

Asterion

Obloha z listí a drahokamů

Aplikace pravidel
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



OBSAH

Tvorba postavy	3
Postup na vyšší úroveň	3
Skřítčí školy bojových umění	3
Boj	3
Nové střelné zbraně	3
Pohyb	3
Řeky	3
Postupy při hře	3
Látky a předměty	3
Nerosty	3
Rostliny	4
Chemikálie	4
Předměty	4
Zvláštní místa	5
Povolání	5
Hraničář	5
Spříznění s přírodou	5
Bestiář	6
Myšlenkové bytosti	6
Inteligentní rasy	9
Přírodní bytosti	9
Cizí postavy	12

Asterion – Obloha z listů a drahokamů – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

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

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2006

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

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

V této aplikaci budeme používat následující zkratky:

Asterionské moduly: ČT = Čas temna, NS = Nemrtví a světlonoši, PP = Písky prorocství, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, FA = Falešná apokalypsa.

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

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

TVORBA POSTAVY

Postup na vyšší úroveň

Skřítčí školy bojových umění

Obecné dovednosti: Boj beze zbraně, Boj s holemi a kopími, Boj s meči, Boj se střelnými zbraněmi, Boj s vrhacími zbraněmi, První pomoc

Povolání: bojovník (finty z kategorií Boj beze zbraně, Boj s holemi a kopími, Boj s meči)

BOJ

Nové střelné zbraně

Luk ramawi odpovídá svými hodnotami krátkému skládanému luku z běžných pravidel. Jestliže to PJ uzná za vhodné, může eventuelně použít pro ramawi i parametry dlouhého skládaného luku.

Díky zvláštnímu způsobu výroby dokáže ramawi zraňovat i myšlenkové bytosti zasažitelné pouze zbraněmi s démonem, ačkoli v něm démon není (nedá se do něj ani zaklínat). Tuto schopnost však musí střelec v ramawi nejprve „probudit“. Doporučujeme, aby se tak stalo nejdříve po dvou úrovních, kdy postava luk intenzivně používala (inspiraci lze najít v PPJ v části věnované hraničářům). Pokud postava o takový ramawi přijde a získá nový, musí ho „probudit“ znovu.

POHYB

Řeky

Tabulka rychlosti toku udává rychlost proudu v řekách popsaných v textu modulu.

Tabulka rychlosti toku

Úsek řeky	Rychlost toku
Mabon	+13
Marabo (Khelegovy hory)	+12
Rubis (po soutok s Ikukwou)	+19
Rubis (soutok s Ikukwou – Skalisko)	+16
Měsíční řeka (Zlatý les)	+15
Ellion (Taros – Mostovka)	+11
Ellion (Mostovka – soutok s Agrenem)	+9
Ellion (soutok s Agrenem – ústí)	+8

POSTUPY PŘI HŘE

Látky a předměty

Nerosty

Raj Min (rajmin)

Odolnost (PPH) tohoto nerostu je +38. K jeho zpracování je třeba použít čarodějovo kouzlo Roztav kov (PČ). Rajminové zbraně jsou natolik průsvitné, že protivníci je dokážou hůře zpozorovat, díky čemuž mají postih –2 k OČ.

Aby předmět z rajminu (nejčastěji zbraně a zbroje) získal níže popsané vlastnosti, je do něho třeba zaklít speciálního démona, čímž se stane předmětem kouzelným (viz aplikace pravidel modulu ČT). Tento postup je však tajemstvím specialistů z řad horských skřítků a hráčské postavy prakticky nemají šanci se k němu dostat, stejně jako k rajminovým předmětům samotným.

Pomocí rajminových předmětů se dají lámat resp. zrcadlit kouzla energetické a materiální magie. Použijte popis pro lámání kouzel z PČ s tím, že hod na seslání lámacího kouzla se určí podle vzorce:

$$\text{Hod na seslání} = \text{Int} + X + 2k6^+$$

kde se X rovná 1–10, podle úrovně zpracování rajminu. Uvažujte, že lámací kouzlo bylo sesláno se stejnou kvalitou magenergie jako kouzlo lámané. Jestliže lámané kouzlo bylo sesláno s kvalitou magenergie 5 a nižší a při hodu na lámání padne dostatečně vysoké číslo (tj. Rozdíl + 3), lze takové kouzlo i zrcadlit. Přesměrování není možné.

Kameny z Timbu Ei

Tyto kameny posilují léčivé a regenerační schopnosti. Každý z nich dokáže léčit běžná zranění (přidávají +3 k Síle léčení) a dále podle druhu pomáhají proti dalším zraněním a postižením. Každý kámen lze použít celkem desetkrát, poté ztrácí své schopnosti. Aby ho mohla postava používat, musí daný kámen 24 hodin nosit u sebe (pod kloboukem, na krku, v kapse).

Hematit – zvyšuje Sílu léčení o 3 při léčbě velkých mechanických zranění.

Akvamarín – používá se k odstraňování únavy – přidává +3 k Síle odpočinku.

Chalcedon – dává bonus +3 k Síle léčení/vyhodnocování postižení u velkých zranění/postižení s živlovou příslušností –Vo nebo +O.

Nové zbraně pro boj zblízka

Název	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt	Váha	Kategorie
Pan	+1	1	3	+2	S	3	0,8	Meče
Kerk	0	4	3	+1	D	3*	1	Hole a kopí

* Je-li protivník ozbrojen kratší zbraní, vzrůstá Kryt na 4.

Jaspis – dává bonus +3 k Síle léčení/vyhodnocování postižení u velkých zranění/postižení s živovou příslušností –O nebo +Vo.

Malachit – dává bonus +3 k Síle léčení/vyhodnocování postižení u velkých zranění/postižení s živovou příslušností –Z nebo +Vz.

Beryl – dává bonus +3 k Síle léčení/vyhodnocování postižení u velkých zranění/postižení s živovou příslušností –Vz nebo +Z.

Lazurit – používá se na léčbu postižení magického původu (živlová příslušnost zde nerozhoduje), dává bonus +3 při vyhodnocování postižení.

Rostliny

Hwanga

Nalezení: +13

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: kůra

Výskyt: Červený les

Cena: 5 zl (množství kůry pro deset použití)

Po 10 minutách žvýkání kůry postavě ubude (Vdr) bodů únavy. Účinkuje jednou za 12 hodin.

Návyk: Nebezp. = +8, Velikost = 4, Živel = +Z, Účinek = Velikost – 10, (!) Int: –Velikost/2; lesní elfové mají k hodů na vyhodnocování postižení bonus +1.

