

BŘEHY ARTIE

ÚVOD

Atlanští bohové svolili a tak vám my, jejich služebníci, předkládáme rozšíření základní herní knihy Atlana s názvem Břehy Artie. V něm je k nalezení mnoho kapitol zahrnujících nové lokace, faunu a flóru, popis světa, nové rasy a povolání, kouzla, lektvary, nové herní mechaniky a další okruhy. Jednu věc zde však nenajdete a tou jsou nové ruční zbraně. Proč, ptáte se? Zbraně, s výjimkou těch nejexotičtějších a tudíž nejméně rozšířených, mohou být v detailech odlišné od zbraní běžných. Celkově však budou vždy spadat do jedné ze skupin zbraní uvedených v základních pravidlech. Bylo by nesmyslné vytvářet kdovíjaké krkolomné a nepraktické zbraně jen proto, aby byly. Rovněž vytvářet nové zbraně lehkou modifikací těch stávajících je nošení dříví do lesa, neboť halapartna s jedním trnem navíc bude pořád jen halapartna. A to dokonce i se dvěma trny navíc! Jistě najdete příklady zbraní, které v našich souborech nenaleznete a budete je chtít ve své hře. V takovém případě je lepší si je vytvořit přímo sobě na míru ve spolupráci s vypravěčem.

Věříme, že rozšíření přinese hodně nové zábavy a možností pro vaše postavy a dobrodružství.

OBSAH

ÚVOD.....	1
ARTIE.....	4
JAK BYLA ARTIE ZNOVUNALEZENA.....	4
DOMORODÉ RASY ARTIE.....	4
GARONOVÉ.....	4
MRAVENČÍ LIDÉ.....	6
MOŘŠTÍ ORKOVÉ.....	7
KALENDÁŘE.....	9
LIDSKÝ KALENDÁŘ.....	9
ELFSKÝ KALENDÁŘ.....	10
KALENDÁŘ TRPASLÍKŮ.....	11
NOVÁ VOLITELNÁ PRAVIDLA.....	11
CHLAD A HORKO.....	11
ŽÍZEŇ.....	12
ÚNAVA.....	12
OMRÁČENÍ.....	12
PÁDY Z VÝŠKY.....	12
NOVÁ POVOLÁNÍ.....	13
MOŘEPLAVEC.....	13
VĚTEV OBJEVITEL.....	13
VĚTEV BUKANÝR.....	13
SVATÝ BOJOVNÍK.....	14
VĚTEV PALADIN.....	14
VĚTEV FANATIK.....	14
VYZVĚDAČ.....	15
VĚTEV HETÉRA/MINSTREL.....	15
VĚTEV ŠPEH.....	16
PRESTIŽ.....	16
TĚŽKÉ A OBLÉHACÍ ZBRANĚ.....	17
BERANIDLO.....	17
ŽEBŘÍKY.....	18
OBLÉHACÍ VĚŽE.....	18

KRYT NA BERANIDLO.....	18
BALISTA.....	18
ONAGER.....	18
TREBUCHET.....	18
LODĚ A LODNÍ SOUBOJE.....	18
NAPADENÍ LODÍ FAUNOU.....	19
CHARAKTERISTIKY LODÍ.....	19
BODY MODIFIKACÍ A PANCÍŘ.....	19
OSTATNÍ CHARAKTERISTIKY.....	19
SOUHRN LODNÍCH KATEGORIÍ.....	20
LODIVOD.....	20
POSÁDKA.....	20
TĚŽKÉ ZBRANĚ A DALŠÍ BOJOVÁ VÝBAVA.....	21
SOUBOJOVÝ SYSTÉM LODÍ.....	22
PŘEKVAPENÍ.....	22
INICIATIVA.....	22
ÚTOK A OBRANA.....	22
ZÁNİK LODĚ.....	23
AKCE INDIVIDUÁLNÍCH POSTAV.....	23
BOJOVÉ SITUACE.....	23
JINÉ AKCE BĚHEM BOJE.....	23
ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY.....	23
NOVÉ VÝHODY.....	24
NOVÁ OBECNÁ KOUZLA.....	25
NOVÉ PREPARÁTY.....	26
ZBROJ PRO ZVÍŘATA.....	28
NEMOCI.....	28
ZÁKLADNÍ INFORMACE.....	28
TEST ODOLNOSTI.....	29
LÉČBA.....	29
SEZNAM NEMOCÍ.....	29
GAR A MANA.....	31
GAR PŘEDMĚTY A ARTEFAKTY.....	32
TVORBA GAR PŘEDMĚTŮ.....	32
ČÁSTEČNÉ GAR PŘEDMĚTY.....	32
PLNÉ GAR PŘEDMĚTY.....	32
GAR ARTEFAKTY.....	32
BIOMANT.....	34
ZÁKLADNÍ POPIS.....	34
ZÁKLADNÍ SCHOPNOSTI BIOMANTŮ.....	35
KOUZLA BIOMANTŮ.....	35
SCHOPNOSTI ZÍSKANÉ POHLCEM JEDNOTLIVÝCH DÉMONŮ.....	36
TVORBA NESTVŮR.....	36
FAUNA A FLÓRA.....	38
ARTIJSKÁ FAUNA A FLÓRA.....	38
DÉMONI.....	38
FAUNA.....	39
FLÓRA.....	43
FAUNA A FLÓRA BĚLOVSKAJSKÝCH OSTROVŮ.....	46
FAUNA.....	46
FLÓRA.....	46
FAUNA A FLÓRA THAPSIE.....	47
FAUNA.....	47
FLÓRA.....	49
MÍSTOPIS.....	51
ARTIA.....	51
OSÍDLENÍ ARTIE.....	51

ARTIA SUPERIOR.....	51
AURIOVO BIOMANTSKÉ UČILIŠTĚ.....	52
THORŮV KLÁŠTER.....	52
ARTIA CESARIENSIS.....	52
URAT.....	52
UT A UTAR.....	53
ARTIA SECUNDA.....	53
THAPSIA.....	54
ZÁPADNÍ THAPSIA.....	54
VÝCHODNÍ THAPSIA.....	54
BĚLOVSKAJSKÉ OSTROVY.....	54
ORCI BĚLOVSKAJSKÝCH OSTROVŮ.....	54
KLAN TOGRADA BĚLOVOUSE.....	54
NÁROD MROŽÍCH KLŮ.....	54
NÁBOŽENSTVÍ ARTIE.....	55
KULT LADY V TEMNÉM.....	55
KULT VĚČNÉHO ŽIVOTA.....	55
VOJÁCI NEBES.....	55
MORETHA.....	55
AURANASPETHA.....	55
RIBERILO.....	56
XERTIOS.....	56
KULT UCTÍVAČŮ VELIKÁNŮ.....	56
KULT SMRTI.....	56
MAPA.....	56
AUTOŘI.....	57

ARTIE

JAK BYLA ARTIE ZNOVUNALEZENA

Když se během různých bojů a objevných cest po planetě Atlaně někteří námořníci snažili dosáhnout pradávných mytických břehů Artie, narazili na dva velké problémy. Pokud zvolili východní cestu, téměř jistě je čekala záhuba díky nepřetržitým bouřím. Ty trvají v této části oceánu i po dobu osmnácti hodin denně. Z tohoto důvodu si až na hodně zoufalé orkské piráty, kterým nezbyla jiná možnost, nikdo netroufl touto cestou se vydat. Oproti tomu západní cesta byla nebezpečná hlavně díky desinorům, kteří jsou v těchto končinách od Grimovi země dále na západ hojní. Celkově nepříznivá situace objevitelů byla umocněna mnoha dalšími dravými formami života obývajících zdejší vody. To se však změnilo před třemi lety, kdy došlo k velkému námořnímu střetu mezi elfími a orkskými piráty. Orky zahnali Elfové až za Grimovu zem a byl učiněn nevídaný objev. Orkské lodě se po čtrnácti dnech vrátily na své předchozí působiště a došlo opět ke střetu s elfskou flotilou. Během tohoto boje byla zajata kapitánka Duha z klanu Ploutvorukých zvaná Velkopsrá. Ta po mučení, během kterého jí byla pálena kůže, vyradila, že se jejím lodím podařilo doplout až na starou Velkou zemi. Také prozradila, že nepřišli o jediného piráta vlivem dravců, ale o osm z důvodu hladu a následného kanibalismu. Jakmile se tato informace dostala k elfskému císaři, byla dvorem zaplácena velká výprava k Artii. Císař doufal, že tam budou k nalezení mocné kusy GAR. Tyto novinky se pak rozšířily i mezi lidskými otroky. Jeden z nich uprchl ke svobodným lidem a předal jim tuto informaci, načež bylo spuštěno několik lodí čistě za účelem ustanovit na Artii lidské panství dříve, než se to povede Elfům. Ačkoli první dvě výpravy selhaly ve výstavbě a upevnění moci, přinesly rozsáhlé zeměpisné znalosti a základní představu o rozložení sil mezi domorodci na Artii. Díky obchodním stykům s trpaslíky se dostala zpráva i k lidu Agarovu. Ti neváhali a najali si lodě, které po náležitých úpravách vyrazily směrem na západ. Jejich cílem bylo uchránit pozůstatky pradávných míst před Elfy, kteří chtěli GAR a mohli by díky jeho dostatečným zdrojům zvrátit poměr sil na Erethusii. Trpasličí výprava také měla průzkumnou část s úkolem zhodnotit těžební využitelnost nového území a přivést nové druhy zvířat a rostlin na ukázkou zpět domů. Během tohoto průzkumu a lovu se dostali trpasličí cestovatelé do prudkého konfliktu s domorodci a trpasličí výprava byla značně zpomalena. Během této fáze objevování Artie na ní byly založeny základny všech těchto tří ras. Elfská expanze byla zastavena rojem a artijskými mravenci spolu s odporem domorodců. Elfové samozřejmě chtěli domorodce zajmout a učinit z nich své otroky, aby nemuseli dovážet otroky z Elventerry. Zatím jediní lidé udržují korektní vztahy s

domorodci a vyhnuli se jakékoliv eskalaci konfliktu mezi nově založenými koloniemi. Z důvodu obtíží zásobování byla stanovena na Artii jako oficiální trpasličí měna a jejich systém měr a vah.

DOMORODÉ RASY ARTIE

Původní obyvatelstvo Artie bylo po magických válkách a výbuších GAR zdecimováno. Kdo přežil, zemřel na následky dlouhodobého GAR záření a menší počet přeživších se postupně přeměnil v Garony, Mravenčí lidi a mořské Orky.

