



NEVIDITELNÁ KNIHA

Neklidný Tauril

Pravidlový dodatek pro Dračí doupě 1.6

Verze 1.0

Tento dokument obsahuje návrhy na to, jak pravidlově uchopit realie světa **Neviditelná kniha** a situace a osoby z příručky **Neklidný Tauril**, pokud se je rozhodnete hrát v pravidlech Dračího doupěte verze 1.6.

Vše uvedené v tomto dokumentu berte jako nápady, kterými se můžete inspirovat, ale klidně si je změňte dle své libovůle. Nic z dále uvedeného není oficiální kánon. Jsme otevření úpravám tohoto dokumentu na základě vašich připomínek. Budeme rádi, když nám dáte zpětnou vazbu na tauril@post.cz. Pokud vám tu budou chybět pravidla pro určitý prvek ze světa, určitě nám napište, zkusíme něco vymyslet.

Nastavení parametrů oponentů počítá s tím, že družinka čítá 3–4 postavy na přibližně 4. úrovni. Proto u řady významných osobností nemá smysl uvádět přesné hodnoty vlastností – družinka nemá na začátku dobrodružství šanci se s nimi jakkoliv utkat, a později bude i pán jeskyně (dále jen PJ) dostatečně obeznámený se světem i těmito postavami, aby byl schopen jejich atributy nastavit podle svých potřeb. Je třeba také počítat s tím, že vysokoúrovňové postavy mají k dispozici obvykle větší množství silných magických předmětů.

Tento dokument je určen pánům jeskyně. Obsahuje spoilery k zápletkám z knihy a tajemství cizích postav.

Obsah

Základní realie	1
Povolání: Zápasník	3
Thuren	4
Kalus	6
Agol Zar	7
Dobrodruzi	8

Autorem tohoto dokumentu je Vallun

Neviditelná kniha: Neklidný Tauril vyšla v roce 2017 v nakladatelství Mytago. Autoři: Martina Magdová a kol.

Základní realie

Obecně o povoláních

Jak je uvedeno dále, lze hrát jakoukoliv rasu známou z pravidel Dračího douště (dále jen "DrD") a stejně tak každé z povolání, nicméně s ohledem na konstrukci většiny navrhovaných zápletek a samozřejmě s přihlédnutím k prostředí bych doporučil vynechat theurgy (sféry jsou příliš blízko Chaosu a tudíž mimořádně nebezpečné), případně je omezit na práci s démony, kteří pronikli do běžného světa. Stejně tak bude mimořádně těžké pro sicca rozvinout své síť, protože to už udělaly osobnosti bohatší a delší dobu usazené.

Pokud by sicco nebo theurg měli přístup ke zdrojům informací, jaký jim dopřávají pravidla, tak spousta navržených zápletek byla jen o tom sehnat dostatek zdrojů na jejich práci (což by jim zřejmě zajistily již minulé úspěchy).

Z důvodů vlivu Chaosu na sféry a zástvěti pak nejsou použitelná kouzla typu hyperprostor – riziko selhání je příliš vysoké, vyvolání agresivní nestvůry je ještě tou lepší variantou, neopatrné experimentování může přivolat i bezbřehou bouři. Většina hradů a jiných sídel je navíc i tak chráněna magickými nebo jinými prostředky, právě i z důvodů možného pronikání Chaosu.

Hráčské rasy

U lidí, elfů, trpaslíků a půlčků můžete mechanicky vzato vyjít buď z hodnot vlastností uvedených v pravidlech, nebo s ohledem na to, že na Taurilu jsou si jednotlivé rasy bližší využít následující tabulku. Prostředí Taurilu tak má vliv spíše na jejich příběhové pozadí a podobné záležitosti.

Barbaři, krolové nebo kudůci se vyskytují taky, ale podstatně vzácněji, ostatně říká se, že kudůci vznikli kdysi v minulosti častým křížením trpaslíků s půlčkou, avšak nepochybně se na nich podílela i nemalá část lidské krve... To vám samozřejmě nebrání hrát za družinku tvořenou kudůckým alchymistou, barbaským hraničářem a bijcem z rodu krollů, třeba právě jejich neobvyklý původ je to, co je stmelilo dohromady.

Orci: svět Neviditelné knihy nabízí jednu další, specifickou rasu – orky. Přestože jsou jen o málo vyšší než člověk, tak jejich mohutnost je řadí do kategorie velikosti C. Již z toho je patrné, že taurilští orkové nemají nic společného s orky z pravidel pro začátečníky. Rodovou zbraní orků je halapartna.

Míšenci: vzhledem ke skutečnosti, že míšenců může vzniknout mnoho desítek kombinací, nelze je všechny popsat a stanovit pro ně tabulkové hodnoty vlastností. Je to tedy na domluvě s pánem jeskyně, jak bude vaše konkrétní postava vypadat a co si ze které rasy vezme dobrého, ale i zlého, neb velkého hrdinu nedělají vysoké hodnoty vlastností, ale právě odvaha se popasovat s i s těmi méně příznivými.