Vilnie podivná

Nalezení: +23

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: hlízy

Výskyt: slatiny v oblasti Zelených bažin

Cena: 200 zl (1 hlíza)

Sama o sobě nemá žádné doposud prokázané účinky, ale užívá se pro výrobu uspávače (viz níže).

Chemikálie

Lektvar vnímání salů

Základ: kůra bílé lípy z Ša Rú Má a voda

Kdo vypije tento lektvar, bude moci po následujících 24 hodin vnímat saly. Pokud však o nich nic neví, spatří pouze neznámé bytosti, které si nebude umět blíže zařadit. Jestliže je ale s působením salů obeznámen, může určit i jejich druh. Spatří je v takové podobě, která odráží jeho představy a která závisí na jeho kulturním prostředí. Vyroběný lektvar má světle žlutou barvu, nahořklou chuť a je bez zápachu.

Uspávač

Základ: vilnie podivná

Postupem popsaným v hlavním textu tohoto modulu vznikne kašovitá hmota, která se „uplácává“ do koulí velikosti pěsti. Po zapálení se během 3 kol uvolní dým, který účinkuje v oblasti ve tvaru koule s poloměrem 20 metrů. Každá myšlenková bytost v tomto prostoru si musí hodit

Úroveň + 2k6⁺: letargie ~ 8-20 ~ nic

Obtížnost závisí na tom, kdo uspávač vyrobil, stejně jako na počtu dávek vilnie. Myšlenková bytost, která neuspěje v hodů, upadne na 12 hodin do letargie a nebude vnímat okolí. Z letargie ji může probít zvýšený hluk, silná přítomnost její vyvolávací emoce nebo úspěšný útok (jedná se o útok na vyřazeného protivníka). Po probuzení na ni dalších 12 hodin uspávač nebude účinkovat.

Předměty

Unikátní předměty

Čelenka jasného vnímání (Kio Cej Wa)

Tuto překrásnou stříbrnou čelenku z dávného císařského pokladu vlastní Mia Tače.

- Zvyšuje Smysly o 1.
- Zvyšuje Krásu o 3.
- Pokud je některý smysl ohrožen (např. oslepnutím, oslněním, ohluchnutím), může si držitel přičíst bonus +3 k hodů na ověření.
- Nositel má bonus +2 při hodů na udržení koncentrace.
- Věhlas +16.

Dračí zbroj

Tento artefakt je v současné době v držení dračího císaře Wu Šenga a skládá se z pancíře, přilby a štítu. Zbroj je určena pouze menším postavám (skřítek, hobit, možná nějaký hubený trpaslík).

- Pancíř (plná plátová zbroj, Potřebná síla +9, Omezení –4, Ochrana 14, 24 kg).
- Přilbice (hrncová přilba, Potřebná síla +4, Omezení –2, Ochrana 8, 2,5 kg)
- Štít (střední štít, Potřebná síla +5, Omezení –3, Útočnost 0, Zranění +2 D, Kryt 7, 2,2 kg). Navíc je schopen lámat kouzla, jak je popsáno v PČ. Hod na seslání lámacího kouzla se rovná Int + 7 + 2k6⁺ s tím, jako by byla použita magenergie s kvalitou 10. Takto nelze kouzla zrcadlit ani přeměrovat.
- Velikost mechanických zranění způsobených nositeli se snižuje o 2.
- Při zásahu dračím dechem je Velikost způsobeného zranění o 6 menší.
- Při mentálním souboji získává nositel bonus +2 k Pevnosti a Útoku.
- Věhlas +13.

Kouzelný roh z pevnosti Vysoký roh

Pokud bude chtít PJ zjistit, zda se konkrétní hráčská postava může stát trubačem, hodí si za ni 2k6⁺: padne-li –10 či méně, je postava vyvolenou. Je tedy vidět, že pravděpodobnost je velmi nízká. Jestliže se o zatroubení pokusí nesprávná postava, utrpí elementární zranění se silou 16 a živovou příslušností –Vz.

Úspěšné zatroubení na roh znamená, že trubač bude schopen při zatroubení proslovit svou myšlenku na dálku. Při tom upadne do transu a svou mysl jakoby přenesl na předem určené místo, které už v životě viděl. Bude toto místo vnímat všemi smysly, ale jediný způsob, jak se tam může projevit, jsou jeho slova. Takto hovořit může deset minut. Ti, kdo se na daném místě budou nacházet, uslyší hlas, ale nebudou vědět, odkud pochází či kdo mluví (pokud to trubač sám neoznámí).

Roh je zabezpečen natolik mocným kouzlem, že ho žádný z dosud popsaných postupů nedokáže zlomit. Nalezení takového způsobu se může stát případně zápletkou pro dobrodružství.

Střepy z Číše vědění

Tyto střepy je možné nalézt v Gariponu, ovšem s velkou pravděpodobností se nebudou válet na ulici. Pokud je PJ bude chtít zapojit do svého dobrodružství a nechat je zapůsobit na hráčské postavy, musí vymyslet způsob, jak se postava o střep řízne. Může se tak stát při prohlédávání špatně osvětlené místnosti, postava se může říznout při pádu do jámy apod. Jako poslední,

trochu násilnou variantu může PJ použít skutečnost, že pokud postava střep spatří, musí si hodit

Vol + 2k6⁺: vezme střep do ruky ~ 10 ~ nevezme

Jestliže neuspěje, bude si se střepem pohrávat tak, že se o něj během 1k6 kol řízne. Zranění je relativně malé (1–2 body mechanického zranění), ale postava musí čelit postižení:

Doména = psy., Prudkost = den, Zdroj = vsi., Vlastnost = Vol, Nebezp. = +13, Velikost = 13, Živel = -Vz, Účinek = postupná ztráta paměti, Doba propuknutí = 12 hodin.

Nejdříve zmizí starší vzpomínky, poté stále novější a novější. Po určité době si bude oběť pamatovat stěžší věci, které se udály předchozí den, a to ještě musí jít o silné zážitky. Zapomínání se dotýká i naučených věcí typu obecných dovedností či schopností povolání, společenských norem apod., ovšem základní životní funkce nebudou ohroženy. To znamená, že postava bude schopna jíst a pít, ale už si nemusí pamatovat, že (a jak) se jí u stolu nebo že určitá jídla se musí zpracovávat.

Odstranění tohoto prokletí se nabízí spíše jako zápleтка pro dobrodružství, ve kterém družina hledá prostředky na záchranu svého druhu, který pomalu zapomíná, kým vlastně je.