GARONOVÉ

Hratelná povolání: válečník, druid, kněz, čaroděj, gladiátor, lovec, svatý bojovník

Plusy: Psychická odolnost: velmi silná víra v posmrtný život pomáhá vyrovnat se se strachem ze smrti, který je podstatou všech jiných obav a strachů. Psychická odolnost poskytuje bonus -3 na testy mysli při odolávání strachu a mučení; Magická všestrannost: v rámci obecných kouzel umožňuje se naučit kouzlo jakéhokoli magického zaměření s výjimkou nekromantské a biomantské magie; GAR v krvi: postava s jakýmkoli magickým povoláním má počáteční množství many vyšší o 10 bodů.

Mínusy: Zápach: hygiena není u Garonů příliš rozšířená, což udává postih +3 na testy vyjednávání, přesvědčování a svádění. Velikost: díky své velikosti je pro Garony obtížné sehnat pro sebe vhodnou výbavu v podobě oblečení, zbroje a zbraní a dalšího vybavení, které je závislé na velikosti svého uživatele. Mimo svou domovinu si často musejí nechat podobné věci Garoni dělat na zakázku a nebo je shánějí delší dobu. Cena takového vybavení je v základu vyšší o 50% zaokrouhlena nahoru.

Bonus rasy: Přísný monoteismus: udává bonus -4 při přesvědčování o víře; Mohutnost: poskytuje bonus -4 na testy hledání žoldáckých zakázek.

Nosnost: 180

Populace ve světě

Celková populace Garonů čítá přibližně 2000 jedinců.

Historie Rasy

Jejich původ pravděpodobně není lidský, nejspíše se jedná o vedlejší vývojovou linii, která v důsledku GAR záření zmutovala a získala magické schopnosti.

Jazyk

Garonština

Jména

Jména Garonů bývají hispánského původu.

O rase

Garonové jsou 2 až 3 metry vysokí kyklopopové se základními magickými všeobecnými vlastnostmi. Dožívají se až 80 let a jsou to hermafrodité. Pár Garonů, který je doživotní, mívá za život maximálně 4 děti. Váha dospělých jedinců je kolem 250 kilogramů a mají podobné stravovací návyky jako Orkové. Kultura je kočovná, jejich populace žije v mnoha roztroušených malých kmenech. Jejich typickým účesem jsou dredy a u samic i dobře vyholené vlasy, místo kterých užívají paruku z kůže zvěře. Ačkoli jsou velcí, nemívají převahu v síle. Jejich jazyk je nejvíce podobný staré kontepijštině. Garonové se nemohou křížit s ostatními rasami. Svou víru zaměřují Garonové na posmrtnou existenci.

Kalendář

Roky ani měsíce nepočítají, ale vyznají se v pohybech slunce a hvězd.

Stavební styl

Tábory mají postavené ze dřeva a kůží nepřátel a zvěře, málokdy postaví kamennou hradbu na ochranu. Pouze hrobky staví vždy a zcela kamenné.

Měna

Jako platidlo používají zuby dravých šelem velikosti levharta a větších.

Rodina

Rodina a kmen je matriarchální. Bojovníci jsou muži vedení nejstarším z nich. V době míru se muži starají o dostatek potravy a o palivo pro oheň. Rozdělení na muže a ženy určuje rada v čele s matriarchou už během narození dle věšteckých rituálů se zuby dravců. Garonové jsou hermafrodité, kteří musejí mít partnera pro vyvedení mladých.

Politický systém

Matriarchát je jediné zřízení v garonské společnosti. V případě úmrtí vůdčí samice se volí radou starších žen její nástupkyně.

Móda

Nejraději Garonové nosí kožené oblečení zhotovené z kůží nepřátel.

Otroci

Otrokářství Garonové nepraktikují.

Kuchyně

Co se dá sníst, to se hodí do velkého kotle se zeleninou. Bude z toho výtečné ragú.

Zákoník

Je pramálo zákonů v garonské společnosti. Jeden z nich praví, že příslušníci jednoho kmene se nesmějí vraždit navzájem, jinak následuje hrdelní trest pro celou vrahovu rodinu.

Hudba

Duté kmeny a palice ze dřeva vytvářejí primitivní bubny. Ty jsou využívány na oslavách a při rituálech. Garonové umějí také vyrábět flétny z kostí.

Kmeny

Celkově se garonské kmeny dělí na tři hlavní proudy.

Takzvané Esmeraldistky jsou mistryně ve stavbách zavlažovacích kanálů a díky jejich práci mají kmeny dostatek zeleniny. Esmeraldistky jsou v tomto mimořádně nadány a jejich práce slouží i jako součást směnného obchodu.

Izabelistky se specializují na boj zbraněmi i magií a jsou hlavní obranou linií garonské kmenové konfederace. Hodně často vlastní i úlomky GAR, které zvyšují jejich magickou sílu.

Ronjistky se starají o získávání dřeva a to i z lodí. V důsledku toho pěstují šášně, které jsou zhoubou pro flotily dřevěných lodí. Tedy pokud se podcení prevence při výrobě takových lodí.

MRAVENČÍ LIDÉ

Hratelná povolání: válečník, čaroděj, kněz, lovec, gladiátor, vyzvědač

Plusy: Hmyzí síla: počáteční výchozí stupeň síly je 1, nikoli 0 jako u ostatních ras.

Mínusy: Velká nedůvěra k cizincům: testy vyjednávání, přesvědčování a svádění vůči cizincům jsou zatíženy postihem +4 jak pro Mravenčí lidi, tak i pro cizince; Primitivní zbraně: Mravenčí lidé nejsou příliš zdatní ve výrobě zbraní. Každá zbraň vyrobená Mravenčími lidmi má základní poškození o 50% menší než její ekvivalent vyrobený jinými rasami, zaokrouhleno dolů. Rovněž mají Mravenčí lidé dodatečný postih na útok +5 s jakýmkoli zbraněmi kromě svých biologických (viz níže). Totéž platí i pro zbroje. Mravenčí lidé mají dodatečný postih +5 na útok i obranu při používání jakýchkoli zbrojí a přileb kromě své nošené a biologické chitinovové zbroje (viz níže) a látkové zbroje a přilby.

Bonus rasy: Chitínová zbroj: Mravenčí lidé umějí skvěle vyrábět chitínové zbroje ze svého odvrženého chitínu. Ty jsou srovnatelné s plátovou zbrojí s plátovou přilbou a jsou o polovinu lehčí. Tato zbroj se počítá s jejich biologickým chitínem a není prodávána ani darována cizincům pod trestem doživotního otroctví nebo smrti. Je poskytnuta každému členovi Mravenčích lidí, pokud dosáhl dospělosti a byl veden k boji, lovu nebo magii. Tajný jazyk: tato schopnost umožňuje plnou komunikaci pouze za pomoci znakové řeči obohacené o gesta mimiky, pohyby hlavy a neartikulované zvuky. Hmyzí zbraně: jedná se o biologické zbraně, které vrhají kyselinu a nebo fungují jako žihadlo. Jejich bližší popis je níže. Přirozený chitín: rovněž mají Mravenčí lidé svůj vlastní biologický chitínový pancíř, který je ekvivalentní linothoraxu. Jeho používání není vázáno na schopnost zbroje a neudává žádné postihy.

Nosnost: 100

Populace ve světě

Populace Mravenčích lidí dosahuje přibližně 400 jedinců.

Historie rasy

Historie rasy není příliš známa. Jsou dvě hlavní teorie jejich vzniku. Podle jedné se vyvinuli vlivem působení GAR na lidi, ke kterým byla nějak přidána mravenčí podstata a druhá teorie tvrdí, že se vyvinuli působením GAR na mravence, ke kterým byla nějak přidána lidská podstata.

Jazyk

Jazyk Mravenčích lidí je tak podobný kontepijštině, že jej lze za kontepijštinu považovat. Jsou v něm patrné různé bzučivé a pištivé zvuky. Tento jazyk však užívají jen mezi sebou. Při kontaktu s jinými rasami používají znakovou řeč (viz výše).

Jména

Jména jsou slovanského původu.

O rase

Tito tvorové jsou pokryti chitinem, který svlékají. Dorůstají přibližně metru a půl a dožívají se okolo 120 let. Dospělosti dosahují ve dvaceti letech. Užívají téměř výhradně dva typy zbraní, viz níže. Svou základnu má tento lid nedaleko Polí smrti. To jsou místa, kde se téměř pravidelně utkává roj s artijskými velkými mravenci. Tato nekonečná bitva pokryla tyto pláne bezpočtem mrtvých těl obou druhů. Mravenčí lidé často přepadají zásobovací kolony a karavany. Ačkoli jsou schopni mluvit různými jazyky ostatních ras, pokud se je naučí, stále jsou některými považováni za rasu podřadnou, spíše zvířecí druh. Tato rasa vyznává primitivní přírodní náboženství.

Zbraně a zbroj Mravenčích lidí

Jak bylo popsáno výše, Mravenčí lidé si vytvářejí chitinovou zbroj z chitinu odvrženého svými těly. Tato zbroj je ekvivalentem zbroje plátové i s plátovou přilbou. Je o polovinu lehčí než plátová zbroj. Tato zbroj se sčítá s jejich biologickým chitinem.

Mravenčí zbraně: jedná se o dvě biologické zbraně, které jsou součástí těl Mravenčích lidí. Mají je všichni příslušníci a jsou účinné od zhruba deseti let věku. První z nich je vrhač jedu. Jde o dva silné chitinové trny, který se vysouvají z puky obou předloktí a jejich hroty zasahují až ke kloubům nártu ruky. Mají pevnost kovu a vypouštějí šípový jed s účinností 60 a jedním kumulativním poškozením 10 po půl hodině. Jedu tyto trny mají na 5 bodnutí každý. Vypotřebovaná dávka jedu se doplní za 1 hodinu. Mravenčí lidé jsou zcela imunní vůči svému jedu. V případě útoku pouze trnem bez aplikace jedu je základní poškození trnu 15. Druhou zbraní je pak vrhač kyseliny. Tato žláza vystřikuje kyselinu v tenkém proudu až na vzdálenost 5 metrů a vydrží na celkem 5 použití. Jedna dávka kyseliny se pak doplňuje 2 hodiny. Tato žláza je umístěna v ústech. Kyselina působí poškození 10, kterému nelze odolat, ale zbroj kožená a vyšší proti ní ochrání. Pokud chce Mravenčí člověk zaútočit na části soupeřova těla zbrojí nechráněné, musí při hodů na útok získat finální výsledek 50 a méně.

