: magnetizace

magenergie: 5 mg

Čaroděj určí nějaký předmět jako magnet, v kouli o poloměru 40 sáhů s magnetem ve středu jsou všechny kovové a zmagnetizované předměty přitahovány nebo odpuzovány (rozhoduje Čaroděj) nepřekonatelnou silou.

Stín

specializace: magie

magenergie: 1 mg za směnu

dosah: dotek

rozsah: 1 postava

vyvolání: 2 kola

trvání: dle dodané magenergie

Při seslání tohoto kouzla se nad postavou, na kterou bylo kouzlo sesláno, objeví něco jako malý obláček. Drží se vždy tak, aby se nacházel mezi postavou a nejsilnějším zdrojem světla.

Tekutý oheň

specializace: oheň

magenergie: $3 + 1 \text{ mg} / 1 \text{ sáh vzdálenosti} + 1 \text{ mg} / 1 \text{ sáh}^2 \text{ plochy}$

Z Čarodějovy ruky vytryskne proud ohně, který dopadne na určité místo a tam se rozlije na danou plochu. Následujících úrovní kol zde hoří. Je-li proudem zasažena bytost nebo stojí-li bytost v místě, kde oheň hoří, je zraňována tímto ohněm s útočným číslem $20 / + \text{úroveň}$ a navíc dýmem za úroveň životů za kolo.

Vládnoucí slovo

specializace: zaklínadla

magenergie: $10 + 1 \text{ mg} / 20 \text{ síly}$

Kouzlo umožňuje spojit dva předměty (například zárubeň a dveře). Spojené předměty jdou rozdělit silou jako past $[-; -; 150 - \text{Síla}\%]$, dotyčný je však zraněn za $9 + (\cdot) \text{ životů}$.

*Zlatý blesk

specializace: blesky

magenergie: 8 mg za první, 2 mg za další

dosah: $3 + 3 \times \text{úroveň sáhů}$

Z Čarodějových rukou vyšlehne zlatý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $10 + 6 \times (\cdot) \text{ životů}$.

Zmizík

specializace: čáry

magenergie: 6 mg

trvání: $12 \times \text{úroveň kol}$

V čarodějově dlani se objeví kolo o průměru pět coulů. Jakýkoli vložený předmět zmizí. Postavy si hází proti pasti $[-; -; 100 - \text{Odolnost}\%]$, jestli projdou na druhou stranu bez zmizení, magické předměty odolají v 75 %.

Žaberní kouzlo

specializace: magie

magenergie: 3 mg za 1. kolo, 1 mg za další

Účinkem tohoto kouzla může bytost, na níž bylo sesláno, dýchat pod vodou, neboť se jí plíce promění dočasně v žábry.

Žár

specializace: oheň

magenergie: $2 + 1 \text{ mg za úroveň Čaroděje kol}$

rozsah: jeden předmět

Čaroděj pohladí předmět (tah ruky nemůže být delší než 1 sáh) a ten začne vyzařovat žár. Dotyk takového předmětu způsobuje bytostem zranění vysokou teplotou (ohněm) za $5 + (\cdot) \text{ životů}$, předměty mohou po dotyku vzplanout nebo se propálit. Sám očarováný předmět nebude žářem poškozen. Lze seslat na zbraně, kliky, rukavice, apod.

Žlutý blesk

specializace: blesky

magenergie: 9 mg za první, 2 mg za další

dosah: $3 \times$ úroveň sáhů

Z Čarodějových rukou vyšlehne žlutý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $4 \times (\cdot)$ životů.

Hůlky čarodějovy

Blesková hůlka

specializace: blesky

magenergie: 35 mg

Blesková hůlka vypadá jako obyčejné dřevo, ale při bližším prozkoumání je možné si všimnout droboučkových jiskřiček, které probíhají po jejím povrchu.

Blesková hůlka dokáže svého majitele ochránit před blesky seslanými na jeho osobu. Hůlka blesky buď pohltí, odrazí nebo nechá projít. Pokud hůlka blesky pohltí, zvýší se její magenergie o magenergii blesků. Pokud je odrazí, její magenergie se sníží o magenergii blesků. Magenergie hůlky nikdy nemůže překročit 30 mg. Pokusí-li se hůlka pohltit blesky o vyšší magenergii než kolik jí chybí (kolik může dočerpát), dočerpá se jen na maximum a zbylá část blesků projde a zraní Čaroděje. Pokusí-li se hůlka odrazit blesky, na které jí nestačí magenergie, odrazí jen část (za zbylé magy) a zbytek blesků projde a zraní Čaroděje. Hůlka se v tomto případě rozpadne na troud. Pravděpodobnost pohlcení, odražení nebo projití blesků určí (%) a výsledek ukazuje tabulka.

mg	pohltí	odrazí	projde
0–6	0–40	41–80	81–99
7–12	0–33	34–66	67–99
13 a více	0–20	21–60	61–99

Ochrana před blesky

Čaroděj dokáže z hůlky seslat libovolný blesk, který ovládá (i průrazný).

Hůlka čar

specializace: čary

magenergie: 35 mg

Hůlka je bílá s lehkým modrým nádechem. Na pohled vypadá, jako by byla pokryta sněhem či jinovatkou.

Podívá-li se Čaroděj hůlkou jako dalekohledem na nějakou bytost, pozná úroveň a specializaci bytosti.

Dotkne-li se Čaroděj hůlkou nějaké bytosti nebo kovového předmětu, který drží bytost v ruce, stihne bytost krutý mráz s útočným číslem $35 +$ úroveň Čaroděje. Hůlka na to spotřebuje 5 mg.

Hůlka je schopna eliminovat účinky ohnivých kouzel i plamenů a vysokých teplot. Má-li být Čaroděj zraněn ohněm, hůlka jej ochladí a tím kompenzuje účinky útoku. Spotřebuje vždy 1 mg na každých i načatých 7 životů.

Hůlka magie

specializace: magie

magenergie: 35 mg

Hůlka magie je černá, vypadá jako eben. Dotkne-li se jí Čaroděj nějakého předmětu nebo mrtvého tvora, který obsahuje magy, může je z něj vysát. Úspěšnost (tj. kolik přejde do hůlky a kolik se ztratí) udává tabulka.

Úroveň magy	5	6	7	8	9	10
1–20	1–20	1–20	1–20	1–20	1–20	1–20
21–40	21–22	21–28	21–35	21–40	21–40	21–40
41–80	23	29	36	41–44	41–53	41–63
81–160	24	30	37	46	55	65
161–320	25	31	38	45	54	64

Úspěšnost vysávání magů

Hůlka zaklínadel

specializace: zaklínadla

magenergie: 35 mg

Na hůlce jsou magické symboly, ale jinak vypadá jako obyčejné dřevo.

Pohlédne-li Čaroděj hůlkou jako dalekohledem na nějaký předmět, pozná, zda je předmět magický a je-li to předmět, který vznikl zakletím, může poznat i kolik magů bylo do kouzla asi vloženo, a na které úrovni byl ten, jež předmět zaklel a dále může poznat, z čeho předmět vznikl – co to bylo před zakletím (posoudí Pj). Za každý pohled ubude hůlce 1 mg.

Hůlka léčení

specializace: léčení

magenergie: 35 mg

Hůlka léčení má na konci bílý chomáček.

Dotykem na zraněné místo vrátí hůlka $\frac{1}{2}$ životů sebraných kouzlem nebo $\frac{1}{3}$ životů sebraných zbraní. Na každé léčení spotřebuje hůlka 3 mg.

Nalézá-li se hůlka v bezprostřední blízkosti zranění, slabě světélkuje a to tím intenzivněji, čím blíže je zranění a čím a je zranění větší. Lze takto hledat i vnitřní zranění.

Hůlka též chrání před nemocí. Snižuje pravděpodobnost nákazy o $4 \times$ úroveň%.

Hůlka má moc i proti jedům. Při kontaktu s jedem zvyšuje Čarodějovu Odolnost o $4 \times$ úroveň. U jedů, které působí okamžitou smrt je $4 \times$ úroveň % pravděpodobnost, že Čaroděj přežije (s různými následky). U jinak destruktivních jedů zmírňuje následky o $4 \times$ úroveň% (například po zásahu oslepujícím jedem neoslepne, ale vidí o $100 - 4 \times$ úroveň% hůře). Každá pomoc proti jedům stojí hůlku 5 mg.

Dotkne-li se Čaroděj hůlkou nějaké živé bytosti, může jí vysát životy. Každé kolo jí vysaje 1 život. Vysátými životy si Čaroděj doplňuje své vlastní chybějící životy. Čaroděj nemůže vysát více než kolik životů mu chybí. Na jedno souvislé vysávání spotřebuje hůlka 1 mg. Stejným způsobem, a se stejnou spotřebou magů, může Čaroděj životy i předávat.

Ohnivá hůlka

specializace: oheň

magenergie: 35 mg

Ohnivá hůlka na omak hřeje. Jejím koncem může Čaroděj, pokud si to přeje, zapalovat hořlavé látky (jako dřevo, olej, hadry a podobně).

Z hůlky může na Čarodějovo přání vyšlehnout plamen o délce až 3 sáhy s útočným číslem $12 + 2 \times$ úroveň/ + úroveň. Na jeden plamen spotřebuje hůlka 3 mg.

Hůlka na přání Čaroděje ukáže, kterým směrem se nachází nějaký oheň (je-li jich v dosahu více, ukáže postupně všechny od nejbližšího k nejvzdálenějšímu). Za každé požádání ubude hůlce 1 mg.

Prostředí	Dosah
Jeskyňe, chodby	100 sáhů
Les, město	1 míle
Otevřené pláně	10 mil

Dosah hůlky

Magnetická hůlka

specializace: magnetismus

magenergie: 35 mg

Magnetická hůlka vypadá jako kovová, má namodralý lesk a na omak je chladná. Čaroděj pomocí ní vždy dokáže určit světové strany.

Na přání Čaroděje působí hůlka jako magnet s přitažlivými či naopak odpuzujícími účinky na železné předměty. Dosah je 3 sáhy. Síla magnetu je $10 \times$ úroveň. Používá-li Čaroděj hůlky k obraně proti železným zbraním či střelám, zvyšuje se jeho obranné číslo o $2 \times$ úroveň. Za jedno kolo působení hůlky jako magnetu ubude hůlce 1 mg.

Nalézá-li se v okruhu 12 sáhů kolem hůlky zdroj magnetismu, hůlka slabě světélkuje.

Mág

Popis specializace Mág

Mágem se stává Kouzelník, který se snaží proniknout k samé podstatě magie. Mívá obvykle zálibu v obtížnějších, zejména psychických, kouzlech a boj s různými nestvůrami už považuje spíše za „nutnou součást kouzelnického řemesla“. Jeho zájem o „vyšší“ magii vede tak daleko, že získává schopnost sesílat i více kouzel naráz. Konkrétně může seslat naráz tolik kouzel, aby celkový objem magenergie uvolněný v jednom kole nepřekročil $\frac{\text{Intelligence} \times \text{úroveň}}{20}$ mg. Navíc může každou 3. úroveň (počínaje 6.) získat **specializaci** na jednu ze skupin kouzel *Telepatie*, *Telekineze*, *Iluze*, *Fotokineze*, *Ovládání bytostí*, *Přízraky* či *Syntéza* nebo se může naučit kouzlo navíc. Potom platí, že kouzla ze skupin, na které má Mág specializaci, ovládá lépe a tudíž na jejich seslání potřebuje většinou méně magů.

Konkrétně: (·)1–2: mg – 3 (vždy alespoň 1 mg)
 (·)3–4: $\frac{2}{3} \times$ mg (zaokrouhлено nahoru)
 (·)5–6: stejné

Navíc může Mág po specializaci na danou skupinu sesílat i kouzla, která by pro něj byla jinak nedostupná (v seznamu označena *). Na tato kouzla však potřebuje vždy uvedený počet magů.

Potřebuje-li Mág seslat nějaké obzvláště složité kouzlo, může po 1 směně soustředění a uvolnění 1 mg seslat kouzlo, do kterého vloží libovolně velké množství dostupné magenergie. Lze využít i při spojování.

Po specializaci na určitou skupinu si může Mág vykouzlit z obyčejné hole, vysoké asi jako on sám, magickou hůl. Mág může mít vždy jen jednu hůl, a to i když má více specializací. Mágova hůl je jakýmsi odznakem jeho stavu. Při vykouzlení vloží Mág do hole určité množství magů, které se postupně odčerpávají. Klesne-li počet magů hole na nulu, stává se opět obyčejnou holí. Mágovu hůl nedokáže používat nikdo jiný ani jiný Mág.

Od 10. úrovně získává Mág zvláštní schopnost. Jelikož je Mág zaměřen na psychická kouzla a na magii zabývající se samou podstatou bytí a nebytí, získává postupně schopnost přestát svou vlastní smrt. Zemře-li tedy Mág na 10. a vyšší úrovni jinak než sešlostí věkem (například násilnou smrtí, otravou, nemocí, apod.) může se znovu vrátit na tento svět ze zasnění. Po smrti jeho tělo postupně zmizí (rozpadne se na prach, apod.) a Mág se za 1–100 dní objeví na nějakém jiném místě živý (bez věcí, bez magů, s plnými životy, na té úrovni a s těmi vlastnostmi a schopnostmi, které měl, když zemřel, bez zranění i jejich následků bez posedlostí démony, apod.). Pravděpodobnost přestání smrti je (úroveň – 10)% + 10%

za specializaci Ovládání bytostí + 1 % / každé kouzlo skupiny Léčení + 1 % / úroveň Nekromanta + 1 % / každou návštěvu podsvětí (klinická smrt, smrt a oživení, předchozí přestání, apod.).

Každou úroveň přibývá Mágovi v 90 % 1 Inteligence a ve 12 % dokonce 2 Inteligence, dál pak v 75 % 1 Charisma.

Poznámka: Jelikož kouzla sesílaná naráz jsou seslána skutečně v téže okamžiku, nastane při sesílání kouzel Zmraz a Oheň (resp. Oheň vodovzdorný) na jedno místo „anulování účinků“. Přesněji řečeno – útočná čísla se odečtou. Při sesílání dvou či více Ohňů nebo více Zmraz se útočná čísla sčítají.

Kouzla mágova

Cizí oči

specializace: telepatie

magenergie: 6 mg

vyvolání: 2 kola

dosah: 10 × úroveň

trvání: úroveň směn

Mág si zvolí jednu bytost, kterou vidí, a ví pak přesně, co ona vidí. Jestliže je bytost napadena něčím, co útočí na zrak, je zasažen (a zraněn) i Mág.

Cizí uši

specializace: telepatie

magenergie: 6 mg

vyvolání: 2 kola

dosah: 10 × úroveň

trvání: úroveň směn

Mág si zvolí jednu bytost, kterou vidí, a ví pak přesně, co ona slyší. Jestliže je bytost napadena něčím, co útočí na sluch, je zasažen (a zraněn) i Mág.

*Časolam

specializace: telepatie

magenergie: 15 mg

vyvolání: 2 kola

V okruhu 20 sáhů okolo družiny se zpomalí čas pro všechny živé tvory natolik, že postavy mohou pohodlně uniknout. Vliv kouzla končí po třech směnách nebo návratem družiny na místo.

Čti myšlenky

specializace: telepatie

magenergie: $\frac{\text{Inteligence bytosti}}{\text{podíl úrovní}^2} + 2 \text{ mg} / \text{sáh}$

trvání: dokud se Mág soustředí

Mág dokáže přesně číst myšlenky dané bytosti.

*Double

specializace: syntéza

magenergie: maximální možná

vyvolání: 1 směnu

pravděpodobnost úspěchu: 75 % + úroveň

Dlouhé soustředění, které uvolní Mágovu mysl natolik, že při následující meditaci pojme dvojnásobné množství magů. Vhodné pro provádění větších kouzel, neboť toto kouzlo neovlivňuje hodnotu maximum při kouzlení – ta se nemění (Mág může tedy seslat po sobě dvě kouzla se spotřebou maximum). Tato meditace je však svou náročností rovna dvěma normálním meditacím a tudíž může Mág tento den meditoval o jednu méněkrát.

*Gargoyl

specializace: přízraky

magenergie: 16 mg

vyvolání: 3 kola

trvání: den

Na Mágově rameni se objeví jakýsi dvouhlavý ještěr, který radí družině kýváním hlav, zda například otevřít či neotevřít dveře, truhlu, apod.

Halucinace

specializace: telepatie

magenergie: 4 mg + 1 mg / sáh + 1 mg / sáh

Na označeném místě se vytvoří obraz, jaký si Mág přeje. Pravděpodobnost, že postavy poznají, že jde o fikci, určíme: Inteligence postavy – úroveň Mága $\times$ 10 %.

Hyperprostor

specializace: telekineze

magenergie: 3 + 2 mg / 1 sáh

Mág nebo osoba, která na sebe nechá kouzlo seslat, se ocitne na místě určeném Mágem. Je-li na tomto místě překážka, kouzlo se nezdaří a teleportovaná osoba je zraněna za mg životů.

*Kulový blesk

specializace: fotokineze

magenergie: 4 + 2 $\times$ A mg

Z Mágových očí vyšlehně paprsek světla, který se stočí do koule a rychlostí 150 s/k vyrazí daným směrem. Cestou zraní všechno živé za 5 + A $\times$ (·) životů, o první neživou překážku exploduje, exploze jako Ohnivá hlína (tj. 5 + (·) životů na 8 sáhů).

Melenina krása

specializace: telekineze

magenergie: 5 mg za 1. kolo, 1 mg za další kolo

Postavě, na níž bylo sesláno toto kouzlo, se na daný počet kol při hodu (·)1–5 zvýší Charisma na 98. Při hodu (·)6 se naopak sníží na 2.

MixMax

specializace: telekineze

magenergie: životů bytosti mg

vyvolání: 2 kola

Bytost, na níž bylo toto kouzlo sesláno, se rozloží na jednotlivé molekuly a ty si vzájemně vymění místo. Výsledkem je tedy hromada třesoucí se bílkoviny. Pouze Inkarnační sliz se změní v kámen.

*Mumifikace

specializace: ovládání bytostí

magenergie: maximální možná

vyvolání: 1 směnu

Zabraňuje hnutí těla, účinkuje 1 týden, po třetím použití se z těla stává mumie. Nehnije, změny vlastností: rychlost -1 (jen chůze), Síla $+10$, Obratnost -8 , Odolnost $= 99$, Charisma $\frac{1}{2}$, životy $\frac{1}{2}$, nemusí jíst, nemůže onemocnět. Takto ovládané tělo vyžaduje na udržení a ovládání, které je čistě magické, tolik magů denně, kolik magů bylo vloženo do mumifikačního kouzla. Opomene-li Mág některý den vložit magy, je $(20 \times \text{počet dnů bez magů})\%$ pravděpodobnost, že se z mumie stane Zombie. Zombie je vždy zákonně zlá.

*Nauč kouzlo

specializace: ovládání bytostí

magenergie: $7 \text{ mg} + 2 \times \text{původní magenergie}$

vyvolání: 8 kol

dosah: dotek

rozsah: jedna postava

pravděpodobnost naučení: $50 + \frac{\text{Intelligence Mága}}{5} + \frac{\text{Intelligence cíle}}{5} \%$

Mág dokáže naučit jednu postavu s Inteligencí větší než jedna seslat jedno kouzlo, které sám ovládá. Pravděpodobnost, že se ho cíl naučí, závisí na jeho a Mágově inteligenci. Okamžitě po seslání ho opět zapomene. Kouzlo je vlastně sesíláno Mágovou magenergií, kterou tento do cíle vložil. Pravděpodobnost seslání kouzla závisí na inteligenci sesílající postavy stejně, jako kdyby kouzlo sesílal Kouzelník.

*Očaruj zbraň

specializace: přízraky

Zbraň, na niž je kouzlo sesláno, zvyšuje své útočné číslo

Zvýšení	
Za každých 40 mg	o $0/+1$
Za každých 60 mg	o 1
Za každých 97 mg	o $1/+1$

Očarování zbraně

*Okarínový blesk

specializace: fotokineze

magenergie: 5 a více mg

vyvolání: 1 kolo za každých 10 mg

dosah: úroveň $\times 12$ sáhů

Z Mágových rukou vyšlehně světlý paprsek okarínové barvy a zasáhne určenou bytost. Blesk vidí jen bytosti schopné vidět magy. Ty mají pravděpodobnost $\frac{\text{Obratnost}}{3}\%$, že uhnou. Jiné bytosti jsou zasaženy vždy. Blesk sebere zasažené bytosti $5 + 2 \times (\text{magenergie} - 5) \times (\bigcirc)$ životů. Takto způsobená zranění lze léčit pouze magicky (kouzlem) nebo spánkem.

Okno

specializace: syntéza

Mág vytvoří vedle sebe své třetí oko, které volně pluje vzduchem a může mít následující vlastnosti.

Oko pozorovací

magenergie: 10 mg

Oko existuje čtyři směny. Může se od Mága vzdálit až o 50 s, vidí i ve tmě, ne však neviděné ani příznaky. Po zasažení kouzlem či zbraní zaniká.

Oko útočné

magenergie: 15 mg + obranné číslo Oka

Oko existuje po dobu jednoho boje. Má obranné číslo podle magenergie a (·) životů. Může se vzdálit o 30 s, vidí jako pozorovací a při boji útočí zlatým bleskem, odebíráje Mágovi 1 mg za Blesk. Pravděpodobnost úspěchu 90 %, blesk odebírá $10 + 2 \times (\cdot)$ životů.

Oko magické

magenergie: 20 mg

Oko vydrží dvě směny, vidí tak, jako Mág po použití kouzla Pohled do druhého světa, může se vzdálit 80 s a umí všechna kouzla, která umí Mág. Po zasažení zraní všechny v okruhu 5 sáhů o (·) životů a zmizí. Mág smí mít nejvýše (úroveň – 4) takovýchto očí.

Pohled do druhého světa

specializace: telepatie

magenergie: 10 mg za pohled, 1 mg za návrat

Mág se na libovolnou dobu (omezí Pj) může dívat do světa idejí a myšlenek. Vidí pak hmotu jen matně, ale myšlenky vidí velmi zřetelně. Může pak rozpoznat úmysly ostatních, ale i prohlédnout skrz tenké nezačarované překážky (například dveře).

Proměň bytost

specializace: iluze

magenergie: 27 mg + 4 mg / vlastnost + 6 mg / sáh + 1 mg / bytost

vyvolání: 1–3 kola

Požadovaný počet bytostí se promění na jiné bytosti nebo věci udané zaklínadlem. Kouzlo účinkuje jen na ty, kteří s kouzlem souhlasí, jinak je úspěch pouze 8 %. Pokud Mág cílovou věc nebo bytost vidí, stačí mu jen 27 mg + 6 mg / sáh + 1 mg/bytost.

*Proměň duše

specializace: ovládání bytostí

magenergie: maximální možná, jediné kouzlo ten den

úspěch: $7 \times \text{úroveň} - \text{úroveň}_1 - \text{úroveň}_2\%$

Prohodí duše obou terčů s okamžitým efektem. V $\frac{100-\text{úspěch}}{2}\%$ nastane fatální neúspěch. Přehodí jen jednu duši – dvě duše v jednom těle – paranoidní schizofrenie.

Proměň věc

specializace: iluze

magenergie: 18 mg + 4 mg / vlastnost + 6 mg / sáh + 1 mg / věc

vyvolání: 2 kola

Požadovaný počet věcí se promění na jiné věci udané zaklínadlem. Pokud Mág cílovou věc vidí, stačí mu 18 mg + 6 mg / sáh + 1 mg / věc.

*Převtělení

specializace: ovládání bytostí

magenergie: 15 mg

Mágovo vědomí vládne i druhé bytosti. Nemá pouze její inteligenci a zvláštní schopnosti. Může z ní sesílat jedno kouzlo denně. Pravděpodobnost je $10 \times$ rozdíl úrovní%.

*Stvoř život

specializace: syntéza

magenergie: 20 mg + 4 mg / vlastnost + 6 mg / sáh

Vedle Mága se objeví bytost požadovaných vlastností a velikosti. Úspěch závisí na rozhodnutí Pj.

*Úkryt

specializace: iluze

magenergie: 12 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: 17 směn

Kolem družiny se vytvoří mentální bariéra, jejíž projití způsobuje ztrátu úrovně $\times (\cdot)$ životů. Bariéra umožňuje družině spát či meditovat.

*Vrať

specializace: telekineze

magenergie: 50 mg

vyvolání: 1 směnu

Toto kouzlo způsobí, že bytost se biologicky navrátí o několik okamžiků zpět. Prakticky se dá toto kouzlo využít k ožívání mrtvých postav. Takto navracená postava je několik prvních okamžiků zmatená, protože pravděpodobně vypadne přímo z boje. Kouzlo je extrémně náročné, jelikož si pohrává s časem. Mág už ten den nemůže kouzlit a to až do té doby než se vyspí. Pravděpodobnost úspěchu kouzla klesá o 1 % za každé kolo stárí mrtvoly.

*Vyžeh démona

specializace: přízraky

magenergie: 20 + 5 mg za každou sféru

vyvolání: 1 směna

dosah: 10 s

rozsah: jedna posedlá osoba

Toto kouzlo může vyhnat pouze démona posedlosti, který se usadil v něčí mysli. Během sesílání nesmí být Mág od démona oddělen pomocí svitku. Mechanismus kouzla je podobný jako u Zlom kouzlo. Základní pravděpodobnost je 25 %, ta se zvyšuje o 5 % za každou úroveň, o kterou je Mág nad sférou původu démona a naopak. Pokud Mág uspěje, vrátí se démon do své sféry. Pokud však padne dvakrát více, než je pravděpodobnost, opustí démon původní mysl a uchytí se v mysli Mága. Kouzlo se může naučit Mág na 12. a vyšší úrovni.

Zenerova karta

specializace: telepatie

magenergie: 2 mg + 1 mg / nestvůra + 1 mg / sáh

Na Mágem zvoleném místě vznikne malý mráček, ze kterého se vynořují magické karty. Když se na ně někdo podívá, nemůže už odtrhnout oči. Mráček však může ovládat jen prvních n nestvůr, které do něj pohlédly (dáno počtem magů). Celý úkaz trvá $2 + (\cdot)$ kol. Účinkuje pouze na nestvůry s nízkou inteligencí (asi $\text{Intelligence} < 40$).

*Změň vlastnost

specializace: iluze

magenergie : $10 + 5 \text{ mg}$ / 1 stupeň vlastnosti

Pravděpodobnost úspěchu je $10 \times$ rozdíl úrovní + Inteligence Mága – výsledný stupeň vlastnosti, neúspěch je fatální pro Mága. Na každou bytost lze toto kouzlo seslat opakovaně až po té, kdy jí daná vlastnost stoupá (nebo klesá) nějakou více či méně přirozenou cestou (úroveň, stín, démon, ...). Jinak se počítá jako výchozí stupeň vlastnosti takový, jaký byl před prvním použitím tohoto kouzla.

*Zmosaz!

specializace: ovládání bytostí

magenergie: $21 + 2 \times$ životů zvířete mg

vyvolání: 10 kol

Zvíře, na které bylo toto kouzlo sesláno, se změní ve svou mosaznou sochu, která má útočné číslo, obranné číslo, rychlost a počet životů dvojnásobný. Potom, co je kouzlo sesláno vysloví Mág směrem ke zvířeti jeden jediný a poslední rozkaz. Socha tento rozkaz plní až do svého zničení. (Rozkaz může být jen jediný a tak obvykle mívá podobu „Kdo sem vstoupí, toho zabí!“ nebo, „Kdo na to sáhne, toho zabijí!“, a podobně.) Rozkaz však musí být stručný a jednoznačný (ne třeba „Chraň mě!“, apod).

*Znej pravdu

specializace: telepatie

magenergie: maximální možná

vyvolání: 2 směny

Mág musí mít maximum magenergie pro svoji úroveň, aby mohl seslat toto kouzlo. Po vyřknutí zaklínadla ví vše o problému, na který se soustřeďoval, ale nemůže tento den již kouzlit ani meditovat.

Hole mágovy

Hůl telepatie

specializace: telepatie

magenergie: 35 mg

Hůl zlepšuje Mágovu schopnost vedení mentálního souboje. Padne-li na (○) nula, hod se nepočítá a hráč hází znovu. Od 10. úrovně Mága se nepočítají ani jedničky a od 20. ani dvojky.

Hůl telekineze

specializace: telekineze

magenergie: 35 mg

Podívá-li se Mág do hole jako do dalekohledu, uvidí místo, které se nachází 20" za koncem hole, a to i když je mezi místem a holí pevná překážka či je-li místo uvnitř nějaké hmoty nebo živé bytosti. Jediné, co ruší, je začarovaná nebo stříbrná překážka. Lze se tak dívat skrz tenké nezačarované stěny, do truhel, batohů a podobně. Je-li však v místě, kam Mág hledí, tma a on nevidí ve tmě, neuvidí stejně nic.

Na jakýkoli nekouzelný předmět, na který Mág ukáže svou holí, přestane působit zemská tíže. Předmět si však zachovává hmotnost a tudíž i setrvačnost. Chová se prostě jako v beztížném stavu. Na každou i započatou směnu tohoto stavu spotřebuje hůl 1 mg.

Hůl dokáže na libovolné místo do 12 sáhů od Mága zasadit neviditelný úder (jde vlastně o proud magenergie). Úder lze použít na vyražení dveří, destrukci předmětů, odhození nepřátel a podobně. Úder má sílu 150 (to se rovná nárazu předmětu o hmotnosti 3 000 mn). Na jeden úder spotřebuje hůl 3 mg.

Hůl iluzí

specializace: iluze

magenergie: 35 mg

Hůl iluzí je barev proměnlivých. Má sice více méně barvu původního dřeva, ale k původní barvě se, zejména na jejím konci, přidává nádech barvy jiné. Ta je závislá na denní či noční době. Kolem půlnoci je to černá. Ta přechází přes temně rudou a kolem třetí ranní už je to červená. Postupně světlá tak, že v šest už je to oranžová a v devět žlutá. Pak začne přecházet přes světle zelenou a kolem poledne je již sytě zelená. Dále modrá a kolem třetí odpolední je již modrá. Potom začíná tmavnout a kolem šesté večerní je už fialová a kolem deváté temně indigová. K půlnoci je opět černá.

Hůl se v Mágově ruce může změnit v iluzi ohně, hada, syrového masa nebo burácení hromu. Tyto prostředky slouží hlavně k zastrašování nepřátel.

Hůl umožní Mágovi vytvořit iluzi vlastní smrti. Iluze trvá 50 směn a nedá se nijak zjistit. Tato iluze stojí hůl 10 mg.

Světelná hůl

specializace: fotokineze

magenergie: 35 mg

Světelná hůl vypadá jako by byla vyrobena z bílého dřeva.

Hůl dokáže svítit na 4 sáhy.

Hůl lze použít jako dalekohled. Desetinásobně zlepšuje zrak a vidí i ve tmě na 12 sáhů (pokud bytost nevidí ve tmě sama, pak desetinásobně zlepšuje zrak) nikoli však skrze mlhu, kouř nebo jakékoli překážky.

Mág může z konce hole vyslat oslnivý paprsek, který zasaženou bytost oslepí na $3 + (\cdot)$ kol. Zároveň může Mág v místě, kam paprsek dopadl, prohlédnout skrze tenké nezačarované překážky (cca do 15"). Na jeden paprsek spotřebuje hůl 1 mg.

Přeje-li si to Mág, může hůl fungovat jako prostorový pohybový senzor. Dojde-li v dohledu k pohybu (nejvýše 100 sáhů) objektu většího než 1 sáh, hůl vyšle tím směrem paprsek světla (viz výše) a probudí Mágovu mysl. Na každé hlídání spotřebuje hůl 5 mg a na případný paprsek pochopitelně 1 mg. Po vyslání paprsku se hlídání vypne.

Hůl vlády

specializace: ovládání bytostí

magenergie: 35 mg

Po holi vlády neustále přebíhají různé velmi složité symboly. Při pokusu o jejich pozorování se však zdají rozmazané a nečitelné.

Astrální hůl

specializace: přízraky

magenergie: 35 mg

Astrální hůl je velmi těžko pozorovatelná. Při letmém pohledu se zdá být lehce průsvitná, ale pokusí-li se někdo, s výjimkou majitele, prozkoumat její povrch detailně, velmi rychle ho rozbolí oči a nebude schopen se na pozorování soustředit. Jediné, co uvidí, budou matné obrysy hole. Majitel sám uvidí lehce průsvitnou, leč jinak docela normální hůl.

Hůl syntézy

specializace: syntéza

magenergie: 35 mg

Hůl je pokryta modrým žilkováním.

Hůl umožňuje uskladnění určitého množství magenergie, která může být později Mágem odčerpána a použita pro kouzla. Magenergie hole a uskladněná magenergie v holi jsou neslučitelné (nemísí se) a nesouvisí spolu. Magenergie uskladněná v holi může být využita ke kouzlení až po opětovném načerpání (tedy ne přímo z hole). Přecherpání 1 mg tam či zpět trvá 1 kolo.