Zpívající meč

Jde o starobylou zbraň horských knížat a císařů. Díky speciálně upravené čepeli vydává při boji zvláštní melodické zvuky, jako by sám zpíval.

- Dlouhý lintirový meč (Potřebná síla +6, Délka 3, Útočnost 7, Zranění +5 S, Kryt 4, 1,5 kg).
- Přidává nositeli bonus +1 k BČ.
- Má na den 10 magů kvality 4 (obnovují se o půlnoci), za které může nositel sesílat čarodějova kouzla Neviditelnost, Výboj, Domů (na jedno předem vybrané místo, které nositel považuje za domov).
- Lze s ním krýt i útoky stělnými a vrhacími zbraněmi (postava může přidat Kryt meče k jedné obraně před střeleckým útokem, nemůže se jím však v tom případě už krýt při boji zblízka).
- Věhlas +14.

Zvláštní místa

Elfí stezky

Elfí stezky najdou automaticky lesní elfové s obecnou dovedností Pohyb v lese alespoň na 1. stupni a hraničáři se zaměřenými Základní orientace alespoň na 1. stupni znalosti (PH) a současně Znalost lesa na 2. stupni znalosti (PH), jiné postavy až po delším pobytu v Červeném lese, pokud mají obecnou dovednost Pohyb v lese na 3. stupni. Při pohybu po elfích stezkách se neschůdnost terénu snižuje na -2.

Chrám Alcaril v provincii Nan Dan

Pokud sem zemědělec přinese jako oběť část sklizně a zároveň např. semena nebo sazenice, vydají tyto při nejbližší možné příležitosti větší úrodu, porostou rychleji, budou odolnější apod. Asi nic zajímavého pro hráčské postavy.

Chrám Bongira v provincii Bhan Či

Zraněná zvířata zde mají bonus +6 k Síle léčení při hojení. Pokud je zranění zvířete tak vážné, že mu hrozí smrt, může se Síla zranění okamžitě snížit tak, aby přežilo. Pokud by se zde někdo pokusil zabít zvíře, bude stižen Bongirovou kletbou (PK).

Chrám Merna na Che-u

Materiál (ruda, drahokamy, dřevo), který se sem přinese před zpracováním, se bude obrábět snáze (bonus +3 k při ověřování výroby). Výrobek také bude kvalitnější, bude lépe vypadat, více vydrží apod.

Podstavec na Stolci Siaronově

Pokud zde Siaronův kněz požádá o seslání zázraku, bude mít větší šanci, že ho bůh vyslyší.

Posvěcený háj

Pobyť v háji zvyšuje Sílu léčení při hojení a Sílu odpočinku o 8.

Světlokaz

Všechna kouzla, jež vyvolávají světelné a ohnivé efekty, mají v celém areálu postih -6 k Síle, Trvání a Dosahu (ve vnitřních prostorách bez přístupu světla dokonce -12); v případě čarodějových kouzel se ještě o +6 (+12) zvyšuje Náročnost jejich seslání. Běžný oheň nejde zapálit vůbec. Je-li takový oheň zapálen mimo prostory hradu a pak vnesen dovnitř, bude mít poloviční sílu a palivo (dřevo, olej) se bude spotřebovávat dvakrát rychleji.

Tato pravidla se nevztahují na věci a výtvořky, které jsou organickou součástí hradu a mají svůj specifický účel (například magické osvětlení některých vnitřních prostor).

Ša Rú Má

Pokud na toto místo vstoupí skřet, adept na změnu ve skřeta nebo myšlenková bytost s vyvolávacím pocitem strach nebo nenávisť, utrpí každou půlhodinu, kterou zde bude pobývat, psychické zranění o síle rovné její Úrovni.

Voda ve zdejších vodopádech má hojivé účinky. Její působení trvá jeden den. Jak který vodopád účinkuje, se pozná až po konzumaci vody, případně pomocí zvláštního zkoumání.

Šest vodopádů zvyšuje o 6 jednu základní vlastnost. I kdyby se někdo napil v jeden den ze všech těchto vodopádů, zvýší se mu pouze ta vlastnost, jejíž příslušnou vodu vypil jako první. Voda z posledního vodopádu odstraní jednorázově τ (Vdr + 10) bodů únavy. Tento vodopád působí pouze jednou denně.

Voda ze všech sedmi vodopádů si zachovává v údolí své schopnosti po neomezenou dobu, pokud je ale vynesena ven, pak je po třech dnech ztrácí a stává se z ní obyčejná pramenitá voda.

Ziang

Pro vytvoření hliněných válečnicků můžete použít pravidla tvorby golemů z aplikace modulu FA. Tito golemové budou mít zpravidla nižší Sílu a vyšší Obratnost než je obvyklé, navíc budou umět bojovat alespoň s jednou zbraní

POVOLÁNÍ

Hraničář

Spříznění s přírodou

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

Tabulka spříznění s přírodou

Druh	Kategorie
Antilopa tygří	Kozy, ovce a antilopy
Antilopa zlatá	Kozy, ovce a antilopy
Gorila	Lidem podobné opice
Guathra	Dravci a sovy
Lu	Hadi
Kia	Pěvci
Kočka krvavá	Kočky
Lama	Velbloudi a lamy
Hingi	Velké stromové opice
Xan	Papoušci, datlové a tukani
Prasátko bahenní	Prasata
Udaži	Kozy, ovce a antilopy
Varan	Polodraci

BESTIÁŘ

Myšlenkové bytosti

Daaron

Vyvolávací pocity: strach + sobectví
 Schopnosti: Iluze I, Psychické útoky (theurg), Mentální magie, Regenerace (Úroveň – 11), Sevření do pařátů, Útok ocasem, Útoky na brnění (15), Vidění ve tmě III, Zmatení
 Rezistence: Energetická magie (8), Materiální magie (8), Drtivé zbraně bez démona (9),
 Imunity: Iluze, Jedy, +O, Neviditelnost, Paralyza, Prokletí, Psychické útoky, Slepota, Zkamenění, Zmatení
 Nové schopnosti: Zmámení – 6. úroveň, Rezistence vůči Sečným zbraním bez démona (1) – 9. úroveň, Rezistence vůči Bodným zbraním bez démona (1) – 14. úroveň
 Vlastnosti: +17/+0/-10/+22/+15/+15
 Odolnost: +13
 Výdrž: +15
 Rychlost: +4
 Smysly: +0/+7/+9/+9/+5
 BČ: +8
 ÚČ: +9 tlama
 +10 ocas
 OČ: +0
 Ochrana: 12
 Zranění: 18 B tlama
 16 S ocas
 Velikost: +30
 Rozměry: 8 m / 40 m
 Náročnost: +150