Použití jedového trnu vyžaduje test schopnosti boje beze zbraně, použití kyseliny vyžaduje test schopnosti vrhací zbraně.

Rovněž mají Mravenčí lidé svůj vlastní biologický chitinový pancíř, který je ekvivalentní linothoraxu. Jeho používání není vázáno na schopnost zbroje a neudává žádné postihy.

Kalendář

Jejich kalendář je podobný elfskému používanému na Erethusii.

Stavební styl

Z rostlinných zbytků i z rostlin samotných, z mrtvých jedinců roje a artijských mravenců dokážou Mravenčí lidé vytvořit primitivní přístřešky i opevnění.

Měna

Jako platidlo používají obsidiánové kamínky.

Politický systém

Vedení lidu zajišťuje Rada starších. V ní jsou válečníci, čarodějové, duchovní představitelé i zemědělci a sběrači.

Rodina

Mravenčí lidé tvoří páry muže a ženy. Za život mívá pár jedno až tři děti. Jejich vlastní chitínový pancíř se tvoří od jednoho do pěti let věku.

Móda

Svá těla si pokreslují různými přírodními a náboženskými motivy. Nosí kožené bederní roušky.

Otroci

Otrokářství není Mravenčími lidmi praktikováno.

Kuchyně

Majoritní strava se skládá z masa padlých jedinců roje a artijských mravenců a lesních plodů. Rovněž loví menší živočichy či středně velké býložravce.

Zákoník

Ve společenství Mravenčích lidí platí oko za oko, zub za zub. Je zde uznávána i krevní msta.

Hudba

Vyrábějí si jednoduché harfy, lry a loutny, stejně jako bubínky a jiné primitivní nástroje. Strunné nástroje však hrají hlavní roli.

MOŘŠTÍ ORKOVÉ

Hratelná povolání: válečník, lovec, gladiátor, druid, vyzvědač

Plusy: Žábry: umožňují plavat pod vodou neomezeně dlouho; Boj s trojzubcem a sítí: tato kombinace zbraní je vyučována od nejútlejšího věku. Na tuto kombinaci zbraní není nutná výhoda obouručnost a mořští Orci navíc mají bonus -5 na testy útoku i obrany s touto kombinací. Bližší popis těchto dvou zbraní je uveden níže.

Mínusy: Touha po boji: mořští Orkové mají neodolatelnou touhu po boji s čímkoli důstojným pod mořskou hladinou, pokud plavou v moři. Aby se uchránil mořský Ork před následováním této touhy, musí provést test mysli s finálním výsledkem 50 a méně. Tento test platí pro celý jeden den. Pokud test selže, je touha neovladatelná a vypravěč určí, kdy a s čím se mořský Ork pustí do křížku. Zpravidla na ukojení této touhy stačí jeden boj denně.

Bonus rasy: Mořští Orci umějí ulovit ty nejlepší kusy. Při rybolovu mají vždy dvojnásobný výtěžek než udává tabulka sběru. Mořští Orkové mají schopnost rybolovu na nultém stupni automaticky a zdarma.

Nosnost: 120

Boj s trojzubcem a sítí

Boj s trojzubcem a sítí nevyžaduje u mořských Orků výhodu obouručnost, ani na jednu ze zbraní nemají postih za boj dvěma zbraněmi a trojzubec umějí ovládat jednou rukou. Trojzubec má stejné charakteristiky jako halapartna, ale je o půlku kratší. Síť se nedá použít v boji pod vodou. Při boji na souši nepůsobí poškození, ale ztěžuje soupeřovi obranu a útok. Soupeř se nemůže sítí bránit hodem na obranu, pouze testem na úhyb.

Pro každou zbraň je nutné vlastnit příslušnou schopnost boje se zbraní. Pro trojzubec je nutná schopnost dřevcových zbraní, pro síť je potřeba schopnost exotických zbraní na síť.

Výsledky testu útoku sítí na soupeře shrnuje následující tabulka.

Tabulka útoku sítí	
Finální výsledek testu na útok sítí	Účinky na soupeře, pokud ten neprovede úspěšný test úhybu
1 a méně	Soupeř je na dobu své příští bojové akce zatížen postihem +20 na útok i obranu, jeho pohyb na jiné místo je znemožněn a nesmí provést test úhybu.
2 – 25	Soupeř je na dobu své příští bojové akce zatížen postihem +10 na útok, obranu a úhyb. Smí se pohnout pouze o dva metry.
26 – 50	Soupeř je na dobu své příští bojové akce zatížen postihem +5 na útok, obranu i úhyb
51 – 75	Soupeř je na dobu své příští bojové akce zatížen postihem +5 na obranu
76 – 99	Soupeř není sítí jakkoli omezen
100 a více	Sám útočník je na svou příští bojovou akci zatížen postihem +5 na útok, obranu a úhyb

Populace ve světě

Odhady hovoří o 2000 jedinců rozprostřených po celém pobřeží Artie.

Historie rasy

Jako i jiné rasy Artie i mořští Orkové vznikli působením GAR. Původní přípluvší Orkové se drželi na pobřežích a potápěli se pro mořské plody, protože pobřeží bylo na potravu štědré a méně nebezpečné než vnitrozemí.

Před 250 let zde na Artii ztroskotaly lodě vezoucí vojsko orkského náčelníka Zoga Krvavé čelisti. Ten s sebou měl otroky, kteří zaznamenali první kontakt s rasou mořských Orků. Došlo k bojům, ale po smrti náčelníka Zoga se mořští a normální Orkové promísili. Míšenci vždy dědili rysy mořských Orků.

Jazyk

Dominantní mluvou je orkština s lehkým přízvukem kontepijštiny.

Jména

Jména jsou ryze orkská.

O rase

Mořští Orkové vznikli jednoznačně ze suchozemských Orků, proto se dožívají stejného věku okolo 50 let. Působení GAR jim umožnilo vyvinout plovací blány a žábry. Přesto se dovednosti plavání musejí učit jako kdokoli jiný. Jejich kultura a nátura je totožná se suchozemskými Orky. Uctívají nejčastěji přírodní bohy a bůžky moře a méně často Putona.

Kalendář

Kalendář je mořským Orkům cizí.

Stavební styl

Své stavby zhotovují, z čeho jen jde. Kusy lodí, kameny, kosti tvorů či jiný materiál jsou zcela běžné.

Měna

Jako měnu používají mořští Orkové zobáky hlavonožců, jejichž délka byla nejméně 3 metry.

Politický systém

Kratokracie je politický systém mořských Orků.

Rodina

Co se neubrání, s tím se páří. Jejich cílem je co největší počet mladých bez ohledu na čistotu původu. Shlukují se do malých kmenů.

Móda

Za přitažlivé a módní se považuje ornamentální jizvení paží a předloktí. Při rituálu dospělosti chlapců se vyryjí na jejich pravé předloktí náboženské symboly a mladík pak silně zkrvavenou končetinu musí ponořit do mořské vody na půl hodiny. U dívek se takto rituálně jizví podbřišek. Oproti pažím u chlapů je jizvení u dívek nesrovnatelně menší a dívka si ihned po vykonání řezů musí sednout do mořské vody na dobu deseti vteřin.

Oděvem je bederní rouška z listů pobřežních rostlin.

Otroci

Otroci jsou využíváni jako zásoba potravy. Pouze ti, kteří něčím vynikají, pak slouží Orkům různými činnostmi. Těmto otrokům je dán posvátný slib tzv. nepozřetelnosti.

Kuchyně

Vaří se hlavně plody moře a ryby. Konzumují i kokosy a různé rostliny pobřežního pásu. Rovněž sklízí mořské řasy.

Zákoník

Zákony nepotřebují, neboť případné spory se řeší rituálními souboji.

Hudba

Kamínky uzavřené v kokosové skořápce vytvářejí rumba koule, které mořští Orkové doplňují troubením na mušle a hraním na želví krunýře. Složitější nástroje nepoužívají a nechťejí.

KALENDÁŘE

Všechny v současnosti užívané kalendáře rozdělují rok na 365 dní. Jedinou výjimkou je trpasličí kalendář, který má 365 a jednu čtvrtinu dne. Ta se každé 4 roky sčítá a tak každý čtvrtý rok má 366 dnů. Je označován jako přeskočný. Všechny kalendáře bez výjimky mají dvanáct měsíců.

LIDSKÝ KALENDÁŘ

Období a měsíce

Období: Mrzna

Dřeven (31 dnů)

Sněhen (30 dnů)

Zmrzen (30 dnů)

Období: Teplotáno

Ploden (30 dnů)

Kralen (30 dnů)

Rozkvěten (31 dnů)

Období: Horkona

Slunen (30 dnů)

Horken (31 dnů)

Kosen (31 dnů)

Období: Předmrza

Teplen (30 dnů)

Jelenen (31 dnů)

Padolist (30 dnů)

Mezi nejvýznamnější dny roku patří rovnodennost v období teplotána a předmrzny spolu se slunovraty během mrzny a horkony.

Teplotánová rovnodennost nastává obvykle kolem 20. plodna, o upřesnění se starají k tomu specializovaní kněží, kteří přesné datum určují.

Předmrznová rovnodennost nastává kolem 20. teplena a stejně jako teplotální rovnodennost ji určují kněží.

Během dnů rovnodennosti se na návsích a náměstích pálí slamění panáci, kteří představují strádání. Jejich pálením je strádání zahráno. O tento obřad se starají kněží bez ohledu na vyznání, neb se jedná o silně zažitou a nezpochybnitelnou tradici. Odmítnutí provedení takového obřadu může mít pro kněží a jejich náboženství v dané lokalitě závažné následky včetně zrušení svatyně a zákazu činnosti na daném místě.

Slunovraty se v lidských sídlech považují za dny lásky a plodnosti. Během těchto dnů probíhají nejčastěji sňatky. Slunovrat připadá na dny okolo 21. slunena a 21. dřevna. Sňatky uzavřené mimo slunovratové dny se považují za sňatky obchodní, jež stvrzují obchodní dohody.

Během těchto dní si shromáždění v obřadních halách a sálech spolu se snoubenci prováží ruce vzájemně stuhami a světská či náboženská moc spojí pár v manžele. Tyto dny jsou také vyhrazeny k tomu, aby se z dívek stávaly mladé ženy a z chlapců mladí muži. Teprve až proběhne slunovratový večer, mohou být mladí muži povoláni do vojska, neb krev dětí na bojišti dle legend může přivolat smrt na celé sídlo.