Krvežrout

Popis specializace Krvežrout

Kdysi dávno byl na dalekém jihu založen **Řád Krvežroutů** s mečem a dračí hlavou v erbu. Svět se jen hemžil různými bestii, které přepadali osamělé chodce i celé karavany, a když měli veliký hlad vrhali se i na opevněné vesnice. Pustošili pole a žrali stáda ovcí a krav až krev stříkala. Postavil-li se jim kdo do cesty, obvykle s ním nedělali dlouhý proces a sežrali ho také. Tehdy vymyslel jedem mocný Magistr, že z dračí krve lze vyrobit lektvar, díky němuž se může prostý Válečník naučit manipulovat s magenergií. Navíc tento lektvar blahodárně působil na tělesný rozvoj a zvyšoval agresivitu. Jedinou nevýhodou bylo, že žádný zákonně dobrý tvor nevydržel pocit, že se z něj stává smrtící monstrum prahnoucí po krvi a obvykle rychle ukončil svůj nešťastný život. Aby mohl totiž lektvarem pozměněný Válečník čarovat, musela kolem něj téci krev. To způsobilo, že Válečník začal někdy až chorobně prahnout po krvi svých nepřátel. Nakonec tu byla ještě jedna věc, kterou lektvar způsoboval. Tento účinek byl však zjištěn až o několik let později.

Magistr se tedy spojil s tehdejší králem své země a společně pak založili klášter Řádu Krvežroutů. Magistr se stal jeho prvním „Výrobcem lektvaru“. Čas plynul a Krvežrouti zdokonalovali své schopnosti a vybíjeli nestvůry široko, daleko, avšak dávné království bylo pohlceno nějakým mocným sousedem a ten zas dobyt jiným a tak se vládci nad územím, kde ležel klášter střídali, až jeden osvícený vladař v době hojnosti mezi válkami udělil klášteru a jeho Řádu nezávislost. Mezi tím však byla většina nestvůr v okolí vybita a místní obyvatelé se začali domnívat, že Řád pro ně nemá význam, ba co více, že je jim na obtíž a začali Krvežrouty nenávidět, protože nemuseli odvádět žádné dávky králi ani církvi jako oni. Viděli v nich jen kruté zabijáky, kteří nejsou lidu k ničemu. Během času bylo na klášter podniknuto několik nájezdů dokonce i s královskou podporou. Vliv a sláva Řádu se povážlivě ztenčila. Proto se mistři řádu rozjeli do světa a založili mnoho malých vlastních sídel, kde dál vychovávali řádové rytíře a ti pak vybíjeli krvelačné nestvůry tam, kde to bylo třeba. Z některých sídel pak vyrostli nové kláštery, které však vždy zůstali věrni jeden druhému v pospolitosti, která se nazývá Řád Krvežroutů.

Při vstupu do Řádu se Krvežrout naučí hned dvě kouzla. Při tom se naučí používat magenergií. Vypadá to asi tak, že vyteče-li někde v okolí Krvežrouta (cca do 12 sáhů, v místnosti i více) nějaká krev, ať už cizí (přátel i nepřátel) nebo jeho vlastní, proletí vzduchem určité množství energie, které se v Krvežroutově mysli promění na magenergií, již pak dokáže usměrnit určitým směrem. Kouzlo funguje tak, že syrová magenergie, vyslaná v mohutné dávce přímo drásá (nebo teoreticky i nedrásá) tělo nepřítele. Někdy může být k usměrnění proudu magenergie užito nějaké pomůcky. Krvežrout však nedokáže magy udržet a tak magenergií, kterou získá, musí využít hned v následujícím kole, jinak se nenávratně ztratí. Konkrétně získá 1 mag za každých $\frac{200 - \text{Intelligence}}{6 \times \text{úroveň}}$ životů, které jsou v jeho blízkosti sebrány. Krvavá zranění způsobená kouzly se také uvažují. Pouze návratnost magů se počítá zvlášť, ne podle životů. Krvežrout získá magy z krvavých kouzel dle (○):

(○)	Návratnost
0	0 mg
1	$\frac{mg}{4}$
2	$\frac{mg}{3}$
3	$\frac{mg}{2}$
4	$\frac{mg}{1,5} \left(\frac{2 \times mg}{3} \right)$
5	$\frac{mg}{1,3} \left(\frac{3 \times mg}{4} \right)$
6	mg
7	$mg \times 2$
8	mg
9	$1 \text{ mg} / \frac{200 - \text{Intelligence}}{6 \times \text{úroveň}}$ sebraných životů

Návratnost magů z krvavých kouzel

Krvežroutem se nemůže stát Elf pro svou náklonnost k zákonnému dobru a také Tryn pro svou neschopnost pochopit magické formule a dále žádná bytost, která nedosahuje hmotnosti alespoň 1000 mn, protože by nevydržela účinek lektvarů. Žádný Krvežrout též nemůže být zákonně dobrý (viz výše). Vlivem změn, kterých se Válečník užíváním lektvaru dočká, ztrácí každý Krvežrout navždy plodnost, a proto žádný Krvežrout nemá potomky. Z toho důvodu nemá žádný Krvežrout sklony k tomu „usadit se a založit rodinu, která o něj bude k stáru pečovat“. Krvežrouti bez výjimky umírají v boji. Tato skutečnost se pochopitelně před novicemi Řádu tají, a když se ji dozvědí, už se s tím nedá nic dělat. Krvežrouti mohou používat všechny zbraně kromě rytířské zbroje (tu až od 6. úrovně), ale nemají v oblibě kyje, kladiva a řemdihy, neboť při jejich používání teče méně krve a tak musí sebrat dvakrát více životů na získání stejné magenergie. Málo také používají střelné zbraně (mají na ně -3). Krvežrouti též nesmí používat štítů, neboť by blokovali energii letící vzduchem.

S každou úrovní mu přibývají vlastnosti jako Válečníkovi a navíc v 15 % 1 Inteligence a také (·) životů navíc. S každou úrovní se naučí jedno nové kouzlo.

Dále může Krvežrout vypitím krve vlastnoručně zabitých nepřátel získat $\frac{1}{2}$ chybějících životů, pravděpodobnost je $(\text{úroveň} - (\cdot)) \times 10\%$.

Účastní-li se Krvežrout zabití draka, je povinen přinést do řádu, pokud možno, co největší množství dračí krve, která je nutná na výrobu Lektvaru pro výcvik nových Krvežroutů a pro jejich postup na vyšší úroveň. Pokud se zásoby dračí krve v Řádu povážlivě ztenčí, povolá velmistr všechny členy Řádu a společně vyrazí na nějakého draka. Účast členů na těchto akcích je striktně povinná.

Popis kouzel Krvežroutových

Astrální sosák

Magenergie: 1 mg / úroveň kol

Rozsah: on sám

Vyvolání: 1 kolo

Trvání dle magenergie

V následujících kolech dokáže Krvežrout čerpat magy i ze zranění astrálních bytostí jako démon či stín (ačkoli fakticky žádná krev neteče).

Berrner

Magenergie: 5 + 3 mg / kolo

Rozsah: on sám

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: dle magenergie

V následujících kolech se zvyšuje Krvežroutova rychlost na dvojnásobek.

Krakheth

Magenergie: $2 + \frac{\text{životů}}{2}$

Vyvolání: 2 kola

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 bytost

Dané bytosti, má-li hlavu, tato hlava pukne jako ořech ($70 + \text{úroveň\% smrt nestvůry}$, jinak dle P_J). U tohoto kouzla Krvežrout pozná, kolik potřebuje magů. Krev teče.

Kremp

Magenergie: $5 + \frac{\text{Odolnost}}{10}$

Vyvolání: 2 kola

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: 1 bytost

Trvání: úroveň kol

Danou bytost chytanou náhodné svalové křeče, které berou $\frac{(\cdot)}{2}$ životů za kolo, navíc je pravděpodobnost 20 %, že se bytost sama zraní (například nárazem do zdi, apod.). Zasažená bytost má po dobu trvání kouzla obranné číslo vybavení. Normálně při tomto kouzlu neteče krev. Krvežrout pozná, kolik magů má do kouzla vložit.

Magická čepel

Magenergie: $3 + 2 \text{ mg} / \text{kolo}$

Rozsah: Krvežroutova zbraň

Po seslání tohoto kouzla se stává Krvežroutova zbraň na daný počet kol magickou (útočné číslo ani účinnost se nemění, ale lze zasáhnout magické tvory, neviděné, a pod.).

Patroner

Magenergie: libovolná

Rozsah: 1 bytost

Dosah: dle magenergie

Trvání: úroveň $\times (\cdot)$ kol

Toto kouzlo může seslat Krvežrout na kohokoli včetně sebe. Postava, na kterou bylo kouzlo sesláno má o $(\text{magenergie} - \text{vzdálenost})$ vyšší obranné číslo, avšak zároveň o $\frac{\text{magenergie} - \text{vzdálenost}}{2}$ nižší útok. Sešle-li tedy Krvežrout kouzlo na sebe, má obranné číslo vyšší o magenergie a útočné číslo nižší o $\frac{\text{magenergie}}{2}$. (Dělení se vždy zaokrouhluje nahoru.)

Prodloužené ostří

Magenergie: $2 + 1 \text{ mg} / 1 \text{ sáh}$

Dosah: dle magenergie

Toto kouzlo je vzdálený příbuzný Čarodějova kouzla Hyperprostor. Při seslání kouzla se zbraň Krvežrouta přemísť do vzdálenosti mg sáhů tak, že Krvežrout útočí na bytost v určité vzdálenosti, jakoby stála těsně před ním. Útočné číslo kouzla je tedy rovno útočnému číslu Krvežrouta s danou zbraní. Napadená bytost se v závislosti na Inteligenci, Obratnosti a zkušenostech může, ale nemusí bránit (posoudí P_J). Při návratnosti magů se nepovažuje za kouzlo.

Rucepryčoddrahouška

Magenergie: $1 + \frac{\text{Odolnost nestvůry}}{5}$ mg

Vyvolání: 1 kolo

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 bytost

Utrhne dané bytosti jednu končetinu, přičemž jí způsobí zranění za $\frac{1}{3}$ z maximálního počtu životů. Krev při tom teče. Je nutno předtím seslat toto kouzlo jednou za 3 mg, aby Krvežrout zjistil, kolik magenergie potřebuje. Jinak $(100 - \text{Intelligence})\% = \text{fatální neúspěch}$.

Schizogonie

Magenergie: $\frac{\text{maximální počet životů Krvežrouta}}{2} - \text{úroveň}$

Vyvolání: 2 kola

Dosah: on sám

Rozsah: on sám

Trvání: $5 \times \text{úroveň kol}$

Krvežrout se rozpadne na dvě stejná těla, která jsou řízena jednou myslí, ale jednají samostatně. Vlastnosti jako on původně. Mohou se i dále dělit, ale nemůže jich být víc než úroveň. Uplyne-li doba trvání kouzla, jedna kopie Krvežrouta zmizí. Která to bude, určí Krvežrout.

Španělská rukavice

Magenergie: 3 mg / osten

Vyvolání: 1 kolo

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 bytost

Neviditelná ruka s ostny na koncích prstů drásá tělo nepřítele, každý osten sebere $1 + (\bigcirc)$ životů ($(\bigcirc)0=10$). Krev teče.

Tengl

Magenergie: 13 – úroveň mg, min 5 mg

Vyvolání: 2 kola

Dosah: 6 sáhů

Rozsah: 1 bytost

Trvání: $(\cdot)$ kol

Účinkuje na bytosti s nejméně dvěma končetinami, způsobí zamotání veškerých končetin, které sebere $(\cdot)$ životů za každou končetinu. Smotaná bytost má po $(\cdot)$ kol obranné číslo vybavení.

Tríit

Magenergie: 2 mg / 1 život

Vyvolání: 1 kolo

Rozsah: on sám

Krvežrout si vyléčí daný počet chybějících životů.

Videre!

Magenergie: 1 mg

Vyvolání: 1 kolo

Rozsah: on sám

Trvání: $(\cdot) \times$ úroveň kol

Kouzlo způsobí, že Krvežrout uvidí ve tmě na vzdálenost 12 sáhů. Pokud je vůkol světlo, projeví se kouzlo tak, že Krvežrout bude pouhým okem schopen rozeznat i velmi malé předměty či detaily a to i na velkou vzdálenost. Celkově se mu zlepší zrak, jak co do dohledu, tak do ostrosti. Účinky kouzla vyprchají po jeho uplynutí. To, že kouzlo v příštím kole vyprchá Krvežrout pozná. Celkovou délku trvání však předem zná jen Pj.

Zombii sosák

Magenergie: 1 mg / úroveň kol

Rozsah: on sám

Vyvolání: 1 kolo

Trvání dle magenergie

V následujících kolech dokáže Krvežrout čerpat magy i ze zranění nemrtvých bytostí jako zombie či ghúl (ačkoli fakticky žádná krev neteče).

Zubatá smrt

Magenergie: libovolná

Vyvolání: 1 kolo

Rozsah: Krvežroutova zbraň

Krvežroutova zbraň má v následujících úroveň kolech o $+ 2 \times$ mg vyšší účinnost. Při návratnosti magů se nepovažuje za kouzlo.

Železný stisk

Magenergie: $2 + M$

Vyvolání: 1 kolo

Dosah: 12 sáhů

Rozsah: 1 bytost

Část těla bytosti, na níž je kouzlo sesláno, je sevřena neviditelnou pěstí, která má sílu $100 + M \times$ úroveň a za každých 10 rozdílů Síly sebere 1 život.

Ninja

Popis specializace Ninja

Kdysi dávno v dalekých východních zemích žili mocní, avšak velice krutí vládci. Vládli lidu železnou rukou a neznali slitování se svým sokem ani s poddaným. A tak se často stávalo, že se lidé bouřili proti svým pánům a vedli proti nim ozbrojená tažení. Bez vůdce však vzbouřenci mnoho nesvedli a tak byli vždy krvavě poraženi. Až jednoho roku, kdy přišla velká sucha a lidé opět pozvedli zbraně proti svému vladaři, který jim chtěl vzít i to málo, co jejich chudá políčka vyplodila, a kdy opět mocní chystali krvavou lázeň pro svůj vlastní lid, tehdy se zvedli na odpor i svobodní rytíři tehdejších časů a postavili se na stranu lidu. Dva roky pak trvala válka mezi mocnými a mezi lidem vedeným rytíři. V rozhodující bitvě, kde se shromáždili zástupci ze všech konců země, kde bylo tolik lučištníků, že kdyby všichni naráz vystřelili, padla by na krajinu tma, a kde bylo tolik jezdců, že by jejich zvířata spásala lán od obzoru k obzoru v jediném okamžiku, zvítězila vojska vladařova. Všichni rytíři, kteří bojovali na straně lidu, byli popraveni. Země byla v troskách. Všude jen hlad a bída. . . A tehdy vladař rozhodl, že kromě jeho vojáků nesmí nikdo vlastnit zbraň. A kdo poruší toto nařízení, bude sťat. Domníval se, že kdo nemá

zbraň, nenaučí se s ní zacházet a nebude tedy mít ani chuť bojovat. I padlo pár hlav a lidé se opravdu vzdali zbraní a začali pracovat na svých polích a statcích.

Asi ve stejné době začali vznikat v zemi kláštery, které pomáhali chudým a nemocným, jichž bylo po vysilující válce všude dost. Časem si kláštery vybudovaly velkou vážnost, dokonce takovou, že ani vladařovi vojáci se neodvážili zastavit člena řádu na jeho cestě. Toho využili mniši v kláštorech a začali se cvičit v boji, aby byli připraveni v případě konfliktu s vladařem. Problém byl v tom, že mniši neměli zbraně a všichni zbrojníci pracovali pro panovníka. Tak tedy vzniklo umění boje beze zbraně. Čas však dokáže najít řešení na lečjaké otázky, a tak mniši postupem času získali i mistry zbrojní a začali zacházet se zbraněmi. Ani vladař však nezahálel a vědom si nebezpečí, kterým pro něj kláštery bezesporu byly, začal proti nim kout pikle. Nešťastné náhody a záhadné smrti představitelů řádů – to byl jen začátek. Napětí mezi kláštery a vladařem se postupně zesilovalo. Tu se rozhodli mniši, že je na čase skoncovat s rodem krutých vladařů a začali vymýšlet plán. Bylo jasné, že v otevřeném poli vladařovu armádu nikdy neporazí. Boj se musí řídit pravidlem úder–únik. Nakonec bude vladař jistě pokořen. Tehdy vznikl ve zdech klášterů **bojovník stínů – Ninja**.

To že v oné zemi rod vládců skutečně padl není ani moc důležité, neboť na jeho místo za čas dosedl jiný, stejně krutý a stejně panovačný rod. Důležité je, že mistři ninja se postupně rozšířili i do zbytku světa a v současné době je čas od času možné potkat černě oděné Elfy, Lidi nebo Barbary, jak s útlým mečem přes záda putují krajinou. Pouštět se s nimi jen tak, pro nic za nic, do křížku se však rozhodně nevyplácí. Jsou to bojovníci Ninja. . .

Ninja může používat tyto speciální zbraně:

- **tyč** s útočným číslem: $6 + \frac{\text{Obratnost}}{20}$ a s dvojnásobným útočným číslem stínově. Její útok se zvyšuje o 1 s každou úrovní. Lze ji využít i k obraně proti humanoidním tvorům – obranné číslo: 3/-1.
- **katana** s útočným číslem: $1 + \frac{\text{Obratnost}}{10} + \frac{\text{Síla}}{20}$, výcv 2.
- **končetiny** – může útočit nohama a rukama současně (3 útoky za kolo) s útočným číslem: $1 + \frac{\text{Obratnost}}{20} + \frac{\text{Síla}}{20}$, stínově: $6 + \frac{\text{Obratnost}}{10}$, výcv 1.

S každou úrovní přibývá v 50 % 1 Odolnost, 75 % 1 Síla, 90 % 1 Obratnost, 40 % 2 Obratnost a ve 3 % dokonce 4 Obratnost.

Ninja může používat štíty kromě velkého a rytířského a zbroj nejvýš drátěnou nebo ninja zbroj 4/-2 za 3333 + 55 st / 4”.

Ninja se umí dokonale ovládat, je odolný vůči sugescím, hypnózám, zaříkadlům a lehkým zaklínadlům. Dokáže se pohybovat neslyšnými skoky rychlostí 20 s/k, přičemž nejdelší skok může měřit až 8 s.

Výcviky a zvykání na zbraně má Ninja stejné jako Válečník. Na 6. úrovni mu přibývá zvláštní schopnost – ochromování nepřítele výkřiky s pravděpodobností 85 % po 1 kolo trvajícím soustředěním.

Ninja si může za 400 st pořídit soupravu jakýchsi boxerů – Shuko & Ashiko, které zvyšují útočné číslo končetin o $0/ + \frac{\text{Síla}}{4}$, obranné číslo proti sečným zbraním, jako jsou meče či šavle, je o 2/-1 a navíc s nimi lze s pravděpodobností $\frac{\text{Obratnost Ninja} - \text{Obratnost nestvůry}}{2} \%$ zachytit soupeřovu zbraň. Ten ji pak v následujícím kole může vyprostit má-li $\text{Síla} + (\bigcirc) > \text{Síla} + (\bigcirc)$ Ninji. S S&A lze zdolávat kolmé stěny.

Orlí rytíř

Popis specializace Orlí rytíř

Starý řád založený k ochraně prvních lidí, kteří osídlovali zemi. Nyní zapomenutý jen s málo následovníky, neboť vše se podřizuje řádu a jeho hlavním cílům. Jen v jednom kláštře se lze učit umění řádu. Do řádu smí vstoupit Válečník od 3. úrovně s přesvědčením nehuře neutrálním. Během výcviku získá přesvědčení zákonného dobra neboť jeho hlavním cílem je chránit lidi. Rytíři dokáží využívat magie přírody a dokonale s ní splynou. Nesmí používat jinou zbroj než řádovou a ani stříelné zbraně. Vždy se dokáží postarat o svou stravu a najdou vodu (v přírodě).

Výcvikem zdokonalují v 75 % 1 Obratnost, v 60 % 1 Charisma a v 50 % 1 Inteligenci. Každou úroveň se zvyšuje obranné číslo o 1.

Každý den se člen řádu musí proměnit v orla na nejméně $\frac{\text{úroveň} \times 50}{2}$ kol, avšak nejvýše na úroveň $\times 5$ směn. Přeměna trvá 2 kola.

Jako orel má základní obranu a útok zobákem $10 + \text{úroveň}$ nebo pařáty $7 + \text{úroveň}$. Jednou za 10 kol může v orlí podobě použít mířený výkřik, při kterém zasažená bytost s pravděpodobností $60 + \text{úroveň}\%$ ztrácí následující obranu.

S pravděpodobností 7 % (každý den) může být zavolán jiným členem řádu, pak musí neprodleně odletět (hází Pj).

Každou úroveň se naučí používat 2 pířka a získá výcvik na zbraň. Dále má na výběr některé řádové pero nebo výcvik na další zbraň.

Při vstupu do řádu získá:

- **Pířalku z kosti** – láká ptáky v okruhu (Charisma + Inteligence) $\times 10$ sáhů. Nalákaný pták usedne v blízkosti rytíře a on z něj může sebrat pera. Používá se jen jednou denně.
- **Pěřovou zbroj** – proti drápům, kostem, zubům, jedům, kyselinám a přírodním látkám vůbec +10, proti ostatnímu jako kožená zbroj +2.
- **Svolávací pero**.

Naučí se používat magii drápu – lze použít jakýkoli dráp zasazený do zbroje; při magii drápu zmizí rytíř z dosahu nepřítelovy zbraně (tedy i nepřítel z dosahu rytířovy). Hází se znovu iniciativa, přičemž rytíř má o 1 vyšší iniciativu, než padla na kostce. Při tom vždy zmizí jeden dráp. (Vylomení jednoho drápu z mrtvoly trvá 2 kola).

Rytíř dále umí vyrobit Lví štít – velký štít z kůže lva orámovaný hřívou zvyšuje obranu o +4. Rytíř stáhne lva během 1 směny a štít vyrábí 1 den ve volné přírodě.

Uvidí-li rytíř lva či jinou kočkovitou šelmu, zabije ji a stáhne – kůže slouží jako podklad pro řádovou zbroj. Při nejbližší návštěvě ji odevzdá řádu.

Při výcviku na další úroveň odevzdá rytíř vše co má u sebe ať majetek, pera, drápy nebo kůže (i lví štít). Při odchodu má pak u sebe jen zbraně, zbroj, řádová pera a 2 zl.

Pera orlího rytíře

Denní pero

ze špačka

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{2}$ per

Nosí se na zbroji. Před zmizením oslní na $\frac{(\cdot)}{2}$ kol nepřítele, který pak bojuje jako s neviditelným soupeřem. Pravděpodobnost úspěchu je Inteligence + úroveň%.

Jedové pero

ze sojky

z jedné $\frac{\text{úroveň}}{2}$ per

Pero přiložené na ránu vysaje jed za $2 \times (\cdot)$ životů.

Lehtací pero

z vrabce

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{2}$ per

Zasažená bytost ztrácí na $(\cdot)$ kol obranu. Pravděpodobnost je $\frac{\text{Obratnost}}{2} + \text{úroveň}\%$. Možno hodit na vzdálenost $\frac{\text{Síla}}{5}$ sáhů.

Noční pero

ze sovy

z jednoho úroveň per

Umožňuje rytíři vidět jako ve dne, avšak pouze směrem, kterým letí. Od 5. úrovně může rytíř měnit směr letu hozeného pera. Pero letí do vzdálenosti Síla + úroveň sáhů.

Pero dobra

z poštolky

z jedné úroveň per

Pero v přítomnosti zákonného zla pronikavě svítí po dobu (○) kol. Zákonné zlo má z tohoto pera strach.

Pero mlhy

z labutě

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{4}$ per

Od místa dopadu pera se šíří rychlostí 5 s/k mlha, v níž každý v $(100 - \text{Intelligence})\%$ ztratí směr. Pravděpodobnost úspěchu je $\text{Intelligence} + \text{úroveň}\%$. Možno hodit na vzdálenost až $\frac{\text{Síla}}{2}$ sáhů.

Pero pomoci

z holuba

z jednoho úroveň per

Postava již pero zasáhlo vylevituje asi 5 sáhů a přenes se za záda rytíře, který pero hodil (rytíř a zasažená postava si vymění místo). Možno hodit do vzdálenosti $\frac{\text{Síla}}{3}$ sáhů, pravděpodobnost zásahu je $\frac{\text{Obratnost} + \text{Intelligence}}{2} + 2 \times \text{úroveň}\%$.

Pero vidění

ze sokola

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{3}$ per

Ve směru hození vidí vše a to i neviděné nebo skrz nemagické překážky do 2 sáhů. Pravděpodobnost úspěchu je $\text{Intelligence} \%$. Letí do vzdálenosti $\frac{\text{Síla}}{4}$ sáhů.

Pero zdraví

ze skřivana

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{3}$ per

Léčí sečná, bodná zranění $1 + (\cdot)$, zranění od drápů, apod. $10 + (\cdot)$, pohmožděnin $5 + \frac{(\cdot)}{2}$, zranění magií $\frac{(\cdot)}{2}$.

Poutací pero

z krahujce

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{3}$ per

Sváže bytost na $2 + (\cdot)$ kol s pravděpodobností $\text{Obratnost} \%$. Oběť se v 10% vymaní.

Smrtící pero

z krkavce

z jednoho úroveň per

Pero namočené v krvi stejného druhu zabíjí do vzdálenosti $\frac{\text{Síla}}{3}$. V případě neúspěchu může alespoň vyřadit z boje (těžce poranit ruku, ochromit, apod).

- Smrt $\rightarrow \frac{\text{Obratnost}}{2} + 2 \times \text{úroveň\%}$.
- Vyřazení $\rightarrow \text{Obratnost} + 2 \times \text{úroveň\%}$.

Stopovací pero

z kukačky

z jednoho $\frac{\text{úroveň}}{3}$ per

Do vzdálenosti Síla sáhů sleduje bytost, kterou rytíř viděl. Pravděpodobnost, že pero ztratí pronásledovanou oběť, je Obratnost bytosti – Obratnost rytíře – úroveň%.

Řádová pera

Magické pero

Duhové pero, které zabije nepřítele vnitřním výbuchem či nahradí rytířovu ztracenou nebo zničenou zbraň (náhrada je dokonalá, tudíž platí i zvyky). Smrtí rytíře pero ztrácí své schopnosti.

Zlaté pero

Zlaté pero chrání nositele před magií – kouzla Oheň, Zmraz, Blesk, Sugescie – mají o 20 nižší útočné číslo, seberou o 20 méně životů nebo mají o 20 % nižší pravděpodobnost úspěchu (vyber vždy první použitelné v naznačeném pořadí). S pravděpodobností 5 % se pero při boji zlomí.

Nadnášecí pero

Modrobílé pero, které připevněno na batoh nadnáší zavazadlo tak, že postava unese o 2 000 mn více. Při útoku zezadu se v 5 % zlomí.

Pero čistoty

Bílé pero, které zvyšuje odolnost proti nemocem o 50 %. Zlomí se s pravděpodobností 2 % za každý den.

Svolávací pero

Červené pero, které jednou za úroveň umožní svolat ostatní členy řádu. Po hození pera uplyne 1 směna, a pak v 2. kole přiletí dva rytíři, ve 3. pět, ve 4. osm, apod. Celkem přiletí na pomoc $(\cdot) + (\cdot) + (\cdot) + (\cdot) + (\cdot) + (\cdot)$ členů řádu. Hodí-li Pjdo 9 %, přiletí pomoc hned a ne až po uplynutí jedné směny.

Quadrion

Popis specializace Quadrion

Řád **Quadrionů** kdysi zřídil nějaký osvícený panovník. V bodě, kde se stýkají území čtyř států, založil klášter jako záruku trvalého míru mezi těmito státy a na jejich obranu. Řád tudíž nepodléhá žádnému z panovníků těchto států, ale zároveň je jim všem povinován pomocí ve stavu nejvyššího ohrožení. Tento stav může vyhlásit Velká rada, jejímiž členy jsou panovníci všech čtyř států, představený **Řádu**, styrický učitel Řádu a Nejvyšší činovník církve. Návrh ohrožení musí být schválen nadpoloviční většinou. V časech míru je povinností každého rytíře cvičit se pro případnou válku a šířit čest a slávu Řádu po celém světě.

Řád má již po staletí kromě tvrdého vojenského výcviku také vždy jednoho učitele a rádce z národa **Styriků**. V současné době je Styriků již velmi málo neboť na ně v minulosti lidé pořádali krvavé nájezdy.

Prostí lidé je obviňovali z různého čarodějnictví a spolků s ďáblem. Faktem ale je, že si postupně osvojili různé síly, které jim pomáhaly přežít. Kdysi dávno se utvořilo mezi Styriky a Řádem přátelství, které se projevuje vzájemnou výpomocí. Vždy, když se léta jednoho Styrického rádce naplní, objeví se u bran hlavního sídla Řádu nový. Naopak častými tvrdými zákroky rytířů proti nájezdníkům, kteří vypleňovali Styrické vesnice, leckoho přešla chuť na tak „snadné“ křížové výpravy.

Hlavním úkolem styrického učitele je zasvěcovat novice do takzvaného tajemství, do kterého jsou částečně zasvěceni všichni Styrikové. Z toho vyplývá, že učitel má v Řádu významné postavení a občas promlouvá i do vnější politiky Řádu.

Po prvotním výcviku umí každý dvě kouzla, později mu přibývají rychlostí 1 kouzlo za úroveň.

Na počátku má 4 mg a s každou úrovní mu další 3 přibudou.

S každou úrovní rytíři přibude v 75 % 1 Síla, v 50 % 1 Obratnost a ve 30 % 1 Inteligence.

Jelikož je v zájmu každého ze čtyř států, aby byl Řád co nejsilnější, nechávají každému čerstvě pasovanému rytíři vyhotovit zbroj přímo na míru u nejlepších platněřů soustátí. Zbroje jsou celé černé, jen na hrudi a na štítu je vyobrazen erbovní znak Řádu. Kvalita zbroje je vyjádřena obranným číslem 7/-3 (jinak normální plátová zbroj).

Za určitý obnos může kůň rytíře projít zvláštním bojovým výcvikem.

Kouzla Quadrionova

Bílé blesky

magenergie: 5 mg za první, 3 mg za další

neúspěch: $(\cdot) = 5$

Z Quadrionových rukou vyšlehne bílý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $3 \times (\cdot)$ životů.

Bojujte

magenergie: 10 mg / zbraň + 1 mg / sáh vzdálenosti

Očarované zbraně mají na 5 kol útok zvýšen o +5/+5 a od 4. úrovně za dalších 3 mg / zbraň o +úroveň/+úroveň.

Červené blesky

magenergie: 2 mg za první, 1 mg za další

neúspěch: $(\cdot) = 5$; $(\cdot) = 2$

Z Quadrionových rukou vyšlehne červený blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $(\cdot)$ životů.

Daruj zdraví

magenergie: 1 mg / 2 životy

Od třetí úrovně může Quadrion kohokoli léčit.

Fialové blesky

magenergie: 5 mg za první, 2 mg za další

neúspěch: $(\cdot) = 5$; $(\cdot) = 2$

Z Quadrionových rukou vyšlehne fialový blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $(\cdot) + 6$ životů.

Kouzelná šipka

magenergie: 1+1 mg / 2 životy

vyvolání: 1 kolo

dosah: 15 s

Z Quadrionovy ruky vyletí opeřená šipka, zasáhne bytost a zraní ji podle magenergie.

Magické zrcadlo

magenergie: 15 mg

vyvolání: 2 kola

trvání: 2 směny

V ruce se mu objeví štít z kouzelného skla. Zbraně naň nepůsobí – procházejí skrz. Pokud je seslán blesk, záleží na jeho magenergii vzhledem k magům zrcadla – buď se zrcadlo zničí a blesk projde, nebo se blesk odrazí a zrcadlu ubudou jeho mg nebo je blesk pohlcen a zrcadlu mg přibydou.

magy v kouzle k zrcadlu	zničí a projde	vrátí se a $-mg$	zmizí a $+mg$
$\pm 5 +$ úroveň mg	40 %	40 %	20 %
méně	20 %	40 %	40 %
více	60 %	40 %	00 %

Odolnost Magického zrcadla

Magický blesk

magenergie: minimálně 5 mg

dosah: 12 sáhů

Tento blesk je možno seslat jen na bytosti nehmotné podstaty (jako stín, umučený, apod.). Blesk jim sebere $(magenergie - 4) \times (\cdot)$ životů. Dosah blesku lze prodloužit o dalších 12 sáhů dodáním dalšího magu.

Modré blesky

magenergie: 3 mg za první, 2 mg za další

neúspěch: $(\cdot) = 5$; $(\cdot) = 1 - -2$

Z Quadrionových rukou vyšlehně modrý blesk, zasáhne určitou bytost a zraní ji za $\frac{(\cdot)}{2} + 3$ životů.

Načerpej energii

magenergie: $2 \times (\cdot)$

trvání: 3 kola

Může načerpat maximálně $3 \times$ úroveň magů.

Ochrana

magenergie: 10 mg / postava + 1 mg / sáh vzdálenosti

Očarované postavy mají na 1 směnu zdvojnásobené obranné číslo a o 1 snížený útok.

Ochrom

magenergie: 10 mg

vyvolání: 2 kola

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 bytost

S pravděpodobností $(100 - \text{Odolnost bytosti} + \text{úroveň})\%$ sníží postavě Obratnost na $(\cdot) - 1$.

Oheň

magenergie: $3 + 1$ mg / 2 sáhy

Na místě určeném Quadrionem vzplane oheň s útočným číslem 20. Zapálená věc chytne, pokud je politá hořlavou látkou, nebo pokud Quadrion hodí více než P_J , P_J odečítá za hořlavost. Od 4. úrovně útočné číslo 20/+úroveň.