TABULKA VLASTNOSTÍ a OPRAV PODLE RASY

Rasa	Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
Hobit	3-13 (-3)	6-16 (+2)	10-15 (+1)	10-15 (0)	8-18 (+2)
Kudůk	4-14 (-2)	5-15 (+1)	8-13 (0)	9-14 (-1)	2-17 (0)
Trpaslík	6-16 (+2)	8-13 (-1)	11-16 (+3)	9-14 (-1)	1-16 (-1)
Elf	6-11 (0)	9-19 (+2)	7-12 (-2)	10-15 (0)	9-19 (+2)
Člověk	6-16 (0)	9-14 (0)	9-14 (0)	10-15 (0)	2-17 (0)
Barbar	6-16 (+1)	8-13 (-1)	10-15 (+1)	9-14 (-1)	1-16 (-1)
Kroll	11-16 (+2)	6-11 (-2)	10-15 (+1)	7-12 (-2)	6-16 (0)
Ork	11-16 (+2)	8-13 (0)	11-16 (+1)	6-11 (-1)	1-16 (-2)

Démoni

Jak je z jejich popisu patrné, nejedná se o démony ve smyslu pravidel DrD, i když svým projevem si mohou být podobní. Taurilští démoni především nepocházejí ze sfér, ale vyskytují se, díky vlivu Chaosu, v našem světě a k jejich vzniku není třeba činnost theurga.

Poutání démonů

Spoutat taurilského démona lze v zásadě třemi způsoby:

1. prodloužit jeho existenci ve stávající podobě – tento způsob je dostupný každému a stačí k němu silná vůle a soustředění. Právě tak vznikají zmínění rasenští domácí démonci. Osoba nadaná magií docílí podobného výsledku snadněji, a to tím, že na tento účel věnuje určité množství magů (úroveň démona (zpravidla 1-3) × požadované trvání v měsících × 4)
2. Kouzelníci, zejména mágové, mohou s vynaložením nemalého úsilí (12 × úroveň démona, v mazích) na to, aby démon začal pronásledovat a sužovat jednu konkrétní osobu. Alchymisté pak mohou stejným způsobem a za stejnou cenu připoutat démona k určitému hmotnému předmětu. Démon je pak připoután do doby, než je předmět zničen, nebo se jej postižená osoba zbaví či zemře.
3. klasické theurgické využití – stojí stejně a má stejná rizika, jako tabulkové povolávání démonů, neboť sice není třeba se spojovat se vzdálenou sférou, ale "zpracovat" démona do použitelné podoby je o to složitější.

Netvoři Chaosu

Mají mnoho podob, lze se inspirovat u magických tvorů z bestiáře, jako jsou třeba *huňáci*, *nevidění*, *oči plíživé*, *skvrna barevná*, *vzluba* či *slizovec*.

Bestiář Taurilu

Na Taurilu, jako kdekoliv jinde, se vyskytuje celá řada bestii. v zásadě tak lze použít jakoukoliv položku z bestiáře, avšak je třeba přihlídnout ke specifickým lokacím popsaných v Neviditelné knize – například moudrý drak v Agol Zaru je součástí příběhu a zápletek, proto by jeho nasazení mělo brát ohledy na navržené zápletky, které chcete využít. Na druhou stranu, život přináší různé situace družinka klidně může dostat za úkol ověřit existenci draka, s nímž se již seznámila či dokonce přátelí.

Golem: označuje mnoho druhů uměle vytvořených bytostí, nelze tedy uvést konkrétní hodnoty vlastností, neboť přístavní nosič bude sice disponovat velikou silou, ale není konstruován k boji, naproti tomu stráž mocného čaroděje bude bojeschopná až až. k boji určené golemy doporučuji číselně sestavit podle bojovníka, případně se lze inspirovat u železné sochy z bestiáře DrD pro začátečníky.

Mocné cizí postavy: jak již bylo řečeno, tak nejsou obsaženy hodnoty vlastností a vůbec podrobnější číselné údaje pro osobnosti taurilského světa s úrovní vyšší než 20, neboť s nimi se družinka postav nemůže na začátku svého dobrodružství měřit v přímém střetnutí. Tyto cizí postavy mají navíc k dispozici jak větší množství magického vybavení, tak osobní strážce a další pomocníky. Samozřejmostí jsou různé formy ochrany proti čtení myšlenek a podobným zásahům. Jejich úrovně a povolání jsou uvedeny pro možnost posouzení vzájemného střetnutí.

Voitkrosské masotepectví

Drahá a ne všude legální technika, s jejíž pomocí lze zvýšit hodnoty vlastností postavy o jeden (cca 1000 zl.) až dva stupně (3 až 5 tisíc zl.), levnější alternativou je přesun jednoho až dvou stupňů z jedné vlastnosti do jiné, lze kombinovat. Nikdo neví, kolik takových run kdo snese. Záleží to hlavně na odolnosti, ale nejen na ní.

Povolání: Zápasník

Zápasník je povolání pro ty, kteří se rozhodli k boji nevyužívat zbraně a zbroje, ale o to dokonaleji ovládat své tělo. Z bojového vybavení používá zápasník toliko vrhacích zbraní, jinak bojuje jen svým tělem. Nepoužívá žádnou zbroj ani štít. Díky tomu je rychlejší a pohyblivější než kdokoliv ze soupeřů, jeho cvičené rány dokáží těžce zasáhnout i jinak obtížně zranitelné bytosti a ublížit přes jakékoliv brnění. Základními vlastnostmi zápasníka jsou síla a obratnost, obojí 14-19. Jeho bojové vlastnosti jsou přímo odvozeny od úrovně.