Sňatkové dny začínají sedm dní před slunovratem a manželský pár smí mít manželskou noc až v den slunovratu. Otázka je, zda to opravdu novomanželé dodržují.

Na začátku měsíce dřevna se slaví Vstřícny den. Vůdce osídlení rozdává zásoby jídla, které by sám během zimy nestihl využít, nejchudším a matkám s nejmenšími dětmi. Obdarovány bývají i vdovy po padlých bojovnících, kteří vládci města sloužili. Vdovy dostávají nejen zásoby potravy, ale i peníze.

Dny v týdnu: poniedziałek, utorok, strijeda, czwartek, petak, sobota, nedjelja.

ELFSKÝ KALENDÁŘ

Období a měsíce

Období: Emperalia

Frigus (31 dnů)
Primus (30 dnů)
Sekundus (30 dnů)
Období: Militarius
Cassius (30 dnů)
Herculus (30 dnů)
Areus (31 dnů)
Období: Rusticus
Solus (30 dnů)
Elvenus (31 dnů)
Messimus (31 dnů)
Období: Civile
Atlan (30 dnů)
Venatio (31 dnů)
Piscator (30 dnů)

Elfové slaví jen dva důležité svátky. Prvním je údajný den korunovace vůbec prvního elfího císaře. Tím dnem je 25. cassius. Oslavy probíhají na náměstích za doprovodu tanečníků, hudebníků a soubojů gladiátorů. Obvykle večer proběhne velká vojenská přehlídka s účastí císaře.

Druhým dnem je svátek Manu Gaire, který připadá na 27. piscatora. To se každý harém elfů změní v jednu velkou orgii.

Čtyři roční období elfího kalendáře jsou následující.

Emperalia: je časem plánů a příprav všeho, co je třeba udělat během roku ať už ve státní správní sféře, v armádě, zemědělství či v rodinách, obchodech a dílnách.

Militarius: během této fáze roku začínají válečná tažení. V době míru se pak provádějí manévry a cvičení.

Rusticus: je dobou, kdy se naženou státní otroci na pole.

Civile: v této části roku jsou všichni osvobozeni od daní, aby se mohli dobře připravit na zimu.

Dny v týdnu: priem, secundiem, triumfiem, ceasaris, paraskevdiem, manugdiem, soldiem.

KALENDÁŘ TRPASLÍKŮ

Období a měsíce

Období: Chladno

Wulfrikun (31 dnů)

Thorun (30 dnů)

Forun (30 či 31 dnů dle přeskočnosti roku)

Období: Květno

Agarum (30 dnů)

Wighom (30 dnů)

Aurixum (31 dnů)

Období: Hicno

Borkhalus (30 dnů)

Klarfus (31 dnů)

Borgerus (31 dnů)

Období: Předchladno

Mongru (30 dnů)

Nöwu (31 dnů)

Minerétu (30 dnů)

Nejdůležitější svátky během trpasličího roku jsou tři. Den vln připadá na 4. klarfus, kdy údajně v pradávných dobách vystoupili trpaslíci na břehy Erethusie. Na oslavu Agarovi mniši uvaří extra silné pivo, které pak může pít nejstarší člen každého rodu. Mladší příslušníci rodin soutěží v několika disciplínách, jako je vaření nejlepšího guláše, vrh kládou či soutěž v páce.

Den koruny připadá na 18. borgerus. V tento den byl podle legend korunován první král trpaslíků. Na oslavu toho jsou všude po městech rozvěšeny lopuchové listy, které jsou pestrobarevně pomalovány. Tvorbou těchto listů je sama soutěžní disciplínou a nejlepší lupeny mohou vyhrát křišťálový pohárek. Mimo to probíhají četné koncerty a vojenská přehlídka.

Den pokání připadá na 25. minerét. Jde o svátek dobrodiní. To, čeho mají některé dílny nadbytek, se daruje chudým. Během tohoto dne se také musí celá rodina starat o věci po předcích.

Dny v týdnu: mandag, tisdag, mittendag, agardag, femtedag, wighordag, wulfrigidag, nöwdag.

NOVÁ VOLITELNÁ PRAVIDLA

V následujících odstavcích představujeme dodatečná volitelná pravidla pro běžné situace, ke kterým postavy pravděpodobně dříve či později přijdou. Jde o soubor pravidel pro environmentální vlivy, žízeň, únavu, omráčení a pády z výšky. Tato pravidla přinášejí o kus více realismu, zároveň ale také komplexity a náročnosti hry. Je zcela na vůli hráčů, zda si budou chtít pravidla zanést do hry.

CHLAD A HORKO

Při svém putování postavy mohou zabrousit do míst chladných a nebo naopak nadměrně teplých. Není tu řeč o krátkodobém pobytu v chladné jeskyni nebo na poledním letním slunci. Jedná se o pobyt v končinách, na které nemusejí být postavy zvyklé, jako například pobyt v subarktických či arktických zónách nebo naopak zónách tropických. Postavy a bytosti, které v takových končinách vyrůstaly, jsou adaptovány buď tělesně, fyziologicky, magicky a nebo behaviorálně, tedy nošením vhodného oděvu. Pokud však postavy například z mírného pásu nebo z tropů ve svém oblečení odcestují na Bělovskajské ostrovy bez řádného vybavení, chlad jistě bude silný až nebezpečný. Stejně tak když postavy žijící celý život v mírném pásmu odjedou do rovníkových oblastí, horko pro ně může být limitující.

Pokud jsou postavy do chladu řádně vybaveny vhodným oblečením, není třeba cokoli řešit. Pokud jsou vybaveny nedostatečně, vše je pro ně těžší. V mírném chladu okolo pěti stupňů bez vhodného oblečení jsou postavy na všechny testy zatíženy postihem +5. V teplotách okolo nuly postih narůstá na +10. V mrazech se potom postih zvyšuje na +15 až +20, dle extrémnosti mrazů. Řeč je o vystavení takovým teplotám po dobu jednoho dne a více. Pokud je postava bez vhodného oblečení vystavena opravdu silným mrazům a nebo jsou mrazy dlouhé, může vypravěč rozhodnout o přímém ohrožení života. Například postava pouze s bederní rouškou vyhozená do vánice na Ursii může být přímo ohrožena na životě. V takovém případě postava ztrácí každou hodinu 30 životů mínus pětinasobek stupně své odolnosti. Tomuto poškození nelze odolat a nelze ho léčit, dokud se postava nedostane do bezpečí a tepla.

Přílišná vedra nejsou natolik ohrožující jako mrazy. Postavy, které vyrůstaly v jiném pásmu než tropickém a subtropickém, budou v tropickém a subtropickém pásmu zatíženy postihem +5 na všechny testy. Pokud by se dostaly bez vhodné ochrany jako například slunečník či celkové zahalení těla do pouští a polopouští, pobyt na prudkém slunci jim udělí postih +10 na všechny testy.

ŽÍZEŇ

Ohrožující na životě může být i nedostatek vody. Pokud jsou postavy vystaveny žízni v tropech a subtropích, v horkých pouštích a polopouštích, ztrácí 25 životů bez ohledu na stupeň odolnosti každý půlden žízně. V mírném pásmu je tato ztráta 10 životů za půlden žízně.

ÚNAVA

Únava je další běžný faktor, který může postavy sužovat. Únava je dvojího typu, z nedostatku odpočinku a únava při boji či jiném poškození. Efekty těchto dvou typů únavy se počítají.

Únava z nedostatku odpočinku vzniká, pokud postavy nespí alespoň 4 hodiny denně. V takovém případě se za každý den bez řádného spánku postavě přičítá kumulativní postih +5 až do hodnoty +20. Poté již postih nevrůstá, ale přidává se k němu ztráta 10 životů každý další den. Ty nelze léčit, dokud se nemůže postava řádně vyspat. Stupeň odolnosti postavy zde nehraje roli. Postavy celkově vydrží bez spánku (a nebo se spánkem do 4 hodin denně) 3 plus stupeň odolnosti dní. Po této době postava zkrátka padne a spí 12 hodin. Testem myslí může prodloužit dobu bdění o další den, pokud je finální výsledek testu myslí 25 a méně. Únavě se lze bránit buď přípravkem z plavuně mechovky (viz sekce Thapsijská fauna a flóra) a nebo povzbuzujícími nápoji, především kávou. Káva je běžně dostupná v civilizovaných krajích a dá se koupit v lepších hostincích, na tržištích měst a u obchodníků s kořením. Pití kávy poníží postih za únavu z nevyspání o 5. Neprodlouží však dobu, po kterou postavy mohou být bez pořádného spánku. Pokud postavy trpí nevyspáním, dvanáctihodinový spánek neguje všechny nasbírané postihy a ztracené životy se samovolně obnoví po dalším řádném vyspání. Lze je i léčit.

Únava v boji či z jiných poškození odpovídá vyčerpání těla při utrženém poranění. Za každou čtvrtinu životů zaokrouhleno dolů z celkového maxima, která je ztracena v boji, kvůli jedům, kouzlům a dalšímu poškození, postavy získávají kumulativní postih +5. Tento postih klesá postupně s tím, jak se postavy léčí.

OMRÁČENÍ

Může se stát, že postavy budou chtít své soupeře pouze omráčit namísto zabít. Omráčení musí být provedeno tupým měkkým předmětem jako je holá pěst, dřevcová část zbraně či dřevěná zbraň a nebo kovovým předmětem s dostatečně velkou plochou jako například úder mečem či halapartnou naplocho nebo patkou rukojeti. Pokud postava chce svého protivníka omráčit v boji, musí tento záměr oznámit vypravěčovi buď před bojem a nebo v jeho průběhu, avšak dříve než životy protivníka padnou na nebo pod nulu. Boj probíhá dle standardních pravidel. Pokud protivník utrpí dávku zranění, která by snížila jeho životy na nebo pod nulu, padá k zemi omráčen, aniž by jeho životy klesly o toto poslední poškození. Tím je zaručeno, že i když jeho životy klesnou na nebo pod nulu, nebude ohrožen jeho život odpočítáváním posledních minut života.

Takto omráčený protivník vydrží v bezvědomí 60 minut mínus pětinašobek stupně své odolnosti.