Slidič

Vyvolávací pocity: nenávisť + deprese
 Schopnosti: Maskování (15), Vidění ve tmě I
 Rezistence: Iluze (4)
 Imunity: Neviditelnost
 Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 6. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) – 7. úroveň, Neviditelnost I – 15. úroveň
 Vlastnosti: -4/+12/+10/-6/-2/-3
 Odolnost: -6
 Výdrž: -1
 Rychlost: +4
 Smysly: +6/+6/+10/+11/+13
 BČ: +12

ÚČ: +6 zuby
 OČ: +6
 Ochrana: 1
 Zranění: 2 B zuby
 Velikost: -4
 Rozměry: 0,2 m / 1,8 m
 Náročnost: +51

Revan

Vyvolávací pocity: nenávisť
 Schopnosti: Vidění ve tmě II
 Rezistence: Iluze (3), Jedy (6)
 Imunity: Neviditelnost
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (2) – 5. úroveň, Rezistence vůči Energetické a Materiální magii (2) – 9. úroveň
 Vlastnosti: +8/+6/+2/+6/+1/+6
 Odolnost: +6
 Výdrž: +7
 Rychlost: +7
 Smysly: +0/+0/+2/+4/+3
 Boj: +8
 Útok: +4
 Ochrana: +4
 Ochrana: podle zbroje
 Zranění: podle zbraně
 Velikost: +5
 Rozměry: 2,25 m / -
 Náročnost: +69

Uvažujte, že ovládá boj se všemi druhy zbraní na 3. stupni. Za každou dosaženou úroveň mu vyberte jeden stupeň bojovníkových archetypů šermíř, gladiátor nebo barbar (včetně příslušných fint).

Pentesor

Vyvolávací pocity: strach
 Schopnosti: Iluze III, Prokletí, Psychické útoky (čaroděj), Mentální magie, Vidění ve tmě I, Zmatení
 Rezistence: Psychická magie (9), Energetická magie (4), Vitální magie (3)
 Imunity: Iluze, Jedy, Neviditelnost, Zbraně bez démona, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zkamenění, Zmatení
 Nové schopnosti: Rezistence vůči Stříbrným zbraním (5) – 10. úroveň, Vidění ve tmě III – 11. úroveň
 Vlastnosti: -/+0/+0/+8/+6/+5
 Odolnost: -2
 Výdrž: +4
 Rychlost: +1
 Smysly: +2/+1/+1/+3/+2
 BČ: +3
 ÚČ: -
 OČ: +0
 Ochrana: 0
 Zranění: -
 Velikost: +2
 Rozměry: 2 m / -
 Náročnost: +71

Vytvoření dvojníka trvá jedno kolo a dvojník vydrží jeden zásah. Na každé sudé úrovni se jeho výdrž zvětší o další zásah (tj. na 4. úrovni vydrží tři zásahy), stejně tak roste i počet přivolaných dvojníků za kolo. Návod pro to, jak pracovat s dvojníky, naleznete v popisu gladiátorovy schopnosti Umění klamu III (PB).

Bozook

Vyvolávací pocity: deprese

Schopnosti: Teleportace (5 m), Útoky na brnění (7)

Rezistence: Materiální magie (3), Energetická magie (3)

Imunity: Jedy, Slepota

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II – 2. úroveň, Rezistence vůči

Neviditelnosti (2) – 4. úroveň, Pasivní útoky na zbraně (7) – 7.

úroveň, Teleportace (10 m) – 14. úroveň

Vlastnosti: +8/+6/+0/+2/-2/+3

Odolnost: +6

Výdrž: +5

Rychlost: +7

Smysly: +0/+2/+6/+7/+2

BČ: +5

ÚČ: +6 pařáty, +4 tlama

OČ: +3

Ochrana: 8

Zranění: 7 S pařáty, 8 B tlama

Velikost: +5

Rozměry: 2 m / –

Náročnost: +65

Může se teleportovat bez omezení.

Aer

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Časoprostorová magie, Energetická magie, Materiální magie, Investigativní magie, Vitální magie, Neviditelnost II, Vidění ve tmě III

Rezistence: Jedy (4), Materiální magie (2),

Imunity: Energetická magie, Neviditelnost, Slepota, Strach, Zmatení

Nové schopnosti: Teleportace (10 m) – 3. úroveň, Rezistence vůči Odsávání magenergie (5) – 4. úroveň, Mentální magie – 5. úroveň, Rezistence vůči Zkamenění – 6. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 9. úroveň

Vlastnosti: -3/+0/+4/+10/+10/+5

Odolnost: -5

Výdrž: +1

Rychlost: -1

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

BČ: +5

ÚČ: —

OČ: +0

Ochrana: 1

Zranění: —

Velikost: -3

Rozměry: 1 m / –

Náročnost: +71

Retesok

Vyvolávací pocity: pokora + láska

Schopnosti: Maskování (10), Regenerace (Úroveň – 14), Teleportace (viz níže), Změna tvaru

Rezistence: +Z (4), +Vo (4), Zmatení (2)

Imunity: Jedy, Slepota

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (2) – 2. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (4) – 4. úroveň, Materiální magie – 11. úroveň, Vitální magie – 15. úroveň

Vlastnosti: +3/+5/+6/+4/+4/+4

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +4

Smysly: +5/+3/+4/+5/+3

BČ: +5

ÚČ: +5 šlahouny

OČ: +3

Ochrana: 4

Zranění: 5 B

Velikost: -1 až +8

Rozměry: 1 m až 3 m / –

Náročnost: +61

Ve svém prostředí se retesok umí pohybovat tak, že po jednom kole plného soustředění se v následujícím kole objeví na libovolném místě svého území.

Retesok je schopen svými šlahouny svou oběť omotat a svázat. Je-li útok šlahouny úspěšný, hází se hod na porovnání:

Obr retesoka + 5 + 2k6⁺ proti Obr oběti + 2k6⁺

Pokud uspěje retesok, omotá postavě jednu končetinu. Uspěje-li o +2, omotá dvě, o +4 omotá tři končetiny, při úspěchu o +6 omotá celé tělo bez ohledu na počet končetin. Oběť nemůže omotané končetiny používat, pokud je omotaná celá, nemůže se pohnout. Může se jen pokusit vyrvat ze sevření šlahounů. Jedná se o hod na porovnání:

Sil retesoka + 4 + 2k6⁺ proti Sil oběti + 2k6⁺

Zcela omotanou oběť se retesok může pokusit uskrtit. Způsobí tak zranění, jehož Síla se určí jako:

Sil retesoka - Sil oběti + Doba škrcení/2 + 1k6

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje a má možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání uvedený výše.