TABULKA VLASTNOSTÍ TĚLA ZÁPASNÍKA

Úroveň	ÚČ = Sil +	OČ = Obr +	Iniciativa	Ranivost = Sil +	Do sah
1	1	1	1	1	1
2	1	1	2	1	1
3	2	1	3	1	1
4	2	2	4	1	1
5	3	2	5	1	1
6	3	2	6	1	1-2
7	4	3	7	1	1-2
8	4	3	8	1	1-2
9	5	3	9	2	1-2
10	5	4	10	2	1-2
11	6	4	10	2	1-2
12	6	4	11	2	1-2
13	7	5	11	2	1-2
14	7	5	12	2	1-2
15	8	5	12	2	1-2
16	8	6	13	2	1-3
17	9	6	13	2	1-3
18	9	6	14	3	1-3
19	10	7	14	3	1-3
20	10	7	14	3	1-3
21	11	7	15	3	1-3
22	11	8	15	3	1-3
23	12	8	15	3	1-3
24	12	8	16	3	1-3
25	13	9	16	3	1-3
26	13	9	16	3	1-3
27	14	9	17	4	1-3
28	14	10	17	4	1-3
29	15	10	17	4	1-3
30	15	10	17	4	1-3
31	16	11	17	4	1-3
32	16	11	17	4	1-3
33	17	11	18	4	1-3
34	17	12	18	4	1-3
35	18	12	18	4	1-3
36	19	13	19	5	1-3

Zápasník nemá postih -3 pokud nevyužívá akci obrana. Pokud se brání (použije akci obrana), připočte se mu k obrannému číslu ranivost (jako by to byla obrana zbraně), a každá akce obrana provedená zápasníkem může útočníka zranit (jako šermířská schopnost útok z obrany, ale bez omezení na první útok). Ranivost se použije jako útočnost a dále určuje i to, jaký druh zranění zápasník způsobuje, viz tabulka zranění. Vyšší ranivost samozřejmě zahrnuje i všechny předcházející.

TABULKA ZRANĚNÍ

Ranivost	Zranitelost
0	Beze zbraně (A)
a méně	
1	Obyčejná zbraň (B)
2	Kouzlená zbraň (C)
3	Stříbrná zbraň (D)
4	Oheň (G)
5	Kyselina a jed (H)
6	Svěcená voda, vlčí mor (E, F)
7	Útočná kouzla

Zápasník může v každé akci udělat o jeden krok navíc, tedy akce obrana, krok a krok nebo krok, krok a útok. Zápasník má stejné životy jako povolání zloděje, avšak narůstají mu stejným tempem po celou kariéru (1k6+Odo). Zápasník je zcela soustředěn na boj beze zbraně, z vedlejších válečnických dovedností má pouze zastrašování a léčbu vlastních zranění.

Thuren

Thurenská mlha

Ať už jí v dávné minulosti stvořil kdokoliv, jejím účelem bylo chránit obyvatele Thurenu před vnějšími hrozbami. Ačkoliv mlhu tedy může ovládat opravdu každý, její míra spolupráce se bude různit, a to i podle jednotlivých míst. Obyčejný smrtelník může vytvářet mlžné obrazce či mlhu využít se skrývání. Nakolik se mu to povede, záleží na náhodě; základní šance jsou rozloženy takto: 20 % velký úspěch, 50 % úspěch, 20 % žádný efekt, 10 % opačný efekt.

Lykantropie

Ani thurenská lykantropie není tou, jež známe z pravidel DrD, zřejmě díky silám Matky Země. Především nepatří, že by disponovali pověstnou nezranitelností, a i po proměně mají převahu humanoidních rysů. Nicméně stejně jako pravidloví lykantropové jsou ti thurenští ve své zvířecí podobě velmi obávanými protivníky. Ve své zvířecí podobě mají bonus k iniciativě odpovídající válečníkovi/šermíři na stejné úrovni, jejich srstí porostlá kůže má KZ 5, tlama s pařáty pak útočné číslo 5+2 (útočnost). K bonusu za sílu získávají +3 a k bonusům za odolnost a obratnost +2 oproti své lidské podobě. Od osmé úrovně je pak jejich velikost po proměně o stupeň větší (člověk se tedy promění do vlkodlaka velikosti C). KZ se navyšuje každých 10 úrovní, SZ a útočnost pak každých 6 úrovní.

V jižním Thurenu se vyrábějí speciální bojové doplňky i pro vlkodlačí formu (nástavce na drápy, různé druhy chráničů). Naopak ve vlkodlačí podobě nemůže využívat schopnosti svého povolání ani používat běžné zbraně a zbroje.

Dryák povznesení

Jedna dávka dryáku umožňuje na půl dne používat magii kouzelníkům, hraničářům a alchymistům jako by byli na úrovni o 1 vyšší. Ovšem jeho požívání je past na inteligenci se základní nebezpečností 1, ta se však každým dalším požitím dryáku o 1 zvýší. Pokud postava neuspěje, ztrácí část svých zásad, zábran a ohledů. Pokud neuspěje potřetí stává se z ní zcela bezskurpulozní a absolutně sobecký jedinec. Vlastnosti dryáku, včetně rizik, jsou všeobecně známy, družinka by tedy měla před jeho požitím dostat alespoň obecné varování.