Materiál	Hořlavost
papír	+5
suché dřevo, chlupy	+2
mokrý dřevo, textil	0
živá suchozemská bytost	-1
živá vodní bytost	-3
kámen, kov	-4

Hořlavost

Rychlost

magenergie: 5 mg

vyvolání: 2 kola

rozsah: jen na sebe

trvání: 5 kol

Zvýší rychlost na dvojnásobek.

Uzdravení

magenergie: $2 + 1$ mg / úroveň životů

Postavě se vrátí tolik životů, kolik Quadrion vložil magů do kouzla. Pokud postava hodí na $(\cdot)$ stejně jako P_J , životy se odečtou.

Zelené blesky

magenergie: 4 mg za první, 3 mg za další

neúspěch: $(\cdot) = 5$; $(\cdot) = 1 - -3$

Z Quadrionových rukou vyšlehnou zelené blesky, zasáhnou určitou bytost a zraní ji za $2 \times (\cdot) + 3$ životů.

Zničit hrůzu

magenergie: podle typu hrůzy

trvání: 1 kolo

Zničí hrůzu s výjimkou Deimosu, pravděpodobnost=92 %.

Zloděj

Popis specializace Zloděj

Válečník, který přišel na to, že nic cizího mu není cizí, a že úkryt ve stínu může být jeho dobrým přítelem, vstupuje obvykle do cechu **zlodějského**.

Zloděj získává určité zvláštní schopnosti:

Převleky – Zloděj se může převléknout za jiné povolání, avšak jen za podobnou rasu (závisí na P_J).

Získání důvěry – Může se vetřít do cizí přízně, závisí na jednání hráče a P_J (situace, apod.).

Otevření zámku – Každý zámek může zkusit otevřít jen jednou a to jen má-li zlodějské náčiní.

Objevení pasti – Může zkusit objevit jen jednou.

Odstranění pasti – Pouze tehdy, jestliže past objevil, jen jednou.

Šplhání po zdech – Vztahuje se na jakýkoli strmý povrch, úspěch se ověřuje každých 20 sáhů.

Tichý pohyb – Zloděj si vždy myslí, že je potichu, jen P_J zná pravdu.

Schování ve stínu – Přesune se do stínu, kde se může pohybovat, ale nesmí útočit. Vždy si myslí, že je schován, jen P_J ví své.

Vybírání kapes – Pokud P_J hodí 2× více než je pravděpodobnost, pokus se nezdaří a Zloděj je navíc přistižen.

Bodnutí ze zálohy – Dvojnásobný útok.

Úroveň	3	4	5	6	7	8	9	10	úprava
Převleky	14	22	30	38	46	54	62	70	+ $\frac{\text{Intelligence}}{10}$
Získání důvěry	40	45	50	55	60	65	70	75	+ $\frac{\text{Charisma}}{10}$
Otevření zámku	29	32	35	38	41	44	47	50	+ $\frac{\text{Obratnost}}{2}$
Objevení pasti	55	61	67	73	79	85	91	97	+ $\frac{\text{Intelligence}}{5}$
Odstranění pasti	35	40	45	50	55	60	65	70	+ $\frac{\text{Intelligence}}{5}$
Šplhání po zdech	70	72	74	76	78	80	82	84	+ $\frac{\text{Obratnost}}{10}$
Tichý pohyb	70	74	78	82	86	90	94	98	+ $\frac{\text{Obratnost}}{10}$
Schování ve stínu	74	78	82	86	90	94	98	102	+ $\frac{\text{Obratnost}}{10}$
Vybírání kapes	-4	-2	0	2	4	6	8	10	+ $\frac{\text{Obratnost}}{10}$

Pravděpodobnost úspěchu Zloděje v %

Použitím nevhodné zbroje (zejména kovové) se může pravděpodobnost úspěchu rapidně zmenšit (závisí na P_J). **Zloděj** může také používat různé pomůcky jako škrťací šňůru, která podle Obratnosti uvede postavu např. do bezvědomí.

Počínaje pátou úrovní si může Zloděj koupit za cca 80 zl kouzelný klíč, kterým může Zloděj 7× otevřít zakleté nebo kouzlem zamčené dveře a zámky.

S každou úrovní Zloději přibude v 85 % 1 Obratnost a Charisma a v 50 % 1 Síla a navíc se mu v 66 % zvýší obranné číslo o 1.

Navazující povolání

Akustik

Akustikem se stává Bard či Druid a nebo Válečník.

Popis povolání Akustik

Akustici nejsou příliš rozšíření, ale je jich dost na to, aby družina občas nějakého potkala. Akustici žijí nejraději v lesích či v jeskyních vzdálených lidským příbytkům (nebo obráceně?), kde mohou nerušeně vyřvávat. Existuje hypotéza, že někteří Akustici přišli neustálým hlukem o rozum a stali se z nich takzvaní hejkalové. Faktem je, že příbytek Akustika je prakticky nepřehlédnutelný (nepřeslechnutelný) a pokud se někdo pokusí Akustika vyhledat, nedá mu to obvykle velkou práci. (Je však dobré si dopředu pořídit špunty do uší.)

Výcvik Akustika s ultrasluchem je lacinější. Konkrétně stojí vždy o $(10 \times \text{úroveň} - \text{úroveň}^2) \times 100$ st méně (viz tabulka na straně 209). Při používání svých schopností nesmí mít Akustik na hlavě přilbu, jinak mu hrozí, že si vlivem rezonančního efektu způsobí těžkou újmu na těle i na duchu.

Popis schopností akustikových

1. úroveň

Rychlé buzení

Akustik může vzbudit všechny postavy do vzdálenosti 6 sáhů během rekordního jednoho kola. Na druhou stranu je ale nepříjemným faktem, že zdá-li se Akustikovi depresivní sen, začne silně chrápat a každá postava v jeho okolí při tom nedokáže s pravděpodobností $(100 - \text{Odolnost} - 10 \times \text{vzdálenost})\%$ spát.

Zastrašení nepřítele

Akustik začne vydávat neartikulovaný zastrašovací pokřik, který značně snižuje bojovnost nepřátel. Slabší povahy mohou dokonce utéci. Vyvolání účinku trvá 3 kola. Efekt působí po dobu křiku a ještě jedno kolo po jeho skončení.

2. úroveň

Rezonování dveří

Akustik najde rezonanční frekvenci dveří. To trvá $(100 - \text{Intelligence}) \times 2$ kol, a pak stejnou dobu vysílá zvuk, kterým rozrezonuje dveře natolik, že se v 50 % otevrou nebo v 50 % rozpadnou. Pravděpodobnost je 40–95 % (viz tabulka na straně 158), pro zakleté dveře se pravděpodobnost snižuje úměrně k síle kouzla (dle Pj).

Typ dveří	Pravděpodobnost
Obyčejné dveře	85 %
Silné dveře	70 %
Vrata dvorů	55 %
Hradní brány	40 %
Kovové dveře	90 %
Dveře mající kování	+5 %

Orientační tabulka

Ukolébavka

Akustici znají široký sortiment ukolébavek, které mohou použít na postavy, které nemohou (těžká narkomanie, okolní hluk, ...) nebo nechtějí (žalářník, hlídací nestvůra, ...) usnout. Pravděpodobnost směnového snažení je 60 %, avšak při uspávání stejné rasy je 75 % (Krollí ukolébavky asi snáze uspí Krolla než Elfa).

3. úroveň

Zhloupnutí nepřitele

Akustik začne vydávat nesnesitelný řev, který všem nepřipraveným postavám v dosahu 10 sáhů znemožní nebo velmi ztíží vykonávat jakoukoli intelektuální činnost (kouzla, přemýšlení, výroba složitých předmětů, meditace, ...). Činnosti, jejichž úspěch závisí na Inteligenci, jsou o úroveň Akustika × 5% nepravděpodobnější. Doba vyvolání účinku je 3 kola. Účinná obrana je dokonalé ucpání uší.

Hledání pastí

Akustik začne hlasem prohledávat určité místo tak, že rozrezonovává místo před sebou a zjišťuje tak, zda není v daném místě ukryt nějaký mechanismus. Pravděpodobnost nalezení mechanismu je:

$$\frac{\text{Intelligence} + \text{Obratnost}}{10} + 5 \times \text{úroveň Akustika}$$

4. úroveň

Necílený řev

Akustik začne svým řevem znervózňovat postavy v blízkosti 3 sáhů, čímž je s 50 % pravděpodobností zastrášeje a snižuje jim hody na útok i obranu o 1 (nemohou nikdy hodit 6). Kromě toho se při prvním pokřiku nestvůry leknou tak, že na následující dvě kola ztrácejí iniciativu. Vyvolání účinků trvá 2 kola, efekt působí po dobu řvaní.

Imitace

Akustik může imitovat hlas jemu dobře známých postav. Akustik umí imitovat nejvýše úroveň postav. Akustik může napodobovat hlas, což však neznamená, že rozumí slovům.

Zpěv

5. úroveň

Otevírání zámků

Akustik bude asi $(100 - \text{Intelligence}) \times 2$ kol prohlížet zámek, a pak zahájí zpěv, který rozrezonuje vnitřní části zámku takovým způsobem, že se zámek otevře. Takto lze zrušit i některá zavírací kouzla (jako například Vládnoucí slovo) silným proudem emocí při zpěvu. Pravděpodobnost úspěchu se zvyšuje za každých 5 kol zpěvu a leží v intervalu 40–90 % podle složitosti zámku a podle úrovně Akustika (určí Pj).

Zvukový útok

Akustik rozrezonuje jednu věc z nepřítelovy výzbroje či výstroje a zraňuje ho tak každé kolo za (·) životů. Rezonance kovové zbraně nebo zbroje může s pravděpodobností 15–35 % přivodit její destrukci, rezonance zaměřená na skleněné nebo keramické nádoby je s pravděpodobností 75 % rozbije a lze dokonce přivést k výbuchu s pravděpodobností 35 % odjištěné Nebezpečné ovoce, s pravděpodobností 15–35 % Bombu nebo Ohnivou hlinu. Vyvolání účinku trvá 5 kol.

6. úroveň

7. úroveň

8. úroveň

9. úroveň

Rázová vlna

Akustik se $\frac{100 - \text{Odolnost}}{10}$ kol soustředí, a pak mohutně vykřikne, přičemž zvuková „hmota“ se prožene rychlostí zvuku (kupodivu) určeným směrem a působí podobně jako beranidlo nebo dělová koule. Vyslaný zvuk se pohybuje v kuželu, průměr se každých $\frac{\text{Obratnost}}{100}$ sáhů zdvojnásobí (vrchol kuželu leží v Akustikovi a u úst je průměr 1 coul). S šířkou úměrně klesá síla zvuku (tedy například trojnásobný průměr = třetinová síla). Síla zvuku u úst Akustika je (Odolnost + Obratnost). Narazí-li zvuk na nepřekonatelnou překážku, odrazí se.

10. úroveň

Sonická střela

Akustik může pomocí sonické střely zaútočit na protivníka a to tak, že na něj vyšle krátký zvukový proud, který narazí na jeho vnitřní orgány a tím jej poraní. Akustik může vyslat v každém kole jednu sonickou střelu, avšak v průběhu 10 kol nejvýše $\frac{\text{Odolnost}}{10}$. Účinnost střely se vzdáleností klesá, avšak nelze ji použít na vzdálenost menší než 4 sáhy kvůli nebezpečí odrazu. Útočné číslo sonické střely je $\frac{\text{Obratnost} + \text{Odolnost}}{\text{vzdálenost}}$ (vzdálenost je v sázích).

Zvuková iluze

Zvuková iluze funguje na principu sugesce. Akustik napodobí zvuk nějakého předmětu (úder do gongu, zazvonění zvonu, výstřel z děla, třesk zbraní) a to tak precizně, že bytosti, které zvuk slyší, si v $(120 - \frac{\text{Intelligence}}{2})\%$ myslí, že daný předmět i vidí. Sugescie trvá po dobu trvání zvuku. Předměty, které nevydávají zvuk samozřejmě imitovat nelze.

Černokněžník

Popis navazujícího povolání Černokněžník

Kouzelník na 10. a vyšší úrovni má možnost se místo dalšího povolání učit černé magii. Předpokládá to přesvědčení v dolních dvou třetinách (neutrální a zlé), přičemž některá kouzla mohou přesvědčení posouvat ještě více ke zlu.

Přátelé černokněžníkovi

Netopýr

útok: 12

obrana: 8

životy: $24 + 2 \times (\cdot)$

Intelligence: $60 + (\bigcirc)$

magenergie: 12 mg

kouzlo: Zmraz; útočné číslo: 18; 1 mg / 1 s

Vidění ve tmě – sonar.

Had

útok: 12/ + 12

obrana: 12/ − 6

životy: $20 + 3 \times (\cdot)$

Intelligence: $50 + (\bigcirc)$

magenergie: 10 mg

kouzlo: Magnetizace; 3 mg/sáh (síla 500)

Má velmi citlivý čich.

Havran

útok: 7

obrana: 2

životy: 10

Intelligence: $70 + (\bigcirc)$

magenergie: 20 mg

kouzlo: Čti myšlenky; $\frac{\text{Intelligence bytosti}}{2 \times (10 - \text{úroveň bytosti})}$ mg

Mluví řečí a hlasem svého pána.

Krysa

útok: 6

obrana: 3

životy: $2 \times (\cdot)$

Intelligence: $50 + (\bigcirc)$

magenergie: 15 mg

kouzlo: Převtění; pravděpodobnost = $10 \times (10 - \text{úroveň bytosti}) \%$

Umí lézt po stěnách i stropě.

Svitky černé magie

Svazek 1 – Kouzla klamu

Dívka

magenergie: 12 mg za první, 4 mg za každou další směnu

rozsah: sám Černokněžník

vyvolání: 2 kola

trvání: podle dodané magenergie

Černokněžník se tímto kouzlem promění v krásnou, svůdnou dívku (či jinocha) s Charisma 111 – na pohlaví Černokněžníka nezáleží. Rasa je shodná s Černokněžníkovou. Je tak krásná(ý), že eventuální útočník má při útoku na ni (něj) poloviční útok. Působí jako ztělesnění dobra a osoby jsou náchylnější k vyžvanění tajemství, vyjednávání, atd. dle úvahy Pj. Při fatálním neúspěchu klesne Charisma trvale na desetinu původní hodnoty.

Dívka II

magenergie: 16 mg za první, 5 mg za každou další směnu

rozsah: sám Černokněžník

vyvolání: 2 kola

trvání: podle dodané magenergie

Toto je jen druhý stupeň kouzla Dívka. Učí se jako samostatné kouzlo, ale je to jen vylepšená verze. Aby se Černokněžník mohl naučit toto kouzlo, musí ovládat kouzlo Dívka. Rozdíl je v tom, že každý vidí po použití tohoto kouzla dívku (či jinocha, dívá-li se žena) své rasy.

Vyvolej Metamorfixe

magenergie: 54 mg

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 Metamorfix

vyvolání: 1 směnu

trvání: stále

Metamorfix

Útok: různé

Obrana: 17/ – 2

Životy: $40 + 5 \times (\cdot)$

Zkušenost: dle P_J

Magické stvoření, které jsou schopni vyvolat pouze Černokněžníci se zlým přesvědčením. Má jejich duši a je-li Černokněžník zabit, Metamorfix během $\frac{(\cdot)}{2}$ směn zmizí a Černokněžník, pokud není jeho tělo zničeno, znovu ožije. Černokněžník může mít za svůj život maximálně 2 Metamorfixe. Metamorfix útočí v různých podobách, na velikosti nezáleží. Během boje bere na sebe podoby nemagických zvířat, žijících v lese. Každé kolo útočí v jiné podobě, která se nikdy neopakuje. Přeměna je plynulá. Útočí-li na Metamorfixe někdo kouzelným prstenem, zranění platí, ale magy jsou z prstenu navždy pryč. Pokud je po čtrnáctém kole boje v okolí ještě někdo bojující, vybuchne silou bomby. Je používán jako srážce pokladů a síní Černokněžníka. Je vždy přitahován k nejinteligentnější postavě. Zraní-li ho Kouzelník pomocí svých vlastních magů za více než 10 životů, je těžce nemocen (léčení – dle P_J) a na 1 den ztrácí své magické schopnosti. Za každého Metamorfixe trvale ztrácí 1 své kouzlo a nemůže týden kouzlit.

Noční mūra

magenergie: 12 mg

past pro cíl:

1. noc – past [—;—;150 – Odolnost]
2. noc – past [—;—;125 – Odolnost]
3. noc – past [—;—;100 – Odolnost]
4. noc – past [—;—;75 – Odolnost]

dosah: dotek

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 kolo

trvání: 1 noc

Černokněžník může komukoliv způsobit, že se nevyspí. Sesílá mu děsivé sny a noční můry. Postava nejen že během noci nedospí chybějící životy, ale navíc jí přestálým stresem $\frac{100 - \text{Odolnost}}{10}$ životů ubude. Navíc nemůže po probuzení meditovat (nemá-li z dřívějšíka nějakou „schovanou“ meditaci), je podrážděná a těžko se soustředí.

Pán jeskyně musí za nevyspání vymyslet postihy, má-li postava Odolnost menší než 50.

Prokletí

magenergie: součet útoku a útočnosti zbraně

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 zbraň
vyvolání: ihned
trvání: stále

Toto kouzlo je ochranou Černokněžníka. Kouzelná zbraň, na niž Černokněžník Prokletí seslal, ztrácí jedno své plus (účinnost se snižuje o 1). Nekouzelná se v 50 % zlomí a v 50 % ztratí $\frac{1}{2}$ na útoku a $\frac{1}{2}$ na účinnosti.

Proraz past

magenergie: 2 mg za +1 u pastí
mimo Inteligenci
5 mg za +1 u pastí
na Inteligenci
rozsah: sám Černokněžník
vyvolání: ihned
trvání: 1 past

Podléhá-li Černokněžník libovolné pasti, může se pokusit ji prorazit: smí si zvýšit bonus vlastnosti, pokud na každou +1 dá příslušný počet magů. Pak si smí znovu hodit. Kouzlo je jen v 85 % úspěšné, v případě neúspěchu kouzla (nikoli seslání) se Černokněžníkův bonus o požadovanou hodnotu sníží.

Rozhodnutí

magenergie: 50 mg
rozsah: sám Černokněžník
trvání: stále

Černokněžník, který chce ovládat černou magii, k tomuto kouzlu dospěje samostatně a vnukne se mu jednou za život. Má možnost vybrat si libovolný počet kouzel z předchozích tří úrovní a zaměnit je za kouzla černé magie, která se chce naučit (má-li učitele nebo pramen). Toto kouzlo se nepočítá do počtu kouzel. Další kouzla černé magie přibírá normálně při přechodu na vyšší úroveň spolu s ostatními kouzly. Toto kouzlo napadá zpravidla Černokněžníka těsně před postupem.

Tma

magenergie: 15 magů
vyvolání: 2 kola
dosah: 20 sáhů
rozsah: koule o poloměru 5 sáhů
trvání: ve tmě stále
na světle 3 + (·) směn
zrušení: kouzlem Světlo

Jde o zhuťné zaklínadlo Udělej tmu. V kouli, kde kouzlo působí, se rozhostí tma, ve které zhasínají pochodně, louče i lucerny, nesvítí světlušky, apod. Hoří zde jen magický oheň. Postavy, které pobývaly ve Tmě alespoň 3 kola, jsou Oslnivým světlem oslněny na 1 směnu (nevidí) a zraněny za $3 \times (\cdot)$ životů. Na světle se Tma rozplyne po 3 + (·) směnách, v podzemí se válí dál. . .

Uhranutí

magenergie: 6 magů
dosah: pohled z očí do očí na maximálně 15 sáhů
rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

začne působit: po libovolné době (dle úvahy P_J)

trvání: do odvolání Černokněžníkem

Uhrnutí je kouzlo, které Černokněžník sesílá na trestanou postavu. Napíše P_J informaci o uhrnutí postavy, a pak začnou postavu provázet smolné události: přetržení lana a pád, ztráta peněz či předmětů, pobodání včelami, přetržení tetivy, apod. Černokněžník si za každou událost odepisuje 3 magy a (·) životů – platí se krví. Černokněžník může kdykoli říci DOST!

Woo—Doo

magenergie: tvář sošky 3 magy

I +10 magů (13 magů)

II +20 magů (33 magů)

III +30 magů (63 magů)

dosah: 100 mil

rozsah: 1 tvor

vyvolání: čas na výrobu sošky + 14 kol

potřeby: kovové jehlice (nesmí být stříbrné)

Toto kouzlo odpovídá tradičnímu africkému rituálu. Napřed je třeba vytvořit z tvárného materiálu (hlína, vosk, řezba do dřeva) sošku asi 10–30 coulů vysokou a do ní vložit dle možnosti spálené vlasy či nehty oběti. Pak za 3 magy (vyvolání 2 kola, za 6 kol se tvář objeví) vytvoří Černokněžník tvář oběti a vbodne jehlu (jehly).

Woo—Doo I. Černokněžník vbodne jehlu a pronese „Fragmanas Primo“. Tím zraní oběť za (·) životů (1 kolo).

Woo—Doo II. Černokněžník vbodne druhou jehlu a pronese „Fragmanas Secundo“. Tím sníží postavě počet životů na $\frac{1}{2}$ současného stavu (2 kola).

Woo—Doo III. S třetí jehlou Černokněžník pronese „Fragmanas Tercio“. Postavě tak sníží stupně všech vlastností mimo Inteligence na $\frac{1}{2}$ a zbaví ji volné magenergie. Dále má postava postihů k pastím na Inteligenci – jinak se chová normálně. Postavu zasaženou tímto kouzlem lze vyléčit klasicky ze zranění a dle úvahy P_J z postižení.

Toto kouzlo lze v kterékoli fázi (I,II) přerušit – v přípravné fázi se nic nestane, v první fázi se zraněním (·) životů, ve druhé fázi se zraněním (·) životů a ztrátou všech magů.

Zraň mysl

magenergie: 40 magů

dosah: z očí do očí na maximálně 15 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 3 kola

trvání: stále

past pro cíl: [—;—;233 – Inteligence – Odolnost]

Zraň mysl je kouzlo msty – umožňuje sesílateli kohokoliv srazit o jednu úroveň zkušenosti. Kouzlo má 3 nevýhody:

- má pouze 95 % úspěšnost – v případě neúspěchu se účinek vrací na sesílajícího
- Černokněžník musí oběť znát a musí nahlas vyslovit její pravé jméno
- pokud se pokusí na tutéž oběť zaútočit podruhé, má past pro cíl sílu 200, při třetím útoku 166, při čtvrtém 133, ...

Zvětši past

magenergie: 2 mg za stupeň u pastí na Inteligenci

1 mg za stupeň u jiných pastí

rozsah: 1 kouzlo

trvání: s kouzlem

Černokněžník sesílá kouzlo Zvětši past tehdy, je-li si vědom, že past u sesílaného kouzla má nízkou efektivitu. Zvětši past se sesílá zároveň se zesíleným kouzlem, ale na neúspěch si háže Černokněžník za každé kouzlo zvlášť. Navíc je kouzlo jen v 85 % úspěšné, v případě neúspěchu kouzla (nikoli seslání) se past o požadovanou hodnotu sníží.

Svazek 2 – Kouzla povolání

Idyla

magenergie: 20 + 1 mg za každou dosažitelnou bytost

rozsah: koule o poloměru 10 sáhů

dosah: střed koule do 5 sáhů od Černokněžníka

past pro cíl: [—;—;195 – Intelligence – 10 × rozdíl úrovní]

vyvolání: 3 kola

trvání: 3 směny

Pomocí tohoto kouzla vyvolává Černokněžník v okruhu 10 sáhů pocit absolutního bezpečí pro všechny postavy, které podlehnou pasti. Je 75 % pravděpodobnost, že „postižené“ postavy budou ochotny v tomto okruhu přátelsky rozmlouvat i s Baziliškem (který by si mimochodem při příchodu do okruhu působení kouzla házel proti pasti také), ale každopádně nezaútočí na nic, co je samo nenapadne.

Poznámka: mezi dosažitelné bytosti se nepočítají nestvůry za zavřenými dveřmi.

Kouzla tichého zranění

magenergie: 10 mg vazba

2 mg za každých 3 + (○) životů – Tichá bolest

5 mg za každých 5 + 2 × (○) životů – Tichá smrt

8 mg za každých 15 + 3 × (○) životů – Rychlá smrt

dosah: působení – 10 sáhů

seslání – dotek

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 kolo

trvání: 1 den

pravděpodobnost zvratu kouzla na sesílajícího:

5 % – Tichá bolest

15 % – Tichá smrt

30 % – Rychlá smrt

Působí tak, že Černokněžník vytvoří dotekem vazbu s konkrétní bytostí. Potom může kdykoli, pokud není tato bytost od Černokněžníka dál než 10 sáhů, ubrat pomocí zaklínadel Tichá bolest, Tichá smrt a Rychlá smrt beze slova určitý počet životů. Poněvadž se jedná o kouzla sesílaná bez doprovodných efektů (zaříkadla, znamení), je jistá pravděpodobnost, že se při některém „ubrání“ účinek kouzla otočí na sesílajícího Černokněžníka.

Mizející blesk

magenergie: 4 mg za každých 10 načatých magů použitých na blesky

dosah: vázáno na blesk

rozsah: všechny sesílané blesky v daném kole

vyvolání: současně s bleskovým kouzlem

trvání: jako blesk

Toto kouzlo s 90 % pravděpodobností zneviditelní Černokněžníkem sesílané blesky – v případě neúspěchu se okamžik před vlastním „vysršením“ blesků (ale jsou již seslány) ve směru blesku objeví zářící kužel k cíli. V tomto případě má cíl možnost se blesku vyhnout – past na postřeh a vyhnutí je [—;—;90 – Obratnost – Intelligence].

Netvor

magenergie: 10 magů

past pro cíl: nesouhlasí-li cíl, pak [—;—;220 – Odolnost – $10 \times$ rozdíl úrovní], jinak 100 %

dosah: dotek

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 2 kola

trvání: $100 \times (\cdot)$ kol

Po seslání tohoto kouzla se kolem daného tvora vytvoří zvláštní magická slupka, která má jedinou vlastnost – každému zobrazí tvora uvnitř „slupky“ jako bytost maximálně odpornou. Co vidí který pozorovatel, závisí na tom, co je mu nejvíc proti srsti (někdo Gluma, někdo postavu tvořenou propletenými hady, ještěrkami, červy, ...). Pokud to lze, dá se počítat s Charisma –1.

Vyvolej ohnivý přelud

magenergie: 15 magů

past pro cíl: nesouhlasí-li cíl, pak [—;—;220 – Odolnost – $10 \times$ rozdíl úrovní], jinak 100 %

dosah: dotek

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 2 kola

trvání: $80 \times (\cdot)$ kol

Tvor, na nějž bylo toto kouzlo sesláno, se promění v temnou postavu ověncenou plameny sálající horkem na 2 sáhy okolo sebe.

Ohnivý přelud

rychlost: 4 | 13 | 16

útočné číslo: $22/ + 7$ (kužel magického plamene z očí)

obranné číslo: 19

velikost: zůstává

charisma: 30

V této podobě nemůže postava používat žádné své zvláštní schopnosti ani vlastní zbraně či vybavení. Při úspěšném útoku na Ohnivý přelud klasickou zbraní je 25 % pravděpodobnost, že se zbraň ohněm zničí (pokrouť, ohne, ztupí, apod.), u kouzelné zbraně je 15 % pravděpodobnost, že ztratí své kouzlo.

Vyvolej Plamenného bojovníka

magenergie: 30 magů

+10 mg za podřízení

+1 mg za každý stupeň přesvědčení k libovolnému pólu (dobro, zlo, čest, peníze)

+1 mg za každý stupeň Intelligence nad 25

dosah: dotek

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 kolo

trvání: stále

Plamenný bojovník

Rychlost: 4 | 10 | 20

Útok: dle vlastností a zbraně

Obrana: dle vlastností a zbroje

Charisma: 10

Mez vyřazení: 0

Intelligence: 25, ale Černokněžník ji může změnit

Přesvědčení: neutrální, ale Černokněžník jej může změnit

Životy: počet životů stejný jako u postavy

Zkušenost: úroveň postavy × 10

Aby mohl být Černokněžníkem povolán Plamenný bojovník, musí si tento zajistit postavu zabitou v jednom kole z plného počtu životů libovolnými blesky nebo ohnivými kouzly. Tato mrtvola však nesmí být starší než 1 směnu. Na ni Černokněžník sešle kouzlo Vyvolej Plamenného bojovníka.

Plamenný bojovník je samostatný, pokud jej (za 10 magů) při ožívování Černokněžník nepodřídil jakékoli bytosti s inteligencí alespoň 50. Má neutrální přesvědčení a Inteligenci 25, taktéž pokud tyto hodnoty Černokněžník nezmění. Byl-li (původně) postavou, nic ze své předešlé existence si nepamatuje.

Je nezranitelný blesky a ohněm. Má Charisma díky sežehnutí rovno 10, takže s úspěchem zastrašuje – ve většině případů má kůži spálenou na uhel a rozteklé rysy. Postava, která při pohledu na Plamenného bojovníka nepřekoná past [—;—;130 – Odolnost], má postih na obranu i útok v boji s ním –5.

Vazba Plamenného bojovníka na konkrétní osobě se podobá vazbě nemrtvého – Plamenný bojovník však neprovede sebevražedný, ani jeho přesvědčení odporující příkaz. (Například Plamenný bojovník s přesvědčením zákonné dobro těžko půjde zabít cizího Alchymistu jen pro modré oči svého „stvořitele“).

Povolej zlo

magenergie: 10 magů

dosah: 30 sáhů

rozsah: max. 6 tvorů

vyvolání: 2 kola

trvání: 5 + 1 směna

Toto kouzlo může Černokněžník použít na jakéhokoli tvora, kterého vidí, nebo o kterém ví, případně může kouzlo použít „naslepo“ – v tom případě o účinku kouzla rozhoduje Pj. Volání nebrání jakákoli vrstva přírodního materiálu, mezi Černokněžníkem a cílem (cíli) však nesmí ležet kovová či skleněná překážka. Volání působí na 1–6 tvorů (pokud je volání cílené, pak je rozsah dán požadavkem Černokněžníka – např. 1–2, 1–4, apod., nejvýše však 1–6) a to u tvorů zákonně zlých se 100 % účinkem, u zmateně zlých je pravděpodobnost uposlechnutí 60 %. Povolané zlo může být živé, nemrtvé i magické, volání působí jako nutkání „jít se podívat“. Povoláný tvor nikdy nenapadne Černokněžníka, který ho povolal, pokud ho Černokněžník sám nenapadne, jinak ale koná své původní poslání – Černokněžníka si prostě nevšímá. Po prvních pěti směnách působení jsou povolání zmatení a začínají se bezcílně potulovat chodbami, hledající, co vlastně mají dělat či hlídat – tento stav trvá jednu směnu, po které kouzlo zcela ztrácí účinek.

Smích

magenergie: 5 magů vazba

1 mg každý smích

dosah: pohled z očí do očí na max. 15 sáhů

při vyvolání smíchu 15 sáhů

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 kolo

působení: dle úvahy Černokněžníka

trvání: 1 den

Po seslání tohoto kouzla začíná postava, na niž bylo kouzlo sesláno, najednou pociťovat neodolatel-nou chuť se smát. Ve smích propuká ve chvílích, které si (za 1 mg) volí Černokněžník. Směje se 3 kola a to smíchem značně hlasitým, kdy není schopna útoku ani obrany. Kouzlo má 85 % úspěšnost – v případě neúspěchu kouzla se Černokněžník 6 kol svíjí na zemi v záchvatu smíchu.

Svazek 3 – Kouzla posláni

Cíl

magenergie: 15 mg

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 kolo

trvání: 6 směn

Tímto kouzlem vytvoří Černokněžník kolem určené postavy jakousi auru, která přitahuje zlé tvory. Ti, pokud zaútočí na družinu, v 40–60 % (podle špatnosti tvora) zaútočí právě na tento cíl. Existuje však 15 % pravděpodobnost, že se kouzlo zcela nevydaří, a cílem se stane sám Černokněžník.

Klenotník

magenergie: 9 mg / kus

dosah: viz níže

rozsah: dle dodané magenergie

vyvolání: 1 kolo

trvání: opál – 2 až 3 směny

 cintrín – 1 až 2 směny

 smaragd – 1 až 6 směn

Tímto kouzlem si Černokněžník stvoří v dlani zvolený drahokam či více drahokamů téhož druhu o hmotnosti 200–300 karátů, takže si může „vypomoci“ z momentální krize. Kouzlo má však drobný háček: v 5 % u opálů, v 10 % u cintrínů a v 15 % u smaragdů se v Černokněžníkově dlani objeví stonožka, slepýš, myš či jiné překvapení paní Náhody – na toto si háže a podobu náhody konkrétně určuje Pj.