Pverg

Vyvolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Regenerace (Úroveň – 15), Teleportace (viz níže), Změna tvaru

Rezistence: +Z (4), Zbraně bez démona (6), Zmatení (1)

Zranitelnost: +O (9), -O (9)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Slepota

Nové schopnosti: Rezistence vůči Paralyze (6) – 2. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (2) – 3. úroveň, Paralyza – 6. úroveň

Vlastnosti: +4/+4/+2/+6/+3/+3

Odolnost: +4

Výdrž: +5

Rychlost: +5

Smysly: +3/+1/+5/+4/+1

BČ: +4

ÚČ: +4 šlahouny

OČ: +2

Ochrana: 4

Zranění: 4 D

Velikost: -1 až +7

Rozměry: 1 m až 3 m / –

Náročnost: +63

Na místě zarostlém plevellem se pverg umí pohybovat tak, že po jednom kole plného soustředění se v následujícím kole objeví na libovolném místě zarostlém plevellem

Pverg je schopen svými šlahouny svou oběť omotat a svázat. Je-li útok šlahouny úspěšný, hází se hod na porovnání:

Obr pverga + 5 + 2k6⁺ proti Obr oběti + 2k6⁺

Pokud uspěje pverg, omotá postavě jednu končetinu. Uspěje-li o +2, omotá dvě, o +4 omotá tři končetiny, při úspěchu o +6 omotá celé tělo bez ohledu na počet končetin. Oběť nemůže omotané končetiny používat, pokud je omotaná celá, ne-

může se pohnout. Může se jen pokusit vyrvat ze sevření šlahounů. Jedná se o hod na porovnání:

Sil pverga + 3 + 2k6⁺ proti Sil oběti + 2k6⁺

Zcela omotanou oběť se pverg může pokusit uškrtit. Způsobí tak zranění, jehož Síla se určí jako:

Sil pverga - Sil oběti + Doba škrčení/2 + 1k6

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje a má možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání uvedený výše.

Vitorcia

Vývolávací pocity: láska

Schopnosti: Regenerace (Úroveň - 14), Útoky na brnění (2), Vidění ve tmě II, Změna tvaru

Rezistence: Iluze (2), +Vz (3), +O (3), Mentální magie (2), Psychické útoky (3), Slepota (6)

Imunity: Prokletí, Jedy, +Z, -Z, Odsávání života, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zmatení (4) - 4. úroveň

Vlastnosti: +5/+4/+4/+2/+6/+8

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +4

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

BČ: +4

ÚČ: +4 větve

OČ: +2

Ochrana: 3

Zranění: 5 D

Velikost: +0

Rozměry: 1,8 m / -

Náročnost: +68

Vitorcia je schopna svými větvemi svou oběť omotat a svázat. Je-li útok větvemi úspěšný, hází se hod na porovnání:

Obr vitorcie + 5 + 2k6⁺ proti Obr oběti + 2k6⁺

Pokud uspěje vitorcia, omotá postavě jednu končetinu. Uspěje-li o +2, omotá dvě, o +4 omotá tři končetiny, při úspěchu o +6 omotá celé tělo bez ohledu na počet končetin. Oběť nemůže omotané končetiny používat, pokud je omotaná celá, nemůže se pohnout. Může se jen pokusit vyrvat ze sevření šlahounů. Jedná se o hod na porovnání:

Sil vitorcie + 5 + 2k6⁺ proti Sil oběti + 2k6⁺

Zcela omotanou oběť se vitorcie může pokusit uškrtit. Způsobí tak zranění, jehož Síla se určí jako:

Sil vitorcie - Sil oběti + Doba škrčení/2 + 1k6

Oběť si od zranění odečítá Ochranu zbroje a má možnost se ze sevření vymanit. Jedná se o hod na porovnání uvedený výše.

Ent

Vývolávací pocity: sobectví, radost, pokora, deprese

Schopnosti: Maskování (8), Regenerace (Úroveň - 14), Vidění ve tmě I

Rezistence: Bodné zbraně bez démona (3), Drtivé zbraně bez démona (3), Odsávání života (4)

Zranitelnost: +O (8)

Imunity: +Z, -Z, Slepota, Paralyza,

Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (6) - 2. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (3) - 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (3) - 4. úroveň, Rezistence vůči zkamenění (5) - 4. úroveň, Rezistence vůči Materiální magii (6) - 8. úroveň

Vlastnosti: +14/+4/-2/+10/+3/+5

Odolnost: +7

Výdrž: +9

Rychlost: +3

Smysly: +1/+3/+4/+3/+0

BČ: +3

ÚČ: +9

OČ: +5

Ochrana: 7

Zranění: 9 D

Velikost: +8 až +20

Rozměry: 2 m až 10 m / 0,5 m až 2 m (podle stromu)

Náročnost: +73

Je-li ent větší alespoň o +12 než jeho soupeř, může jej zkusit též zašlápnout: ÚČ: +8 Zranění: 10 D.

Bludička

Vývolávací pocity: sobectví

Schopnosti: Psychické útoky (čaroděj), Vidění ve tmě II, Zmatení

Rezistence: +Vz (3), -Vz (4), -O (4), Paralyza (3), Zmatení (3)

Imunity: +O, Jedy, Iluze, Neviditelnost, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění

Nové schopnosti: Zmámení - 3. úroveň, Mentální magie - 9. úroveň

Vlastnosti: -/+20/-/+4/+4/+4

Odolnost: -23

Výdrž: +2

Rychlost: +10 let

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

BČ: +20

ÚČ: -

OČ: -

Ochrana: -

Zranění: -

Velikost: -24

Rozměry: 0,02 m / 0,02 m

Náročnost: +54

Je-li pohromadě více bludiček, dostávají +1 k Pevnosti i Útočnosti za každou bludičku navíc.

Pokud se někdo dotkne bludičky, utrpí zranění (-2) s živlovou příslušností +O.