Roh dračí moci

Jednou za úplněk může jeho vlastník vypitím celého rohu alkoholu získat na den náhodnou vlastnost některého z předchozích majitelů tohoto rohu (hod 1k10):

1. schopnost létat
2. síla 21+5
3. odolnost proti jedům a drogám
4. obratnost 21+5

5. dračí dech, leptavý jed 4k6 poloměr 3, dosah 10; 3 × denně
6. odolnost 21+5
7. dračí kůže KZ 12
8. inteligence 21+5
9. odolnost proti útočné magii (působí jen třetinové zranění)
10. charisma 21+5

Torfall

Kdo se odváží skočit od Edwinova kamene do děsivé, temné tůně má šanci jedna ku pěti že zemře, ale stejnou šanci, že si výrazně polepší a jen málokdo odejde bez odměny, pokud tedy odejde.

(20 % smrt, 20 % žádný efekt, 40 % +2 ke stupni jedné vlastnosti, 20 % +2 ke stupni dvou vlastností).

Bestiář Thurenu

Bánsí: Životaschopnost 8(40 žt.); Útočné číslo: 11+2; Obranné číslo: 9; Odolnost 14+1; Velikost B; Inteligence 9-1; Charisma 7-2

Zvláštní útok: Kvílení – past Roz 6-1 k útoku a obraně na kolo/postava je na 1 kolo paralyzována dosah 15 sáhů

Wyverna: podle velikosti lze použít vlastnosti buď Pterodaktyla nebo Pranetopyra (obojí z pravidel pokročilé), či samozřejmě jejich kombinace, některé wyverny jsou prý i jedovaté.

Kurolíšek: Životaschopnost 3(18 žt.); Útočné číslo: 5+0; Obranné číslo: 3; Odolnost 13+1; Velikost A

Grindylov: Vodník, pravidla pro začátečníky, zpravidla bude mít vyšší životaschopnost

Kelpie: je druhem vodního bhůty.

Deor: prý se vykytují i jedinci se sovím peřím, vlastnosti můžete využít od Velkého zlého stromu z pravidel pro pokročilé.

Artefakty

Meč shernského kastelána: dlouhý meč 8-1, Iniciativa +1, meč vibrováním prozradí, když je ohrožen hrad rodu Dellamy nebo nejbližší příslušník tohoto rodu. Ohrožení však musí být přímé (například vrah schovaný za dveřmi, ne špeh na hradě). To je i jedna z možností, jak meč vynadat ze skály – vibrace jej uvolní.

Kouzelný brus rodu Dellamy: +3 k útočnosti na jednu bitvu, pokud se sám točí, pokud nikoliv, tak jen +1.

Postavy

Okožrout: nejobávanější lykantropí zločinec Thurenu, bojuje zásadně jen ve vlkodlačí podobě. Okožroutovým nejcennějším majetkem je magický prsten z Kalusu, který jej v lidské podobě činí velmi nenápadným a dokonce mu pomáhá zahlazovat stopy.

Životaschopnost 22 (165 žt.); Útočné číslo: 16+5; Obranné číslo: 11; Odolnost 17+3; Velikost C; Inteligence 14+2; Charisma 11+0; Iniciativa +12

Deiran Kelver: šermíř 17. úrovně, standardní zbroj a zbraně gardy

Síla 20+4; Obratnost 18+3; Odolnost 17+3; Inteligence 16+2; Charisma 15+2, životy 116.

Vlkodlačí podoba – životy 134; Útočné číslo: 16+5; Obranné číslo: 11; Odolnost 17+5; Velikost C; Iniciativa +10

V nejdepresivnějších chvílích se obává, zda sám není Okožroutem, proto u sebe má svitek oslabující jeho vlkodlačí podobu. Možná družinu požádá, aby jej hlídala a v případě potřeby i zlikvidovala.

Roderick Catterman: šermíř 13. úrovně, kroužkoplátová zbroj KZ 7, štít (20 % šance na odklonění útočného kouzla), široký meč Pavučina (6+1, úspěšný zásah za alespoň 4 životy snižá zasaženému iniciativu o 1 do konce boje).

Síla 18+3; Obratnost 15+2; Odolnost 17+3; Inteligence 11+0; Charisma 17+3, životy 72 žt.

Nelda Pinnock: šermíř cca 24. úroveň

Maxine Pinnock: šermíř 6. úroveň, široký meč a dýka (dakijský původ – zjistitelný jen při velmi důkladném zkoumání, +2 proti vlkodlakům), kroužkoplátová zbroj s démonem obrany KZ 7,

Síla 16+2; Obratnost 16+2; Odolnost 16+2; Inteligence 13+1; Charisma 14+1, životy 50.

Edwin Langyll: talentovaný lupič 10. úroveň, lehký bastard magický 6+2, honosná kožená zbroj KZ 4,

Síla 16+2; Obratnost 18+3; Odolnost 11+0; Inteligence 13+1; Charisma 17+3, životy 41.

Althurus Dellamy: bojovník 32. úroveň, rodový těžký bastard (+1 za rodovou zbraň Dellamyů)

Quentin Dellamy: šermíř 13. úroveň, požehnaný bastard 7+2 (+3 proti stvůrám Chaosu), kroužkoplátová zbroj KZ 7, hřeje jako nejlepší kožich (Althurus ji nechal vyrobit pro všechny své děti).