Moc temnoty

magenergie: žádná

dosah: viz níže

rozsah: 20 mil

vyvolání: 1 směnu

trvání: 1 den (přesně 50 směn)

četnost: nejvýše 1× ročně

Tímto kouzlem si Černokněžník zapůjčí sílu Temnoty a jejích služebníků. Získá magickou moc, sílu a ke všemu ochotné poddané. Jeho magenergie je po dobu trvání kouzla neomezená, je nezranitelný všemi druhy zbraní, z kouzel na něj působí jen kouzla působící na psychiku (ale i v případě těchto útoků si Černokněžník přičítá +10 k Inteligenci a +3 k úrovni). Zákonné zlo se k němu stahuje jako můry ke světlu. Vyvolání nemrtvého trvá Černokněžníkovi poloviční dobu proti popisu kouzla, v (·) kolech se na jeho zavolání zjeví i Hrůzy a veškerí magičtí tvorové se zlým přesvědčením. S pomocí Temnoty může

Černokněžník sesílat kouzla související s temnotou v obrovském rozsahu a dokonce může vyvolávat i jevy nestvořitelné jediným kouzlem (zatmění v okruhu 5 mil, absolutní tma v královském paláci, apod.). Je schopen ovládat bouři (ale ne konkrétní cíle blesků). Konkrétní možnosti Temnoty a tedy i Černokněžníkovy požadavky posoudí v jednotlivých případech Pj. Temnota je však velmi, velmi silná. Kouzlo má však stinné stránky i pro sesílajícího Černokněžníka – ve 20 % případů je Černokněžník při povolávání Temnoty sežehnut svou vlastní zlobou (shoří bílým plamenem a jeho vybavení, je-li magické, navíc vybuchuje), když se Temnota v konci kouzla stahuje zpět, stává se (opět ve 20 % případů), že Černokněžník je Temnotou pohlcen a stažen do stínů – z nich už není návratu jinak, než jako sluha Temnoty, při každém seslání kouzla se nenávratně snižuje Charisma Černokněžníka o 10. Takto snížené Charisma už nelze nijak zvýšit – ani magicky, ani alchymii, ani zázrakem. Pokud klesne Černokněžníkova Charisma pod 1, stane se Černokněžník služebníkem Temnoty a zmizí z hmotného světa. Pokusí-li se Černokněžník Temnotu jakkoli podvést (dvojníkem, apod.), Temnota ho buď pohltí, nebo se mu velmi promyšleně a tvrdě mstí.

Poselství zla

magenergie: maximální možná

dosah: 1 sáh

rozsah: 1 svitek

vyvolání: 2 směny

trvání: 5 dní

Tímto kouzlem „svede“ Černokněžník veškerou svou zlobu a temnou vůli do magického obrazce na svitku. První, kdo se pak do svitku podívá, je zasažen zlobou a magenergií z obrazce – jednak je zraněn za (○) životů za každý stupeň rozdílu mezi svým a Černokněžníkovým přesvědčením, jednak si háže proti pasti: $[-; -; (100 - \text{Odolnost} + 10 \times \text{rozdíl úrovní} - 50)\%]$, že se změni jeho přesvědčení o 1 k horšímu. Je to kouzlo tak silné, že po 5 dní (doba „trvání“ svitku) není Černokněžník schopen získat spánkem nové meditace.

Pouta prokletí

magenergie: $10 \times \text{počet předmětů mg}$

dosah: 2 sáhy

rozsah: dle dodané magenergie

vyvolání: 5 kol

trvání: stále

výjimka: nepůsobí na magické předměty

Kouzlem Pouta prokletí může Černokněžník spojit libovolný počet identických předmětů nebo předmětů „sbratřených“ prokletým poutem (lze seslat na dvě stejné mince, dva drahokamy, plášť a sponu, meč a pochvu, ale ne třeba na klíč a zámek). Pouto začíná působit v okamžiku, kdy některý ze spoutaných předmětů získá řečnou postavu A. Tato postava nejenže začne toužit po dalších předmětech (jejichž existenci vycítí), ale bude se jich snažit zmocnit za každou cenu. Proti jakékoli postavě B, která by držela a nechtěla vydat některý ze spoutaných předmětů, se postavě A zhorší přesvědčení až o 5 směrem k chamtivosti. Past při získání některého ze spoutaných předmětů je: $[-; -; (\text{Intelligence} + \text{Odolnost} - 80)\%]$ majitel Poutu nepodlehne, účinek viz výše. Černokněžník si háže při seslání proti pasti o síle $[-; -; (10 \times \text{celkový počet předmětů} + 10 \times \text{počet předmětů v cizím vlastnictví} + \text{úprava za přesvědčení (absolutní čest} = 0, \text{ absolutní peníze} = 100) \%)]$, že Pouto neúčinkuje, nebo (v 30 % případů) vzbuzuje místo nenávisti mezi držiteli předmětů sympatie.

Sarumanův hlas

magenergie: 3 mg za kolo

dosah: doslech

rozsah: dle úvahy Černokněžníka

vyvolání: 1 kolo

trvání: dle dodané magenergie

Toto kouzlo může Černokněžník použít, chce-li „uplácet“ argumenty jakékoli inteligentní bytosti. Jeho hlas nabyde na vznešenosti a přesvědčivosti, hlas se lisá, hladí, svádí (nebo hrozí). Podle své úvahy může Černokněžník určit rozsah kouzla buď na všechny bytosti v doslechu: past pro cíl má pak sílu [—;—;60 – Intelligence + 10 × rozdíl úrovní%], na omezený počet tvorů: past pro cíl má pak sílu [—;—;150 – Intelligence + 10 × rozdíl úrovní – 15 × počet bytostí%].

Příklad: Černokněžník na 10. úrovni rozmlouvá něco Krollovi s Inteligencí 13 na 7. úrovni – pak past pro Krolla je [—;—;150 – 13 + 10 × 6 – 15 × 1 = 182]. Čímž Kroll nemá šanci.

Délka působení kouzla (háze si P_J) je (%) směn, tj 1–99 směn. V 15 % se ale toto kouzlo zvrhává a Černokněžník místo důvěry probouzí v cíli nenávist a zlobu vůči své osobě.

Sen

magenergie: $3 \times \frac{\text{Odolnost cíle}}{10} + 3 \text{ mg}$ (nejméně však 3 mg) za směnu

dosah: dotek

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 kolo

trvání: dle dodané magenergie

Tímto kouzlem může Černokněžník „vytvořit sen“ postavě, které se dotýká. Omezení tvoří jen Černokněžníkova fantazie. Existuje ale 20 % riziko, že postava na sen reaguje špatně – pak si háze P_J a:

(%)=01–02 – postava se ze spánku probudí

(%)=03–06 – postava upadne do strnulosti a její probuzení (násilím) pak trvá jednu směnu

(%)=07–10 – postava ve snu slyší vyprávět Sen Černokněžníkovým hlasem

(%)=11–16 – sen se „odrazí“ a uspí Černokněžníka – ten pak spí nejméně 7–12 směn, přičemž pro jeho probuzení platí totéž jako pro strnulou postavu

(%)=17–20 – cíl nereaguje, sen „nedorazil“

(%)=21–100 – úspěch

Stopař

magenergie: učení stopy 20 mg
přeměna 8 mg

dosah: viz níže

rozsah: Černokněžník

vyvolání: učení stopy 1 směna
přeměna 6 kol

trvání: učení stopy nemá
přeměna 1 směna

past u přeměny: [—;—;Intelligence + Obratnost – 100%] – stopy jsou v pořádku / nemají jasný tvar

Toto kouzlo má dvě fáze.

Učení stopy: Černokněžník je schopen naučit se stopy $\frac{\text{Intelligence}}{10}$ tvorů, tito tvorové však mohou být jen velikosti Černokněžníka, případně o něco menší. Černokněžník musí při učení stopu jasně vidět (otisk v jílu, uťatá končetina, apod.) a dopodrobna prostudovat. Kdykoli se ale může rozhodnout některé ze stop „zapomenout“ a naučit se nové.

Přeměna: Kterékoli ze stop, které se Černokněžník naučil, se může kdykoli pokusit napodobit. A to tak, že na jednu směnu přizpůsobí tvar svých nohou napodobované stopě – pokud však tato stopa není humanoidní, sníží se Černokněžníkovi rychlost na polovinu. Věrnost napodobení je $(100 - 2 \times (\bigcirc))\%$ – ten, kdo stopy objeví, je s touto pravděpodobností označí za pravé.

Hraničáři mají šanci na rozpoznání „padělků“ o 10 % vyšší.

Záblesk

magenergie: 1 mg

dosah: 1 sáh

rozsah: 1 záblesk

vyvolání: ihned

trvání: 1 kolo

Záblesk vzniká tím, že Černokněžník ve své dlani shromáždí trochu magenergie, pak dlaň otevře a magenergii nechá lokálně vyzářit. Toto vyzáření se projeví jako velmi ostrý záblesk z Černokněžníkovy ruky. Postavy, které mají v okamžiku Záblesku otevřené oči:

1 kolo nevidí

další 2 kola mají postih $-(\cdot)$ k útočnému i obrannému číslu a maximální rychlost 3 sáhy za kolo (neboť tápou)

po 1 směnu nesnesou ostřejší světlo než lucernu s napolo zakrytými okenicemi (poloviční dosvit) a v ostřejším světle mají postih -1 k útočnému i obrannému číslu.

Živá temnota

magenergie: 10 mg za sáh poloměru

dosah: 25 sáhů

rozsah: válec o výšce 3 sáhy (nebo do stropu) s poloměrem dle dodané magenergie

vyvolání: 2 kola

trvání: $(\cdot)$ směn

Toto kouzlo vytvoří v místě daném Černokněžníkem válec „hmotné“ Temnoty. V Temnotě není vidět nic a je hustá asi jako voda. Ze tmy jsou slyšet tlumené hlasy a Temnota stáčí jemným (ale velmi výrazným) tlakem postavy stále zpět ke středu – samozřejmě tak, aby se vzájemně nestřetly... V každé směně se může postava pokusit opustit okruh Temnoty. Past je $[-; -; 2 \times (\text{Intelligence} + \text{Odolnost}) - 170 - 15 \times \text{poloměr } \%]$ – vymotání postavy. Pokud se postava v dané směně nevymotá, působí na ni nemožnost dostat se ven (v relativně známém prostoru) a hlasy ze tmy značně depresivně a postava si háže proti pasti: $[-; -; 125 - \text{Odolnost } \%]$ – Odolnost se snižuje o 10. Sníží-li se Odolnost na 0, postava usedne na zem a nezávisle na své Inteligenci si začne zoufat, slabší národy brečet a volat blízké příbuzné. Po opuštění nebo zmizení Temnoty má postava 6 kol postih -12 k útočnému i obrannému číslu díky oslnění. Případné snížení Odolnosti se ztrácí po 1 směně na každé snížení o 10. Úspěšnost tohoto kouzla je 85 %.

Živé kouzlo

magenergie: magenergie oživovaného kouzla + $\frac{1}{2}$ magenergie oživovaného kouzla na 20 sáhů dosahu nebo 1 směnu života (sečíst a pak zaokrouhlit nahoru)

dosah: dle dodané magenergie + dosah kouzla

rozsah: 1 sesílání

vyvolání: jako u oživovaného kouzla + 2 kola

trvání: dle dodané magenergie + trvání kouzla

Černokněžník může tímto kouzlem „oživit“ libovolné kouzlo a dát mu příkazy, podle kterých se má kouzlo řídit. Podle dodané magenergie se stanoví doba, po níž bude kouzlo „žít“ a jak daleko se může „pohybovat“. Intelligence kouzla je o 20 % nižší než Intelligence sesílajícího Černokněžníka. Při aktivaci kouzla se již nepočítá doba na seslání, protože kouzlo již sesláno bylo a „visí ve vzduchu“.

Příklad: Černokněžník Ranward si chce v klidu sednout nad řešením hádanky, která je klíčem k teleportu. Chodbou, kterou se k teleportu dostal, se však za ním může dostat ledacos nehezkého. Proto se rozhodne oživit fialový blesk a alespoň jako první varování ho umístit 20 sáhů chodbou zpátky.

K životu mu dá 2 směny. Blesk ho bude stát $5 + (1 \times 2, 5) + (2 \times 2, 5) = (12, 5) = 13$ magů (blesk + 20 sáhů + 2 směny života)

Živý plamen

magenergie: 1 mg za 6 kol

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 plamen

vyvolání: 2 kola

trvání: dle dodané magenergie

Když Černokněžník sešle toto kouzlo na jakýkoli plamen malé až střední velikosti (řádkově od svíčky po pochodně), začne se plamen oživovat různými obrazy. Tvaruje se do podoby dívek, lahví, lze v něm spatřit rej ohňových víl, apod. Bytost, která se během trvání kouzla do plamene zadívá, si háže proti pasti: $[-; -; 150 - \text{Intelligence } \%] - \text{zírání}$. Pokud past nepřehodí, bude po celou dobu trvání kouzla užasle zírat do plamene. Pro Černokněžníka ale existuje 15 % riziko, že Černokněžník neodvrátí včas zrak od plamene a je automaticky zachycen, tak jako by neuspěl v hodů proti pasti.

Svazek 4 – Kouzla moci

Kouzla moci může začít studovat pouze Černokněžník, který černou magii studoval nejméně po dvě úrovně a provedl zasvěcovací obřad. Při tomto obřadu musí Černokněžník na temném místě odevzdat mzdu vlastní krve – rozdělá oheň z borových větví, pak obsidiánovou dýkou dvakrát křížem přejede přes svou hrud'. Zachycenou krev pak musí vhodit do ohně o půlnoci za pronášení slov: „Sloužím Ti a Ty mi budeš služebníkem. Jsme svázáni poutem krve a poutem nenávisti. Vstup do mne a já vstoupím do Tebe, jako oheň vstupuje do těla a tělo do ohně.“ (Zranění za $2 \times (\cdot)$ životů, jizvy nelze zničit.) Pak může Černokněžník začít studovat Kouzla moci. Kouzla moci však mají pro temného i druhou stranu – jak léčivé lektvary, tak léčivá kouzla ho léčí jen za polovinu životů. Zde jsou známá kouzla moci.

Moc nad atmosférou

magenergie: 1 mag za 5 sáhů poloměru

dosah: jako u příslušného kouzla černé magie

rozsah: dle dodané magenergie

vyvolání: $\frac{100 - \text{Intelligence}}{10}$ kol ihned po seslání kouzla černé magie

trvání: do zrušení magickým světlem, magickým ohněm nebo zlomením kouzla

poznámka: lze použít jen s jiným kouzlem černé magie

Tímto „přívěskovým“ kouzlem může Černokněžník zdůraznit působení kteréhokoli kouzla černé magie. Za každý přinvestovaný mag se v okruhu 10 sáhů od cíle kouzla změní či vytvoří atmosféra dle Černokněžníkovy přání (např. se může postavám zdát, že pavučiny jsou strašnější a mohutnější, kameny že jsou omšelejší než obvykle, strop že hrozivě shlíží a z temných koutů se ozývají šeptající hlasy). Atmosféra vyplní danou oblast, ale nedokáže se šířit stěnami ani dveřmi. Postavy s nízkou Odolností jsou schopny atmosféru vycítit i přes zavřené dveře. Pro postavy procházející místem s Atmosférou vznikne past se silou $(-; -; 10 \times \text{počet magů v kouzle} - \text{Intelligence Černokněžníka} - | 2 \times \text{Intelligence cíle} - 100 |$, kde svislé čárky představují absolutní hodnotu ($-50 = 50$, $-10 = 10$, apod.), protože zatímco inteligent lecos pochopí, blb nebude Atmosféru téměř vnímat. Postavy, které pasti odolají, Atmosféru prostě nevnímají. Zachycené postavy si znovu hodí (○). Pro hod 1–2 nebudou chtít projít; pro hod 3–4 projdou, ale budou se neustále ohlížet, čímž se jejich rychlost sníží na třetinu; pro hod 5–6 se budou snažit rychle toto místo proběhnout; pro hod 7–8 projdou běžnou rychlostí. Při hodu 9–10 budou se zájmem zkoumat, co se to tu vlastně děje. Toto kouzlo lze s úspěchem seslat např. ve spojení s Tmou II nebo Živou temnotou.

Moc nad bytím

magenergie: alespoň 15 mg

dosah: dle popisu kouzla

rozsah: jeden vytvářený tvor

vyvolání: dle popisu

trvání: stále

Černokněžník musí obsidiánovou dýkou usmrtit tři zvířata a smísit jejich krev. Žádné ze zvířat nesmí mít více než dvakrát větší hmotnost než jiné a musí být nemagická a neovládaná. Pak těla položí na kámen a polije je jejich smíšenou krví za pronášení těchto slov: „Na mé přání vstaň a žij“. Do 1 směny zvíře poskládané ze tří obětí ožije. Toto se musí dít za bezměsíčné noci. Oživené zvíře Černokněžníkovi nikdy neublíží, ale nikdy se nenechá ovládat. Na podobě mutanta je třeba se předem dohodnout, stejně jako na jeho parametrech (např. rys + orel stříbrný + zmije písečná = orlí tělo (létá) + rysí hlava a jeho útočné číslo + zmijí jed v zubech). Mutanti se mezi sebou nemnoží, nekříží a nežerou. Počet životů = $2 \times \text{počet magů na oživení} \times (\cdot)$. Jsou relativně inteligentní, jelikož Intelligence se počítá. Žijí do zabítí či do tolika úplňků, kolik bylo oživujících magů. Zdržují se v okruhu 10 mil od místa stvoření. Jejich obranné číslo = $\frac{\text{počet životů}}{3}$ (zaokrouhleno nahoru).

Moc nad časem

magenergie: 7 magů / kolo „zastavení času“

dosah: kruh o poloměru 200 sáhů

rozsah: Černokněžník a 0–6 bytostí

vyvolání: 6 kol

trvání: dle dodané magenergie

Dává schopnost postavit zvolené bytosti mimo čas. Z pohledu bytosti, na kterou je kouzlo sesláno, se tedy vlastně okolní čas zastaví. Toto kouzlo lze seslat na Černokněžníka a nejvýše 6 dalších bytostí dle jeho úvahy – Černokněžník se však musí na kouzlo zcela soustředit a tedy stojí, leží či sedí zcela bez pohybu a nemůže se dění mimo čas nijak aktivně účastnit. V 10 % však nastane opačná situace a místo aby se okolní svět pro postavy na určitý počet kol zastavil, postavy zcela na tentýž počet kol zcela strnou pro okolí. Postavy či bytosti „pohybující se“ nemohou nijak „strnulým“ ublížit, zranit je či zabít. Mohou však vykonat jakoukoli činnost jako položení bomby, přesun materiálu, apod. Nelze ale jakkoli manipulovat se živými tvory.

Moc nad hmotou

magenergie: 8 mg vyvolání + 1 mg za každých 10 mn váhy

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 předmět

vyvolání: 3 kola

trvání: stále

Černokněžník může tímto kouzlem nechat nenávratně zmizet neživý a nemagický předmět do váhy 250 mn a nepřesahující 1,5 sáhu v žádném směru. Zmizení je nenávratné.

Moc nad magií

magenergie: veškerá

dosah: 100 sáhů za každý mag

rozsah: dle úvahy Černokněžníka a dohody s P_J

vyvolání: 6 směn soustředěné meditace

trvání: dle úvahy P_J

Černokněžník sesílající toto kouzlo si musí uvědomit jeho dosah. Ze země samotné, vzduchu či vody, z amuletů, prstenů a vůbec všeho v kouli kolem Černokněžníka (poloměr 300 sáhů) se vysaje magenergie. Tato se pak zhutní v auře Černokněžníka a změní podstatu čehokoliv dle konzultace Černokněžníka s P_J. Může vyrazit pramen v poušti, rozpoutá se bouře, rozkvete kamení – nebo se hradby tvrze odplíží

do blízkého jezera. Černokněžník však při této činnosti nesmí nikoho zabít (případný pád strážného z plížících se hradeb je jiná věc, zabítí však nesmí být vědomé) a po seslání kouzla není 14 dní schopen zaostřit vůli (a tj. kouzlit). Navíc si Černokněžník po každém seslání tohoto kouzla počínáje druhým háze (%). Za každé předchozí seslání je totiž 5 % pravděpodobnost, že Černokněžník se sám zděsí své moci a navždy změni povolání (znovu od 1. úrovně, ale všechno si pamatuje). Při pátém seslání je tedy pravděpodobnost 20 % atd. Vyčerpané magické předměty jsou trvale zničeny. Odvolání je možné buď slovem Černokněžníka, který „Moc nad magií“ použil, nebo dle úvahy Pj (ale velmi těžko).

Moc nad mocí

magenergie: původní magenergie + 5 mg u vlastního kouzla resp. (původní magenergie $\times 2$) pro „Moc nad osudem“ + dalších 5 mg u cizího kouzla

dosah: dotek, u některých kouzel (Moc nad osudem) pak dotek na místo, kde bylo kouzlo sesláno

rozsah: 1 kouzlo „Moc nad ...“

vyvolání: jako původní kouzlo + 6 kol

trvání: stále

Jedná se o zrušení kouzla „Moc nad ...“, pravděpodobnost úspěchu kouzla je 75 %. Zrušení „Moci nad osudem“ stojí Černokněžníka jeho rysy ve tváři – Charisma se trvale sníží o 5.

Moc nad náhodou

magenergie: počet ovlivňovaných předmětů

dosah: 20 sáhů

rozsah: jedna hra (vrh, hod, štych, ...)

vyvolání: ihned

trvání: ihned

Tímto kouzlem lze ovlivňovat např. hry v kostky, karty, střeleckou soutěž, apod. Černokněžník musí investovat jeden mag na každý ovlivňovaný předmět (karty – 32 mg, kostky – 6 mg, šíp či šipka – 1 mg, ...). Výsledkem nikdy nesmí být přímé zranění či usmrcení kohokoliv. Pravděpodobnost neúspěchu je rovna počtu ovlivňovaných předmětů (karty – 32 %, kostky – 6 %, šipka – 1 %, ...).

Moc nad osudem

magenergie: veškerá současná

dosah: 40 mil při kletbě sesílané na místo

neomezený, vztahovala-li se kletba na činnost či osudy osob

rozsah: dle úvahy Pj

trvání: dle úvahy Pj

vyvolání: 1 kolo + čas na vyřčení kletby

Toto kouzlo je poslední, co může Černokněžník na tomto světě seslat. Je-li v takové situaci, že nemá šanci na přežití či jiný osud než doživotní pobyt v mučírně s vyříznutým jazykem a perforací zřítelnic, může se ještě pomstít do budoucna. Sesláním tohoto kouzla se dobrovolně vydá Temnotě a je jí stažen do Stínu mezi nehmotné služebníky. Za to mu ale Temnota splní jeho „poslední přání“, či spíše poslední kletbu. Černokněžník v kletbě musí uvést (sdělí Pj), co se má přihodit a komu, a pak je navěky a nenávratně stažen do Stínu (de facto je mrtev, ale nenajde se jeho tělo). Pro informaci o možnostech Temnoty může Pjposloužit kouzlo „Moc temnoty“ ze třetího svazku černé magie. Zde je však zloba Černokněžník podstatně ostřejší zaměřená a tudíž Temnota splní víc.

Příklad: Černokněžník Fraam použije zahnán do kouta těsně před smrtí „Moc nad osudem“ a vyřkne: „Kéž se do roka celé toto království rozpadne v prach“. V království se začnou množit místa, která se záhadně rozpadají. Pj může vyhlásit téma další hry: nalézt a přivést mnicha řádu Dračích Strážců, který jediný dokáže vysvětit místo Černokněžníkovi smrti a kletbu tak zrušit, atd. ...

Moc nad prostorem

magenergie: dle popisu

dosah: dle dodané magenergie

rozsah: jeden obraz

vyvolání: 6 kol

trvání: $3+(\cdot)$ směn pro statický obraz po dobu soustředění Černokněžníka na pohyb obrazu pro dynamický obraz

Dává Černokněžníkovi možnost vytvořit kdekoliv obraz družiny:

- 1) statický – Past $[150 - \text{Intelligence} - 10 \times \text{počet zobrazených tvorů}]$
- 2) dynamický – Past $[180 - \text{Intelligence} - 10 \times \text{počet zobrazených tvorů}]$

Obraz není schopen mluvit, vysílat světelné efekty, apod. Je jako fotografie či film. Magenergie: na obraz tvořený na vzdálenost do 100 sáhů je třeba investovat pro statický obraz ($4 \times \text{počet tvorů}$) magů, pro dynamický ($6 \times \text{počet tvorů}$) magů, za každých dalších 50 sáhů vzdálenosti musí Černokněžník přinvestovat dvojnásobek základní magenergie.

Na úspěch zobrazení si háže $P_J(\%)$ a pro hod:

1 až 50 % je obraz dokonalý

51 až 70 % je mírně zkreslený

71 až 90 % je silně zkreslený

91 až 99 % se nevytvoří

00 % se družina na dané místo teleportuje.

Příklad: Pro 3 tvory a dynamický obraz je na vzdálenost 70 sáhů potřeba 18 magů, na vzdálenost 160 sáhů pak $18 + 18 + 18 = 54$ magů.

Moc nad silou

magenergie: 5 magů seslání

1 mag za každé +1

dosah: dotek

rozsah: 1 zbraň

vyvolání: ihned

trvání: 1 kolo

selhání: v 5 % se „+“ změni v „–“

Dává Černokněžníkovi šanci velice účinně zasáhnout protivníka chladnou zbraní, kterou drží v ruce. Této zbraní se krátkodobě (na jedno kolo) zvýší síla zbraně o tolik, kolik magů investoval Černokněžník do zvýšení.

Příklad: Černokněžník Sirius bojuje s Krollem Cohem. Kroll má zjevnou převahu a kyj, Černokněžník má dýku $3/+1$. Chce však Krolla výrazně zasáhnout a tak sešle toto kouzlo a investuje do něj 27 magů. 5 magů je třeba na seslání a zbytek 22 magů tedy bude tvořit navýšení síly zbraně. Dýka v Černokněžníkově ruce bude mít tedy po jedno kolo sílu $25/+1$ ($3/+1+22$), a pokud si Černokněžník hodí na útok 4, má jeho útok dýkou sílu $29/+1$.

Moc nad smrtí

magenergie: 10 magů převzetí

40 magů navázání

dosah: dotek rozsah: jeden

vyvolání: 1 směna převzetí

6 kol navázání

trvání: do rozptýlení či zlomení kouzla či zániku účelu zjevování

Tímto kouzlem může Černokněžník použít „duši“ nejvýše 3 směny mrtvého tvora pro zjevení. „Duši“ získá tak, že po jednu směnu setrvá v meditaci nad mrtvým s rukama položenýma na jeho čele – je schopen ji v sobě (bez rizika) přechovávat 3 dny, pak „duše“ zmizí. V těchto 3 dnech však Černokněžník může „duši“ kamkoli za 40 magů umístit a to tak, že se dotkne místa, kde se má zjevení objevovat – během šesti kol do něj „duši“ přemístí a dá jí jednoznačné příkazy pro zjevování se. Místo navázání zjevení musí mít velikost nejméně stejnou, jako původní tvor. Zjevení se může zjevovat kdykoli, ale v jednom dni nejvýše na 6 směn a nejdále 250 sáhů od místa umístění. Má Inteligenci mtrvé postvy sniženou o 20 %, je schopné komunikovat, ale je nehmotné a zcela neškodné. Zanikne-li důvod zjevování se určený Černokněžníkem, zjevení zmizí. Běžně zjevení používají temní pro strašení vesničanů, aby tito nezacházeli příliš blízko k jejich temným doupatům.

Moc nad strukturou

magenergie: dle popisu

dosah: 5 sáhů

rozsah: jeden amulet

vyvolání: 1 směna soustředění

trvání: stále

Černokněžník jest schopen likvidovat moc amuletu, je-li jeho součástí přírodní krystal. Z Černokněžníkovu prstu vyráží tenký paprsek energie a rozlévá se po krystalu. Tento je likvidován za stejný počet magů, kolik bylo užito k jeho aktivaci, v případě více krystalů se hodnoty sčítají. Kámen exploduje za $(6 \times \text{počet magů})$ kol působení paprsku. Při ničení zvláště mocných krystalů či amuletů s krystaly mohou však nastat libovolné komplikace či doprovodné jevy (dle P_J). Paprsek energie je tak úzce zaostřený a tak silný, že je i pouhým necvičeným okem viditelný jako zlatavá chvějící se nit mezi Černokněžníkovými prsty a amuletem. Černokněžník v prvním kole působení na amulet pozná, zda je schopen jej zničit a může ihned své působení přerušit – přijde tak jen o 1–3 magy.

Moc nad svazkem

magenergie: 30 magů

dosah: 100 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 směna

trvání: zrušení dle úvahy P_J

poznámka: nepůsobí na magické tvory (jednorožci, huňáči, ...)

Je to kouzlo trhající jakákoli duševní pouta. Terči může být kterýkoliv blízký tvor „odcizen“, zvíře se oddělí od smečky, na které je závislé, dítě se odcizí matce, král ztratí vztah k zemi, které vládne, ... Účinnost: terč si hodí $7 \times (\cdot)$. Je-li součet větší nebo roven 30, uspěl v hodu proti pasti a kouzlo se nezdařilo, jinak podléhá.

Moc nad vědomím

magenergie: Inteligence ovlivňovaného

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 předmět

vyvolání: 4 kola

trvání: $5 + (\cdot)$ směn

Černokněžník se může pokusit pomocí tohoto kouzla kohokoliv přesvědčit, že jím zvolený předmět je „odznakem moci“. Terč onen předmět (prsten, korunu, meč, kalich, ...) uvidí zářit jasným světlem a je náchylný uvěřit téměř všemu, co mu Černokněžník o tomto artefaktu vykládá. Past pro cíl: $[-; -; 130 - \text{Intelligence}]$ – uvěří funkci artefaktu, $[-; -; 100 - \text{Intelligence}]$ – uvěří a jedná s úctou k nositeli a s bázní ve směru moci artefaktu (u „meče síly“ se bude vyhýbat boji, u „prstene temnot“ bude

nosit po ruce pochodeň a křesadlo a bude sledovat úzkostlivě stav oleje, ...). Pokud „artefakt“ zmizí přesvědčené postavě z očí před vypršením kouzla, ta zůstane v přesvědčení o moci artefaktu do doby, než jej znovu uvidí nezářící.

Svazek 5 – Kouzla nenávisti

Černokněžník může začít Kouzla Nenávisti studovat až po dvou úrovních studia černé magie a po zasvěcovacím obřadu, jehož podrobnosti nikdy nikdo nevynesl na světlo světa. Je však známo, že Černokněžníci, kteří prošli zasvěcením, nosí na dlani pravé ruky vypálený obraz Oka bez víčka. Při vyvolávání nemrtvých jsou zasvěcenci Kouzel Nenávisti za cenu čtvrtiny magenergie použité na vyvolávání schopni zkrátit dobu vyvolávání na polovinu. Tito zasvěcenci však nejsou dále schopni přijímat léčivé lektvary (ty na ně totiž neúčinkují) a léčivá hraničářská kouzla jsou díky své kladné polaritě pro zasvěcence Nenávisti zraňující. Pouze pokud se přesvědčení temného změnění na zákonné či zmatené dobro, je schopen léčivé lektvary a kouzla použít – ale pouze s polovičním úspěchem (polovina životů). Pokud byli přítelem Černokněžníka havran či kočka, po zasvěcovacím obřadu ho opustí. Zůstane pouze ďáblík, ale na druhou stranu si může Čaroděj vyvolat nového přítele – netopýra nebo hada. Pravidla pro ně jsou uvedena na konci svazku.

Bariéra

magenergie: 10 magů za sáh poloměru

dosah: 20 sáhů

rozsah: kruh dle dodané magenergie

vyvolání: 1 kolo na 1 sáh poloměru

trvání: 1–6 směn

Bariéru můžeme zařadit mezi obranná kouzla, neboť staví kolem zvoleného místa bariéru černé magenergie, která vypadá jako válec (zevnitř jako kruhová hradba) šedavých plamenů – výška válce je 3 sáhy. Tato bariéra odpuzuje dobré tvory; bude-li libovolný tvor chtít Bariérou projít, háže si při průchodu směrem Z kruhu proti pasti (Přesvědčení –9 – prošel / neprošel) – při průchodu DO kruhu má past sílu 11. Každý pokus postavy o průchod znamená zranění nejvýše za tolik životů, kolik činí odstup přesvědčení postavy od zák. zla. Pro zmatené zlé tedy 1 život, pro zákonné dobré 1–4 životy – Pjsi však při každém pokusu o průchod hodí (·) a padne-li 6, je postava jakéhokoli přesvědčení zraněna za (·) životů (i zákonné zlá). Přes bariéru nelze sesílat zaklínadla, ale nebrání průchodu neživých předmětů (lze střílet, apod.)

Dotek smrti

magenergie: 1 mag za 1 život

dosah: dotek

rozsah: 1 humanoid

vyvolání: 1 kolo seslání

1 kolo na 1 život

trvání: stále

past pro cíl: [—;—;Odolnost + rozdíl úrovní × 10 – 100]

Kouzlem Dotek smrti může Černokněžník získat životy na úkor jiné postavy. Musí se dotknout krku postavy a zcela se soustředit. V krku oběti pak vznikne ranka, kterou proudí krev do kouzelníkových prstů a tak i do jeho těla. Za každý život odebraný postavě kouzelníkovi jeden život přibývá. Po odeznění kouzla zůstává na krku oběti bílá jizva o průměru půl coulu.