Tjukurpa

Vývolávací pocity: pokora

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Neviditelnost (6), Iluze (1), Zmatení (4), Prokletí (2)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Slepota

Nové schopnosti: Rezistence vůči Zkamenění (4) - 4. úroveň

Vlastnosti: -/+6/-/+3/+3/+3

Odolnost: -22

Výdrž: +0

Rychlost: +5 let

Smysly: +7/+7/+7/+9/+6

BČ: +6

ÚČ: -

OČ: +4

Ochrana: 0

Zranění: -

Velikost: -22

Rozměry: 0,02 m / 0,02 m

Náročnost: +54

Nemůže být zraněn najednou za víc než jeden bod.

Oosa

Vývolávací pocity: pokora

Schopnosti: Jed (+Vo, Účinek = Velikost - 2, Doba propuknutí = +0), Vidění ve tmě III, Aktivní útoky na zbraně (2), Útoky na brnění (5)

Rezistence: +Z (6), -Z (6), slepota (6), Zmatení (7)

Imunity: Jedy

Nové schopnosti: Rezistence vůči Neviditelnosti (2) - 2. úroveň, Rezistence vůči Zkamenění (4) - 4. úroveň

Vlastnosti: +8/+2/-/+4/+0/-3

Odolnost: +6

Výdrž: +3

Rychlost: +5

Smysly: +5/+4/+0/+3/-2

BČ: +2

ÚČ: +3

OČ: +1

Ochrana: 5

Zranění: 5 +Vo

Velikost: -2 až +10

Rozměry: 0,2 m až 1,5 m / 0,75 m až 6 m

Náročnost: +59

Znorv

Vývolávací pocity: nenávisť

Schopnosti: Odsávání života (aktivní)

Rezistence: +Z (3), -Z (3), +Vo (4), -Vo (4), Zmámení (4), Zmatení (3),

Imunity: Jedy, Paráliza, Odsávání života, Slepota

Nové schopnosti: Regenerace (Úroveň - 16) - 3. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (3) - 3. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (4) - 4. úroveň

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

Odolnost: +3

Výdrž: +4

Rychlost: +1

Smysly: +4/+4/+3/+1/-4

BČ: +0

ÚČ: +10

OČ: +0

Ochrana: 3

Zranění: 0 B

Velikost: +5

Rozměry: 2 m / -

Náročnost: +65

Khewzar

Vývolávací pocity: strach

Schopnosti: Maskování (15), Regenerace (Úroveň - 14), Vidění ve tmě III

Rezistence: +Z (4), -Z (4),

Imunity: Slepota, Jedy, Strach

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (4) - 5. úroveň, Rezistence vůči Neviditelnosti (4) - 6. úroveň

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

Odolnost: +7

Výdrž: +4

Rychlost: +3

Smysly: +3/+2/+4/+3/+0

BČ: +5

ÚČ: +3 drápy

+7 ocas

OČ: +3

Ochrana: 5

Zranění: 7 B drápy

9 S ocas

Velikost: +6 až +20

Rozměry: 0,5 m až 4 m / 4 m až 30 m

Náročnost: +71

Vzhledem k počtu končetin může napadnout více protivníků v jednom kole (za každý útok nad první má khewzar kumulativní postih -1 k ÚČ; na útok si hází pouze jednou).

Inteligentní rasy

Tabulka ras							
Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr	Pozn.
Algorindžové	+1	-1	-2	+2	-2	0	Odl +2
Apúkové	+1	-1	0	0	-2	-1	Sms +1, infravidění
Dryády	-2	+1	+2	-1	0	+1	
Gulgortové	+1	0	+1	0	-1	-2	Sms +1, infravidění
Hídové	-2	0	+1	+1	0	-1	Odl +1
Tugrové	0	0	-1	+1	-2	-1	Sms +1, infravidění
Wumové	-3	-1	-1	+1	+2	-1	Odl +1, přirozená regenerace

Tabulka pohlaví						
Rasa	Sil	Obr	Zrč	Vol	Int	Chr
Algorindžka	-1	0	+1	-1	+1	0
Apúčka	-1	0	0	+1	0	0
Gulgortka	-1	0	0	0	+1	0
Hídka	-1	0	0	0	+1	0
Tugra	-1	0	+1	-1	+1	0
Wumka	0	0	0	+1	-1	0

Tabulka velikosti a hmotnosti ras			
Rasa	Výška	Hmotnost	Velikost
Algorindžové	kolem 300 cm	kolem 150 kg (+12)	+4
Apúkové	kolem 140 cm	kolem 65 kg (+4)	+0
Dryády	kolem 160 cm	kolem 40 kg (+0)	-1
Gulgortové	kolem 160 cm	kolem 55 kg (+3)	-1
Hídové	kolem 130 cm	kolem 35 kg (-1)	-2
Tugrové	kolem 150 cm	kolem 80 kg (+6)	+0
Wumové	kolem 50 cm	kolem 30 kg (-2)	-4

Přírodní bytosti

Antilopa tygří

Vlastnosti: +4/+4/-12/-7/-8/+0

Odolnost: +3

Výdrž: +4

Rychlost: +7

Smysly: +0/+1/+4/+3/+3

BČ: +4 kopyta

+4 rohy

ÚČ: +3 kopyta

+3 rohy

OČ: +1

Ochrana: 0

Zranění: 6 B rohy

5 D kopyta

Velikost: +3

Rozměry: 1,5 m / 2 m

Antilopa tygří je mohutný kopytník se žlutavou srstí s černými pruhy, jež připomíná proslulou kočkovitou šelmu. Žije ve stádech asi o 10 kusech, které vede mohutný býk. Pokud je napadena a nemůže utéci, brání se pomocí kopyt a mohutných rohů – tak se děje zejména tehdy, když jsou ohrožena její mláďata.

Antilopa zlatá

Vlastnosti: +0/+2/-12/-7/-8/+1

Odolnost: +4

Výdrž: +5

Rychlost: +7

Smysly: 0/+2/+4/+2/+3

BČ: +3 kopyta

+3 rohy

ÚČ: +3 kopyta

+3 rohy

OČ: +1

Ochrana: 0

Zranění: 4 D rohy

3 D kopyta

Velikost: +0

Rozměry: 1 m / 1,5 m

Antilopa zlatá patří k menším druhům antilop, které se přizpůsobily životu v lesním prostředí. Její zářivé zbarvení se na první pohled může zdát nevýhodou, avšak ve Zlatém lese, kde je tato barva takřka všudypřítomná, jí slouží dobře. Tento býložravec žije samotářsky, pouze v období říje vyhledává jedince opačného pohlaví. V případě napadení spoléhá především na svou rychlost.