Síla 19+4; Obratnost 13+1; Odolnost 17+3; Inteligence 15+2; Charisma 14+1, životy 89 žt. Quentin by mohl být též paladin, pokud jej Vaše pravidla znají.

Edith Dellamy: šermíř 11. úroveň, jedenapůlruční šavle 8+0 (obrana zbraně +4, jedna obrana za kolo bez potřeby akce), kroužkoplátová zbroj KZ 7, hřeje jako nejlepší kožich.

Síla 18+3; Obratnost 15+2; Odolnost 17+3; Inteligence 11+0; Charisma 17+3, životy 72 žt.

Angus Dellamy: bojovník 8. úroveň, těžký bastard 7+3 (způsobené zranění je past na ztrátu akce zasaženého, použitá vlastnost je odolnost), plnoplátová zbroj KZ 8, hřeje jako nejlepší kožich.

Síla 19+4; Obratnost 12+0; Odolnost 19+4; Inteligence 13+1; Charisma 11+0, životy 83 žt.

Agatha Dellamy: šermířka, 28. úroveň, maska z lebky vyverný je magická, chrání proti jedům a pozměňuje postavu, tvář i hlas nositele.

Weirfyl: bojovnice 9. úroveň, zdobený těžký kyj 6+5, plátová zbroj KZ 6,

Síla 21+5; Obratnost 9–1; Odolnost 18+3; Inteligence 7–2; Charisma 15+2, životy 90 žt.

Troll Karl: s Očistcem (bez něj je zmatený a ztracený) šermíř 13. úrovně, směs kousků různých brnění KZ 5, **Očistec** – meč bastard, 9+0, obrana zbraně 1, proti nevěřícím a jinověrcům +1 k síle zbraně a útočnosti, zásahem umí zrušit negativní okouzlení či kletbu nad zasaženým

Síla 18+3; Obratnost 13+1; Odolnost 19+4; Inteligence 11+0; Charisma 10+0, životy 88 žt.

Meirele: střelkyně 15. úrovně s potetovanými pažemi, dlouhý luk Mořský dech 7+2, kroužková zbroj KZ 5, toulec s navracejícími se šípy

Síla 10+0; Obratnost 21+5; Odolnost 9–1; Inteligence 14+1; Charisma 13+1, životy 51 žt. Iniciativa na střelbu +15

Llewyn Vysoký: strašlivý bojovník 30. úrovně, ale do rytířských klání nastupuje jako šermíř (nevyužívá tedy svých bojovnických schopností) a je tak k poražení, kroužková zbroj, štít, široký meč – vše běžné, nemagické (v aréně, na rytířském klání).

Síla 21+5; Obratnost 12+0; Odolnost 19+4; Inteligence 15+2; Charisma 10+0, životy 113 žt., Iniciativa +9, vel D

Bája Bystrooká: mág 28. úrovně

Zachary Humbrick: mág 29. úrovně

Ealdred Vyr: druid 31. úrovně

Wilora Carlyss: hraničář 5. úrovně, široký meč, štít, kroužková zbroj, krátký luk, plášť mistra lovcího

Síla 15+2; Obratnost 13+1; Odolnost 14+1; Inteligence 17+3; Charisma 14+1, životy 36 žt.

Dom: zloděj 5. úroveň, krátký meč a dýka, kožená zbroj, zvl. útok ocasem 1 za kolo 3k6 zranění

Síla 14+1; Obratnost 19+4; Odolnost 14+1; Inteligence 15+2; Charisma 14+1, životy 31 žt.

Primrose Davy: čarodějka 18. úrovně, pyrokyneze

Síla 9–1; Obratnost 13+1; Odolnost 11+0; Inteligence 19+4; Charisma 18+3, životy 47 žt.

Ross Lestrangle: sicco 24. úrovně

Aguva: bojovnice 7. úrovně, válečná sekera, kroužková zbroj

Síla 18+3; Obratnost 14+1; Odolnost 17+3; Inteligence 13+1; Charisma 5–3, životy 76 žt.

Mabd: alchymista 19. úrovně, když je ohrožena, tak se promění v mlhu

Síla 15+2; Obratnost 13+1; Odolnost 14+1; Inteligence 17+3; Charisma 14+1, životy 36 žt.

Kalus

Město kouzel

Zvláštní, magii svědčící atmosféra tohoto místa se projevuje tak, že kouzelníci a hraničáři (včetně oborů) jsou schopni meditovat dvakrát častěji. Alchymistům pak stačí vynaložit na svá díla o pětinu magenergie méně.

Ovšem v žádném průvodci či cestopisu se nedočtete o tom, že se zde vyskytuje "nemoc" zvaná magické spalničky, která představuje past na příliš zbrklé sesílače kouzel. Pokud kouzelník nebo hraničář výše zmíněné možnosti druhé meditace využije, hází si po každém seslání kouzla proti pasti o síle veškeré za ten den spotřebované magie, použitá vlastnost je úroveň + inteligence. Pokud neuspěje, tak jej až do konce příštího dne zachvátí horečka, která mu neumožňuje sesílat vůbec žádná kouzla.

Kaluská kočka

Může ji mít skrze *sponu* jako svého přítelíčka každé z povolání. U válečníků, zlodějů a alchymistů fungují jako hraničářův hlídací nebo lovecký pes, a navíc umí seslat kouzla *rychlost*, *magický štít* a *modrý blesk*.