Obnovení

magenergie: žádná

dosah: sám Černokněžník

rozsah: sám Černokněžník

vyvolání: 1 směna

trvání: stále

past: ve 20 % Černokněžník uvázne v Temnotě

Toto kouzlo je pro zasvěcence Nenávisti jedinou možností léčby vážných nemocí, neboť nedokážou přijímat ani hraničářskou, ani lučebnou léčbu. Kouzelník vztáhne v noci ruce k zemi a vyzve Temnotu, aby jej sežehla a vrátila. Po půl směně se kolem kouzeníka objeví planoucí kruh a plameny se stále zvyšují a obtáčejí se kolem temného. Ten si háže proti pasti (INT+ODL - 7 - vydrží bolest / uskočí před plameny a je zraněn za 1k6 životů). Pokud kouzelník vydrží, je sežehnut a objeví se po 6 směnách zdravý, s veškerou magenergií a s plným počtem životů na místě, které není dále než 50 sáhů od místa sežehnutí (místo si volí sám). Po jednu směnu z něj pak ale číší tak výrazně síla Temnoty, že si každá postava, která se s ním setká, háže proti pasti (INT - 10 - poznala temného / 6 směn se cítí v blízkosti kouzelníka stísněně a spíš se mu vyhýbá). Pokud si však kouzelník u sebe nechá jakýkoli kouzelný předmět, pak tento předmět po návratu z Temnoty ztrácí svou moc a není možné ji obnovit (prsteny, čelenky, koule, meče...).

Pouto temnoty

magenergie: $2 \times$ úroveň nestvůry + 5 mg

dosah: 25 sáhů

rozsah: 1 bytost

vyvolání: 1–6 kol přivolání

3 kola prosba

trvání: 1 směna

Tímto poutem může Černokněžník beze zbraně v rukou vyzvat libovolnou magickou či magicky probuzenou bytost (hrůzy, nemrtvé, apod.) s přesvědčením zákonně zlým, která není dál než 25 sáhů, k pomoci. Pomoc může spočívat:

- v předání jedné poloviny životů tvora Černokněžníkovi,
- v odevzdání poloviny magenergie tvora Černokněžníkovi,
- v útoku na zvoleného tvora, není-li to proti příkazům bytosti,

Černokněžník však nesmí překročit svůj limit životů ani magenergie. Bytost přijde k Černokněžníkovi a klekne si (nebo se zhmotní) Černokněžníkovi u nohou – neviditelní se mlhovitě zviditelní. Černokněžník položí pravou, odhalenou ruku na danou bytost a pronese svou prosbu. Bytost ji v 60 % případů splní, jinak odejde. Pokud však daná bytost prosbu Černokněžníkovi splní, nebude Černokněžník po 3 směně ochoten použít svou moc či sílu proti žádnému tvorů dané rasy (druhu).

Síla zničení

magenergie: viz popis

dosah: dotek

rozsah: jeden léčivý lektvar či léčivé kouzlo

vyvolání: současně s léčbou

trvání: stále

úspěšnost: 85 %

Tímto kouzlem je schopen Černokněžník negovat jakoukoli dobrou magenergií, obsaženou v léčivém lektvaru či kouzlu. Je tak schopen „zničit“ alchymistův lektvar či zrušit působení léčivého kouzla. Na každý ničený mag musí vynaložit jeden mag ze své aury a musí se dotýkat bytosti, která léčbu přijímá. Kouzlo může použít i Černokněžník sám na sebe, (je-li mu vnuceno léčení...) Černokněžník vlastně každý mag lektvaru či kouzla „přebije“ jedním svým magem, aby tak eliminoval léčivou moc. Pokud má lektvar či kouzlo větší magenergií, než má Černokněžník k dispozici, příslušnou část životů skutečně přidá (u Hraničáře se případně částečně vyléčí nemoc, apod.)

Síla zvrácení

magenergie: viz popis

dosah: dotek

rozsah: jeden léčivý lektvar či léčivé kouzlo

vyvolání: současně s léčbou

trvání: stále

úspěšnost: 70 %

Tímto kouzlem je schopen Černokněžník zvrátit jakoukoli dobrou magenergii, obsaženou v léčivém lektvaru či kouzlu ve zlou. Je tak schopen „otočit“ alchymistův lektvar či zvrátit působení léčivého kouzla. Na každý obrácený mag musí vynaložit dva magy ze své aury a musí se dotýkat bytosti, která léčbu přijímá. Černokněžník každý mag lektvaru či kouzla „přebije“ dvěma svými magy a tak daná léčba neléčí, ale zraňuje. Použije-li Černokněžník Sílu zvrácení na sebe, zvrácená magenergie ho léčí. Pokud má ale lektvar či kouzlo větší magenergii, než dokáže Černokněžník zvrátit, lektvar či kouzlo část životů sice ubere, ale příslušnou část životů (za zbytek kouzla či lektvaru) skutečně přidá.

Svazek 6 – Kouzla oka

Daleké oko

magenergie: nejméně 40 magů

dosah: 5 mil + jedna míle za každé tři magy nad 40

rozsah: 1 drahokam

vyvolání: 6 směn

trvání: 1 týden za 10 životů

každý další týden 5 životů

Tímto kouzlem může kouzelník umístit něco na způsob magického oka do libovolného drahokamu (i v prstenu, broži, apod.). Oko stvoří tak, že obsidiánovou dýkou prořízne kůži ve středu Oka bez víčka a do vzniklé rány vloží daný drahokam. Rána se zhruba do 12 kol zacelí a drahokam přischne – za tu dobu kámen pohltí krev za 5 životů. Pokud chce Černokněžník prodloužit dobu trvání Oka, musí s kamenem pootočit. Otevře tak ránu a kámen pohltí dalších pět životů. Současně do kamene dodává magenergii – dodá-li více než 40 magů, pak se za každé tři magy zvedne o 1 míli dosah Oka.

Kontakt s Okem

magenergie: 2 magy za 6 kol

vyvolání: 1 kolo

trvání: dle dodané magenergie

Při kontaktu s okem Černokněžník vidí to, co „vidí“ kámen.

Daleký dotek

parametry stejné jako u Dalekého oka, může jej však použít pouze Černokněžník.

Úprava kamene stejným způsobem jako u Dalekého oka.

Kontakt s Okem

magenergie: 5 magů za 6 kol

vyvolání: 3 kola

trvání: dle dodané magenergie

Kámen upravený pro Daleký dotek umožňuje Černokněžníkovi navázat mentální kontakt s nositelem kamene. Podmínkou je, aby kámen nebyl dál než 15 coulů od nositele (může to být brož, prsten, kámen v čelence, u kamene v jílcí meče by nemuselo spojení fungovat) a aby nositel se spojením souhlasil.

Nesouhlasí-li, háže si proti pasti [—;—;Intelligence + rozdíl úrovní $\times 10 - 6$]. Kámen lze použít pouze pro komunikaci v myšlenkách, tj. ani pro mentální souboj, ani pro podrobení. Černokněžník může v jednom okamžiku mít buď jedno Daleké oko nebo jeden Daleký dotek. Kdykoli však může (s investicí 20 magů) své spojení s Okem či Dotekem zrušit, aby mohl vytvořit nové. Kámen použitý pro Daleké Oko nebo Daleký Dotek lze najít pomocí kouzla „Najdi zlo“.

Pánova vůle

magenergie: 25 magů

dosah: 30 sáhů

rozsah: 1 lykantrop

vyvolání: 3 kola

trvání: $2 \times (\bigcirc)$ hodin

Temní kouzelníci dávných věků, kdy magie byla mocná a její síly se netříštily, přispěli ke vzniku Vládců zvířat – lykantropů. Podle pověstí existoval Pán, který stvořil první tyto tvory pro svou ochranu v lesích – z nich se pak zrodil dnes velký rod lykantropů všech druhů. Mezi lykantropy je Pán něčím jako bohem a díky tomu se může Černokněžník pokusit lykantropa či tvora lykantropií nemocného na čas ovládnout. Černokněžník musí k lykantropovi vztáhnout obraz Oka bez víčka a pronést formuli: „Jsem vyslancem Pánovy vůle. Pán vlkodlaků k tobě vztahuje mou rukou svou moc a přikazuje:“. Dál musí Černokněžník doplnit to, co po lykantropovi požaduje. Lykantrop si háže proti pasti [—;—;Intelligence + rozdíl úrovní $\times 10 - 8$], ani v případě, že by pasti podlehl, však nesplní sebevražedný úkol. Ani svou smečku nepoužije tak, aby neměla šanci na přežití (pošle ji proti třiceti vojákům, ale nikdy ne proti skupině šesti dobrodruhů). Jestliže lykantrop pasti odolá, je 30 % pravděpodobnost, že Černokněžníka napadne – má ho za podvodníka zneužívajícího Pánova jména.

Stvoření

magenergie: 10 magů + magenergie neviděného

dosah: dle popisu

rozsah: jeden neviděný

vyvolání: 3 směny + 1 směna na každé zvýšení úrovně

trvání: stále

poznámka: je nutná obsidiánová dýka a jiná než stříbrná miska

Na temném místě a o samotě trvajícím nejméně 3 směny je schopen zasvěcenec Nenávisti vyvolat a probudit si jednoho neviděného (kolikrát to bude opakovat, je jeho věc). Za probouzení děsu se však platí krví. Vyvolání Spící hrůzy stojí Černokněžníka 10 magů a za 3 životy krve. Postup vypadá asi tak, že Černokněžník se v meditaci soustředí na malý obláček magenergie zhutňující se nad miskou. Po dvou směnách se magický chuchvalec naplní Černokněžníkovou zlobou – pak musí Černokněžník vzít obsidiánovou dýku a objet obrys Oka bez víčka v dlani, takže na misku skane krev za 3 životy. Po další směně krev vsákne do magického obláčku a ten se změní v Spící hrůzu, která zná pach Černokněžníkovy krve a nebude mu ani ubírat magenergií, ani na něj nebude útočit – a to ani ve vyšších stupních. Každý vyšší stupeň stojí Černokněžníka tolik magů, kolik potřebuje hrůza k přechodu na tento stupeň, další tři životy a jednu směnu soustředění. Probuzení Chtivé hrůzy ho bude tedy stát $(10 + 30) = 40$ magů, $(3 + 5 \times 3) = 18$ životů a bude ji vyvolávat 8 směn.

Temný plamen I.

magenergie: 10 magů

dosah: 15 sáhů

rozsah: 1 bytost

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

pravděpodobnost zásahu: 80 %

seslání: z odkrytého Oka bez víčka

Temný plamen I. se podobá černému blesku, ale je tvořen nikoli pouhou magickou silou, ale je v něm obsažena Černokněžníková zloba. Proto zraňuje bytosti dobré více, než bytosti zlé – zranění má rozsah (○) za každý stupeň od zákonného zla.

Zmateně zlý tvor tedy bude zraněn za (○), zákonně dobrý za $9 \times (○)$ životů. Zákonnému zlu tento plamen vůbec neuškodí.

Temný plamen II.

magenergie: 30 magů

dosah: 40 sáhů

rozsah: všechny bytosti v protoru 40 krychlových sáhů před Černokněžníkem (20 sáhů 1 sáh široké, 2 sáhy vysoké chodby, apod., v otevřeném prostoru kužel)

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

seslání: z odkrytého Oka bez víčka

Působí stejně jako Temný plamen I., ale zraňuje všechny bytosti v zasaženém prostoru. Místo (○) se však na zranění háže (·). Tvor s přesvědčením zmateně zlým tedy bude zraněn za (·), tvor s přesvědčením zákonně dobrým za $9 \times (·)$ životů. Zasažená oblast musí začínat u Černokněžníka.

Evoker

Evokerem se může stát Alchymista libovolné specializace.

Vyvolávání živlů

Evoker se specializuje na vyvolávání duchů různých přírodních sil. Využívá duchů lesa, hor, řek, podzemí, plání, oblohy, bouře, slunce, měsíce a bažin. Duchy vyvolává Evoker pomocí asi dvousáhové hole z třešně, do jejíž hlavičky musí být zasazena černá perla. Výroba hole stojí 20 mg a 300 zl. Do hole může Evoker vložit maximálně $50 \times$ úroveň magů. Překládání magenergie do hole trvá jednu směnu, zpět to nejde. Pokud jsou na jedno místo různými Evokery sesláni dva duchové, kteří patří k vzájemně se nepřátelícím přírodním silám (např. oheň a voda), utkají se mezi sebou. Každý hodí (○) a připočte úroveň svého tvůrce, vítěz zůstává, poražený duch se vrací domů mezi kamarády. Duchové se vyvolávají tak, že Evoker jedno kolo ducha povolává, načež v druhém kole udeří holí o zem a duch se objeví.

Duchové

Nosič

typ: hory

magenergie: 75 mg

Tento démon je schopen transportovat nejrůznější věci na velké vzdálenosti. Jednorazově může přemístit maximálně 25 000 mn na vzdálenost 1 000 mil. Může rovněž nosit Evokerovi věci, ale nezdrží se nikdy víc než týden. Tato doba se zkracuje o den za každých 5 000 mn nákladu, které duch nese. Pokud je duch vyslán odnést náklad do vzdálenosti větší než 1 míle od Evokera, po splnění úkolu už se k němu nevrátí. Duch samozřejmě nemůže odnášet náklad, který se svým objemem přesahuje velikost vchodu, jímž má být odnesen (např. nemůže odnést několikásáhovou zlatou sochu z chrámu, kam se dobrodruzi dostali vypadlým kamenem ve zdi, zlaté mince odtud však odnést může).

Duch životní síly

typ: obloha

magenergie: 80 mg

Při objevení se ducha jsou postavy v okruhu 10 sáhů vyléčeny o (○) životů. Duch může třem postavám po dobu jednoho dne zvýšit jednu vlastnost na 100. Evoker však musí svou žádost formulovat do 3 směn.

Ohnivý duch

typ: slunce

magenergie: 60 mg

Ohnivý duch je schopen zaútočit na jednu postavu útokem podobným útoku salamandra. Tento útok je však schopen provést pouze do jedné směny po svém vyvolání. Může rovněž vytvořit ohnivou stěnu o celkové ploše 10 s^2 pokud je někde uzavřen, 100 s^2 pokud je pod širým nebem, tj. v dosahu slunečních paprsků. Tohoto je schopen rovněž pouze do jedné směny po vyvolání. Kromě toho může chdit s Evokerem jako létající pochodeň. Takto vydrží maximálně 2 dny. V této podobě může zaútočit na libovolnou postavu na příkaz Evokera. Oběť si hází na past $[10 \times \text{úroveň Evokera} + \frac{150 - \text{Obratnost oběti}}{2,8}]$; zranění za $1 + (\cdot)$ životů]. Za každý takový útok se však snižuje doba pobytu ducha na zemi o směnu. Duch rovněž může během této doby zaútočit útokem podobným salamandrovu, ale s polovičním účinkem. Po té se okamžitě vrací domů.

Vodní duch

typ: řeka

magenergie: 50 mg

Duch uhasí oheň v okruhu 10 s a naplní všechny prázdné měchy vodou. Může rovněž spustit směnu trvající středně silný déšť v místech dle přání Evokera, ale ne dál než míli.

Duch zmaru života

typ: podzemí

magenergie: minimálně 40 mg

Evoker tohoto ducha sešle na určité místo. Každému, kdo je v duchově dosahu (10 s) pak ubývá každé kolo (·) životů, a to do té doby, než se duch nasytí, což je tehdy, když získá tolik životů, za kolik magů byl vyvolán. Pokud všichni prchnou z duchova dosahu, začne se pohybovat směrem k největšímu seskupení tvorů, z nichž by byl schopen životy získat.

Ničitel

typ: bouře

magenergie: 80 mg

Zničí prostor $10 \times 10 \times 10\text{ s}^3$. Ničí jen neživé věci, živé postavy v okruhu nezasáhne, ale může na ně například shodit střechu. Pokud je seslán třeba na kus pole, vypadá lán po jeho odchodu (cca 1 směna), jako by se tam bagrovalo (a jestli tam někdo stal...).

Antimagický duch

typ: měsíc

magenergie: 95 mg

Duch se zjeví na místě určeném Evokerem a zaútočí na všechnu magii v dosahu 10 s. Na tvory zaútočí, přičemž jeho útok je roven úrovni Evokera, a jeho zásah znamená smrt. Na jiné duchy útočí klasicky. Všechny magické předměty v dosahu mají pravděpodobnost $5 \times \text{úroveň Evokera}$, že ztratí svou moc. Duch útočí pouze jedno kolo.

Vševěd

typ: pláň

magenergie: 80 mg

Duch po vyvolání odpoví na 3 dotazy, které mu musí být položeny během 2 směn. Duch se pokusí dát co nejzamotanější odpověď, ale musí mluvit pravdu. Evoker tedy musí otázky dobře zvolit.

Travič

typ: bažiny

magenergie: 50 mg za směnu

Duch se zjevuje jako jedový mrak cca $10 \times 10 \times 10$ s. Mrak se pohybuje podle větru nebo na přání Evokera. Doba jeho účinků záleží na magenergii. Všechny postavy uvnitř mraku ztrácí každé kolo $\frac{110 - \text{Odolnost}}{3}$ životů.

Duch lesa

typ: les

magenergie: 60 mg

Ducha lesa lze využít na jednu ze tří možností.

- 1) Dokáže vyléčit jednu postavu na maximální počet životů.
- 2) Dokáže hlídat družinu před nebezpečím. Pokud setrvává na jednom místě, bude duch hlásit všechny živočichy, kteří se blíží, a to v okruhu 100 s. Toto dokáže vykonávat až 25 směn.
- 3) Pokud Evoker zabloudí v lese, duch ho z lesa vyvede.

Talismany

Evoker rovněž dovede vyrábět talismany, do kterých zaklíná duchy přírodních sil. Všechny talismany musí vyrábět doma a zabere mu to půl dne. Suroviny, které jsou na výrobu třeba, lze zakoupit za uvedenou cenu.

Duch měsíce

— sklíčko —

magenergie: 120 mg

cena: 500 st

Pokud se Evoker dívá přes sklíčko, přičemž samozřejmě nemůže bojovat, zvyšuje se mu pravděpodobnost objevení a měření magie o 25 %, umožňuje vidět neviděné, na první pohled spatřit a rozpoznat duchy, stíny, nemrtvé a lykantropy.

— přívěsek —

magenergie: 70 mg

cena: 380 st

Dokáže na přání Evokera importovat magy a to denně až úroveň + 5 mg od postav, které jsou právě v dosahu 10 s a mají tyto magy v hlavě. Import je proveden rychlostí (·) mg každé postavě v jednom kole. Postavy si nelze vybírat, přívěsek si vezme ode všech v dosahu. Postava je zraněna za 1 život za každý mag. Pokud přívěsek importuje více, než by měl, je nositel za každý mag navíc zraněn za (·) životů.

Duch slunce

— prsten —

magenergie: 60 mg

cena: 400 st

Pokud na prsten dopadá slunce, zvyšuje majiteli Sílu o 30.

— prsten —

magenergie: 40 mg

cena: 120 st

Pokud je alespoň 8 směn na slunci, vydrží pak až 8 směn svítit. Jinak vydrží svítit adekvátní čas tomu, po který byl na slunci. Nikdy však nebude svítit déle než 8 směn.

Duch oblohy

— prsten —

magenergie: 70 mg

cena: 800 st

Prsten dokáže vyléčit svému majiteli $1 + (\cdot)$ životů za směnu.

— prsten —

magenergie: 90 mg

cena: 300 st

Dokáže učinit postavu neviditelnou (viz. kouzlo Neviditelnost). Podle toho, kolik směn byla postava neviditelná, tolik dní potom nefunguje (minimálně jeden den).

Duch hor

— boty —

magenergie: 45 mg

cena: 200 st

Zdvojnásobuje majitelovu rychlost chůze nebo běhu.

— hůlka —

magenergie: 35 mg

cena: 105 st

Pokud s ní postava ukáže nějakým směrem, zjistí, jestli jsou tím směrem nějaké duté prostory (chodby, jeskyně, ...). Použít je ji možno $3\times$ za den. Dosah je dvacet sáhu.

Duch řeky

— prsten —

magenergie: 44 mg

cena: 98 st

Umožňuje majiteli seslat na sebe Žaberní kouzlo a to až na směnu za den.

— prsten —

magenergie: 40 mg

cena: 120 st

Jednou za den umožní majiteli seslat na sebe kouzlo, které zcela eliminuje zranění obyčejným ohněm a zranění ohněm o vysoké teplotě (láva, dračí oheň, apod.) zmírní na polovinu.

Duch bouře

— prsten —

magenergie: 170 mg

cena: 450 st

Umožňuje majiteli seslat jakýkoli blesk. Podle typu blesku se však prsten potom dobíjí.

červený: 1 den

modrý: 2 dny

zelený: 5 dní

bílý: 7 dní
fialový: 10 dní
žlutý: 20 dní
zlatý: 30 dní
černý: 3 měsíce

— náhrdelník —

magenergie: 160 mg
cena: 600 st

S 50 % účinností pohltí blesky letící na majitele.

Duch lesa

— čelenka —

magenergie: 30 mg
cena: 60 st

Funguje pouze v lese. Umožňuje jednou denně seslat kouzlo, které umožní Evokerovi vést družinu hustým lesem téměř tak rychle, jako by kráčela po cestě. Celá družina však musí jít pěšky a nesmí s sebou mít žádná jízdní zvířata. V pralese umožní najít správný směr a zabrání tak bloudění. Kouzlo vyprchá, pokud Evoker usne.

— prsten —

magenergie: 60 mg
cena: 110 st

Funguje pouze v lese. Celkem třikrát za den dokáže některé z těchto činností (myšleno tři stejné nebo různé činnosti dohromady):

- Najde nejbližší zdroj čisté vody.
- Zjistí, zda pramen není škodlivý.
- Zjistí, zda nejsou lesní plody škodlivé.
- Zjistí existenci a přibližný směr a vzdálenost jeskynních prostor.

Duch Bažiny

— prsten —

magenergie: 110 mg
cena: 500 st

Z prstenu lze seslat kouzlo Otravný dech a to jednou za den. Po jeho seslání vyjde z prstenu oblak $1 \times 1 \times 1$ s, který zasáhne postavy ve smeru do vzdalenosti 3 s (samozřejmě také všechny postavy cestou). Zasažené postavy si ztrácí jedem $\frac{130 - \text{Odolnost}}{5}$ životů.

— láhev —

magenergie: 100 mg
cena: 600 st

V láhvi se vlivem ducha tvoří plíseň. Jedna dávka plísně se vytvoří za deset dní. Jednu dávku plísně je třeba rozpustit nejméně ve velkém frťanu tekutiny. Postava, která takto vylepšené pití požije se otráví za $80 - \text{Odolnost}$ životů. Plísní se dá rovněž potřít čepel nebo špička šípu, při zásahu bere $\frac{110 - \text{Odolnost}}{10}$ životů.

Duch podzemí

— náramek —

magenergie: 30 mg

cena: 60 st

Ruší mez vyřazení.

— **náramek** —

magenergie: 50 mg

cena: 80 st

Zvýší majiteli Sílu o 20, ale sníží jeho maximální počet životů o 13. Tyto životy nelze nijak vyléčit, pokud má postava náramek na sobě.

Duch plání

— **prsten** —

magenergie: 58 mg

cena: 20 st

Změní majiteli Obratnost na 50 a sníží jeho Charisma o 20.

— **čelenka** —

magenergie: 70 mg

cena: 150 st

Zvýší majiteli Inteligenci o 10, ale sníží jeho Odolnost o 20.

Nekromant

Nekromantem se stává Alchymista či Kouzelník zlého nebo nejvýše neutrálního přesvědčení.

Popis povolání Nekromant

Nekromant je postava, která bývá nejčastěji viděna v noci na hřbitovech a podobných veselých místech. Život Nekromantů není vůbec lehký. V noci jim hrozí následky možného pracovního neúspěchu a ve dne mohou být přistiženi a upáleni. Svoji podstatou jsou Nekromanti příbuzní Alchymistů, svojí magenergií však získávají z mrtvol na hřbitovech a podobně a hromadí si ji v těle v místě nazívaném solar plexus. Jsou velmi alergičtí na svěcenou vodu, která je zraňuje za $\frac{100 - \text{Odolnost}}{5}$ životů. Nekromantova maximální magenergie je $(3 + \frac{\text{Intelligence} - 50}{10} + \text{úroveň})$ mg, přičemž z jedné mrtvoly získá 1 mg. Získání jednoho magu trvá přibližně $\frac{150 - \text{Obratnost}}{25}$ kol. Ceny úrovní v tabulkce na straně [209](#).

Kouzla a schopnosti nekromantovy

1. úroveň

Sugesce

Nekromant nepodléhá sugescím a sám automaticky působí na ostatní v noci sugescí strachu s pravděpodobností 50 %.

Odvracení nemrtvých

magenergie: 1 mg

trvání: 2 kola

Nekromant má 50 % naději, že se mu podaří odvrátit probuzené nemrtvé do 10 sáhů nebo je uspí.

2. úroveň

Ochranný kruh

magenergie: 3 mg

trvání: nejvýše den nebo vystoupení z kruhu

Nekromant kolem sebe vytvoří kruh o průměru 2 sáhy, do kterého nemrtví nemohou vstoupit.

3. úroveň

4. úroveň

Přivolávání nemrtvých

magenergie: 2 mg

trvání: 3 kola

Opačný proces než Odvracení nemrtvých.

5. úroveň

6. úroveň

Vyvolání zombie

magenergie:

trvání:

Vyvolá zombii

7. úroveň

Vyvolání ghúla

magenergie:

trvání:

Vyvolá ghúla

8. úroveň

Vyvolání kostlivce

magenergie:

trvání:

Vyvolá kostlivce

9. úroveň

Hluboký spánek

magenergie:

trvání:

Bytost (nebo i sám Nekromant), na kterou bylo kouzlo sesláno, vypadá po dobu trvání kouzla jako mrtvá (nedýchá, nebije jí srdce, ...). Bytost nepotřebuje vzduch, nevdí jí extrémní chlad, ale je-li vystavena vysokým teplotám (oheň, apod.) nebo je těžce zraněna, nepodaří se její oživení. Po uplynutí kouzla se bytost probudí k normálnímu životu. Z toho, co se dělo během jejího spánku, nic neví.

Vyvolání strážce

magenergie:

trvání:

Vyvolá vyrušeného mrtvého nebo Tirutha.

10. úroveň

Prevence smrti

magenergie:

trvání:

Je-li Nekromant během trvání kouzla zabit, změní se v prach, který se po smíchání s vodou opět spojí a Nekromant ožije.

Mistrovské lektvary alchymistické

Lektvary mistrů může vyrábět Alchymista na 10. a vyšší úrovni, pokud je zvládne (na výrobu některých lektvarů je třeba specializace).

Lektvary

Lektvar stínu

magenergie: 30 mg

výroba: 3 směny

suroviny: játra z humanoida

Postava je po vypití lektvaru vidět jen jako lehký stín vržený do prostoru. Ve slunci má opravu na obranu i útok +úroveň výrobce, v uzavřených prostorech nebo nesvítili-li slunce, +1,5 × (úroveň výrobce). Lektvar působí $\frac{(\cdot)}{2}$ směn.

Použije-li někdo tento lektvar více než 3 × běhen 50 směn, stane se na 1 den (50 směn) stínem bez možnosti komunikovat, může se pouze pohybovat rychlostí až 50 sáhů za kolo. V době, kdy je postava takto postižena, na ni neútočí žádný tvor, který nehledá přímo ji a neví o jejím postižení.

Zatím se nepodařilo prokázat, zda nadměrné užívání tohoto lektvaru nezpůsobuje trvalou přeměnu ve stín.

Černá mlha

magenergie: 40 mg

výroba: 10 směn doma

suroviny: pár baziliška

Černá mlha je silně nebezpečná látka, která musí být uchovávána v zábrusových lahvičkách, aby bylo zabráněno náhodnému úniku.

V okamžiku, kdy je lahvička otevřena nebo se rozbije, obalí černá mlha nejbližší hmotnou bytost, případně se za takovou bytostí vydá – cítí ji do vzdálenosti 20 sáhů a „mlhuje“ rychlostí 20 sáhů za kolo.

Zevnitř je mlha průhledná, zvenčí postava vypadá jako socha tvořená černou mlhou, je však slyšet, sama slyší, hýbe se. . . Dokud však mlha není smyta, zmenšuje napadenou bytost o jeden coul velikosti za každých 10 kol, přičemž se vždy za každé 3 couly zmenší Síla o 1 a za každých 6 coulů se zvýší Obratnost o 1. Mlha se smývá pouze svěcenou vodou. Spotřeba je 1 láhev na každých 40 coulů výšky bytosti.

Pokud se bytost zmenší pod nulu, zmetamorfuje. Při metamorfóze se mění typ a přesvědčení bytosti, zachovává se inteligence a zvláštní schopnosti nezávislé na anatomii (tj. mezek vzniklý metamorfózou ghúla nakopnutím ochromuje, bazilišek vzniklý z Kouzelníka má mimo jiných příjemných vlastností možnost kouzlit atd. atd. . .).

Přesvědčení se mění náhodně, přičemž se nemůže změnit na absolutní protiklad.

Typ bytosti po metamorfóze dle (○):

(○)	výsledek
0	1–8 Barbar
	9–17 Člověk
	18–23 Daryel
	24–31 Elf
	32–39 Feur
	40–45 Grifin
	46–50 Gurkha
	51–58 Hobit
	59–66 Kroll
	67–72 Kudůk
	73–78 Půlelf
	79–84 Skřítek
	85–92 Trpaslík
	93–00 Tryn
1	bazilišek
2	puma
3	obří krysa
4	mezek
5	tatáž bytost – se zlatou kůží (srstí, vlasy, atd. . .)
6	ohnivý drak
7	křížák
8	ovce
9	bytost zmizí za efektu ohnivé koule síly $10 + 5 \times (\cdot)$ životů pro postavy a nestvůry v okruhu 10 sáhů

Tabulka účinků Černé mlhy

Lektvar ledové duše

Úvodní definice z drakologického slovníku: „mrazný drak má na nozdře obvykle 10–19 šupin. . .“.

Vezmi šupinu z nozdry mrazného draka a tuto po jeden den vyluhuj v lektvaru Chladných vod (viz stranu 40). Pak šupinu vyjmi, nechej vyschnout a roztluč ji na prach, který pak vsyp do lektvaru Rudého kříže (viz stranu 41). Vyvař z použitého lektvaru Chladných vod všechnu vodu a získáš tak špetku šedavého prášku – ten nasyp do lektvaru Rudého kříže, jakmile se prach z dračí šupiny rozpustí a lektvar získá modravý nádech. Tento roztok nechej vykrystalizovat. Po čtyřech dnech tak získáš tři modročerveně opalizující krystaly.

Požití krystalů má následující účinky:

1 krystal	Postava na 2 směny získá teplotu okolí a není tudíž infraviditelná. U přirozených tvorů s inteligencí 1–90 je 40 % pravděpodobnost, že postavu považují za mrtvou a sami na ni nezaútočí.
2 krystaly	Postava na 4 směny získá teplotu okolí a není tudíž infraviditelná. U přirozených tvorů s inteligencí 1–90 je 60 % pravděpodobnost, že postavu považují za mrtvou a sami na ni nezaútočí. Mráz a kouzla související s chladem či mrazem zraňují pouze za polovinu životů, pastí související s chladem či mrazem mají poloviční nebezpečnost.
3 krystaly	Postava na 8 směn získá teplotu okolí a není tudíž infraviditelná. U přirozených tvorů s inteligencí 1–90 je 80 % pravděpodobnost, že postavu považují za mrtvou a sami na ni nezaútočí. Mráz a kouzla související s chladem či mrazem na postavu vůbec nepůsobí.

Tabulka účinků Lektvaru ledové duše

Lektvar opilého Alchymisty

Lektvar opilého Alchymisty objevil téměř náhodou Pyrofor v důchodovém věku – jistý Mašlička, otec Pyroforky Mašličky.

Zde je jeho recept:

Vezmi malého fršana libovolného alkoholického nápoje (víno, pivo, pálenka, . . .) a nalij ho do kádinky. Na prach rozetři 25 karátů sušených květů máku a vmíchej do nápoje. Zapal pod kádinkou plamen a zahřívej, dokud se neobjeví první var – pak okamžitě kádinku sejmi z plamene a obsah nalij do připravené nádoby s bílou mořskou houbou Wargou. (Zakoupíš ji v přístavech za 1 zl/kus, dále od moře podle obchodníka za 5 až 50 zl za kus). Po 1 směně pak užíš, že houba na povrchu ztverdla a zčernala. V tom okamžiku ji opatrně rozřízni a pečlivě vymačkej zbytek tekutiny z vnitřku houby. Celou výrobu lze za 4 směny zvládnout.

Získáš tak asi náprstek tekutiny, která chutná, vypadá i voní jako původní alkohol. Toliko lakmusovým papírkem lze zjistit přítomnost látek cizích, nicméně život neohrožujících.

Tento lektvar lze pít samostatně nebo jej vlít do nádoby určené pro více lidí. Účinek lektvaru závisí na počtu lidí, kteří se o jednu dávku podělí. Vždy se jedná o past [—;—;(250 resp. 225 resp. 200) – Odolnost – $10 \times \text{počet pijících}$]. Pokud postava uspěje proti nejvyšší hodnotě pasti, je pouze ve velmi dobré náladě. Uspěje-li proti střední hodnotě, je jen normálně opilý. Při úspěchu jen proti nejnižší hodnotě nastane naprostá opilost, a spánek a stejně dlouhá masivní kocovina v případě neúspěchu. Délka opilosti způsobené lektvarem, případně spánku a kocoviny je $\frac{20}{\text{počet pijících}} + (\bigcirc)$ směn (zaokrouhleno nahoru). Pokud je použita více než jedna dávka lektvaru, past se zvyšuje o 50 a délka prodlužuje o třetinu za každý další lektvar, při malém procentu alkoholu (pivo, burčák) lektvar vydrží 2 dny, pro nápoje alkoholické jako víno, likéry, apod. vydrží lektvar 5 dní, lektvar z pálenek, koňaků, apod. vydrží 20 dní, po uvedené době lektvar výrazně změní chuť, vůni i barvu.