PÁDY Z VÝŠKY

Pády z výšky mohou postavu zranit i zabít. Výchozí základní poškození pádu je odvislé od váhy postavy i s vybavením, které má k sobě připoutané. Za každých celých 20 kilogramů celkové váhy je při pádu ze 3 metrů a při dopadu na půdu základní poškození 5. Toto poškození se za každé další ucelené 2 metry výšky pádu násobí přímo úměrně. Tedy například při pádu 80 kg těžké postavy z výšky 3 metrů je základní poškození $4 * 5 = 20$ životů. Pokud by taková postava spadla z 9 metrů, je poškození již $20 * 3 = 60$ životů.

Poškození je ovlivněno i podkladem místa dopadu. V případě zeminy, půdy a hlíny nenastává žádná úprava výše uvedených výpočtů. Při pádu do velké hromady sena, sněhu a dalších dostatečně velkých kup měkkého materiálu je poškození zcela negováno. Při pádu na kamenný podklad, dlážděný chodník, skálu, je pak poškození dvojnásobné.

Po určení poškození dle výše zmíněných pravidel se takové poškození pak snižuje o 5 životů za každý nenulový stupeň odolnosti a obratnosti postavy.

NOVÁ POVOLÁNÍ

MOŘEPLAVEC

Hratelné rasy: Ork, člověk, Elf, Trpaslík

Počáteční počet životů: 90

Počáteční počet many: 0

Větve povolání: Objevitel, Bukanýr

Základní charakteristika

Mořeplavec je povolání libující si v dalekých cestách na mořích, v objevování nových končin a nebo v námořních bitvách. Jednou denně si může mořeplavec doplnit 20 životů ztracených ten den modlitbou k oceánu a nebo moři a rituálním pokrmem z mořských živočichů a rostlin. Pro tento rituál musí však být na moři nebo v blízkosti rozlehlé vodní plochy.

Mořeplavec automaticky zdarma získává schopnosti lodivodství, orientace a navigace a kartografie na nultém stupni.

VĚTEV OBJEVITEL

Dovednosti povolání

Modlitba k Putonovi: pokud padne objeviteli na testu hodem 1k100 výsledek 50 a méně, přivolá vhodnými pohyby lodi k sobě hejno, které lze snadno ulovit a nasýtí posádku své lodě na tři dny. Tuto dovednost povolání lze užít jen jednou za tři dny a jen, když je objevitel na moři.

Diplomacie: objevitel při diplomatických jednáních na jakékoli úrovni za využití přímých komunikačních schopností započítává bonusy nebo postihy za oblečení. Ty se řídí následujícími hodnotami. Oblečení chudinské udává postih +5, maloměstské je bez postihu i bonusu, měšťanské oblečení udává bonus -5, dvorské oblečení udává bonus -10 a šlechtické oblečení udává bonus -15. Pokud je objevitel v oblečení vypraném, nepoškozeném a je umytý, dostává dodatečný bonus -5. Pokud má naopak oblečení výrazně viditelně poškozené a ušpiněné, stejně jako když on sám je neumytý, získává dodatečný postih +5.

Vlídne moře: objevitel zná moře a jeho vrtochy a umí se s nimi dobře vypořádat. Všichni tvorové, kteří jsou známí poškozováním lodí jako například tlukouni a lepivky udávají pouze desetinné poškození a nebo dané poškození udělují za desetinasobnou dobu, dle uvážení vypravěče. Ostatní tvorové, kteří by mohli potenciálně zaútočit na objevitelovu loď, tak učiní s poloviční pravděpodobností. Pokud se vydá objevitel na moře, vypravěč by měl stanovit každý den pobytu na moři potajmu pravděpodobnost napadení lodě takovými tvory a poté tuto pravděpodobnost vydělit dvěma zaokrouhleno dolů. Hodem 1k100 se pak taková pravděpodobnost v daný den potvrdí nebo vyvrátí.

VĚTEV BUKANÝR

Dovednosti povolání

Přesná salva: bukanýr umí v krušných podmínkách námořního boje vyhodnotit a předvídat mnoho faktorů najednou, jako by hrál námořní šachy. Výsledkem je přesně mířený a načasovaný útok na nepřátelskou loď. Pokud bukanýrovi padne na testu hodem 1k100 50 a méně, jeho loď má sílu jako by měla dva dodatečné body modifikací využité na posílení útočné síly. Dovednost povolání přesná salva může být využita nejvýše dvakrát denně. Test hodem 1k100 lze provést před bitvou i během ní a v případě úspěchu platí vylepšení síly po dobu celé námořní bitvy.

Modlitba k Xertiosovi: rozhodnutí využít tuto dovednost povolání musí být oznámeno před propuknutím bitvy. Pokud je modlitba úspěšná, tedy výsledek hodu 1k100 je 50 a méně, bukanýr vede svou loď způsobem pro nepřátelské lodě těžko čitelným. Iniciativa je vylepšena bonusem -15 a každé poškození je sníženo o čtvrtinu, zaokrouhleno dolů. Tuto schopnost lze využít jen jednou denně a platí po celou dobu bitvy.

Námořní taktik: tato dovednost povolání propůjčuje bukanýrovi možnost posílit své zvláštní útoky při námořních bitvách. Pokud je výsledek testu hodem 1k100 50 a méně, po celou dobu bitvy má bukanýr postihy za zvláštní útoky poloviční. Rozhodnutí využít tuto dovednost povolání musí být oznámeno před propuknutím bitvy. Tato dovednost povolání může být použita nejvýše dvakrát za den a platí po celou dobu bitvy.

SVATÝ BOJOVNÍK

Hratelné rasy: Trpaslík, Elf, člověk, kentaur, Garon

Počáteční počet životů: 115

Počáteční počet many: dle větve povolání

Větve povolání: Paladin, Fanatik

Základní charakteristika

Svatý bojovník bojuje za svatou věc buď jako člen organizované (polo)vojenské skupiny a nebo jako bezbřehý odevzdanec na volné noze. Svatý bojovník si jednou denně může vyléčit tolik životů ztracených ten den, kolik je desetinasobek ukončených půlhodin strávených modlením se ke svému božstvu. Toto modlení musí být nepřetržité a musí být sněden rituální pokrm. Svatý bojovník musí být aktivním praktikem a šířitelem církve nějakého božstva.

Svatý bojovník automaticky zdarma získává jednu schopnost boje se zbraní dle vlastního výběru včetně zbraní na dálku na nultém stupni a dále schopnost kazatel a vůdcovství na nultém stupni. Svatý bojovník si musí zvolit uctívání jednoho božstva dle svého výběru, nikoli však Kay.

VĚTEV PALADIN

Počáteční počet many: 0

Dovednosti povolání

Svaté posláni: paladin má bonus -10 na hod útoku, pokud bojuje s nemrtvým tvorem, nekromantem, biomantem a jeho bestiemi, démonem či stoupcem kultu uctívajícího cokoli z předchozího. Při boji s jiným protivníkem, který však aktivně vystupuje proti náboženství paladina, má paladin bonus na hod útoku -5.

Světlo v temnotách: paladin může požehnat před bojem až dvěma postavám. Pokud je výsledek testu hodem 1k100 50 a méně, ony postavy budou psychicky natolik posílené, že získají bonus na útok -10 po dobu jedné hodiny. Toto požehnání může paladin seslat i sám na sebe. Tento bonus platí pouze pro boj s nemrtvým tvorem, nekromantem, biomantem či jeho výtvozem, démonem či stoupcem kultu uctívajícího cokoli z předchozího. Světlo v temnotách je nutné seslat ještě před bojem, ale pokud to situace dovolí, paladin může s požehnáním počkat, dokud nebude znát své protivníky. Světlo v temnotách lze použít pouze třikrát denně.

Síla řádu: síla paladinovy osobnosti, jeho hlas a náboženská neochvějnost z něj vyzařující umějí psychicky slabší protivníky zastrašit a odradit od útoku. Pokud na testu hodem 1k100 padne 50 a méně, paladin může protivníka zcela odradit od útočení na něj nebo na paladinovu skupinu. Sílu řádu může paladin využít i v boji jako svou bojovou akci vůči individuálnímu protivníkovi. Pokud protivník nemá v úmyslu na paladina útočit, může paladin tuto dovednost povolání využít pro vynucení pravdy. Jde tedy i o vyslyšací metodu. Tato dovednost povolání může být použita pouze proti vyšším savcům jako jsou kočky, psi, vysoká a podobně a samozřejmě na zástupce všech ras. Musí platit podmínka, že paladinův protivník musí mít stupeň mysli (ve smyslu inteligence, nikoli ve významu smyslového vnímání jako u zvířat) na nultém stupni nebo horší. Přímé komunikační schopnosti a další sociální schopnosti protivníka nehrají roli. Sílu řádu nelze užít proti jiným paladinům, nemrtvým a bestiím stvořeným biomanty. Tuto dovednost povolání lze užít nejvýše třikrát za den.

VĚTEV FANATIK

Počáteční počet many: 75. Fanatik nepoužívá magii žádným způsobem, který by odpovídal jakékoli magické tradici a schopnosti a nemůže se učit žádná kouzla obecné magie. Fanatik umí sesílat kouzla se stoprocentní jistotou a tudíž na jejich seslání neprovádí test hodem 1k100. Může si pořizovat magické výhody ze seznamu výhod. Mana se fanatikovi doplní sama během půlnoci. Za každého protivníka, kterého fanatik zabije, se fanatikovi doplní 10 bodů many.

Omezení: fanatik nesmí být členem skupiny, ve které jsou i zástupci jiných vyznání. Smějí v ní však být postavy bez vyznání. Samozřejmě, že fanatikovi lze zamřčet nebo lhát o skutečném vyznání postav v jeho svitě. Pokud se však pravda fanatikovi vyjeví, ten okamžitě zaútočí na nejbližšího člena své skupiny, který mu o svém vyznání lhal. Pokud bude moct, po takovém útoku zaútočí na dalšího takového člena atd.

Dovednosti povolání a kouzla automaticky vlastněná

Svatá povinnost: fanatik má bonus -5 na boj proti stoupcům jiných řádů, církví a vyznání. Fanatik musí bezpečně vědět a nebo dostatečně pravděpodobně předpokládat, že s takovými protivníky bojuje.

Jediná pravá cesta: cena 40 bodů many. Fanatik může omámit jiné postavy a některá zvířata tak, že po dobu jedné hodiny budou zcela bezmyšlenkovitě stát na jeho straně a dokonce za něj bojovat. Toto kouzlo však účinkuje pouze na bytosti s nultým stupněm mysli (ve smyslu inteligence, nikoli ve významu smyslového vnímání jako u zvířat) nebo horším a proti vyšším savcům jako jsou kočky, psi, vysoká a podobně a samozřejmě proti zástupcům všech ras. Přímé komunikační schopnosti a další sociální schopnosti protivníka nehrají roli. Jedinou pravou cestu nelze užít proti jiným fanatikům a paladinům. Tomuto kouzlu se nedá odolávat, pokud oběť kouzla nemá výhodu magická odolnost. Pokud má, má fanatik jen 50% šanci na seslání kouzla. Dosah kouzla je 20 metrů.