Hraničář může mít zároveň svého psa (nebo jiné zvíře) a kočku se *sponou*.

U hraničářů a kouzelníků (a jejich koček!) pak platí, že kočka skrze sponu snižuje náročnost každého sesílaného kouzla o jeden mag, a to až do výše své zásoby magenergie (jí však magy neubývají).

Vlastnosti: životaschopnost 3; útočné číslo 4; obranné číslo 6, odolnost 10; velikost A, magenergie 8 magů; Inteligence 15+2

Krysáctví

Proměna v krysáka znamená postih ke stupni charismatu -4, ale také bonus k obratnosti +2.

Artefakty

Trn svůdce: jednorázový předmět, po aktivaci zapíchnutím do těla zvýší nositeli bonus za charisma o 3 a učiní jej atraktivním protějškem pro každého v dohledu na jeden den.

Postavy

Kalima Riagel: čarodějka 31. úrovně

Gillemo de Nagora: sicco 23. úrovně, Šavle větší poloviny – výhoda velikosti je vždy na straně držitele šavle

Myghal U'Ren: čaroděj 25. úrovně

Rivald Corré: čaroděj 21. úrovně, Rivald by mohl být též paladin stejné úrovně, pokud jej vaše pravidla znají. U něj je dále třeba nezapomínat na velkou sbírku mocných artefaktů, jimiž disponuje, a které posouvají jeho možnosti výrazně nad jeho úroveň.

Meliora Ede: čarodějka 9. úrovně, hůl s aktivovaným granátem (viz pyrofor, pravidla pro experty), řádová róba KZ 2

Síla 13+1; Obratnost 14+1; Odolnost 11+0; Inteligence 19+4; Charisma 18+3, životy 33 žt.

Runík Kousavý: lupič 14. úrovně, krátký meč a dýka, kožená zbroj

Síla 13+1; Obratnost 17+3; Odolnost 13+1; Inteligence 13+1; Charisma 18+3, životy 47 žt.

Chodovist: bojovník 10. úrovně, halapartna, kroužky s kůží KZ 7

Síla 19+4; Obratnost 13+1; Odolnost 17+3; Inteligence 9-1; Charisma 8-1, životy 79 žt.

Ratana: čaroděj 12. úrovně, řádová róba, krátký meč magický 6+1 OZ 1

Síla 15+2; Obratnost 15+2; Odolnost 9-1; Inteligence 18+3; Charisma 16+2, životy 33 žt.

Halke: bojovník 19. úrovně, plátová zbroj KZ 7, válečná sekera magická 7+4

Síla 19+4; Obratnost 10+0; Odolnost 19+4; Inteligence 15+2; Charisma 8-1, životy 109 žt.

Marsala Sorok: čarodějka 22. úrovně

Glint Raumann: alchymista 26. úrovně

Holkrug: druid 15. úrovně, plášť z leptáčích pírek (odolnost proti kyselině, jednou za den umožňuje se klouzavým letem snést z velké výšky bez zranění) KZ 4, lehká halapartna magická 6+3

Síla 15+2; Obratnost 15+2; Odolnost 15+2; Inteligence 15+2; Charisma 13+1, životy 77 žt.

Sha'karn: čaroděj 16. úrovně, dlouhý stíhlý meč zdobený blesky všech barev (4+1), v róbě drahokam sesílající magický štít (KZ 7) na 5 kol. Iniciativa na boj mečem +6 (zakouzlí ale na sebe rychlost), v každém tahu může seslat bez (s)potřeby akce dva žluté blesky.

Síla 14+1; Obratnost 15+2; Odolnost 11+0; Inteligence 18+3; Charisma 16+2, životy 34 žt.

Kyryl Šantopol: kroll zápasník 18. úrovně, zápasníci jsou starobylou neformální skupinou vyznavačů boje beze zbraní a zbrojí, jejich výcvik jim tento zdánlivý handicap však více než vynahrazuje

Síla 20+4; Obratnost 18+3; Odolnost 13+1; Inteligence 11+0; Charisma 15+2, životy 88 žt.

ÚČ 13+7; OČ 9; Iniciativa + 14

Gebril Maanke a Krazaesta: v současnosti se jedná již prakticky o jednu osobu ve dvou tělech, osobu, která je více kočkou. Gebril funguje jako tělesný strážce a mluvčí vychtralé Krazaesty, která jej klidně obětuje, aby sama přežila. Sama má schopnosti čaroděje na 14. úrovni s inteligencí 18+3, do boje se ale jinak než kouzly nezapojí. Gebril bojuje trojzubcem, životy 69; Útočné číslo: 10+3; Obranné číslo: 11; Odolnost 17+5; Velikost C; Iniciativa +10

Marha Čaromlat: viz *bojovník arogantní* z bestiáře pravidel pro pokročilé.

Agol Zar

Bestiář

Xig Agol: vlastnosti jako *tygr královský* z bestiáře pravidel pro začátečníky, ale pohyblivost jako *hnědý drak*.

Rhya Agol: jako *bílý drak*, největší jedinci jako *hnědý drak*, z bestiáře pravidle pro začátečníky.

Mahtii: jako *vlk lýtý* z bestiáře pravidel pro pokročilé.

Anakh: jako *tygr šavlozubý až tyranosaurus rex*, obé z bestiáře pravidel pro pokročilé.