Příklad: Mašlička v zájmu družiny nalije do džbánu strážných dvě dávky lektvaru. Ze džbánu se napije 10 lidí.

Síla pasti je tedy $((250 \text{ resp. } 225 \text{ resp. } 200) + 50 - 100) = 200 \text{ resp. } 175 \text{ resp. } 150$. 6 strážných má malou Odolnost, nepřehodí past a usnou. Jeden přehodí 150 a vypráví si pod stolem s lahví. Dva přehodí 175 a motají se po strážnici. Velitel, který přehodil se svou Odolností 250, si zpívá a velice se baví pohledem na ožralou posádku.

Lektvar Ärgrimův

Ärgrim, Kudůk žijící před mnoha sty lety, byl pověstný svou přátelskou povahou. Nikdy neodmítl prosebníka v nouzi a ač byl sám velmi mírný, mnohokrát prokázal své lučebné umění a účinnou pomoc v bojích té doby. Často se zamýšlel nad tím, kterak zachovat při životě chrabré bojovníky, kteří zmírali na svá zranění při bitvách v kruhu svých nešťastných přátel, kteří, byvše méně zranění, rádi by jim pomohli. Proto se vydal na dráhu theurgistickou a ve vzdálených sférách pátral po moudrosti, která by mu pomohla vyřešit tuto strast života v době tak rozervané.

Po mnoha letech bádání došel k receptu, jež těm, kdož zmírají, může ještě dodat naději – mají-li přátel. Sám však při pokusech svých byl napaden Larvou a zemřel, aniž kdokoli mu v jeho utrpení mohl pomoci, neb byl největším z žijících Theurgů a do jeho mysli nikdo menší nedokázal proniknout.

Zde pak je recept na lektvar, po nálezci nazvaný Ärgrimův:

Vezmi odvar z deseti mincí květů máku, vsyp do něj soli jednu minci a varem mírným jej zbav vší tekutiny. Sůl dehydrovanou, jež modravou se jeviti musí, sesyp do váčku vodě zabraňujícímu a uschovej. V čase zimním vydej se do hor a hledej v ledu zamrzlého Ammita – tento tvor, rosnička mimo svou barvu antracitovou velmi podobný, jest totiž tak mrštný, že žádná bytost mimo Ligea nedokáže jej uloviti ve stavu bdělém. Tři tyto tvory musíš nalézt, jejich srdce neporušená vyjmout a v ledu uložit. Doma do velkého fršanu vína bílého rozpušť uschovanou sůl a z každého Ammitiho srdce (ta až nyní smí rozmraznout) do vřící směsi vymačkej pět kapek krve. Poté nech směs zprudka svařit asi na jeden malý fršan. Pak nejtěžší část výroby započne. Jest totiž nutno ze sféry Mahashiah povolati Démona Proměn Prvků (povolání lze provést za 50 mg) a přikázat mu, aby v lektvaru na okamžik se vázal. Není jasno, co s lektvarem se udá, neboť Démon téměř okamžitě zmizí a zeptati se ho není tedy možno a ani sféry jasnou odpověď nedávají, leč lektvar získá zlatavý nádech a účinek žádaný. Směs znovu svař a získáš asi minci zlatavě zabarvené soli. Tato sůl na čtyři dávky lektvaru postačí – k jeho přípravě stačí už jen

kdykoli rozpustit dávku soli v troše vína či medoviny (což nejvýše 6 kol zabere). Větší dávka soli však neznamena žádný zvětšení účinku.

Zde působení lektavru:

Ten, kdo lektvar Ärgrimův vypije, může dobrovolně a to pouhým dotekem předat právě polovinu svých životů (jež v tu chvíli má) tvorů, jež mrtví není déle než třicet kol. Oba, tedy dárce i příjemce, upadnou do hlubokého ochromení, z něhož je možné se probít jen léčivým kouzlem hraničářovým či lektvarem léčivým v síle alespoň 21 životů – tato léčba však životů nepřidává. Samovolně ochromení přechází v hluboký, dvacet směn trvající spánek. Po probuzení cítí postava oživená, nehledíc na své přesvědčení, přátelství, vděk a pocit dluhu vůči postavě, jež jí život vrátila. Její přesvědčení se přiblíží o jednu k dárce životů.

Lektvar Ärgrimův smí každá postava požit nejvýše jednou v měsíci, při druhém požití, neb je již její aura oslabena, by předala ne polovinu svých životů, ale všechny a upadla by do klinické smrti, při třetím požití též všechny a již by ji nebylo možno oživit ani Ärgrimovým lektvarem.

Lektvar falešné smrti

magenergie: 10 mg

výroba: 1 směnu

Postava, která se lektvaru napije, upadne do stavu letargie podobné smrti, kdy jí nebije srdce, nedýchá... V době letargie na postavu nezaútočí žádné zvíře. Letargie trvá (○) dní nebo do podání lektvaru Rudého kříže. Letargie funguje jako velice hluboký spánek, takže vyléčí příslušný počet životů (jako za příslušný počet normálních spánků).

Pixi

Pixim se může stát Hraničář, Válečník nebo Astrolog na desáté úrovni.

Popis povolání Pixi

Pixi se zabývá kreslením magických run. Runa může být nakreslena do písku, vyryta do kovu i napsána tuší na pergamen, na provedení nezáleží, avšak provedení runy určuje její trvanlivost. Může být totiž smazána či jinak porušena, a pak ztrácí své účinky.

Počet run, které Pixi zná, vzrůstá s každou úrovní. Ceny úrovní v tabulce na straně 209.

Úroveň	Početrun
1	1
2	2
3	3
4	5
5	7
6	9
7	12
8	15
9	18
10	22

Tabulka počtu Pixiových run

Pixi 1. až 4. úrovně vytvoří 1 runu denně, od 5. úrovně vytvoří až dvě runy za den, na 10. úrovni 3 runy za den. Runy zpravidla působí tak dlouho, dokud jejich magická moc nevypřehá nebo není zlomena či dokud není runa porušena. Každý může nést vždy jen jednu runu od jednoho druhu.

Runy pixiovy

1. úroveň

Runa ochrany proti vlkům

Všichni vlci se vyhnou této runě na 4 sáhy (Vrrci a lykantropové mohou procházet, ale nemohou zde útočit).

Runa úkrytu

Pixi může nakreslit tuto runu na zem nebo na oděv (zbroj).

Je-li runa nakreslena na zemi, pak každý, kdo se do ní postaví, není ostatními vnímán. Nejde o to, že by byl neviditelný, ale každý, kdo na něj popatří, ho ignoruje. Nelze ho tedy vnímat zrakem, ale ani pomocí infravidění, ultrasluchu či citění bytostí. Jedná se o jakýsi psychický blok okolních bytostí. Jistou pravděpodobnost na prohlédnutí má Ninja a dále pak Druid nebo jiný Pixi. Jejich pravděpodobnost je (Intelligence – Intelligence Pixiho) %. Pokud Ninja, Druid či Pixi bytost stojící v runě přímo hledají, mají pravděpodobnost prohlédnutí Intelligence %. Ve chvíli, kdy se bytost stojící v runě sama prozradí (promluví, vyvolá kouzlo či učiní prudký pohyb), přestává runa na všechny přítomné navždy působit.

Je-li runa nakreslena na viditelném místě na oděvu, pak, postaví-li se bytost s runou na nějaké místo a stojí-li nehybně a po té se v jejím okolí objeví jiné bytosti, není ostatními vnímána. Jinak runa funguje obdobně jako v případě runy nakreslené na zemi.

Runa vlády nad hady

Všichni hadi do 20 sáhů od runy budou s autorem runy jednat, jako by byly zmámení.

2. úroveň

Runa ochrany před lykantropy

Odpuzuje lykantropy tak, že se k ní nepřiblíží dobrovolně blíže než na 3 sáhy. Pokud by byl lykantrop fyzickým násilím donucen k přiblížení na menší vzdálenost, začne se transformovat do své zvířecí podoby (12 kol) a po té se zběsile snaží v 50 % utéct nebo v 50 % útočit náhodně kolem sebe bez meze vyřazení.

Runa proti nemocem

Zabrání nakažení různými mory, lykantropií a podobnými nakažlivými nemocemi, od 3. úrovně vyléčí denně zranění za $\frac{\text{maximum}}{(\cdot)}$ životů a od 4. úrovně je schopna jednorázově vyléčit libovolnou nemoc čímž ovšem zaniká.

Runa vlády nad lesní zvěří

Všechna přirozená zvířata, která se přiblíží na vzdálenost 4 sáhů, jsou automaticky zmámená.

Runa vlády nad vlky

Všichni obyčejní vlci a Vrrci do vzdálenosti $10 \times$ úroveň sáhů budou jednat s autorem runy, jako by byly zmámení. Pokud dostane vlk či Vrrk obojek s runou, plní pixiho příkazy i v jeho nepřítomnosti.

3. úroveň

Runa ochrany před nemrtvými

Žádný nemrtvý se nedokáže přiblížit na méně než 10 sáhů. Runu však lze nakreslit jen na předmět, který je pevně spojen se zemí.

Runa síly

Propůjčuje nositeli sílu vyšší o 10, avšak nejvýše 99. Nositeli se silou 100 a více zvyšuje sílu o 1.

Runa zavřených dveří

Dveře, na které byla runa napsána, nelze otevřít. Tomu, kdo se o to pokusí, se zdá, že dveře „přirostly“ k zárubním. Otevření je past: [—;—;Síla – Intelligence Pixiho %].

Runa ?

Runa ?

4. úroveň

Runa odvracení neviděného

Odvrací všechny neviděné i neviditelné až do vzdálenosti 4 sáhů. Pokud se někdo neviděný či neviditelný dostane blíže, je zraněn za (○) + (·) životů a ztrácí svou neviditelnost (neviděný, jako přízrak, apod., jen vůči autoru runy).

Runa ochrany před ohněm

Postava, která má na viditelném místě runu, je chráněna proti normálnímu i magickému ohni a oheň o vysoké teplotě (dračí dech, láva, . . .) jí způsobuje pouze poloviční zranění.

Runa ?

Runa ?

Runa ?

Runa ?

5. úroveň

Runa Černé krve

Runa ovládající Kočky Černé krve (viz strana 277) používané Mistry Černé krve.

Runa obrany

Vyrývá se na štíty nebo zbroj. Zbroj tím získá (obranné číslo zbroje × 10) „životů“, které se při zásahu bytostí odečítají přednostně. Po „zabití“ zbroje runa zaniká.

Runa odvracení ducha

Nepustí za žádných okolností žádného ducha blíže než na 3 sáhy a každého ducha do 10 sáhů odvrátí s pravděpodobností 50 %.

Runa ochrany před kouzly

Každé kouzlo seslané na postavu, která má na viditelném místě na sobě runu, nebo do jejího okolí (cca 1 sáh), má určitou pravděpodobnost selhání. Základní pravděpodobnost je 50 % a ta zvyšuje o 5 % za každou úroveň, o kterou je Pixi výše než sesílatel kouzla, a stejným způsobem se snižuje. Pravděpodobnost selhání kouzla je vždy alespoň 5 %.

Runa ochromení

Ten, kdo má u sebe předmět s runou, nemůže pohybovat nohama.

Runa smrti

Pixi tuto runu nakreslí na nějakou věc a tu pak musí darovat oběti a ta ji od něj musí přijmout (počítá se, i když o ní neví, např. pokud dá věc s runou oběti do batohu a potom jí batoh podá). Pokud se oběť dozví, čeho je obětí, může se pokusit runu vrátit Piximu a ten ji od ní rovněž musí přijmout. Pokud oběť runu do sedmi dnů nevrátí, umírá. Pokud ji vrátí, může se Pixi pokusit jí runu opět předat a tak pořád dokola. Ten, kdo bude mít runu u sebe sedmý den od prvního předání, umírá.

Runa ?

Počasnictví

Kouzla počasnická tvoří skupinu, která bývá často neprávem opomíjena, avšak v zemích sužovaných rozmary počasí nebo mořským živlem jsou znalci tohoto umění velice ctěni. Kouzla počasnická se může naučit Hraničář libovolné specializace nebo Čaroděj, pokud si počasnictví zvolí jako navazující povolání.

Popis počasnictví

Na první úrovni je schopen ovládnout jednu skupinu počasnických kouzel, na čtvrté dvě, na šesté tři a na sedmé všechny čtyři. Kouzla počasnická jsou rozdělena do čtyř skupin.

- Kouzla srážková
- Kouzla větrná
- Kouzla mořská
- Kouzla tepla a chladu

Všechna počasnická kouzla lze seslat v menším rozsahu než je uvedeno v popisu kouzla, nikdy ne však méně než na:

- 1 míli od centra (déšť, sníh, vítr)
- 50 sáhů od centra (kouzla mořská)
- 200 sáhů od centra (kouzla tepla a chladu)

Kouzlo sesílané v menším rozsahu má stejnou magenergetickou náročnost jako kouzlo sesílané v základním rozsahu.

Kouzla počasnická

Kouzla srážková

U kouzel „přivolávacích“ je uvedena magenergie pro různá roční období. Pokud není zataženo, je potřeba připočítat dalších 10 magů za mrak. Kouzlo lze seslat nejvýše na vzdálenost 10 mil. Základní okruh působení (za uvedené magy) jsou 3 míle od centra. Doba působení je 12 směn. Za každou míli nebo směnu navíc je třeba připočítat základní magenergii kouzla (bez připočtu za mraky). Vyvolání trvá 200 – Inteligence kol, je-li zataženo a $7 - \frac{\text{Intelligence}}{30}$ směn, není-li zataženo. Kouzla rozptylovací (opačná) jsou sesílána se základní magenergií odpovídající rozptylovanému počasí a roční době. Doba vyvolání ve zvláštních případech (poušť, apod.) a další chování přírody po skončení trvání kouzla je plně v kompetenci Pj.

Přivolej déšť

magenergie: jaro – 5 mg
léto – 5 mg
podzim – 5 mg
zima – 15 mg

Přivolej sních

magenergie: jaro – 15 mg
léto – 15 mg
podzim – 5 mg
zima – 5 mg

Přivolej lijavec

magenergie: jaro – 10 mg
léto – 10 mg
podzim – 10 mg
zima – 20 mg

Přivolej vánici

magenergie: jaro – 20 mg
léto – 20 mg
podzim – 10 mg
zima – 10 mg

Přivolej bouři

magenergie: jaro – 30 mg
léto – 30 mg
podzim – 30 mg
zima – 50 mg

Přivolej sněhovou bouři

magenergie: jaro – 50 mg
léto – 50 mg
podzim – 30 mg
zima – 30 mg

Kouzla větrná

Kouzlo lze seslat nejvýše na vzdálenost 10 mil. Základní okruh působení (za uvedené magy) je 5 mil od centra. Doba působení je 6 směn. Za každou míli nebo směnu navíc je třeba připočíst základní magenergii kouzla. Vyvolání trvá $300 - 2 \times \text{Intelligence kol}$. Kouzla rozptylovací (opačná) jsou sesílána s magenergií odpovídající rozptylovanému větru.

Přivolej vánek

magenergie: 5 mg

Přivolej vítr

magenergie: 10 mg

Přivolej silný vítr

magenergie: 15 mg

Přivolej bouři

magenergie: 30 mg

Toulavý vítr

specializace: telekineze

magenergie: 5 mg za směnu mírného větru (10 mil za směnu)
10 magů za směnu ostrého větru (30 mil za směnu)

dosah: 30 s

rozsah: 40 s zvoleným směrem

vyvolání: 1 směnu

trvání: dle dodané magenergie

Sesílající musí zvolit jakékoli místo jako zdroj větru – může to být pevný bod (třeba pobřežní skála, má-li se zabránit naražení lodi), ale může to být i místo pohybující se, pokud od něj nebude po dobu působení kouzla dál než 30 sáhů (například umístění „deset sáhů za druhý stěžeň směrem k zádi“, apod). Dále zvolí směr, kterým bude vítr vát, musí to však být směr pevný (sever, severovýchod, k ostrovu na obzoru, ...). Po jedné směně soustředění začne ze zvoleného bodu vát stabilní vítr udaným směrem. Jakmile se však sesílající vzdálí od místa, kam Toulavý vítr seslal, na víc než 30 sáhů, vítr se ztratí.

Kouzla mořská

Utiš vlnobití

magenergie: 20 mg + 10 mg za 100 sáhů nebo směnu navíc

dosah: 3 míle

rozsah: 200 sáhů okolo epicentra působení

vyvolání: 6 kol

trvání: 2 směny

Působí na vlny všech velikostí, ne však mořské proudy, příliv, apod.

Zastav moře

magenergie: 30 mg + 15 mg za 100 sáhů nebo směnu navíc

dosah: 3 míle

rozsah: 200 sáhů okolo epicentra působení

vyvolání: 6 kol

trvání: 2 směny

Uklidní vlnobití, zastaví vodní proudy, prostě hladina jako politá olejem – nejde na příliv.

Stvoř mořský proud

magenergie: 25 mg

dosah: 3 míle

rozsah: 200 sáhů okolo epicentra působení nebo směrovaný proud o součinu 20 000 (např. $20 \times 1\,000$ sáhů, 40×500 sáhů, apod.), kouzlo působí do hloubky 4 sáhů

vyvolání: 20 kol

trvání: 2 směny

Tímto kouzlem lze stvořit buď proudění směrem od zvoleného centra nebo vodní vír nebo proud daného rozměru a směru.

Kouzla tepla a chladu

Vztahují se k následující tabulce teplot:

Stupeň	Popis
1	kruté vedro
2	vedro
3	horko
4	teplo
5	neutrálně
6	chladno
7	zima
8	mráz
9	krutý mráz

Teplotní stupně

Změna teploty

magenergie: rozdíl skutečné a požadované teploty $\times 10$ magů + stejná magenergie za den nebo míli navíc
dosah: 2 míle

rozsah: 1 míle okolo epicentra působení

vyvolání: směna

trvání: 1 den

Změní teplotu z momentální teplotu na žádanou .

Rhizopod

Popis povolání Rhizopod

Rhizopodem se může stát kterákoli postava na desáté a vyšší úrovni.

Umění Rhizopodů spočívá v tom, že každý Rhizopod zná několik druhů meditace kombinovaných s různými statickými cviky, které je schopen někde v klidu po stanovenou dobu provádět. Meditací získá Rhizopod určitý počet magů (toto množství je prakticky neomezené), avšak po skončení meditace není Rhizopod schopen magy udržet, a proto musí během meditace seslat kouzlo, které je pak připraveno konat nějakou činnost. Do své mysli je však Rhizopod schopen pojmout kouzla jen v určitém objemu magů. Chce-li tedy vyvolat kouzlo, na které mu již nestačí kapacita mysli, musí jiné kouzlo vypustit.

Vyvolání kouzla trvá vždy cca 1 kolo/1 mag v kouzle + 10 kol na přípravu mysli pro meditaci. Kapacitu mysli pro jednotlivé úrovně udává tabulka na straně 197. Ceny úrovní pak udává tabulka na straně 209.

Intelligence úroveň	0-9	10-19	20-24	25-34	35-49	50-74	75-89	90-99	100 a více
1	0	0	2	4	4	6	8	10	$\frac{\text{Intelligence}}{10}$
2	0	1	5	8	10	14	17	20	$\frac{\text{Intelligence}}{5}$
3	0	3	8	12	16	22	26	30	$3 \times \frac{\text{Intelligence}}{10}$
4	0	5	11	16	22	30	35	40	$2 \times \frac{\text{Intelligence}}{5}$
5	0	7	14	20	28	38	44	50	$\frac{\text{Intelligence}}{2}$
6	0	9	17	24	34	46	53	60	$3 \times \frac{\text{Intelligence}}{5}$
7	0	11	20	28	40	54	62	70	$7 \times \frac{\text{Intelligence}}{10}$
8	0	13	23	32	46	62	71	80	$4 \times \frac{\text{Intelligence}}{5}$
9	0	15	26	36	52	70	80	90	$9 \times \frac{\text{Intelligence}}{10}$
10	0	17	29	40	58	78	89	100	Intelligence

Kapacita mysli Rhizopoda

Kouzla se Rhizopod může naučit prakticky kdekoli a kdykoli. Jejich ceny se pohybují někde mezi 3 a 200 zl. Ceny běžných kouzel jsou však kolem 5–10 zl. Pj vždy určí, jakého jiného Rhizopoda postava potkala, a která kouzla od ní může koupit (či jaká jí prodat).

Popis kouzel rhizopodových

Alchymistické oko

magenergie: 20 mg

cena: 9 zl

Vedle Rhizopoda se objeví oko, kterým Rhizopod vidí magenergii jako Alchymista. Oko se může vzdálit až na 1 sáh od Rhizopoda. Po zásahu kouzlem nebo po útoku přízraku oko zaniká. Zbraně mu neublíží.

Kouzelnické oko

magenergie: 12 mg

cena: 8 zl

Vedle Rhizopoda se objeví oko, kterým Rhizopod vidí magenergii jako Kouzelník. Oko se může vzdálit až na 1 sáh od Rhizopoda. Po zásahu kouzlem nebo po útoku magickou zbraní, magického tvora či přízraku kouzlo zaniká.

Magická střela

magenergie: 5 mg

cena: 5 zl

U hlavy Rhizopoda se vznáší žhnoucí šíp. Dotkne-li se jej někdo, šíp zmizí a bytost je zraněna za $(\cdot) + (\circ)$ životů. Na Rhizopodův pokyn střela vyletí a zasáhne cíl. Pokud Rhizopod cíl vidí, zasáhne automaticky, pokud ne, pak s pravděpodobnost cca $\frac{\text{Intelligence}}{13}\%$.

Magický oktagram

magenergie: 12 mg

cena: 17 zl

Rhizopod vytvoří ve vzduchu světelný oktagram modré barvy o poloměru až úroveň sáhů. Oktagram se pak vypoulí a vytvoří polokouli nad nebo pod Rhizopodem tak, že Rhizopod se nachází ve středu pomyslné koule. Bytosti schopné vidět magy ji mohou v $\frac{\text{Intelligence}}{13}\%$ uvidět. Pohybuje-li se Rhizopod, pohybuje se Oktagram s ním. Projde-li Oktagramem přízrak, démon či magická bytost, Rhizopod o tom ví. V Intelligence % pozná směr a v Intelligence % i velikost bytosti. Je-li bytostí více, může, ale také to nemusí Rhizopod poznat (závisí na okolnostech, úrovni, Inteligenci a Pj).

Noční oko

magenergie: 12 mg

cena: 8 zl

Vedle Rhizopoda se objeví oko, kterým Rhizopod vidí. Oko se může vzdálit až na 1 sáh od Rhizopoda a vidí ve tmě až do vzdálenosti $\frac{\text{Intelligence}}{8}$ sáhů. Po jakémkoli zásahu oka kouzlo pomine.

Ohnivá koule

magenergie: 5 mg

cena: 5 zl

U hlavy Rhizopoda se vznáší ohnivá koule velikosti pěsti, která na povel vyletí k cíli a v jeho blízkosti vybuchne s útočným číslem 15/+úroveň na ploše 1 sáh².

Odolnost proti mrazu

magenergie: 15 mg

cena: 7 zl

Zvýší se obranné číslo proti mrazu o $2 \times$ úroveň. Navenek se kouzlo projevuje jako slabý oranžový přísvit, který tvoří kolem postavy jakousi auru. Kouzlo lze dublovat.

Odolnost proti ohni

magenergie: 15 mg

cena: 7 zl

Zvýší se obranné číslo proti ohni o $2 \times$ úroveň. Navenek se kouzlo projevuje jako slabý bílý přísvit, který tvoří kolem postavy jakousi auru. Kouzlo lze dublovat.

Ochránce

magenergie: $15 + 1 \text{ mg/1 život}$

cena: 12 zl

Po seslání kouzla je postava chráněna proti libovolným zraněním a to tak, že kouzlo Ochránce vstřebává veškeré útoky vedené na postavu. Kouzlo má vlastní životy, které při zásahu postavy ubývají místo životů postavy. Pokud kouzlu životy „dojdou“, kouzlo zmizí a postava je dále normálně zraňována. Rhizopod si takto vlastně dočasně přidá životy. Kouzlo se navenek projevuje namodralým přísvitem, který tvoří jakousi auru kolem postavy. Přísvit je tím silnější, čím silnější je kouzlo.

Oktagram života

magenergie: 9 mg

cena: 14 zl

Rhizopod vytvoří ve vzduchu světelný oktagram červené barvy o poloměru až úroveň sáhů. Oktagram se pak vypoulí a vytvoří polokouli nad nebo pod Rhizopodem tak, že Rhizopod se nachází ve středu pomyslné koule. Bytosti schopné vidět magy ji mohou v $\frac{\text{Intelligence}}{3}\%$ uvidět. Pohybuje-li se Rhizopod, pohybuje se Oktagram s ním. Projde-li Oktagramem živá bytost, Rhizopod o tom ví. V Intelligence % pozná směr a v Intelligence % i velikost bytosti. Je-li bytostí více, může, ale také to nemusí Rhizopod poznat (závisí na okolnostech, úrovni, Inteligenci a Pj).

Pozorovací oko

magenergie: $12 + 1 \text{ mg/život}$

cena: 9 zl

Vedle Rhizopoda se objeví oko, kterým Rhizopod vidí. Oko se může vzdálit až na 24 sáhů od Rhizopoda. Oko je možné zranit libovolným způsobem a má tolik životů, kolik mu dal Rhizopod (vždy musí mít alespoň 1 život). Zná-li Rhizopod nějaké jiné Oko, může být do Pozorovacího oka včleněno jiné Oko. Výsledné Oko pak vidí jako včleněné Oko a může cestovat jako Pozorovací (Při zásahu Oka platí pro každé Oko jeho vlastní omezení).

Psychický oktagram

magenergie: 13 mg

cena: 19 zl

Rhizopod vytvoří ve vzduchu světelný oktagram oranžové barvy o poloměru až úroveň sáhů. Oktagram se pak vypoulí a vytvoří polokouli nad nebo pod Rhizopodem tak, že Rhizopod se nachází

ve středu pomyslné koule. Bytosti schopné vidět magy ji mohou v $\frac{\text{Intelligence}}{9}\%$ uvidět. Pohybuje-li se Rhizopod, pohybuje se Oktagram s ním. Projde-li Oktagramem jakékoli vědomí, Rhizopod o tom ví. V Intelligence % pozná směr.

Rychlost

magenergie: 25 mg

cena: 12 zl

Zvýší rychlost Rhizopoda na dvojnásobek. Při dublování tohoto kouzla (kouzlo se sešle dvakrát resp. třikrát atd.) je rychlost Rhizopoda trojnásobná resp. čtyřnásobná atd. Navenek se kouzlo projevuje tak, že postava se ostatním jeví lehce rozmazaná (a to i jiným postavám s rychlostí, dokonce i když se Rhizopod nehýbe).

Sít

magenergie: 10 mg / sáh²

cena: 9 zl

Při aktivaci kouzla vyletí Rhizopodovi z ruky koule, která vypadá asi jako klubko provazů velikosti hlávky zelí. Před cílem se však rozvine a vzniklá síť zabalí oběť nebo oběti. Lapená postava se může vyprostit, má-li Sílu < 50 a hodí ve třech po sobě jdoucích kolech alespoň 55 na (%) nebo má Sílu ≥ 50 a zároveň Sílu < 100 a hodí alespoň ve dvou po sobě následujících kolech více než 55 na (%) a nebo má Sílu > 100 a hodí na (%) více než 55. Jinak nemůže útočit ani se bránit. Síť po 1 směně zmizí.

Štít

magenergie: 15 mg

cena: 10 zl

Štít zvýší Rhizopodovo obranné číslo proti zbraním o úroveň. Navenek se kouzlo projevuje tak, že z Rhizopodova těla vycházejí tenké bílé paprsky směrem ke zbraním, které Rhizopoda bezprostředně ohrožují. Lze s výhodou použít ve tmě k určení polohy nepřátelské zbraně. Kouzlo lze dublovat.

Trefa

magenergie: 1 mg / +1 útočné číslo

cena: 6 zl

Dokáže-li Rhizopod ovládat střelnou nebo vrhací zbraň, pak může posílit střelu (například šíp) nebo zbraň (například oštěp nebo dýku) při svém útoku. Rhizopod si může naimeditovat jednu nebo více Tref a v případě, že se rozhodne ji použít, uvolní ji při výstřelu nebo vrhu do střely či zbraně. Útok se pak zvyšuje o počet magů v kouzle. Každá trefa se dá použít jen jednou, čímž vyprchá. Tref může mít Rhizopod v mysli naráz až úroveň.

Vlastnost

magenergie: 1 mg/1 stupeň ubírané vlastnosti

cena: 0 (umí každý Rhizopod od začátku)

Rhizopod může pomocí tohoto kouzla zvýšit svoji Sílu, Obratnost nebo Odolnost na úkor jiné z těchto tří vlastností. O kolik ubyde vlastnost při posílení jiné, ukazuje tabulka na straně 200.

Posilovaná vlastnost	Ubíraná vlastnost	Posilovaná vlastnost	Ubíraná vlastnost
+1	-1	+9	-45
+2	-3	+10	-55
+3	-6	+11	-66
+4	-10	+12	-78
+5	-15	+13	-91
+6	-21	+14	-105
+7	-28	+15	-120
+8	-36	...	...

Ubývání vlastností na úkor posilovaných u Rhizopoda

Výrobce prstenů a svítek

Výrobce prstenů a svítek se může stát Magistr.

Popis povolání Výrobce prstenů a svítek

Doposud dokázal Magistr vyrábět pouze takové prsteny, které už někdo před ním vymyslel a zanechal návod k jejich výrobě. Nyní však dospěl natolik, že se naučí vyrábět prsteny vlastní s kouzly, která sám chce. Do každého prstenu je třeba vsadit drahokam, který odpovídá skupině kouzel (viz níže). Obecně platí, že některé kameny jsou schopny sesílat i kouzla různých skupin, ale práce s nimi je náročnější na vloženou mag energii.

Dospěje-li výrobce prstenů na 10. úroveň, stává se mistrem v oboru a je také sám schopen sepsat návody k tvorbě prstenů pro ostatní Magistry či dokonce obyčejné Alchymisty.

Při výrobě je třeba do prstenu vložit určitý počet magů (viz níže) na aktivaci kamene (z nichž 30 mg může být odečteno, je-li konkrétní kámen k dispozici), dále 5 mg za každý mag kapacity prstenu a 4 mg za každé kouzlo, které prsten dokáže sesílat. Zároveň také výrobce prstenů může určit, jakým způsobem se dá prstenu povel k seslání kouzla. Může to být povel mechanický – otočení prstenem, dotyk, nasazení, apod., nebo zaklínadlo – určité slovo, které by nemělo korespondovat s žádným existujícím slovem v běžné mluvě nositele.

Každý kámen je schopen sesílat kouzla určité skupiny, některé kameny i kouzla více skupin. Tabulka uvádí, která kouzla je kámen schopen sesílat a kolik magenergie je třeba k jeho aktivaci.

Aby však mohl výrobce prstenů vložit do prstenu kouzlo, musí jej přesně znát. To znamená, že ho musí buď sám ovládat nebo musí získat ke spolupráci někoho, kdo dané kouzlo zná.

Kámen	Kouzla	Magy
Achát	Blesky a Magie	41
Topaz	Iluze	32
Opál	Magnetismus	30
Ametyst	Léčení	35
Tyrkys	Čáry, Magie a Zaklínadla	50
Cintrín	Telekineze	30
Křišťál	Astrologova	38
Hematit	Ovládání bytostí	35
Jantar	Blesky a přízraky	45
Onyx	Fotokineze a Čáry	40
Lazurit	Syntéza	38
Jaspis	Magie	30
Safir	Hraničářská	38
Smaragd	Přízraky	38
Akvamarín	Fotokineze	30
Beryl	Čáry	30
Granát	Zaklínadla	30
Chrysopras	Čáry a Syntéza	44
Rubín	Oheň	30
Vltavín	Telepatie	35
Diamant	Blesky	30

Vhodnost určitých kamenů k určitým kouzlům a aktivační magenergie

Pokud vhodný kámen neexistuje, musí jej výrobce prstenů vymyslet a vyrobit. Spotřebuje na něj pak 30 mg + 4 mg za každou skupinu kouzel, kterou má prsten sesílat.

Magický prsten má schopnost dočerpávat samovolně každou směnu 1 mg a to až do své kapacity.

Vedle toho dokáže výrobce prstenů vyrábět i magické svitky. Magický svitek je obdoba prstenu na jedno použití. Magenergie potřebná pro jeho výrobu je rovna počtu magů na seslání kouzla + 5 mg. Není sice potřeba kamenu, ale někdy může být použita určitá surovina, která uspoří 5 mg (dle P_J).

S každou úrovní se může výrobce prstenů specializovat na jednu skupinu kouzel a prsteny, které obsahují výhradně kouzla z těchto skupin vyrábí s o 15 % menší spotřebou magenergie. Specializuje-li se dvakrát na tutéž skupinu, je úspora 25 % a specializuje-li se třikrát, pak dokonce 30 %.