Sebemrazení ve jménu božím: cena many odpovídá počtu vyléčených životů, které fanatik dotykem vyléčí komukoli, koho sezná hodného takového požehnání. Dotyk může být pouze letmý. Fanatik neprovádí test úspěšnosti tohoto kouzla, jeho seslání je automatické. Fanatik vyléčí tolik životů, kolik sám určí. Sám při tom přijde o tolik životů, kolik je polovina těch vyléčených životů zaokrouhleno dolů. Fanatik takto může touto dovedností povolání léčit i sám sebe. V takovém případě musí zaplatit tolik many, kolik činí dvojnásobek životů k vyléčení. Pokud má léčená postava výhodu magická odolnost, cena many je dvojnásobná.

Náboženský zápal: cena 40 bodů many. Toto kouzlo způsobí, že členové skupinky fanatika v daném souboji zcela ignorují prvních 20 ztracených životů. Jednoduše se tato ztráta životů nepočítá. Kouzlo je nutné seslat ještě před

soubojem a ovlivní až 2 postavy dle výběru fanatika, včetně jeho samého. Tyto postavy musí být v okamžiku seslání kouzla do deseti metrů od fanatika. Pokud má okouzlená postava výhodu magická odolnost, ignoruje pouze prvních 10 ztracených životů.

VYZVĚDAČ

Hratelné rasy: Ork, člověk, mravenčí lidé, mořský Ork, kentaur

Počáteční počet životů: 95

Počáteční počet many: 0

Větve povolání: Hetéra/Minstrel, Špeh

Základní charakteristika

Toto povolání se zaměřuje na nepozorované shromažďování informací, na infiltraci a nenápadnost. Vyzvědači jsou často platní v tajných službách. Hetéry a minstrelové s oblibou zakládají celé informační sítě. Špehové preferují práci samostatně. Často však mezi sebou spolupracují na zadaných úkolech. Toto povolání si umí v omezené míře doplnit životy ztracené ten den pomocí vydatného jídla, po kterém následuje alespoň čtyřhodinový spánek. Tímto způsobem lze doplnit 1k100 děleno pěti zaokrouhleno nahoru životů jednou denně.

Větev hetéry/minstrela získává automaticky zdarma schopnosti přestrojení, přesvědčování a svádění na nultém stupni. Větev špeha pak schopnosti zámečnictví, horolezectví a šplh, maskování a plížení rovněž na nultém stupni.

VĚTEV HETÉRA/MINSTREL

Dovednosti povolání

Kouzlo osobnosti: Hetéra má bonus -5 na svádění, minstrel na přesvědčování.

Zmámení: pokud test hodem 1k100 končí s finálním výsledkem 50 a méně, podaří se odvést pozornost davu, skupiny či jednotlivce. Ti přestanou být vnímaví vůči málo až středně rušivým vlivům, například přítomnost nekromanta, a zaměří svojí pozornost pouze na hetéru či minstrela. Velmi rušivé okolnosti samozřejmě dav či omámeného jednotlivce rozruší. Jde například o blízký požár nebo útok banditů. Zmámení lze užít nejvýše dvakrát za den.

Prohlédnutí: při testu hodem 1k100 s finálním výsledkem 50 a méně má protistrana stupeň mysli a zároveň charismatu při jakémkoli jednání s hetérou či minstrelem jakoby o jeden menší. Pokud by to znamenalo snížení pod nulu, hetéra či minstrel získají bonus -10 na přímé komunikační schopnosti vůči takové protistraně. Prohlédnutí lze užít nejvýše dvakrát za den.

Rozpoznání: při testu hodem 1k100 s finálním výsledkem 50 a méně dokáže hetéra či minstrel poznat, zda protistrana mluví pravdu nebo lež. Pokud protistrana upřímně své lži věří, tato dovednost povolání tuto lež nerozpozná. Rozpoznání lze užít nejvýše dvakrát za den.

VĚTEV ŠPEH

Dovednosti povolání

Paklíč: špeh má bonus -5 na otevírání zámků schopností zámečnictví.

Odezírání ze rtů: při testu 1k100 s finálním výsledkem 50 a méně špeh může na dálku, co jen dohlédne, odezírat ze rtů. Podmínkou je znalost odezíraného jazyka.

Splynutí: při testu 1k100 s finálním výsledkem 50 a méně může špeh volně procházet davem a místy vyššího výskytu obyvatel, aniž by si ho kdokoli, včetně stráží, všiml a zapamatoval. To platí i pro různé společenské akce. Nesmí však být oblečen zcela odlišným výrazným způsobem, než jsou okolní občané. Splynutí lze užít nejvýše dvakrát za den.

Předjímání: při testu 1k100 s finálním výsledkem 50 a méně si je špeh vědom všech, kteří pojali jakékoli podezření vůči špehovi samotnému nebo vůči jeho společníkům. To platí jen v případě, že na podezřívající a podezírané vidí. Předjímání lze užít nejvýše dvakrát za den.

PRESTIŽ

S tím, jak postavy získávají zkušenosti a vylepšují své vlastnosti, schopnosti a dovednosti povolání, roste i jejich pověst. Ta je vyjádřena prestiží postav. S rostoucí prestiží postavy mohou například snáze sehnat práci, ucházet se o audience u šlechty, lépe se jim obchoduje ve svůj prospěch, nebo zastrašují nepřátele. S rostoucí pověstí však mohou přicházet i komplikace například v podobě vypsání odměny na hlavu postavy, zhoršené obchodování u znepřátelených ras a podobně.

Prestiž je vyjádřena číselně a na začátku hry mají postavy hodnocení prestiže 0. Lze ji získat a zvyšovat dvěma způsoby. První z nich je čistě příběhový. Pokud postava provede nějaký velice zásadní a nevšední čin se společenským dopadem, vypravěč může rozhodnout o zvýšení prestiže. Nesmí se ale jednat o čin drobného lokálního významu, ale o skutek s širším geopolitickým či bezpečnostním dopadem v rámci města nebo čtvrtě velkých měst. V takovém případě může vypravěč rozhodnout o zvýšení hodnocení prestiže o jeden až dva body. Takové zvyšování prestiže doporučujeme používat jen zřídkavě pro oživení hry.

Druhý způsob získávání prestiže je pozvolný a odvislý od získávání bodů zkušeností Exp. Za každých 10 bodů zkušeností Exp, které postava kdy získá (a bez ohledu na to, zda je utratí nebo ne), vzroste hodnocení prestiže o jedna. S rostoucí prestiží roste i dosah pověsti, která postavu předchází. Takový dosah shrnuje následující tabulka. Údaje v ní jsou pouze orientační. Pokud například postava často cestuje a získává zkušenosti z různých míst od sebe vzdálených, je třeba tomu přizpůsobit i vliv a dosah její pověsti.

Dosah prestiže postavy	
Body prestiže	Orientační dosah prestiže
1	Postava začíná být rozpoznatelná v odpovídajících kruzích dobrodruhů, bezpečnostních složek, mágů a tak dále. Dosah její pověsti je omezený na jedno malé město nebo jednu čtvrt velkého města.
2	Postava je v daném malém městě či čtvrti v odpovídajících kruzích již dobře známá. Povědomí o ní a jejích skutcích se šíří do blízkého okolí města či do sousedních čtvrtí.
3	Postava je v daném městě známá i mezi běžným lidem, pokud se neomezuje na striktně tajné operace. Její pověst ji předchází do vzdáleného okolí města a nebo po celém velkém městském státu.
4	Postava začíná být rozpoznatelná do větší vzdálenosti od města, její pověst je již regionální, ale ne ještě provinciální.
5	Postava je hodna osobních jednání s přímými zástupci nejvyšší regionální šlechty.
6	Postava je hodna přímých jednání s nejvyšší šlechtou osobně.
7	Postava začíná být známá v celé provincii.
8	Postava je velmi dobře známá v celé provincii.
9	Postava začíná být známá v sousedních provinciích.
10	Postava je dobře známá v sousedních provinciích.
11	Postava začíná být známá po celém kontinentu.
12	Postava je velmi dobře známá po celém kontinentu.
13	Postava začíná být známá po celém světě.
14	Postava je dobře známá po celém světě.
15	Postava je považována za legendu. Její skutky se dostávají do lidových příběhů a kultury. Nejvyšší šlechtou je respektována.

Aby mohla postava těžit ze své pověsti, musí se samozřejmě pohybovat v místech, kde jí její pověst předchází. Každý bod prestiže přidá bonus -1 na testy přímých komunikačních schopností. Pokud má postava vážné a dlouhodobé nepřátele jako například různé církve, rasy, politické spolky a podobně, každý bod prestiže naopak uděluje postih +1 na testy přímých komunikačních schopností s výjimkou zastrašování vůči těmto nepřátelům.

Na každém pátém bodu prestiže potom protistrana s postavou jednající získává kumulativní postih +5 na dané jednání s postavou bez ohledu na to, zda je s ní zneprátená či nikoli.

TĚŽKÉ A OBLÉHACÍ ZBRANĚ

V této kapitole uvádíme pravidla k použití oblézacích a těžkých zbraní. Schopnost těžké a oblézací zbraně je nová standardní bojová schopnost. Pokud chtějí postavy takové zbraně ovládat, je vhodné, aby tuto schopnost vlastnily. Některé zbraně z této skupiny nepůsobí přímé poškození, například oblézací věž. V takovém případě se využití schopnosti těžkých a oblézacích zbraní omezí na rychlejší přípravu zbraně na bojišti a další taktické a strategické okolnosti s takovou zbraní přímo související, dle uvážení vypravěče a záměru hráče.

Schopnost těžkých a oblézacích zbraní na 1., 2., a 3. stupni poskytuje standardní bonus -5, -10, -15 na test útoku takovými zbraněmi a dále 2. a 3. stupeň zvedají základní poškození zbraně o 10, respektive o 25% zaokrouhleno nahoru.

Níže jsou nastíněna jednotlivá oblézací zařízení.