Gorila

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

Odolnost: +4

Výdrž: +3

Rychlost: +6

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

BČ: +6

ÚČ: +5

OČ: +3

Ochrana: 1

Zranění: 4 D

Velikost: +3

Rozměry: 1,8 m / -

Tento mohutný lidoop je býložravec žijící v džunglích na horských svazích Khelegových hor. Dokáže obratně šplhat po stromech, kde si staví hnízda pro nocleh. Tlupu goril tvoří přibližně 8 zvířat a jako vůdce vystupuje robustní samec se stříbrným hřbetem. I přes svůj hrůzný vzhled jsou gorily mírumilovné a lidé často mohou projít jejich územím, aniž by je zahlédli. Pouze pokud se přiblíží nebezpečně blízko tlupě, mohou být napadeni. I stříbrohřbetí však svůj útok mívají spíše jako zastrašení, takže pokud se dotyčný dá rychle na útěk nebo se vrhne k zemi, gorila jen výhrůžně zaimponuje a nechá ho být. Jestliže však zastrašování nepomůže, stává se z gorily nebezpečný soupeř. Na krátkou vzdálenost dokáže vyvinout neuvěřitelnou rychlost a srážka s ním může pro slabší jedince znamenat vážné zranění.

Guathra

Vlastnosti: +7/+5/-13/-8/-8/+5

Odolnost: +5

Výdrž: +6

Rychlost: +9 let

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

BČ: +5 zobák

+6 spáry

ÚČ: +4 zobák

+5 spáry

OČ: +3

Ochrana: 2

Zranění: 4 S zobák

5 S spáry

Velikost: +9

Rozměry: - / 7 m

Podrobný popis guathry najdete v hlavním textu.

Lu

Vlastnosti: -8/+8/-15/-8/-8/-3

Odolnost: -11

Výdrž: -1

Rychlost: -2

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

BČ: +8

ÚČ: +4

OČ: +6

Ochrana: 0

Zranění: 2 B

Velikost: -14

Rozměry: - / 0,5 m

Tento malý, světle zelený hádek obývá mokřady a bažiny Zlatého lesa. Je velmi plachý a nenápadný, takže ho lze spatřit jen výjimečně. Lu se živí především jedovatým hmyzem a plazy, proto jeho jed funguje jako určité sérum. Pokud někoho had Lu kousne a dotyčný je v oné době vystaven postizení způsobenému jedem, sníží se jeho Nebezpečnost o +6 (pokud ještě nedošlo k propuknutí jeho účinku) nebo Velikost postizení o +6 (jestliže jed již působí).

Kia

Vlastnosti: +4/+6/-13/-7/-8/+3

Odolnost: +2

Výdrž: +4

Rychlost: +6 let

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

BČ: +5 zobák

+6 spáry

ÚČ: +3 zobák

+5 spáry

OČ: +2

Ochrana: 5

Zranění: 3S zobák

4 S spáry

Velikost: +5

Rozměry: - / 5 m

Vzpurnost: 14

Tento pták připomíná mohutností orla královského, ale nejde o dravce, jelikož se živí hlavně ovocem. Má rovný zobák a zelené, jakoby jiskřivé oči. Jeho peří může mít prakticky jakoukoli barvu, ale charakteristická je bílá náprsenka. Skřítci zjistili, že pokud mu před letem dají malé množství mléka kravičky udaži, zvyšuje se jeho Výdrž o +6. Takto posilován však může být nanejvýš jednou za dva aldeny, jinak mléko začne působit zcela opačně.

Na tomto ptáku mohou letět současně až dva tvorové Velikosti -1 a menší.

Kočka krvavá

Vlastnosti: +0/+6/-12/-7/-8/-1

Odolnost: -7
 Výdrž: -2
 Rychlost: +8*
 Smysly: +0/+1/+3/+4/+3
 BČ: +5 (drápy)
 +4 (tlama)
 ÚČ: +3S (drápy)
 +4B (tlama)
 OČ: +2
 Ochrana: 0
 Zranění: 5 S drápy
 3 B tlama
 Velikost: -6
 Rozměry: - / 0,5 m

Tato krásná kočka je velmi žádána jednak jako domácí mazlíček, ale rovněž tak jako nositel překrásné kožešiny, která je na trhu velmi ceněná. Žije samotářsky a živí se malými savci a ptáky. Na větší tvory neútočí a brání se pouze tehdy, pokud už nemá kam uprchnout.

Lama

Vlastnosti: +0/+4/-13/-8/-9/-4
 Odolnost: -1
 Výdrž: +5
 Rychlost: +1
 Smysly: -3/+0/+1/-1/+2
 BČ: +4
 ÚČ: +2
 OČ: +1
 Ochrana: 0
 Zranění: 3 D kopyta
 Velikost: +3
 Rozměry: 1,6 m/2 m

Lama, vzdálený příbuzný velblouda, žije v horách v malých stádech. Velmi brzy ale zdomácněla a využívá se nejen jako nosič nákladů, ale i zdroj velmi kvalitní vlny.

Hingi

Vlastnosti: -3/+8/-4/-7/-6/+1
 Odolnost: -13
 Výdrž: -2
 Rychlost: +5
 Smysly: +1/+2/+1/+0/+0
 BČ: +9 drápy
 +8 tlama
 ÚČ: +5 drápy
 +4 tlama
 OČ: +4
 Ochrana: 0
 Zranění: 1 S
 2 B
 Velikost: -6
 Rozměry: 0,5 m / -

Tato opička má velmi ráda čaj v jakékoli formě. Bývá častým společníkem skřítčích rodin a některé tlupy se pohybují zcela volně po skřítčích vesnicích. Je zhruba velká jako kočkodan a má po těle světlou nazelenalou srst. Její obličej pokrývá zase srst bílá (u starších jedinců šedivá), která přechází až do jakéhosi plnovousu.

Xan

Vlastnosti: -5/+8/-12/-7/-6/-1
 Odolnost: -15
 Výdrž: -1

Rychlost: +6 let
 Smysly: +0/+1/+1/+4/+1
 BČ: +4
 ÚČ: +3
 OČ: +2
 Ochrana: 0
 Zranění: 2 S
 Velikost: -9
 Rozměry: 0,25 m / -

Pestrobarevný papoušek Xan je velmi oblíben ve skřítčích rodinách, zejména pro svou schopnost naučit se opakovat mluvená slova. Má také velmi dobrý zrak a pokud se do jeho blízkosti přiblíží někdo neznámý, začne velmi hlasitě křičet.