Doplňková povolání

Kat

Popis povolání Kat

Katem se obvykle stává Barbar nebo Člověk s velkou silou i obratností. Jakožto členové sníženého stavu mají řadu omezení ve společenském styku. Pořádný měšťan jimi opovrhne a za žádnou cenu nepustí, aby ho katova ruka znesvětila (zastašovací efekt, závisí na „urozenosti“ postavy). Mimo to Kat může vyrábět různé masti a lektvary, jejichž účinky však bývají do diskuse. Kat se dobře vyzná v tělech humanoidů, a proto dokáže „vyhmátnout“ citlivá a zranitelná místa humanoidních nepřátel. Na druhou stranu dokáže i rovnat zlomeniny a ošetřovat rány. Při souboji s humanoidem má Kat vyšší (viz tabulka na straně 203) účinnost zbraně (za lomítkem). Je-li postava před spánkem ošetřena Katem, přibude jí n-krát (viz tabulka na straně 203) více životů (platí pouze na sečná a bodná zranění a na pohmožděnině). S každou úrovní (cena viz tabulka na straně 209) navíc Katovi přibude v 75 % 1 Síla a Obratnost.

úroveň	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
násobek účinnosti	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2

Zvýšení účinnosti kata proti humanoidům

Obratnost úroveň	1–10	11–20	21–30	31–40	41–50	51–60	61–70	71–80	81–90	91–100	101 a více
1	1,0×	1,0×	1,0×	1,0×	1,0×	1,1×	1,1×	1,1×	1,1×	1,1×	1,1×
2	1,0×	1,0×	1,0×	1,0×	1,0×	1,1×	1,2×	1,2×	1,2×	1,2×	1,2×
3	1,0×	1,0×	1,0×	1,0×	1,1×	1,2×	1,2×	1,2×	1,3×	1,3×	1,3×
4	1,0×	1,0×	1,0×	1,1×	1,1×	1,2×	1,3×	1,3×	1,3×	1,4×	1,4×
5	1,0×	1,0×	1,1×	1,1×	1,2×	1,3×	1,3×	1,4×	1,4×	1,5×	1,5×
6	1,0×	1,1×	1,1×	1,1×	1,2×	1,3×	1,4×	1,4×	1,5×	1,6×	1,6×
7	1,0×	1,1×	1,1×	1,2×	1,3×	1,4×	1,4×	1,5×	1,6×	1,7×	1,7×
8	1,0×	1,1×	1,2×	1,2×	1,3×	1,4×	1,5×	1,6×	1,6×	1,8×	1,8×
9	1,0×	1,1×	1,2×	1,3×	1,4×	1,5×	1,5×	1,6×	1,7×	1,8×	1,9×
10	1,0×	1,1×	1,2×	1,3×	1,4×	1,5×	1,6×	1,7×	1,8×	1,9×	2,0×

Ošetření ran katem

Kořenář

Popis povolání Kořenář

V závislosti na inteligenci a úrovni zná různé byliny, které mají různý výskyt a různé účinky. Některé z těchto bylin může znát Hraničář či Čarodějnice. Počet bylin, které zná, závisí na Inteligenci a úrovni (viz tabulka na straně 209). Kolik bylin ovládá, ukazuje tabulka na straně 203.

úroveň Intelligence	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0–25	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5
26–50	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
51–70	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11
71–85	2	3	4	5	7	8	9	10	11	13
86–95	2	3	4	6	7	8	10	11	12	14
96–100	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15
101 a více	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Počet bylin ovládaných Kořenářem

Bylinky kořenářovy

Bez černý

Česnek hajní

V 50 % odvrátí útok bytosti živící se krví (při 00 odvrátí každého svým puchem), trvá 1 směnu.

Heřmánek velký

Hojí krvavá zranění $\frac{\text{Intelligence}}{10} + (\cdot)$ zevně nebo otravu jedem $(\cdot)$ vnitřně.

Hloh ostrotrnný

Hluchavka velká

Listy vnitřně léčí otravu jedem $\frac{\text{Intelligence}}{20} + \frac{(\cdot)}{3}$ a rovná zlomeniny a uzdravuje pohmožděniný $\frac{\text{Síla}}{5} - 2 \times (\cdot)$ životů.

Chrpa modrá

Jalovec mnoholistý

Bytost, jež sní květ, vypadá jako mrtvá (bledost, nehmatný puls, ...), trvá 1 den, za každý další vypadá o den déle mrtvá – max. 12, pak opravdu zemře.

Jitrocel kopinatý

Potření zvyšuje Odolnost proti dotykovým jedům o 50.

Kontryhel obecný

Sněžení zlepšuje čicho $(\cdot)$ bodů/kytku (25=obyčejný pes), působí $(\cdot) \times 10$ kol.

Konvalinka vonná

Vypití způsobuje omámení na $\frac{1}{(\cdot)}$ směny.

Kostival lékařský

Vdechnutý prášek přidá $\frac{\text{Síla} + \text{Obratnost}}{20} + (\cdot)$ životů.

Levandule vonná

Listoplach hnědý

Hojí zevně krvavá zranění $(\cdot)$ životů.

Listoplach žlutý

Požítí zraňuje otrava $\frac{\text{Síla}}{20} + 2 \times (\cdot)$ životů.

Lípa srdčitá

Vnitřně hojí libovolná zranění $\frac{\text{Intelligence} + \text{Obratnost}}{66} + \frac{(\cdot)}{2}$ životů.

Mandragora rusá

Léčí zranění způsobená magií, přidá $(\text{počet chybějících životů}) \times \frac{100 - \text{Odolnost}}{100}$.

Mák vlčí

Odvar s pravděpodobností $\frac{100 - \text{Odolnost}}{2}$ uspí na 1 směnu neprobuditelně + s pravděpodobností $(100 - \text{Odolnost}) \times 2$ na $(\cdot)$ směn normálně.

Mílník velkolistý

Vkládá se do boty a umožňuje postavě pochodovat 50 směn bez odpočinku.

Netýkavka velkokvětá

Zevně rovná a hojí zlomeniny a léčí pohmožděnin $\frac{\text{Obratnost}}{20} + 2 \times (\cdot)$ životů.

Pámelník jarní

Sněžená kulička umožní $(\bigcirc)$ kol vidět ve tmě, za každé kolo sebere 1 život.

Pivoňka rudá

Přiložení na ránu způsobenou lykantropem snižuje pravděpodobnost nakažení na $\frac{1}{2}$.

Plicník lékařský

Podběl léčivý

Rozmarýn vonný

Růže šípková

Řebříček zelený

Slivoň trnka

Tomu, kdo vypije šťávu z plodů, se zjeví $(\cdot)$ bílých myšek, které mohou být poslány kamkoli jako pozorovatelé – prolezou otvorem $1/2''$ v průměru, běhají 10 s/k, účinek trvá $(\bigcirc) \times (\bigcirc)$ kol (každá myška zvlášť, zná jen Pj), hovořit s nimi může a vidí je jen „majitel“.

Slza červená

Zevně hojí sečná a bodná zranění $\frac{\text{Obratnost}}{10} + (\cdot)$ životů.

Slza žlutá

Chladí popáleniny a léčí je $2 \times (\cdot) - \frac{100 - \text{Obratnost}}{25}$ a hojí zranění mrazem $3 \times (\cdot) - \frac{100 - \text{Obratnost}}{12}$.

Smetanka žlutá

Sněžená zvyšuje v následujících 144 kolech odolnost proti pozitivním jedům na dvojnásobek, každopádně snižuje účinky těchto jedů na polovic.

Světlík bílý

Po sněžení snižuje na $10 + 10 \times (\bigcirc)$ kol pravděpodobnost nachlazení na polovinu.

Tee-tree

Tymián alchymistický

Zeměžluč bobkolistá

Léčí vnitřní zranění $\frac{\text{Intelligence}}{50} + \frac{\text{Obratnost}}{20} \times (\cdot)$ – má odpornou chuť.

Zimorostka bílá

Hojí zevně sečná a bodná zranění $\frac{\text{Obratnost}}{25} + \frac{(\cdot)}{2}$ životů a zranění ohněm $\frac{\text{Obratnost}}{16} + 2 + (\cdot)$ životů.

Zimorostka bledá

Zevně pálí a zraní $(\cdot)$ životů.

Zlokvítka modré

V ráně zraní $\frac{\text{Síla}}{15} + 2 \times (\cdot)$ životů.

Výskyt bylin

Číslo v následující tabulce před svislou čárkou je údaj pro hledání v trvání 1 den, číslo za svislou čárkou pro hledání 1 týden. Údaj v poslední kolonce je určení přibližného výskytu byliny, ke kterému je též nutno přihlédnout.

Některé byliny je skutečně možno najít jen v uvedených prostředích, avšak u jiných to může znamenat, kde se tato rostlina vyskytuje nejraději. Znamená to pak, že jinde může, ale nemusí růst.

Důležitý je pak samozřejmě také údaj o množství Hraničářů, Druidů, Čarodejnic, Kořenářů či babek bylinkářek v daném kraji. Bylinky pak mohou být samozřejmě „vysbírány“. Na druhou stranu se vyskytují i oblasti s výrazně vyšším výskytem určitých bylin. To už se pochopitelně odvíjí od místních podmínek, příběhu a potřeb Pj.

Všechny hodnoty jsou **jen orientační**.

	podzim	zima	prostředí
Bez černý			
Česnek hajní	0 0	0 0	slunečno
Heřmánek velký	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	všude
Hloh ostrotrnný			
Hluchavka velká	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	vlhko
Chrpa modrá			
Jalovec mnoholistý	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \frac{(\cdot)}{3}$	0 0	slunečno
Jitrocel kopinatý	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \underline{\text{úroveň}}$	$\frac{(\cdot)}{2} 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	slunečno
Kontryhel obecný	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	rumiště
Konvalinka vonná	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Kostival lékařský	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vlhko
Levandule vonná			
Listoplach hnědý	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	vlhko
Listoplach žlutý	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	vlhko
Lípa srdčitá	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	slunečno
Mandragora rusá	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	hřbitovy
Mák vlčí	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	louky
Mílník velkolistý	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	stín
Netýkavka velkokvětá	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	vlhko a teplo
Pámelník jarní	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + \text{úroveň}$	slunečno
Pivoňka rudá	$\frac{(\cdot)}{2} 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 4 \times (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	zahrady
Plicník lékařský			
Podběl léčivý			
Rozmarýn vonný			
Růže šípková			
Řebříček zelený			
Slivoň trnka	0 0	0 0	les
Slza červená	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Slza žlutá	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	slunečno a vlhko
Smetanka žlutá	$(\cdot) - 2 5 \times (\cdot) + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	slunečno
Světlík bílý	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	břehy potoků
Tee tree			
Tymián alchymistický			
Zeměžluč bobkolistá	$2 \times (\cdot) - 4 6 \times (\cdot) + 3 + \text{úroveň}$	$(\cdot) - 2 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vysoký les
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	chladno
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	chladno
Zlokvítka modré	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 (\cdot) + 2 + \underline{\text{úroveň}}$	$\frac{(\cdot)}{3} (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	všude

Výskyt bylin – jaro, léto

	podzim	zima	prostředí
Bez černý			
Česnek hajní	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno
Heřmánek velký	$(\cdot) - 2 \mid 4 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	všude
Hloh ostrotrnný			
Hluchavka velká	$(\cdot) - 2 \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	vlhko
Chrpa modrá			
Jalovec mnoholistý	0 0	0 0	slunečno
Jitrocel kopinatý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno
Kontryhel obecný	$(\cdot) - 2 \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	rumiště
Konvalinka vonná	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 2 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	slunečno a vlhko
Kostival lékařský	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	vlhko
Levandule vonná			
Listoplach hnědý	$(\cdot) - 2 \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	vlhko
Listoplach žlutý	$(\cdot) - 2 \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	vlhko
Lípa srdčitá	0 0	0 0	slunečno
Mandragora rusá	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	hřbitovy
Mák vlčí	0 0	0 0	louky
Mílník velkolistý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	0 0	stín
Netýkavka velkokvětá	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 2 \times (\cdot) + 4 + \text{úroveň}$	0 0	vlhko a teplo
Pámelník jarní	0 0	0 0	slunečno
Pivoňka rudá	$(\cdot) - 2 \mid 4 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 5 + \text{úroveň}$	zahrady
Plicník lékařský			
Podběl léčivý			
Rozmarýn vonný			
Růže šípková			
Řebříček zelený			
Slivoň trnka	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	0 0	les
Slza červená	$(\cdot) - 2 \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 2 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Slza žlutá	$(\cdot) - 2 \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 2 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	slunečno a vlhko
Smetanka žlutá	0 0	0 0	slunečno
Světlík bílý	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) \mid 8 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	břehy potoků
Tee tree			
Tymián alchymistický			
Zeměžluč bobkolistá	$\frac{(\cdot)}{3} \mid (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	vysoký les
Zimorostka bílá	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) \mid 8 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	chladno
Zimorostka bledá	$\frac{(\cdot)}{2} \mid 3 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$(\cdot) \mid 8 \times (\cdot) + \frac{\text{úroveň}}{2}$	chladno
Zlokvítka modré	$(\cdot) - 2 \mid 4 \times (\cdot) + 2 + \text{úroveň}$	$\frac{(\cdot)}{3} - 1 \mid (\cdot) + 3 + \frac{\text{úroveň}}{2}$	všude

Výskyt bylin – podzim, zima

Zbrojír

Popis povolání Zbrojír

Zbrojířem se stává obvykle Válečník, který se rozhodl nespolehat na kováře a platně a počal si zbraně vyrábět sám.

Síla Zbrojírů tkví v tom, že si sami vyrábějí a opravují zbraně. Takto vyrobené zbraně mají vyšší útočné číslo o +útok/+útočnost či obranné číslo o +obrana/+průchodnost (viz tabulka na straně 209). Zbrojíři nevyrábějí kladiva, kyje a speciální zbraně (bolaso apod.). Ceny úrovní udává tabulka na straně 209.

Zbrojířské náčiní váží asi 120 mincí. Zbraně musí vyrábět v dílně.

úroveň	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
útok	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
útočnost	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
obrana	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
průchodnost	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3

Tabulka vylepšení zbrojářových zbraní a zbrojí

Obchodník

Smlouvání, znalost měn, ...

Úroveň	Akustik	Kat	Kořenář	Nekromant	Obchodník	Rhizopod	Pixi	Zbrojír
1	2000	1500	3000	2666	1000	2500	1500	1500
2	4450	1611	4000	3666	1127	3300	2650	1565
3	6480	1722	5000	4666	1279	4180	3850	1642
4	8140	1833	6000	5666	1461	5148	5100	1734
5	9480	1944	7000	7666	1679	6213	6400	1844
6	10550	2055	8000	8666	1940	7384	7750	1975
7	11400	2166	9000	9666	2252	8672	9150	2130
8	12050	2277	10000	10666	2624	10088	10600	2312
9	12600	2388	11000	11666	3066	11644	12100	2524
10	13000	2499	12000	12666	3589	13353	13650	2769

Ceny úrovní doplňkových povolání

Dovednosti

Plavání

Postava, která se chce naučit plavat může projít dvěma úrovněmi výcviku:

- 1) primární úroveň – postava dokáže docela dobře plavat bez zátěže
- 2) sekundární úroveň – postava je schopna udržet se na hladině se zátěží až do výše nosnosti.

ad 1) výcvik trvá 3 měsíce a postava za něj zaplatí 200 st plus $(100 - \text{Obratnost}) \times 5$ st, podle toho, jak moc je nešikovná. Pravděpodobnost, že se postava udrží na hladině je v prvním kole $\frac{85 + \text{Obratnost}}{10} \%$, dále pak je nutno každých 50 kol ověřovat, zda už se postava neunavila tak, že se neudrží na hladině. Pravděpodobnost je každých 50 kol o $\frac{100 - \text{Odolnost}}{5} \%$ menší. Postava dokáže plavat rychlostí, kterou obvykle chodí (první číslo).

ad 2) výcvik trvá 1 měsíc a postava za něj zaplatí 100 st plus $(100 - \text{Obratnost}) \times 3$ st, podle toho, jak moc je nešikovná. Pravděpodobnost, že se postava udrží na hladině je v prvním kole $\frac{85 + \text{Obratnost}}{10} \%$, dále pak je nutno každých 10 kol ověřovat, zda už se postava neunavila tak, že se neudrží na hladině. Pravděpodobnost je každých 10 kol o $\frac{100 - \text{Odolnost}}{5} \%$ menší.

Tonoucí postava ztrácí každé kolo $\frac{120 - \text{Odolnost}}{20}$ životů.

Potápění

Podmínkou pro potápění je ovládnutí primární dovednosti plavání. Postava je schopna, po zvládnutí výcviku, se potopit a vyzvednout z hloubi $\frac{\text{Odolnost}}{3}$ sáhů na jedno nadechnutí předmět o hmotnosti až $\text{Síla} \times 3$ mn. Cena výcviku je 1 000 st a postava jej zvládne za 3 měsíce.

Chození po vodě

Postava, která se naučí chodit po vodě, dokáže přeběhnout po vodní hladině, aniž se smočí.

Výcvik trvá $(130 - \text{Intelligence})$ dní. Je-li postava Válečník nebo Chodec, trvá výcvik o 20 dní méně. Je-li postava Ninja, trvá výcvik o 40 dní méně. Cena výcviku je 200 st + 1 zl / den.

Pravděpodobnost úspěchu při přebíhání vodní hladiny je následující:

$$(10 \times \text{rychlost} + \text{Obratnost} - \frac{\text{hmotnost}}{100} - 10 - \text{podmínky})\%$$

Hmotnost je počítána včetně nákladu. Podmínky (viz Tabulka na straně 210) charakterizují stav vody (určí P_j a před pokusem oznámí) za každý sáh. Pokud postava neuspěje, propadne se do vody.

Typ a stav	Podmínky v %
Klidná vodní plocha	0
Lehce zčeřená vodní plocha	5
Vodní plocha s malými vlnami	10
Vodní plocha v velkých vlnami	20
Rozbouřená vodní plocha	40
Klidný vodní tok	5
Lehce zčeřený vodní tok	10
Vodní tok s vlnkami a malými výry	20
Vodní tok s vlnami a velkými výry	40
Rozbouřený vodní tok	60

Podmínky pro chození po vodě

Příklad: Hobit – Alchymista Tondal Rádoslil se pokusí přeběhnout říčku. Říčka je 5 sáhů široká a jsou na ní menší peřejky (tj. „s vlnkami a malými výry“). Jeho obratnost je 98 a váží i se svým vybavením 1200 mn. Bude schopen běžet rychlostí 24 sáhů za kolo. Pravděpodobnost je tedy $10 \times 12 + 98 - 12 - 10 - 5 \times 20 = 96\%$.

Sehranost v boji

Zaplatí-li si dvě postavy (libovolné specializace a úrovně) 750 st při přestupu na vyšší úroveň za výcvik sešranosti v boji, mohou získat určité výhody v útoku i v obraně, bojují-li proti společné nestvůře. Princip spočívá v tom, že bojující dobrodruzi se navzájem lépe znají a dokáží odhadnout úmysly či reakce svého druha nebo si společně nacvičí určitou sadu signálů. V boji pak může jeden z bojujících nestvůru vylákat nebo zablokovat, zatímco druhý ji zraní. Opačně zas mohou sešraní bojující společně krýt útok nepřítele. Čím více výcviků společně postavy podstoupí, tím více se tato schopnost rozvine.

Je však nutno počítat i s omezeními této dovednosti. Výcvik sešranosti v boji lze podstoupit pouze při přestupu na vyšší úroveň a to nejvýše jednou při každém přestupu (avšak i s více postavami naráz). Výcvik na vyšší úroveň se tak prodlouží o jeden měsíc. Schopnost při útoku lze použít pouze pokud bojují postavy, které mají společný výcvik sešranosti v boji, s jednou společnou nestvůrou. Schopnost při obraně lze použít pokud navíc postavy stojí vedle sebe (není mezi nimi další postava nebo překážka).

Prakticky se výhody sešranosti v boji realizují tak, že každá postava si přičte k útoku nebo obraně bonus, který je roven sešranosti s nejlépe sešranou postavou.

	Válečník	Šermíř	Bojovník	Zloděj	Krvežrout
Válečník	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$	$\frac{2}{3} \frac{1}{3}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{2}$	$\frac{2}{3} \frac{1}{2}$	$\frac{5}{6} 0$
Šermíř	$\frac{2}{3} \frac{1}{3}$	$\frac{3}{3} \frac{5}{6}$	$\frac{2}{3} \frac{1}{3}$	$1 \frac{5}{6}$	$\frac{5}{3} 0$
Bojovník	$\frac{1}{2} \frac{1}{2}$	$\frac{2}{3} \frac{1}{3}$	$\frac{4}{3} 1$	$1 \frac{2}{3}$	$\frac{4}{3} 0$
Zloděj	$\frac{2}{3} \frac{1}{2}$	$1 \frac{5}{6}$	$1 \frac{2}{3}$	$\frac{5}{3} \frac{4}{3}$	$\frac{7}{6} 0$
Krvežrout	$\frac{5}{6} 0$	$\frac{5}{3} 0$	$\frac{4}{3} 0$	$\frac{7}{6} 0$	$3 0$
Quadrión	$\frac{2}{3} \frac{1}{2}$	$\frac{7}{6} \frac{5}{6}$	$1 1$	$1 \frac{2}{3}$	$2 0$
Ninja	$\frac{2}{3} \frac{1}{2}$	$\frac{7}{6} \frac{2}{3}$	$1 \frac{2}{3}$	$\frac{3}{2} \frac{7}{6}$	$\frac{11}{6} 0$
Orlí rytíř	$\frac{2}{3} \frac{2}{3}$	$1 1$	$1 1$	$1 \frac{2}{3}$	$\frac{7}{3} 0$
Hraničář	$\frac{1}{6} 0$	$\frac{1}{3} 0$	$0 \frac{1}{6}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{2} 0$
Chodec	$\frac{1}{3} 0$	$\frac{1}{2} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{3}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$	$\frac{2}{3} 0$
	Quadrión	Ninja	Orlí rytíř	Hraničář	Chodec
Válečník	$\frac{2}{3} \frac{1}{2}$	$\frac{2}{3} \frac{1}{2}$	$\frac{2}{3} \frac{2}{3}$	$\frac{1}{6} 0$	$\frac{1}{3} 0$
Šermíř	$\frac{7}{6} \frac{5}{6}$	$\frac{7}{6} \frac{2}{3}$	$1 1$	$\frac{1}{3} 0$	$\frac{1}{2} \frac{1}{6}$
Bojovník	$1 1$	$1 \frac{2}{3}$	$1 1$	$0 \frac{1}{6}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{3}$
Zloděj	$1 \frac{2}{3}$	$\frac{3}{2} \frac{7}{6}$	$1 \frac{2}{3}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$
Krvežrout	$2 0$	$\frac{11}{6} 0$	$\frac{7}{3} 0$	$\frac{1}{2} 0$	$\frac{2}{3} 0$
Quadrión	$\frac{5}{3} \frac{4}{3}$	$\frac{7}{6} \frac{2}{3}$	$\frac{4}{3} \frac{4}{3}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$
Ninja	$\frac{7}{6} \frac{2}{3}$	$\frac{5}{3} \frac{4}{3}$	$\frac{7}{6} \frac{2}{3}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$
Orlí rytíř	$\frac{4}{3} \frac{4}{3}$	$\frac{7}{6} \frac{2}{3}$	$\frac{3}{2} \frac{3}{2}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{3}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{2}$
Hraničář	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$	$\frac{1}{3} \frac{1}{3}$	$0 0$	$\frac{1}{6} 0$
Chodec	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{3}$	$\frac{1}{2} \frac{1}{2}$	$\frac{1}{6} 0$	$\frac{1}{3} \frac{1}{6}$

Tabulka sešranosti za jeden výcvik (vždy nutno vybrat nejvhodnější variantu)

Tabulka udává, o kolik se postavám zvýší útok resp. obrana za jednu úroveň výcviku. První zlomek udává velikost bonusu k útoku a druhý k obraně. K útočnému nebo k obrannému číslu se však přičítá vždy jen celá část čísla.

Příklad: Válečník Big-Nor má s Ninjou Karakem výcvik v sebranosti za 2 úrovně (to činí $2 \times \frac{2}{3} = \frac{4}{3} =$ cca 1 v útoku a $2 \times \frac{1}{2} = 1$ v obraně). Karak má navíc 4 výcviky v sebranosti s Krvežroutem Šerkesîrem ($4 \times \frac{11}{6} = \frac{44}{6} =$ cca 7 | $4 \times 0 = 0$) a 6 s Chodcem Nielem ($6 \times \frac{1}{2} = 3$ | $6 \times \frac{1}{3} = \frac{6}{3} = 2$). Šerkesîr s Nielem mají také 6 výcviků ($6 \times \frac{2}{3} = \frac{12}{3} = 4$ | $6 \times 0 = 0$). Budou-li tedy všichni stát třeba proti jednomu vyrušenému mrtvému, bude mít Big-Nor +1 k útoku a +1 k obraně, bude-li stát vedle Karaka. Karak +7 k útoku a +2 k obraně, bude-li stát vedle Niela. Šerkesîr bude mít +7 k útoku a Niel +4 k útoku a bude-li stát vedle Karaka, tak ještě +2 k obraně. Jelikož však nemohou stát všichni vedle všech, je někdy nutné vybrat to nejvhodnější uskupení.

Ovládání biče

Postava se naučí ovládat bič, přičemž se může zaměřit na několik jednotlivých prvků:

- zachycení předmětu bičem – postava švihne bičem a zachytí předmět, který je v dosahu biče, avšak nejbližší polovinu výšky postavy od konce biče.

Konec biče se pevně omotá kolem zasaženého předmětu a umožní, aby byl tento předmět tažen nebo stržen směrem k majiteli biče. Předmět musí mít takový tvar, aby bylo možno jej zachytit a nesmí být příliš hladký (například sklo);

Příklad: Dvousáhový Barbar švihne 4 sáhovým bičem – předmět tedy musí být 3–4 sáhy od Barbara.

- uvolnění zachyceného biče – postava zvláštním švihnutím uvolní zachycený bič;
- švihnutí bičem – postava švihne bičem a zasáhne předmět nebo bytost v dosahu biče (avšak nejbližší polovinu výšky postavy od konce biče – viz výše), přičemž zásah je ze $\frac{3}{4}$ stínový a z $\frac{1}{4}$ normální;
- prásknutí bičem – postava švihne bičem a ozve se třeskutím.

Jednotlivými výcviky získává postava jakési body dovednosti zacházení s bičem. Absolvováním všeobecného kurzu se postava naučí všechny prvky ovládání biče, absolvováním specializovaného kurzu na určitý prvek se postava zdokonalí především v tom daném prvku. Zpočátku je nutno podstupovat všeobecné kurzy. Má-li postava 0–10 dovednostních bodů v daném prvku, je nováčkem. Získá-li v daném prvku 11–30, stává se žákem. Zvládne-li daný prvek na 31–60, stává se buckim[čti bakym]. Při 61–100 bodech je postava mistrem a při 101 a více whipem. Postava platí podle toho, na jakém stupni vstupuje do kurzu (u všeobecného cenu průměrného stupně). Ceny za kurzy pro jednotlivé stupně (nováček, žák, bucki, mistr, whip) uvádí tabulka. Kurz trvá asi jeden měsíc (přesněji $28 - \frac{\text{Obratnost}}{10}$ dní, zaokrouhluje se dolů). Dosáhla-li postava ve všech prvcích ovládání biče stupně whip, získává titul Petit-maitre[čti petý-míte].

	všeobecný kurz	kurz na zachycení	kurz na uvolnění
Nováček	počet dnů $\times \frac{1}{2}$	—	—
Žák	počet dnů	počet dnů $\times \frac{2}{5}$	počet dnů $\times \frac{3}{10}$
Bucki	počet dnů $\times \frac{3}{4}$	počet dnů $\times \frac{3}{10}$	počet dnů $\times \frac{1}{4}$
Mistr	počet dnů $\times \frac{1}{2}$	počet dnů $\times \frac{1}{4}$	počet dnů $\times \frac{1}{5}$
Whip	počet dnů $\times \frac{3}{2}$	počet dnů $\times \frac{1}{2}$	počet dnů $\times \frac{2}{5}$
	kurz na švihnutí		kurz na prásknutí
Nováček	—		—
Žák	počet dnů $\times \frac{7}{20}$		počet dnů $\times \frac{3}{20}$
Bucki	počet dnů $\times \frac{1}{4}$		počet dnů $\times \frac{1}{10}$
Mistr	počet dnů $\times \frac{3}{20}$		počet dnů $\times \frac{1}{20}$
Whip	počet dnů $\times \frac{9}{20}$		počet dnů $\times \frac{1}{4}$

Ceny ve zlatých za jednotlivé typy výcviků

Všeobecný kurz Absolventu všeobecného kurzu přibude 8 bodů na zachycení, uvolnění, švihnutí i prásknutí.

Kurz na zachycení Absolventu kurzu na zachycení přibude 8 bodů na zachycení, 2 body na švihnutí a 1 bod na prásknutí.

Kurz na uvolnění Absolventu kurzu na uvolnění přibude 8 bodů na uvolnění, 3 body na zachycení a 1 bod na švihnutí.

Kurz na švihnutí Absolventu kurzu na švihnutí přibude 8 bodů na švihnutí a 3 body na prásknutí.

Kurz na prásknutí Absolventu kurzu na prásknutí přibude 8 bodů na prásknutí a 2 body na švihnutí.

Ceny bičů

Dvousáhový	unese 2000 mn a váží 25 mn:	2 zl
Třísáhový	unese 2000 mn a váží 40 mn:	3 zl
Čtyřsáhový	unese 2000 mn a váží 55 mn:	6 zl
Pětisáhový	unese 2000 mn a váží 70 mn:	12 zl
Šestisáhový	unese 2000 mn a váží 90 mn:	20 zl
Extra pevný	unese jeden a půl krát více, ale všechno je s ním náročnější, tedy jako s polovinou bodů a navíc je o $\frac{1}{4}$ těžší:	1,5× dražší
Práskací	práská se s ním jako by měla postava o polovinu více bodů, ale uvolňuje se hůře jako by měla postava polovinu bodů:	+1 zl
S křemínky	při švihnutí působí $\frac{1}{2}$ stínový a $\frac{1}{2}$ normální zásah, ale zachytávání je s ním těžší, jako by postava byla o všeobecnou úroveň níže a navíc je o $\frac{1}{4}$ těžší:	+2 zl
Extra lehký	je o 7 mn lehčí:	2× dražší

Dovednosti s bičem

Zachycení předmětu bičem

Nováček	$\frac{\text{Obratnost}}{10} \%$
Žák	$\text{body} \times \frac{\text{Obratnost}}{105} \%$
Bucki	$\text{body} \times \frac{\text{Obratnost}}{90} \%$
Mistr	$\sqrt{\text{body} \times \text{Obratnost}} \%$ – zaokrouhluje se dolů
Whip	100 %

Uvolnění zachyceného biče

Nováček	$\frac{\text{Obratnost}}{10} \%$
Žák	$\text{body} \times \frac{\text{Obratnost}}{105} \%$
Bucki	$\text{body} \times \frac{\text{Obratnost}}{90} \%$
Mistr	$\sqrt{\text{body} \times \text{Obratnost}} \%$ – zaokrouhluje se dolů
Whip	100 %

Švihnutí bičem

Nováček	útočné číslo: $(\text{body} + \text{Obratnost}) \times \frac{1}{11}$
Žák	útočné číslo: $(\text{body} + \text{Obratnost}) \times \frac{1}{4}$
Bucki	útočné číslo: $(\text{body} + \text{Obratnost}) \times \frac{2}{39}$
Mistr	útočné číslo: $(\text{body} + \text{Obratnost}) \times \frac{1}{17}$
Whip	útočné číslo: $(\text{body} + \text{Obratnost}) \times \frac{1}{29}$

Prásknutí bičem

Nováček	bytosti se leknou v $\frac{\text{body} + \text{Intelligence}}{6} \%$
Žák	bytosti se leknou v $\frac{\text{body} + \text{Intelligence}}{5} \%$
Bucki	bytosti se leknou v $\frac{\text{body} + \text{Intelligence}}{4} \%$
Mistr	bytosti se leknou v $\frac{\text{body} + \text{Intelligence}}{3} \%$

Whip bytosti se leknou v $\frac{\text{body} + \text{Intelligence}}{2} \%$

Při leknutí se bytosti vyruší ze soustředění, z meditace, neútočí, nebrání se (nehází na obranu), slabší povahy mohou upustit předměty z rukou nebo se i leknutím. . .

Vaření

Dobrý kuchař dokáže mimo jiné připravit pokrmy i ze surovin, o kterých by si nezasvěcený ani v nejčernějším snu nepomyslel, že jsou k jídlu.

Krotitelství

Krotitel dokáže ochočit přirozené zvíře. Je samozřejmé, že vhodnější k ochočení je mládě než dospělé zvíře. Ne každý druh je také stejně vhodný. Některá zvířata dokáží navíc rozlišovat jednotlivé „intelligentní“ rasy a různě na ně reagují (některých se bojí, jiné nemají rády, apod.). Nejlepší Krotitelé pocházejí z řad Druidů, naopak Pyroforů se většina zvířat bojí. S každou úrovní získá Krotitel ($\frac{\text{Intelligence}}{4} + \text{Charisma}$) kreditů. V tabulce níže je uvedena pravděpodobnost, s jakou se Krotiteli podaří zvíře ochočit, přičemž hodnota se ještě upraví podle povolání a rasy. Doba je rovněž závislá na více skutečnostech, a proto ji uvádí též tabulka. Krotitel se může pokusit ochočit každé zvíře pouze jednou.