Obří had: Životaschopnost 7(42 žt.); Útočné číslo: 9-1 (tlama); Obranné číslo: 6; Odolnost 10+0; Velikost C

Gaan Agol: jako *zelený drak* z bestiáře pravidel pro pokročilé

Praotec krokodýlů: jako *tyranosaurus rex* z bestiáře pravidel pro pokročilé

Duch Renesmee Dellamy: zjevuje se na místech, kde zemřeli nějakí věřící v Nebeského ducha. Družinku si nejprve chvíli prohlíží a pak teprve zaútočí. Pokud nemá družinka na rukou krev věřících, tak jde na plocho.

Je oděna v řádové plátové zbroji a bojuje obouruční holí-kyjem. Zdá se, že je pod vlivem nějakých kněžských kouzel, možná by je šlo rozptýlit? Pokud jsou v okolí vidět její strážci, tak se do boje nezapojují. Na konci každého kola je vyléčena na plný počet životů.

Životy 68 žt.; ÚČ 11+4; OČ 5; Iniciativa +6, poloviční zranění útočnou magií. Jako duch nelze podrobit, je imunní vůči psychické a hraničářské magii. Poprvé by se měla zjevit za dne a nekomunikovat. Pokud jí družinka dokáže porazit, bude ochotná sdělit nějaké informace, nikdy se nezdrží déle, než 3 kola od začátku boje. Takže pokud jí družinka porazí v prvním kole, má čas nejvýše na dvě složitější otázky. Bude-li skutečně ohrožena (např. použitím nějaké silné protiduší klerické magie) nebo zabije-li družinka větší množství uctíváčů Nebeského ducha, tak nechá Renesmee projevit větší část moci své palice.

Úplně ukončit existenci tohoto ducha bojem není možné, i když její životy klesnou pod nulu, tak je schopná komunikovat a rozplyne se až po vypršení času. Bylo by třeba použít nějakou mocnou relikvii či kouzlo jiné než církevní magie. Nesvede to ani svěcená voda, která ale Renesmee jinak obvyklým způsobem zraňuje.

Artefakty

Vrhací sekera: 4+1, při špičkové péči se sama vrací do ruky, při špatné péči 2+0

Bubnový bič: neviditelné paprsky činí bič obzvláště nebezpečným, 6-1, dosah 1-5

Postavy

Rupert Kozel: šermíř 26. úrovně

Wini: střelec 21. úrovně

Lois: šermířka 18. úrovně, kroužkoplátová zbroj KZ 7, dlouhý meč 8+0, štít, lovecký plášť

Síla 17+3; Obratnost 13+1; Odolnost 15+2; Intelligence 11+0; Charisma 13+1, životy 81 žt.

Raska: chodkyně 17. úrovně, zbroj z ještěří kůže KZ 5; dlouhý luk, chodecké kopí

Síla 16+2; Obratnost 15+2; Odolnost 13+1; Intelligence 17+3; Charisma 10+0, životy 62 žt.

Syada: čarodějka 27. úrovně

Galghaz: chodec 33. úrovně, i bez draků je to mocný oponent

Kaan – drak s ohnivým dechem, 3 × za den, dosah 50, 30 magů

Životaschopnost 11 (94 žt.); Útočné číslo: 15+1 (pařáty)/14+4 (tlama); Obranné číslo: 13; Odolnost 17+3; Velikost D; Intelligence 15+2; Charisma 13+1

Tual – dračice s ledovým dechem, 3 × za den, dosah 40, 24 magů

Životaschopnost 10 (103 žt.); Útočné číslo: 14+1 (pařáty)/16+2 (tlama); Obranné číslo: 14; Odolnost 19+4; Velikost D; Intelligence 14+1; Charisma 17+3

Tasra: chodkyně 23. úrovně

Nels: čaroděj 22. úrovně

Nuali: dračí druid 8. úrovně, kožená zbroj (KZ 4), hůl Síla 15+2; Obratnost 17+3; Odolnost 13+1; Intelligence 16+2; Charisma 13+1, životy 48 žt.

Kirsa Rabadon: šermíř oštěpu 7. úrovně, kroužkokožená zbroj (KZ 5), oštěp

Síla 17+3; Obratnost 11+0; Odolnost 17+3; Intelligence 13+1; Charisma 13+1, životy 57 žt.

Righast: sicco 29. úrovně

Garana: čarodějka 24. úrovně

Akka: čarodějka 6. úrovně, drahá róba (KZ 2), dýka Síla 9-1; Obratnost 9-1; Odolnost 15+2; Intelligence 18+3; Charisma 19+4, životy 35 žt.

Lurga: hraničářka 4. úrovně, kožená zbroj, široký meč a štít

Síla 15+2; Obratnost 13+1; Odolnost 15+2; Intelligence 17+3; Charisma 14+1, životy 37 žt.

Zurela: alchymistka 13. úrovně, destičková zbroj (KZ 6), černá hůl s amethystem (5+1), vzhledem ke svému postavení má k dispozici ochránce a další magické vybavení

Síla 13+1; Obratnost 18+3; Odolnost 19+4; Intelligence 16+2; Charisma 15+2, životy 77 žt.

Dobrodruzi

Širila

Ork alchymista 3. úrovně, destičková zbroj, hůl

Síla 13+1; Obratnost 17+3; Odolnost 19+4; Inteligence 11+0; Charisma 9-1, životy 32 žt.