Prasátko bahenní

Vlastnosti: -1/+3/-14/-7/-7/-3
 Odolnost: -6
 Výdrž: +0
 Rychlost: +2
 Smysly: +0/+0/+2/-1/+1
 BČ: +3
 ÚČ: +2
 OČ: +2
 Ochrana: 0
 Zranění: 0 D
 Velikost: -3
 Rozměry: 0,5 m / 1 m

Toto malé prasátko žije v bažinatém terénu, kde má také nejvíce potravy – vodních rostlin, larev hmyzu, rybek atd. Na jeho těle je téměř neustále nalepena vrstva bahna, jež mu pomáhá splývat s okolím. Dá se relativně lehce ochočit, čehož využívají zejména Hídové.

Udaži

Vlastnosti: +1/+3/-12/-8/-8/-3
 Odolnost: -2
 Výdrž: -1
 Rychlost: +2
 Smysly: +1/+1/+2/-1/+0
 BČ: +4
 ÚČ: +3
 OČ: +2
 Ochrana: 0
 Zranění: 1 B
 Velikost: +0
 Rozměry: 1 m / 1,5 m

Tento malý dlouhosrstý dobytek s krátkými rohy chovají skřítci, protože poskytuje velmi kvalitní mléko.

Varan

Vlastnosti: +4/+1/-12/-8/-8/-3
 Odolnost: +4
 Výdrž: +8
 Rychlost: +3
 +7 let
 Smysly: +0/+1/+2/+1/-1
 BČ: +0
 ÚČ: +1
 OČ: -1
 Ochrana: 4
 Zranění: 2 B
 Velikost: +9
 Rozměry: 0,75 m / 5 m
 Vzpurnost: 16

Cizí postavy

Aja Wan Čin

Lesní skřítek, žena, theurg, 4. úroveň

Ambrozius

Člověk, muž, hraničář, 10. úroveň

Blažej Robotný

Člověk, muž, žádné povolání, 2. úroveň

Brašgrúg

Člověk, muž (skřet), bojovník, 8. úroveň

Bražidar Oplacný

Člověk, muž, bojovník, 5. úroveň

Brdonek Sezdola

Hobit, muž, žádné povolání, 2. úroveň

Bwun

Lesní elf, muž, hraničář, 6. úroveň

Calisto Adlaremse

Šedý skřítek, žena, theurg, 12. úroveň

Ce Čchan

Lesní skřítek, muž, zloděj, 5. úroveň

Dvoren Zlatoustý

Trpaslík, muž, zloděj, 6. úroveň

Ejši

Horský skřítek, muž, čaroděj, 5. úroveň

Fu Min

Horský skřítek, muž, bojovník, 10. úroveň

Gonča Panše

Lesní skřítek, muž, bojovník, 7. úroveň

Guršen

Horský skřítek, muž, bojovník, 6. úroveň

Han

Lesní skřítek, muž, bojovník, 15. úroveň

Harkan III.

Trpaslík, muž, bojovník, 12. úroveň

Hédin II.

Trpaslík, muž, bojovník, 13. úroveň

Hrúgvargh

Člověk (skřet), muž, hraničář, 16. úroveň

Il Mu Čej

Horský skřítek, muž, čaroděj, 8. úroveň

Intrin

Lesní skřítek, muž, čaroděj, 15. úroveň

Isaka

Horský skřítek, muž, bojovník, 6. úroveň

Katelyn

Lesní elf, žena, hraničář, 6. úroveň

Kerengen Jilmorad

Člověk, muž, hraničář, 12. úroveň

Kwanga

Lesní elf, žena, theurg, 14. úroveň

Li

Lesní skřítek, žena, bojovník, 8. úroveň

Lí Lin Lá

Horský skřítek, žena, čaroděj, 12. úroveň

Limi Lin

Šedý skřítek, žena, bojovník, 9. úroveň

Li Šao Ťing

Horský skřítek, muž, bojovník, 5. úroveň

Mia Tače

Lesní skřítek, žena, hraničář, 10. úroveň, hrdinka Rianny

Nialdinia

Člověk, žena, zloděj, 3. úroveň

Nije

Lesní skřítek, muž, zloděj, 6. úroveň

Nontuzuba

Člověk, muž, čaroděj, 8. úroveň

Numrakurundži

Dryáda, žena, žádné povolání, 13. úroveň

Nylnir

Trpaslík, muž, bojovník, 7. úroveň

Nyunyu Mtwango

Lesní elf, muž, hraničář, 3. úroveň

Olisej Mludjava

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

Olšín Stopař

Člověk, muž, hraničář, 4. úroveň

Omawanga

Lesní elf, žena, theurg, 14. úroveň

Ondo

Horský skřítek, muž, bojovník, 6. úroveň

Or-kesk

Ork, muž, bojovník, 6. úroveň

Paxi

Lesní skřítek, muž, zloděj, 17. úroveň

Peniar

Člověk, muž, zloděj, 6. úroveň

Ri Tase

Šedý skřítek, muž, bojovník, 11. úroveň

Rodrigal Cestovatel

Člověk, muž, hraničář, 9. úroveň

Saj

Lesní skřítek (upír), muž, čaroděj, 12. úroveň

Sajhla Lajing

Lesní skřítek, žena, zloděj, 8. úroveň

Šim Son Li

Horský skřítek, muž, alchymista, 2. úroveň

Ší-poné

Lesní skřítek, muž, bojovník, 11. úroveň

Tandango

Lesní elf, muž, hraničář, 10. úroveň

Tejča

Lesní skřítek, žena, bojovník, 10. úroveň

Therold I.

Trpaslík, muž, bojovník, 9. úroveň

Thorgrim Palcát

Trpaslík, muž, bojovník, 15. úroveň

Ti Žen Tie

Šedý skřítek, muž, čaroděj, 11. úroveň

Uji Sakari

Lesní skřítek, muž, theurg, 16. úroveň, hrdina Siomenův

Ukuwangi

Lesní elf, muž, bojovník, 5. úroveň

Ulnubukak

Lesní elf, muž, bojovník, 6. úroveň

Viarenika Taplová

Člověk, žena, bojovník, 4. úroveň

Vugur Hnág

Člověk (skřet), muž, zloděj, 11. úroveň

Waščalun

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

Wé

Šedý skřítek, muž, hraničář, 12. úroveň

Welekao

Lesní elf, žena, bojovník, 5. úroveň

Wu Šeng

Horský skřítek, muž, theurg, 13. úroveň, červený drak

Yugar Brúg

Člověk (skřet), muž, hraničář, 6. úroveň

Zan Linki

Lesní skřítek, muž, hraničář, 8. úroveň

Zogen

Lesní skřítek, muž, bojovník, 10. úroveň