BERANIDLO

Ve své nejjednodušší podobě jde o prostý dubový kmen sloužící k proražení bran. K obsluze jsou třeba nejméně čtyři postavy. Beranidlo může nést 4 až 8 postav. Za každou postavu získává beranidlo základní poškození 50. Pokud je vylepšeno o železnou hlavici, pak získává beranidlo další dodatečné základní poškození 100. V nejsložitějších případech je kmen zavěšen na rámu opatřeném koly. Takové beranidlo má základní poškození za každou postavu, která ho rozhoupává, 100.

Bez použití krytu je obsluha beranidla velice zranitelná. Nemůže útočit a má postih +15 na hod na obranu vůči letícím projektilům a postih +20 na úhyb. Rovněž se obsluha nemůže bránit útokům zblízka, pokud s beranidlem právě zachází. Cena beranidla v nejjednodušší podobě je 0 zlatých. Kovová hlavice stojí 250 zlatých. Beranidlo na pojízdném rámu bez kovové hlavice vyjde na 400 zlatých a má 300 životů.

Kryt beranidla stojí 200 zlatých. Lze ho samozřejmě instalovat pouze na beranidlo na pojízdném rámu. Kromě instalace ho také může nést 8 postav, pro které platí stejná pravidla boje jako pro obsluhu beranidla. Více informací ke krytu viz níže.

ŽEBŘÍKY

Jedná se o standardní dřevěný žebřík opatřený na konci háky, které brání jeho svržení z hradeb. Obvykle je nesen pětičlennou skupinou, ale na postavení stačí dva jedinci. Trvá obvykle dvě bojová kola, než s jeho pomocí vyleze postava na hradby. Zároveň má taková šplhající postava postih +10 k hodům na obranu proti letícím projektilům a postih +15 na úhyb. Postih na útok má postava na žebříku +10.

OBLÉHACÍ VĚŽE

Pokud je kolem města opravdu impozantní hradba z kamene či zdiva, pak na ní klasický žebřík zdaleka nestačí. V tu chvíli přicházejí ke slovu pokročilejší oblézací konstrukce. K obsluze oblézací věže, respektive k jejímu zapojení do boje, je třeba 14 mužů. Pro ně platí stejná pravidla boje a obrany jako pro obsluhu beranidla. Oblézací věž má 800 životů a cenu 800 zlatých. Obvykle jsou kolem měst rozprostřené překážky, které mají bránit oblézacím věžím v přiblížení se k hradbám. Jde o velké těžké kameny, kmeny vzrostlých stromů, umělé výmoly a podobně. Oblézací věže, pokud nejsou dodatečně ochráněné, zároveň slouží jako jednoduché, ale hořlavé kryty proti běžným střelám.

KRYT NA BERANIDLO

Kryt na beranidlo se zhotovuje z mokřých kůží a tvrdého dřeva. Díky tomu je kryt odolný vůči zapálení. Kryt má 200 životů. Velmi zámožní vládcové mají občas kryty beranidel pobité i plechovými destičkami. V takovém případě má kryt 350 životů. Je odolný proti ohni po dobu 30 minut, pokud je na něj shůry vylita hořící smůla a nebo jsou na něj vystřeleny hořící šípy. Pokud jeho životy klesnou pod polovinu, je hořlavý.

BALISTA

(šípomet)

základní poškození: 80

počet životů: 100

členů obsluhy: 2

dostřel: 300 metrů

cena: 250 zlatých

ONAGER

(vrhač do koule opracovaných kamenů)

základní poškození: 160

počet životů: 150

členů obsluhy: 4

dostřel: 350 metrů

cena: 400 zlatých

TREBUCHET

(dalekonosná artilerie střílející balvany)

základní poškození: 340

počet životů: 300

členů obsluhy: 6

dostřel: 500 metrů

cena: 800 zlatých

LODĚ A LODNÍ SOUBOJE

Někdy se postavy musejí a nebo chtějí vydat zkoumat dálavy oceánů, cestovat po mořích a rozšiřovat své zkušenosti a vliv za hranice suchozemského světa. Pro takové případy je tu následující kapitola. Přinášíme detailní popis lodí a pravidla pro lodní bitvy.

NAPADENÍ LODÍ FAUNOU

Když se vydá loď na moře dále od břehu, každý den strávený na moři vypravěč určí pravděpodobnost, že daná loď bude napadena velkými živočichy. Tato pravděpodobnost závisí především na lokaci. Jsou místa v oceánech, kde může být větší výskyt tvorů nebezpečných lodím. Tato pravděpodobnost se pak každý den prověří testem 1k100. Pro povolání mořeplavec, větev objevitel, je tato pravděpodobnost poloviční.

Doporučujeme tuto pravděpodobnost udržovat pod 25%. Působilo by silně rušivě, pokud by byla loď napadena každý druhý den zcela běžně.

CHARAKTERISTIKY LODÍ

Lodě lze rozdělit do pěti kategorií. Ty nejmenší lodě jako čluny, rybářské bárky, pramice, kanoe a podobně spadají do nejnižší kategorie a nemají šanci jakkoli konkurovat lodím ostatních kategorií. Vše, co souvisí s jejich bojem a posádkou, se řeší v rámci pravidel pro individuální postavy. Takové lodě v souboji s loděmi vyšších kategorií nemají konkurenceschopnost a jsou automaticky zlikvidovány ihned, když na ně lodě vyšších kategorií zaútočí.

Všechny větší lodě rozdělujeme do čtyř kategorií vzestupně. Tyto kategorie jsou uvedeny níže. Lodě obchodní také spadají do těchto kategorií, ale jediné, co mají společné s loděmi válečnými, je počet životů. V ostatních parametrech se nemohou s nimi měřit a nemají žádné válečné vybavení. Nemají body modifikací a jejich síla, odolnost a obratnost jsou na nultém stupni. Některé obchodní lodě mohou mít nainstalovaný pancíř pod čárou ponoru jakožto ochranu proti mořským tvorům.

Stejně jako postavy mají i lodě své vlastnosti. Jsou jimi síla, odolnost a obratnost. Tyto vlastnosti nabývají stupňů 0 až 3 stejně jako u postav. Každý stupeň síly nad ten nultý přidává 100 k základnímu poškození lodě dané

kategorie. Každý stupeň obratnosti nad ten nultý přidává bonus -5 na hod obrany a -5 na hod iniciativy. Každý stupeň odolnosti snižuje výsledné utržené poškození o 100 životů. Počet životů určuje, kolik poškození loď snese, stejně jako u postav.

BODY MODIFIKACÍ A PANCÍŘ

Lodě mají také i jiné charakteristiky. Jednou z nich jsou body modifikací. Body modifikace umožňují do lodi volitelně nainstalovat různé části. Jedná se o instalaci stěžňů s plachtami, dodatečné zbraně, posílení trupu nebo o stavbu krytů posádky na palubě. Tyto modifikace pak zvyšují vlastnosti lodě síla, odolnost a obratnost o jeden stupeň za jeden bod modifikace. Body modifikace nelze užít pro instalaci dodatečných těžkých zbraní, dokud jejich počet nemá překročit maximum těžkých zbraní uvedené v tabulkách lodí. Využití každého bodu modifikace stojí 2000 zlatých. Instalace corvu a klounu (viz níže) vždy vyžaduje využití bodů modifikací.

Lodě stejně jako postavy mohou být chráněné pancířem. Pancíř lodí je velice drahá záležitost a jeho instalace konzumuje body modifikací v poměru 2 body modifikace za jeden bod pancíře. Lodní pancíř stojí 10000 zlatých za bod hodnocení a každý takový bod hodnocení spotřebuje 2 body modifikací. Výsledné poškození, které loď utrhá při každém útoku na ní, je redukováno o 300 životů za každý bod pancíře. Pancíř také ztěžuje útok protivníka a to postihem +5 na hod útoku za každý bod pancíře. Pancíř se neinstaluje na celý trup lodi, pouze na část trupu, která je nad vodou a malý kousek pod hladinou, a často i na důležité úseky paluby. Pokud má být loď chráněna proti tlukounům, lepivkám a dalším tvorům, musí se pancíř instalovat na ponořenou část trupu a to za stejnou cenu a body modifikací jako nadhladinový pancíř. Proti tlukounům a lepivkám spolehlivě ochrání už pancíř s bodem hodnocení 1.

OSTATNÍ CHARAKTERISTIKY

Mezi ostatní charakteristiky lodí patří počet těžkých zbraní, cena a základní poškození. Počet těžkých zbraní určuje, kolik se jich dá instalovat, aniž by to vyžadovalo ztrátu bodů modifikací. Mezi těžké zbraně se řadí corvus, kloun, dýmové sudy a balisty. Při překročení množství těžkých zbraní udaném v charakteristice dané lodní kategorie se musí další už kupovat za body modifikací.

Cena je určena ve zlatých a jde o průměrnou cenu lodě vyrobené na běžné kvalitě. Pokud je loď vyrobena ve kvalitě mistrovské a nebo výjimečné, její cena a základní poškození narůstá adekvátně.

Základní poškození udává palebnou sílu lodě. Toto číslo lze zvednout pouze v případě lodí vyšší kvality a zvýšením stupně síly.

SOUHRN LODNÍCH KATEGORIÍ

Níže následuje souhrn a popis jednotlivých kategorií s výjimkou lodí nejmenších. Ty jsou zmíněné výše. Tabulky níže platí pro lodě vyrobené v běžné kvalitě.

Lodě první kategorie, lodě malé

Síla	Obratnost	Odolnost	Počet životů	Počet těžkých zbraní	Body modifikace	Cena ve zlatých	Základní poškození
0	2	0	1500	1	2	15000	400

Lodě druhé kategorie, lodě střední

Síla	Obratnost	Odolnost	Počet životů	Počet těžkých zbraní	Body modifikace	Cena ve zlatých	Základní poškození
1	1	1	2000	3	4	30000	700

Lodě třetí kategorie, lodě velké

Síla	Obratnost	Odolnost	Počet životů	Počet těžkých zbraní	Body modifikace	Cena ve zlatých	Základní poškození
2	0	2	2600	5	6	60000	1100

Lodě čtvrté kategorie, třída Cesareo Triumfo

Jedinou veřejně známou lodí tohoto druhu je Cesareo Triumpho elfích mistrů loďařů a námořníků. Právě podle této lodě je pojmenována třída těchto lodí.