Zvíře	Pravděpodobnost	Povolání	Rasa	Doba
Aligátor				
Antilopa				
arach – Obří pavouk				
Bahenní netvor				
Bahník				
Bizon				
Blecha				
Blubber				
Bojga				
Daryel				
Elfocvak				
Gobloch				
Had				
Havran				
Chobotnice				
Jednorožec				
Kamzík				
Krab mořský				
Krysa				
Kudlanka				
Kůň				
Lev				
Medvěd				
Mořský koník velký				
Mravenečník				
Netopýr				
Oronj				
Osel				
Pardál				
Pavouk				
Plh skalní				
Potkan				
Pštros				
Ropucha				
Sépie				
skoor – Obří štír				
Stonožka				
Štír				
Tygr				
Varan				
Velbloud				
Vrrk				
Žralok				

Tabulka ochočitelnosti zvířat

Jedna úroveň Krotitele trvá 3 měsíce (lze absolvovat i během výcviku povolání) a její cena je úroveň Krotitele (jž chce dosáhnout) $\times 20$ zl.

Psaní

Písař se naučí číst a psát v určitém jazyce. Rodový jazyk je lacinější. Pro naučení se písmu je třeba ovládat jazyk alespoň na I. stupeň (viz dále). Při učení jazyka a písma zároveň je cenové zvýhodnění.

Lov

Dobrý lovec dokáže lépe stopovat a vyhledávat lovnou zvěř. Téměř v každém terénu si dokáže nalovit něco k jídlu. Dokáže též stahovat a zpracovávat kůže a kožešiny.

Boj poslepu

Cizí řeči

Každý dobrodruh umí svou rodnou řeč a k tomu lépe či hůře ovládá řeč obecnou. Zde je do jisté míry znevýhodněn Člověk, neboť obecná řeč je vlastně jen modifikací řeči lidské a tudíž není mezi nimi nijak zvlášť velký rozdíl. Naproti tomu Gurkha ovládá řeč vodních tvorů.

Zvládne-li dobrodruh první úroveň, umí řeč tak na 40 % – to znamená: rozumí o čem se mluví, ale ne úplně všem slovům, pozná obsah, ale ne detaily, jakmile promluví, každý pozná, že to není jeho rodná řeč.

Zvládne-li dobrodruh druhou úroveň, umí řeč tak na 70 % – to znamená: rozumí takřka všemu, pouze je-li mluveno velmi rychle nebo potichu, nemusí něco postřehnout. Při běžném hovoru, nemluví-li příliš dlouho, většina posluchačů ani nepozná, že je cizinec, odhalí ho jen bytosti s Inteligencí kolem 90 a s daným rodným jazykem.

Zvládne-li dobrodruh třetí úroveň, umí řeč tak na 95 % – to znamená: rozumí úplně všemu s výjimkou naprosto speciálních výrazů, hovoří-li, musel by mít velkou smůlu a jeho posluchač by musel být prudce inteligentní, aby byl odhalen. Výjimku tvoří dračí řeč, neboť drak pozná vždy, že mluvčí není drak. Jedná se zde spíše o fyzické předpoklady k vyslovování některých hlásek.

Tato klasifikace se netýká znakové řeči. Znaková řeč byla původně vymyšlena pro komunikaci mezi lidmi (případně příslušníky jiných ras), kteří postrádají sluch. Časem se jí začalo používat i tam, kde nebylo z jakéhokoli důvodu možno použít mluvené slovo. Další výhodou znakové řeči je i to, že je univerzální a mohou tedy pomocí ní komunikovat i bytosti, které neovládají žádný společný jazyk. Nevýhodou však je omezená slovní zásoba. Pro znakovou řeč platí, že 1. stupeň znamená znalost základních pojmů – lze použít jednotlivé znaky pro jednoduchou komunikaci. 2. stupeň – je možno komunikovat ve větách, ale nelze vyjádřit složitější myšlenky, 3. stupeň – je možno komunikovat na libovolné téma bez omezení.

Odezírání ze rtů není sice samostatný jazyk, ale pro komunikaci lze dobře využít. Po zvládnutí 1. stupně postava odečte ze rtů mluvčího 40 % slov. Po absolvování 2. stupně 70 % a po zvládnutí 3. stupně 95 % slov. Pro úspěšné odezírání ze rtů je pochopitelně třeba znát jazyk mluvčího.

Je-li řeč „tajná“, může se jí naučit jen to dané povolání resp. ta daná rasa.

Neúplný seznam řečí a cen za jejich výuku je uveden v následující tabulce.

	1. stupeň	2. stupeň	3. stupeň
černá řeč	$\frac{324\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{324\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{324\,000}{(100 - \text{Charisma})^2}$
řeč Barbarů	$\frac{2\,500\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{2\,500\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{2\,500\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Daryelů	$\frac{400\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{350\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{300\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč draků	$\frac{8\,100\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{15\,000\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	—
řeč Elfů a Půlelfů	$\frac{5\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{3\,300\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{6\,800\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Feurů	$\frac{700\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{690\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{660\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Gurkhů	$\frac{2\,700\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{5\,000\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{5\,000\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Hobitů	$\frac{700\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{2\,900\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{6\,900\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč huornů	$\frac{7\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{600\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{5\,500\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Krollů	$\frac{1\,800\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{1\,800\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{800\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Kudůků	$\frac{900\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{2\,000\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{3\,100\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč orlů	$\frac{415\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{415\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{415\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč ptactva	$\frac{7\,200\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{1\,000\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{7\,200\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Skřítků	$\frac{1\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{3\,000\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{5\,000\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Trpaslíků	$\frac{500\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{3\,500\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{9\,300\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč Trynů	$\frac{410\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{350\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{290\,000}{\text{Charisma}^2}$
řeč vodních tvorů	$\frac{7\,500\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{800\,000}{\text{Intelligence} \times \text{Charisma}}$	$\frac{7\,600\,000}{\text{Charisma}^2}$
Znaková řeč	$\frac{20\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{6\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{13\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$
tajná řeč Alchymistů	$\frac{4\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Astrologů	$\frac{3\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Čarodejnic	$\frac{2\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Čarodějů	$\frac{3\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Hraničářů	$\frac{2\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Kouzelníků	$\frac{2\,500\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Trpaslíků	$\frac{2\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná řeč Zlodějů	$\frac{2\,000\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
tajná znaková řeč Zlodějů	$\frac{3\,500\,000}{\text{Intelligence}^2}$	—	—
Odezírání ze rtů	$\frac{9\,999\,999}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{5\,555\,555}{\text{Intelligence}^2}$	$\frac{7\,777\,777}{\text{Intelligence}^2}$

Ceník výuky řeči (ceny ve st)

Nemoci

AIDS

infekce: pohlavním stykem

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

inkubační doba: $(\%) \text{dní} + (\%) \text{let}$

následky: $\text{Odolnost} = 0$, každý den $\text{Obratnost} - 1$, $\text{Síla} - 1$, maximální životy $- 1$

Jiná nemoc = smrt. Léčit lze pouze kouzlem za $\frac{\text{hmotnost postavy}}{50} \text{ mg}$.

Delirium tremens

příčina: příliš velké množství alkoholu

pravděpodobnost: $10 - \frac{\text{Odolnost}}{10} \%$ / pohár nebo frťan

následky: ztráta koordinace pohybů, neschopnost artikulace, ztráta rovnováhy, halucinace

Léčit lze vydatným spánkem. Následující den je bytost rozmrzelá a bolí ji hlava. Nemůže proto bojovat ani meditovat či přemýšlet.

Cholera

infekce: z vody nebo od nakažené osoby

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

inkubační doba: 12 dní

následky: každý den $\text{Odolnost} - 5$, $\text{Obratnost} - 2$, $\text{Síla} - 2$, bere $9 + n$ životů / n -tý den

Léčit lze masem vodních a mrazných draků. Úspěšnost léčby je 85 %. Jedna porce přijde na cca 30 zl.

Infarkt

příčina: leknutí

pravděpodobnost: $\text{Věk} - 10\%$

následky: sebere $3 \times (\cdot)$ životů, $\frac{\text{Odolnost}}{2}$, $\text{Síla} - 10$.

Kurděje

příčina: nedostatek ovoce a zeleniny po dobu 3 a více měsíců

pravděpodobnost: 1 % za každý den nad 3 měsíce

následky: každý den $\frac{\text{Odolnost}}{2}$, $\text{Obratnost} - 5$, $\text{Síla} - 5$, $\text{Charisma} - 1$, bere $(\cdot)$ životů/den

Léčí čerstvé ovoce nebo zelenina.

Lepra

infekce: pobyt v blízkosti nakažené osoby nebo nakažené mrtvoly

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

inkubační doba: 1 den

následky: každý den $\text{Odolnost} - 2$, $\text{Obratnost} - 4$, $\text{Síla} - 2$, $\text{Charisma} - 4$, bere $2 \times n$ životů/ n -tý den

Léčit lze svčnou vodou. Úspěšnost léčby je 50 %.

Mor

infekce: kousnutí nakaženou krysou nebo vypití nakažené vody

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

inkubační doba: 3 dny

následky: každý den $\text{Odolnost}-3$, $\text{Obratnost}-1$, $\text{Síla}-1$, bere n životů/ n -tý den

Léčit lze srdcem prastarých (Seogah 90 % / 200 zl, Thor-iaugh 70 % / 150 zl, Rlug-n-aoh 30 % / 100 zl).

Mozková mrtvice

příčina: leknutí nebo rána do hlavy

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

následky: $\frac{\text{Intelligence}}{5}$, $\frac{\text{Obratnost}}{2}$, $\text{Síla}-10$, sebere $4 \times (\cdot)$ životů.

Nachlazení

příčina: pobyt v chladu nebo vlhku

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

následky: $\text{Odolnost}-5$, bere 1 život / směnu

Trvá sedm dní, nelze léčit.

Osypky

příčina: značné fyzické vyčerpání

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

následky: $\text{Odolnost}-20$, $\text{Síla}-10$, $\frac{\text{Charisma}}{2}$, bere 1 život / směnu

Léčit lze krví černého draka za cca 80 zl.

Prašivina

infekce: kontakt s nakaženým zvířetem

pravděpodobnost: $(100 - \text{Odolnost})\%$

inkubační doba: 1–2 dny

Postava postižená touto nemocí nemůže nosit nic kovového. Z kůže se tvoří zvláštní modrý prach. Léčit lze

- 1) šokem – bytost se obalí na 50 směn kovovými věcmi – velmi, velmi nepříjemné, postava to přežije v $\text{Odolnost} \%$.
- 2) olejovou kúrou – bytost musí být 25 směn zcela ponořena do oleje, na jednu dávku je třeba ($\text{hmotnost postavy} \times 0,25$) lahví oleje (olej po použití zmodrá a jelikož je infikovaný, je tudíž nepoužitelný, při hoření by dále infikoval).

Tuberculosis

příčina: dlouhodobě špatná výživa

pravděpodobnost: n -tý den bez dostatečného jídla ($n - \text{Odolnost}$)%

následky: každý den $\text{Síla}-1$, $\text{Odolnost}-2$, záchvaty po šesti směnách berou $3 \times (\cdot)$ životů

Léčba – 3 měsíce klid a výživná dieta 3 zl / den.

Zánět mozku

příčina: vlhko

následky: každý den $\frac{\text{Intelligence}}{3}$, $\text{Charisma}-1$, bere 1 život / směnu

Léčí blesky.

Zkušenosti

Tabulka udává počet zkušeností, které je třeba získat pro výcvik na vyšší úroveň (sloupec „zk“). Za stravu a ubytování je třeba navíc zaplatit pevnou taxu, kterou rovněž tabulka udává (sloupec „st“ – cena ve stříbrných).

Úroveň	Kouzelník		Alchymista		Válečník		Čarodějnice		Hraničář		Astrolog	
	Mág	Čaroděj	Magistr	Theurg	Ninja	Krvežrout	Potóna	Hága	Bard	Chodec	Retush	Swann
	st	zk	st	zk	st	zk	st	zk	st	zk	st	zk
1–2	200	66	200	66	150	50	160	53	180	60	200	72
2–3	300	166	280	160	250	133	270	143	280	153	300	175
3–4	450	316	400	293	350	250	380	270	390	283	450	318
4–5	600	516	500	460	500	416	450	386	470	440	600	475
5–6	900	816	800	726	700	650	700	620	750	690	850	725
6–7	1200	1216	1080	1086	900	950	960	940	1020	1020	1100	1045
7–8	1400	1682	1260	1506	1050	1300	1120	1313	1190	1426	1200	1385
8–9	1600	2215	1440	1986	1200	1700	1280	1739	1360	1879	1300	1795
9–10	1800	2815	1620	2526	1350	2150	1440	2219	1530	2389	1530	2255
10–11	2000	3481	1800	3126	1500	2650	1600	2752	1700	2955	1680	2755
11–12	2200	4214	1980	3786	1650	3200	1700	3338	1870	3578	1820	3305
12–13	2400	5014	2160	4506	1800	3800	1920	3978	2040	4258	2000	3906
13–14	2600	5880	2340	5286	1950	4450	2080	4671	2210	4991	2100	4555
14–15	2800	6813	2520	6126	2100	5120	2240	5417	2380	5787	2260	5255
15–16	3000	7813	2700	7026	2250	5900	2400	6217	2550	6637	2420	6005
16–17	3200	8879	2880	7986	2400	6700	2560	7070	2720	7543	2600	6805
17–18	3400	10012	3060	9006	2550	7550	2720	7976	2890	8506	2820	7700
18–19	3600	11212	3240	10086	2700	8450	2880	8936	3060	9526	3030	8700
19–20	3800	12478	3420	11236	2850	9400	3040	9949	3230	10602	3200	10000

Zkušenosti potřebné pro přestup na vyšší úroveň

Dodatky

Poznámky pro Pj

Dodatečné následky

Oheň

Je-li nějaká bytost zasažena ohněm, je pravděpodobné, že jí chytne oblečení, vybavení, vlasy, vousy, řasy či obočí. Pj by na to měl vždy pamatovat a přiměřeně se podle toho zařídit. Mají-li postavy ohořelé vlasy, vousy, obočí, řasy či srst, rapidně jim tím klesá charisma pro případné vyjednávání s cizími bytostmi (zvláště humanoidy).

- **Malý obyčejný oheň** (hozená pochodeň, pád do ohniště, apod.) obvykle nezpůsobí mnoho škod, nejvýše zapálí snadno vznětlivé látky a to jen v případě, že jsou přímo zasaženy. Takovými látkami mohou být: pergamen, troud, rozlitý olej, rozlitý silný alkohol (pálenka), přímo zasažené vlasy, apod.
- **Velký obyčejný oheň** (velký hořící předmět spadnuvší na postavu, řítící se hořící palác, apod.) může vážněji poškodit dřevěné zbraně či kožené vybavení postav (zbroj, batoh, apod.), každopádně zlikviduje oděv a snadno zápalné látky, s velkou pravděpodobností aktivuje různé výbušniny a trhaviny ve vybavení postav a téměř jistě ožehne postavám vlasy, vousy, obočí, řasy či srst.
- **Magický oheň** (kouzlo Oheň, ohivý chrchel příznačně pojmenované sochy, kouzlo Ohnivá koule, apod.) působí obvykle kratší dobu, ale o to účinněji. Při zásahu vždy poškozuje dřevěnou a koženou výzbroj a výstroj, jinak lze přiměřeně použít vlastnosti obyčejného velkého ohně. Jelikož je oheň magický (a tedy stvořen k zapalování bytostí a předmětů), je pravděpodobnost poškození či zapálení vyšší než obyčejným ohněm. Při opakovaném magickém ohni může dojít i k poškození kovových předmětů (překalení).
- **Oheň o vysokých teplotách** (dech ohnivého draka, láva, apod.) zapaluje vše hořlavé, taví kov (ten se pak, pokud se neroztaví úplně, alespoň zakalí a při následujícím úderu nespíš zlomí), aktivuje výbušniny a trhaviny, při delším působení (několik kol) taví i kámen.

Jsou-li zranění postavy způsobená ohněm značná (za více než třetinu životů) a nejsou-li bezprostředně léčena (podle odolnosti během několika kol), může dojít k druhotné intoxikaci, kdy se postava vlasně otráví svými vlastními spálenými tkáněmi odplavenými krevním oběhem. Postava tedy může v průběhu několika dalších desítek kol ztratit stejný počet životů působením „vnitřního jedu“ jako předtím ztratila ohněm.

Mráz

Je-li nějaká bytost zasažena mrazem, je pravděpodobné, že tekutiny (jako lektvary, zásoby vody, apod.) zmrznou. Jelikož většina tekutin obsahuje značné procento vody a voda, jak známo, při zmrznutí zvětšuje svůj objem (tento jev se označuje jako anomálie vody), zmrznuvší látky často roztrhají svůj obal (láhev, soudek, apod.). Zde je třeba vzít v úvahu odolnost materiálů vůči mrazu a vůči tlaku. Dřevo bývá relativně pružné a tepelně izoluje, tudíž soudek ze dřeva vydrží více než skleněná láhev.

- **Lokální mráz** (namrazená klika, mrazný meč, apod.) obvykle nezpůsobují žádnou další újmu, zejména ne na majetku.
- **Magický mráz** (kouzlo Zmráz, mrazný dech některých bestií) může způsobit zmrznutí malých množství tekutin (flakónky s jedem či svícenou vodou, apod.). Je-li však mnohokrát opakován v krátké době a navíc není vůkol příliš teplo, může zmrznout i množství větší (láhev, vak na vodu, apod.). Nacházejí-li se postavy dlouhodobě v mrazu (den a více) může být magický mráz tou „poslední kapkou“, která zmrazí i tekutinu v sudu.
- **Zvláště krutý mráz** (dech mrazného draka, apod.) téměř vždy (pokud není speciálně izolována) zmrazí i větší množství tekutiny.

Jsou-li zranění postavy způsobená mrazem značná (za více než třetinu životů) a nejsou-li bezprostředně po rozmrazení léčena (podle odolnosti během několika kol), může dojít k druhotné intoxikaci, kdy se postava vlasně otráví svými vlastními odumřelými tkáněmi odplavenými krevním oběhem. Postava

tedy může v průběhu několika dalších desítek kol ztratit stejný počet životů působením „vnitřního jedu“ jako předtím ztratila mrazem.

Louhy a kyseliny

Louhy a kyseliny působí podle své síly jak na výzbroj a výstroj postav, tak na jejich vizáž. Pokud nejsou okamžitě odstraněny, mohou navíc působit jako vnitřní jed po té, co se proleptají pod povrch těla.

Fatální neúspěch

Fatální neúspěch nastává v případě, že hráč postavy hází (%) a padne mu 00. Může se jednat o pokus překonat past, seslat kouzlo, vyrobit předmět, vymyslet odpověď, atd. Fatální neúspěch, jak už název napovídá, je vždy něco nemilého. Pro postavu to znamená totální selhání. Obvykle to znamená, že se stane něco zcela jiného, než postava (i hráč) očekává. Výjimku z tohoto pravidla činí Kouzelníci libovolné specializace s Inteligencí nad 100. U těch platí, že fatální neúspěch při sesílání kouzla nastává s $(\text{Intelligence} - 99)$ krát menší pravděpodobností. Na ostatní činnosti (i ty, při nichž Kouzelník používá Inteligenci) se však tato výjimka nevztahuje.

Příklad: Mág Safir Haldor má Inteligenci 103. Sesílá kouzlo Oheň a při hodu na úspěšnost mu padlo 00. Jeho pravděpodobnost fatálního neúspěchu je $(\text{Intelligence} - 99)$ krát menší, tedy $103 - 99 = 4$. Hodí tedy znovu (%) a fatální neúspěch nastane, jen pokud padne 25 a méně ($\frac{1}{4} = 25\%$).

Pro Pj představuje fatální neúspěch postav vždy problém, co vymyslet. Zde je tedy několik podnětů, jak situace řešit.

- **Bojová kouzla** (jako Blesky, Oheň, Zmraz, Armagedon, atd.) nejčastěji minou cíl a to i tak, že zasáhnou jiný cíl, než postava plánovala (třeba i postavu samotnou). Může se též stát, že kouzlo sice zasáhne cíl, ale s jiným účinkem (místo zranění vyléčí, nechá soupeři narůst neprůstřelný pancíř, apod.).
- **Nebojová kouzla** (jako léčení, výroba rozličných předmětů a tvorů) obvykle vykonají něco jiného, než si postava přála. Co se stalo může třeba Pj náhodně vybrat ze seznamu kouzel pomocí kostky.
- **Výroba předmětů pomocí magie** (alchymistická výroba, runy, atd.) obvykle selže tak, že postava vyrobí něco jiného, čeho se pak nemůže zbavit, a nebo může dojít k neplánovanému výbuchu (zvláště při výrobě třaskavin).
- **Povolávání démonů** nejčastěji skončí povoláním jiného démona, ale v krajním případě může skončit i přemístěním Theurga do jiné sféry.
- **Otvírání dveří a zámků či odstraňování pastí** nejčastěji skončí zraněním postavy (ze soustředění se jí zatočí hlava a padne na rozebraný zámek a vrazí si nějakou součástku do oka, apod.) nebo ještě větším zašmodrcháním mechanismu.
- **Vytahování šípů** končí většinou zraněním (zadřením třísky, vražením končíku šípů do těla, ztrátou stability a nešťastným pádem, kterým se postava omráčí, apod.).

A další a další a další. Má-li Pj v zásobě nějaké specialitky, je to samozřejmě vždy zábavnější (Kouzelníkovi se opakovaně nedaří náročné kouzlo, až hodí fatální neúspěch... a promění se v solný sloup – ostatní mají námět na další dobrodružství). V krajním případě se může Pj uchýlit i k takové lsti, že fatální neúspěch naopak umožní postavám udělat něco, co by je jinak nenapadlo, nebo co se jim stále nedaří (postava vytahuje šíp, hodí fatální neúspěch... a zlomí šíp, což ji překvapí natolik, že upadne a přitom vrazí do tajných dveří, o kterých nevěděla, a ony se otevřou). Má-li Pj více nápadů, jak řešit fatální neúspěchy postav, může si je třeba někam zapsat, a pak je přiřazovat nešťastným postavám.

Způsob sesílání kouzel

Každá postava má, v závislosti na svém povolání, schopnost sesílat kouzla určitým způsobem. Postavy málo sběhlé v magii potřebují vykonat náročné úkony, které jim pomohou kouzlo seslat. Naproti

tomu postavy na vysokých úrovních sesílají kouzla snadno. To se projevuje různými vnějšími projevy. Celkem existuje 8 úrovní sesílání kouzel.

- 0) Není schopna sesílat kouzla.
- 1) Hlasité zvolání zaklínadla + pohyby obou rukou + speciální postoj.
- 2) Hlasité zvolání zaklínadla + pohyby obou rukou.
- 3) Hlasité zvolání zaklínadla + pohyby jedné ruky.
- 4) Hlasité zvolání zaklínadla.
- 5) Vyřčení zaklínadla.
- 6) Myšlení + gesto.
- 7) Myšlení.

Každá postava získá určité body, které ji zařadí do určité skupiny od nulté po sedmou. Postava vždy získá tolik bodů, kolik činí součet její Intelligence a Charisma. Dále pak získá body za úroveň svého povolání dle následující tabulky.

Povolání	body za úroveň povolání
Kouzelník	5
Hraničář	3
Čarodějnice	4
Mág	10
Čaroděj	8
Bard	5
Druid	6
Chodec	3
Hága	9
Potóna	7
Quadrion	2

Tabulka bodů za úroveň povolání

Jakého způsobu vyvolání je postava v závislosti na dosažených bodech schopna, udává následující tabulka.

body pro sesílání	úroveň sesílání kouzel
0–50	0
51–120	1
121–190	2
191–260	3
261–330	4
331–400	5
401–470	6
471 a více	7

Tabulka úrovní sesílání kouzel dle bodů

Příklad: Čaroděj Manegal Gorgias chce seslat kouzlo. Jeho Intelligence je 103 a Charisma 75. Je na 15. úrovni (4 úrovně prošel jako řadový Kouzelník a 16 jako Čaroděj) a tedy: $103 + 75 + 4 \times 5 + 16 \times 8 = 326$. Bude tedy schopen sesílat kouzla čtvrtou úrovní sesílání, tj. pouze hlasitým zvoláním zaklínadla bez jakýchkoli pohybů. Kdyby se byl býval stal na 5. úrovni Mágem, měl by $103 + 75 + 4 \times 5 + 16 \times 10 = 358$ bodů, čímž by se dostal na 5. úroveň sesílání a mohl by vyvolat kouzlo prostým (tedy i poměrně tichým) vyřčením zaklínadla.

Zkratky

(·)	hod šestistěnnou (obyčejnou) kostkou
(○)	hod desetistěnnou kostkou
(%)	procentuální hod = $(○) \times 10 + (○)$
AL	Alchymista
AS	Astrolog
BA	Bard
ČE	Čarodějnice
ČJ	Čaroděj
DR	Druid
HA	Hága
HR	Hraničář
CH	Chodec
KO	Kouzelník
MÁ	Mág
MR	Magistr
PO	Potóna
PY	Pyrofor
RE	Retush
RY	Rytíř
SW	Swann
TH	Theurg
VÁ	Válečník
ZB	Zbrojír
ZL	Zloděj
Pj	pán jeskyně
md	měďáky
st	stříbrné
zl	zlaté
zk	zkušenosti

Jednotky

Délky

míle – m

sáh – s

coul, palec – ”

$$1 \text{ m} = 1\,728 \text{ s} = 69\,120''$$

$$1 \text{ s} = 40''$$

$$1'' = 2,5 \text{ cm}$$

$$1 \text{ s} = 1 \text{ m}$$

$$1 \text{ m} = 1\,728 \text{ km}$$

Hmotnosti

cent – c

mince – mn

karát – k

$$1 \text{ c} = 2\,000 \text{ mn} = 500\,000 \text{ k}$$

$$1 \text{ mn} = 250 \text{ k}$$

$$1 \text{ mn} = \text{hmotnost jedné normální mince}$$

$$1 \text{ k} = 0,2 \text{ g}$$

$$1 \text{ c} = 100 \text{ kg}$$

$$20 \text{ mn} = 1 \text{ kg}$$

Čas

rok

měsíc

týden

den

směna – s

kolo – k

okamžik – ok

$$1 \text{ rok} = 14,4 \text{ měsíce} = 345,6 \text{ dne} = 17\,280 \text{ s} = 5\,961\,600 \text{ k} = 214\,617\,600 \text{ ok}$$

$$1 \text{ měsíc} = 24 \text{ dnů} = 1\,200 \text{ s} = 414\,000 \text{ k} = 14\,904\,000 \text{ ok}$$

$$1 \text{ den} = 50 \text{ s} = 17\,250 \text{ k} = 621\,000 \text{ ok}$$

$$1 \text{ s} = 345 \text{ k} = 12\,420 \text{ ok}$$

$$1 \text{ k} = 36 \text{ ok}$$

$$1 \text{ ok} = \frac{16}{115} \text{ s} = \text{cca } 0,14 \text{ s}$$

$$1 \text{ k} = \frac{576}{115} \text{ s} = \text{cca } 5 \text{ s}$$

$$1 \text{ s} = \frac{12}{25} \text{ h} = 0,48 \text{ h}$$

$$1 \text{ den} = 1 \text{ den}$$

Měna

zlatý – zl = hodnota zlaté mince vážící 1 mn

stříbrný – st = hodnota stříbrné mince vážící 1 mn

měděný – md = hodnota měděné mince vážící 1 mn

1 zl = 60 st = 3 600 md
1 st = 60 md

Rychlost

míle za směnu – m/s

sáh za kolo – s/k

1 m/s = $\frac{1728}{345}$ s/k = cca 5 s/k

1 m/s = 3,6 km/h

1 s/k = $\frac{115}{576}$ m/s = cca 0,2 m/s

Objem – duté míry

vědro

pinta

velký frňan

malý frňan

náprstek

1 vědro = 126 pinta = 1 134 velkých frňanů = 25 515 malých frňanů = 178 605 náprstků

1 pinta = 9 velkých frňanů = 22,5 malých frňanů = 157,5 náprstků

1 velký frňan = 2,5 malých frňanů = 17,5 náprstků

1 malý frňan = 7 náprstků

1 vědro = 56,7 l

1 pinta = 0,45 l

1 velký frňan = 0,05 l

1 malý frňan = 0,02 l

1 náprstek = $\frac{0,02}{7}$ l = cca 0,003 l

1 karát = $\frac{1}{24}$ (jedna čtyřadvacetina) obsahu zlata

Počty

kopa

tucet

1 kopa = 5 tuctů

1 kopa = 60 ks

1 tucet = 12 ks

Rejstřík

aids	218	grifin	33	nemoc	218 192
akustik	158	gurkha	33	nestvůra	6
alchymista	36	had	160	netopýr	160 67
astrolog	43	hága	106	neviděný	193
barbar	32	havran	161	neviditelný	193
bard	113	hlavní vlastnost	13	ninja	149
bestie	6	hobit	33	nosnost	14
bič	212	hrací karta	17	obchodník	209
boj	6	hraničář	56	obrana	7
<i>mentální</i>	11	charisma	13	obrana pod vodou	10
bojovník	75	chodec	123	obranné číslo	16
boj pod vodou	10	cholera	218	obranné prostředky	21
bucki	212	chození po vodě	210	obratnost	13
ceník	21	infarkt	218	odolnost	13
cizí řeči	216	iniciativa	6	odveta	7
čarodějnice	49	intelligence	13	orlí rytíř	151
čaroděj	131	jednoruční zbraně	18	osypky	219
černokněžník	160	karta	17	ovládání biče	212
čih	204	kat	203 203	pán jeskyně	6
člověk	32	klinická smrt	9	pasti	7
daryl	32	kočka černé krve	193	peníze	14
delirium tremens	218	kolo	7	petit-maitre	212
dobrodružství	6	kořenář	203	písař	216
dodatečné následky	222	kouzelník	66	pixi	191
dolní hranice povolání	9	kroll	33	PJ	6
doplňkové povolání	203	krotitelství	214	plavání	210
dovednost	210	krvežrout	145	plh	67
<i>cizí řeči</i>	216	krysa	161	počáteční vybavení	14
<i>chození po vodě</i>	210	kudůk	34	podružná vlastnost	13
<i>krotitelství</i>	214	kurděje	218	poletucha	67
<i>lov</i>	216	lepra	218	postava	6
<i>ovládání biče</i>	212	lov	216	<i>tvorba</i>	13
<i>plavání</i>	210	lovec	216	potápění	210
<i>potápění</i>	210	lykantrop	192	potóna	109
<i>psaní</i>	216	lykantropie	192	povolání	
<i>sehranost v boji</i>	211	mág	137	<i>doplňkové</i>	203
<i>vaření</i>	214	magistr	78	prašivina	219
druid	116	maximální počet životů	14	primární povolání	8
družina	6	mentální souboj	11	primární specializace	8
duch	193	mez vyřazení	7 14	překladatel	216
dvouruční zbraně	19	mistr černé krve	193	přesvědčení	16
ďáblík	67	mor	218 192	psaní	216
elf	32	mozková mrtvice	219	půlelf	34
evoker	181	mrtvice	219	pyrofor	85
extrémní vlastnost	13	nachlazení	219	quadron	154
fatální neúspěch	223	navazující povolání	8	rasa	32
feur	32	nekromant	186	retush	97
				rhizopod	197
				rodová zbraň	15

role	6	trpaslík	34	vrhací zbraně	20
rozhoz	6	tryn	34	vrrk	192
řeči	216	tuberculosis	219	vybavení	
sehranost v boji	211	tvorba postavy	13	<i>počáteční</i>	14
sekundární povolání	8	úroveň	6 220	výcvik	6
sekundární specializace	8	útočné číslo	15	výrobce prstenů a svitků	201
sesílání kouzel	223	útočnost	15	vyšší úroveň	8
síla	13	útok	15 6	whip	212
skřítek	34	<i>pod vodou</i>	10	základní informace ke hře	6
sojka	68	válečník	73	zánět mozku	219
souboj		vaření	214	zbraně	
<i>mentální</i>	11	věk	14	<i>dvouruční</i>	19
sova	68	vlastnost	13	<i>jednoruční</i>	18
střelné zbraně	20	<i>extrém</i>	13	<i>obrané</i>	21
swann	103	<i>hlavní</i>	13	<i>vrhací a střelné</i>	20
šermíř	76	<i>charisma</i>	13	zbraň	
šestistěnná kostka	6	<i>intelligence</i>	13	<i>rodová</i>	15
temení orgán	32	<i>obratnost</i>	13	zbrojír	208
theurg	93	<i>odolnost</i>	13	zkušenost	220 6
tlumočník	216	<i>podružná</i>	13	zloděj	157
toxeus	77	<i>síla</i>	13	životy	
		<i>základní</i>	13	<i>maximum</i>	14

Tomáš Hrabě a kolektiv
Domus dracorum, verze 5
ze dne 25. 10. 2000

Grafická úprava a elektronická sazba – Tomáš Hrabě
vysázeno v typografickém systému T_EX.