Zvláštní schopnost proměna levačky - 20 % zamýšlený efekt; 20 % druhý efekt; 60 % nic se nestane

Nívi Popleta

Elf hraničář 3. úrovně, kroužková zbroj, široký meč a štít, dlouhý luk

Síla 15+2; Obratnost 13+1; Odolnost 9-1; Inteligence 19+4; Charisma 13+1, životy 16 žt.

Předchází jej značná posměšná pověst, má to těžké u děvčat, ale nepřátelé jej velmi podceňují.

Ayo

Člověk zloděj 3. úrovně, kožená zbroj, krátký meč a dýka

Síla 11+0; Obratnost 17+3; Odolnost 10+0; Inteligence 12+0; Charisma 19+4, životy 17 žt.

Syn hvězd, člen Hledačů pravdy.

Zolda

Člověk bojovnice 3. úrovně, kroužková zbroj, řemdih

Síla 17+3; Obratnost 13+1; Odolnost 17+3; Inteligence 12+0; Charisma 12+0, životy 27 žt.

Protože v knize není specifikováno etnikum Zoldy, může ve vaší verzi být třeba trpaslicí. V tom případě bude mít vlastnosti Síla 17+3; Obratnost 11+0; Odolnost 19+4; Inteligence 13+1; Charisma 9-1, životy 31 žt.)

Jednou za den najde v hlavici svého řemdihu filosofickou odpověď na jednu otázku.

Tog Jenner

Půlčik kouzelník 3. úrovně, šaty (KZ 1), hůl

Síla 7-2; Obratnost 13+1; Odolnost 13+1; Inteligence 19+4; Charisma 18+3, životy 41 žt.

Přestože jsem rasou půlčik, patřím ke vzdálené větvi sice starobylého, ale dnes již nepřilíš bohatého rodu Jennerů. Jennerové, alespoň ta hlavní linie, mí bohatí strýcové, jak jim říkám, vlastní polnosti na východě jižního Thurenu. Já patřím k větvi rodu, která vlastní malý statek na okraji panství, pár lánů půdy, sad a asi dvacet prasat.

Rodiče se musí dost ohánět, ne vždy máme peníze na potřebný počet čeledínů a dalších pomocníků, takže mne vychovávala převážně babička. Ta nade vše milovala rodné dějiny a vůbec vztahy mezi příbuzenstvem, jak v historii, tak na živo. A i když bohatstvím na šlechtice zrovna nevypadám, jsem jím alespoň krví. O své krevní pečeti raději nemluví, ale díky ní a babiččině výchově jsem po krátkém pozorování schopen poznat, kdo ke komu patří a kdo má s kým jaké vztahy. Nic konkrétního samozřejmě,

ale třeba, když budu poctivě cvičit... Kdo ví, co dokážu jednou zjistit?

Teď mne ale trápí to, že jsem musel ukončit studia v Kalusu, protože rodičům došly peníze. Vlastně se to má tak, že mne od hladu dělí posledních pár měďáků a jedno jablko. Doma mi sice najíst dají, tak zle na tom snad nejsou, ale je to ještě kus cesty.

Mým snem, když pomínu vlastní přežití, je vydělat si dost na další studia a třeba i podpořit rodinu.

Scombra

Člověčice zápasník 3. úrovně

Síla 17+3; Obratnost 17+3; Odolnost 12+0; Inteligence 12+0; Charisma 13+1, životy 27 žt.

V mém životě zatím nic nevycházelo, jak mělo. Maminka zemřela při porodu a tatínek se o mne musel starat jen za pomoci tet z vesnice. Když jsem povyrosla, abych mu s tím mohla pomoci, tak začala válka a naši vesnici vypálili. Táta odvedl část sousedů do lesů, kde se nám nakonec nevedlo špatně. Naši lidi les dobře znali, a tak se občas podařilo přepadnout vůz se zásobami nebo povoz plný kořisti jedoucí tím či oním směrem.

Jen co začal svět zase vypadat alespoň trochu dobře, tak se místo kořisti začala vracet zranění doprovázení početnými ustupujícími houfci. No a tak se tatínek z jedné výpravy nevrátil. Než jsme se nadála, skončila jsem v sirotčinci. Nedovolili mi vzít si s sebou můj nůž, jedinou památku na tátu! Škola mne sice bavila, ale město už tolik ne, kor když jsem z něj skoro nic neviděla.

Za pár let mne začal obtěžovat jeden starý učitel, a když už to nešlo vydržet, tak jsem po něm hodila židli a raději utekla, protože nějak moc krvácel. Protloukala jsem se, jak to šlo, ale kdo mne nechtěl okrást, tak se mne snažil využít jinak. Nakonec jsem skončila u kočovného cirkusu. Ne že by tam to bylo o tolik lepší, zejména pokud jde o obtěžování, ale nakonec se mi povedlo si vybojovat své místo.

A když říkám vybojovat, tak to myslím doslova, ujal se mne totiž Thonry, trpaslík, který v cirkuse předváděl zářnou sílu svého těla. Pěstí drtil kameny, v soubojích beze zbraně porážel dobře vyzbrojené diváky a podobně.

Ale já trpaslík nejsem a Thonry mne už více naučit nemůže, tak hledám, zda by se nenašel někdo jiný – protože co umíte, to vám nikdo nesebere, na rozdíl do nože po tatínkovi...