Síla	Obratnost	Odolnost	Počet životů	Počet těžkých zbraní	Body modifikace	Cena ve zlatých	Základní poškození
3	1	3	3300	9	8	100000	1600

LODIVOD

Lodivod, tedy kapitán, který velí nějaké lodi, musí mít odpovídající stupeň lodivodství pro danou loď. Toto je určeno v základních pravidlech pro schopnost lodivodství. Za každý stupeň schopnosti lodivodství pod ten potřebný pro daný druh lodě získává loď na všechny testy postih +5 a to až do velikosti +15. Pokud se snaží loď vést postava zcela bez schopnosti lodivodství, je loď zatížena postihem +20 na všechny testy.

Pětinasobek stupně lodivodství se rovněž odečítá od bodu 1k100 na iniciativu při soubojích. Lodivod může využít také bonus na iniciativu, pokud má výhodu zlepšená iniciativa.

POSÁDKA

Každá loď má samozřejmě posádku. Kvalita této posádky může nabývat stupňů 0 až 3. Čím vyšší je stupeň posádky, tím lépe je vycvičená a lépe udrží morálku. Stupeň posádky nula představují běžní obchodní námořníci s notnou dávkou nováčků a nebo nýmandů. Stupeň posádky jedna představují například piráti, tedy muži zkušení. Stupeň posádky dva představují námořníci speciálně vycvičení, s bohatou zkušeností a odhodláním. Konečně stupeň tři představuje námořní elitu, nejlepší z nejlepších.

Cena za posádku je odvislá od velikosti lodě a od stupně posádky. Základní cena za získání posádky pro loď první kategorie je 1000 zlatých za rok. V této ceně je zahrnut plat, strava a výbava pro posádku. Za každou další kategorii lodí se cena zvyšuje o 1000 zlatých za rok. Cena za posádku nultého stupně je 0 a za každý další stupeň se zvyšuje o 1000 zlatých za rok. Výsledná cena za posádku je pak součtem ceny za posádku dané kategorie lodí a daného stupně posádky.

Pokud nemůže kapitán zaplatit roční výdaj na posádku, každý měsíc se stupeň posádky sníží o 1. Pokud má stupeň posádky klesnout pod 0, vypukne vzpoura.

Níže jsou nastíněny bonusy, které přináší posádka stupňů 1, 2 a 3.

* Za každý stupeň nad ten nultý získává loď bonus na iniciativu -5.

* Za každý stupeň nad ten nultý získává loď snížení všech postihů souvisejících se speciálními útoky o 5.

Postihy nelze takto překloupat v bonusy.

* Při snaze obsadit jinou loď získává obsazující loď bonus -5 na všechny testy obsazení lodě za každý bod, o který stupeň posádky lodi obsazující převyšuje stupeň posádky lodi obsazované.

* Při obraně proti obsazení lodě získává obsazující loď postih +5 na všechny testy obsazení lodě za každý bod, o který stupeň posádky obsazované lodě převyšuje stupeň posádky lodě obsazující.

* Za každý stupeň nad ten nultý se snižuje množství mnohonásobných útoků zatížených postihem na obranu v daném kole boje a to v pořadí, v jakém přicházejí. Pokud je například tedy posádka na stupni 3 a její loď je v daném bojovém kole pod tíhou pěti útoků, získává postih na obranu pouze za ten poslední. Z pěti útoků je první bez postihu. Na zbylé čtyři se získává kumulativní postih +5 za mnohonásobné útoky. Jelikož je stupeň posádky 3, z těchto čtyř útoků přináší postih na obranu pouze poslední (4 minus 3 = 1), tedy +5. Pokud by byla loď pod tíhou šesti útoků v daném bojovém kole, postih za obranu by připadal na poslední dva útoky (5 minus 3 = 2). První postih by byl +5 a druhý +10 a tyto postihy by byly aplikovány na obranu proti 5. a 6. útoku.

* Každý nenulový stupeň posádky přidává lodivodovi bonus -5 na test vlastnosti mysl nebo schopnosti obezřetnost v případě, že je nutný test překvapení při souboji.

TĚŽKÉ ZBRANĚ A DALŠÍ BOJOVÁ VÝBAVA

Bojovou sílu lodí můžeme rozdělit na dvě základní položky. První jsou lučištníci či kušníci, kteří představují základní poškození lodě, které je uvedeno v tabulkách lodí výše. Tato síla používá nejen klasické šípy a šipky, ale i projektily zápalné, a je odvislá od velikosti lodě.

Druhou položkou jsou dodatečné těžké zbraně jako balisty, kloun, corvus a nebo dýmové sudy. Instalace corvu a klounu vždy vyžaduje využití bodů modifikací. Loď může mít nejvýše jeden corvus a jeden kloun. Instalace těžkých zbraní (balisty a dýmové sudy) vyžaduje využití bodů modifikací v případě, že jejich počet má překročit základní počet

těžkých zbraní daný tabulkou lodě (kolonka Počet těžkých zbraní). Na kapitánovi lodě je, jak si nakombinuje balisty a dýmové sudy na své lodi.

Lodní balista

Základní poškození: 100
Dostřel: 300 metrů
Hodnota na trhu: 300 zlatých
Cena modifikace: 1 bod

Dýmové sudy

Jejich použití vytvoří velký oblak kouře, který ztíží útok protivníků, ale i lodi samotné. Trvá minutu, tedy jedno bojové kolo, než se kouř dostatečně rozprostře a vydrží 5 minut. To znamená, že použití dýmových sudů se projeví až v době, kdy loď bude řešit svou další akci dle iniciativy. Užití dýmových sudů poskytuje nepřátelským lodím i lodi samotné postih +15 na hody útoků. Sudy jsou používány po skupinkách 10 sudů. Ty je nutné užít najednou, aby se loď důkladně zakryla kouřem. Lodě oddělené od sebe clonou z kouře nemohou vůči sobě provádět zvláštní útok manévrování (viz níže). Je zcela na libovůli lodivoda, kde okolo lodi chce tuto clonu rozprostřít.
Hodnota na trhu: 300 zlatých za 10 sudů
Cena modifikace: 1 bod za 10 sudů.

Corvus

Corvus je můstek s hákem, který značně ulehčuje proces abordáže, tedy násilného přechodu se na jinou loď v případě připoutání lodí k sobě. Pomáhá útočící lodi připoutat k sobě loď napadenou a můstek umožní rychlý přesun vojáků při obsazování lodě.
Hodnota na trhu: 600 zlatých
Cena modifikace: 1 bod
Corvus přidává bonus -10 na test abordáže a bonus -10 na test útoku vlastního obsazení lodě protivníka (viz níže).

Kloun

Kloun je mohutný bodec na přídi lodi na úrovni čáry ponoru, který slouží k taranování. Taranování je proražení trupu jiné lodi. Bez klounu není taranování vůbec možné (viz níže).
Hodnota na trhu: 800 zlatých
Cena modifikace: 1 bod
Volitelné pravidlo: Pokud je taranování úspěšné, je 15% šance, že se kloun poškodí. Pokud ano, další taranování není možné.

SOUBOJOVÝ SYSTÉM LODÍ

Soubojový systém pro lodní bitvy je podobný souboji pro individuální postavy. Vše se však odehrává pomaleji. Jedna bojová akce, tedy chvíle, kdy má iniciativu daná loď a jedná, trvá přibližně jednu minutu. Během souboje se každá loď může pohnout až o 30 metrů v rámci běžných bojových manévrů.

Lodě mohou útočit na vzdálenost 150 metrů, pokud nejsou vybaveny balistami. Pokud je mají, mohou útočit na 300 metrů. Pro taranování a abordáž musí být soupeřící lodě v těsném kontaktu.

PŘEKVAPENÍ

Vzhledem k tomu, že lodě se pohybují na otevřené ploše často s dobrou viditelností, překvapení mnohdy není potřeba řešit. Pokud by však vypravěč rozhodl například, že se z mlhy náhle vynořila další loď, překvapení může být uplatněno a to stejným způsobem jako v individuálním souboji postav. Test vlastnosti mysl nebo schopnosti obezřetnost provede lodivod a pokud je finální výsledek 25 a menší, daná loď překvapená není. Za každý nenulový stupeň posádky se přidává lodivodovi bonus -5 na test překvapení.

INICIATIVA

Před začátkem vlastního souboje je nutné nejdříve rozhodnout iniciativu. To se provede tak, že kapitáni lodí provedou test hodem 1k100. Mohou uplatnit výhodu zlepšená iniciativa a bonusy k iniciativě pramenící z posádek

vyšších stupňů či ze schopnosti obezřetnost. Pětinásobek stupně lodivodství se rovněž odečítá od hodů 1k100 na iniciativu při soubojích.

Souboj se pak odehrává v pořadí od lodí s nejnižšími hodnotami iniciativy. V případě, že několik lodí má stejný výsledek iniciativy, mohou jejich akce probíhat současně a nebo je možné jejich hody zopakovat. V takovém případě se jejich pozice mezi ostatními iniciativami nemění, pouze se rozhodne, která z nich bude jednat dříve.

Po té, co všechny lodě provedly své akce podle pořadí iniciativy, se celý cyklus započne od znova ve stejném pořadí.

ÚTOK A OBRANA

Útok se provádí hodem 1k100, ke kterému lze přičíst bonus za stupeň lodivodství. Dle finálního výsledku hodů se upraví základní poškození lodě dle přehledu níže, tím vznikne výsledné poškození. Pokud mohou útočit těžké lodní zbraně, jejich útok se provede zvlášť samostatnými hody a to během stejné fáze iniciativy. Každý útok těžkou zbraní je považován za dodatečný útok, který může svému soupeři udělovat postih za vícenásobné útoky (viz sekce Bojové situace níže).

Pokud je útok úspěšný, brání se loď musí provést test obrany. Samozřejmě obranné možnosti lodí jsou omezené. Obrana se provádí hodem 1k100, ke kterému lze přičíst bonus za stupeň lodivodství. Dle finálního výsledku hodů na obranu se upraví výsledné poškození útoku a odečte se od něj pancíř lodě a vliv stupně odolnosti lodě.

Níže je shrnuto základní schéma lodního boje při hodě 1k100 na útok i obranu.

Výsledek 1 a méně: kritický úspěch

* Útok – výsledné poškození je o polovinu větší (zaokrouhлено nahoru).

* Obrana – útok se minul účinkem a loď získává bonus -10 na útok ve svém příštím kole proti nyní útočící lodi.

Výsledek 2 až 25: velký úspěch

* Útok – výsledné poškození je o čtvrtinu větší (zaokrouhлено nahoru).

* Obrana – útok se minul účinkem a loď získává bonus -5 na útok ve svém příštím kole proti nyní útočící lodi.

Výsledek 26 až 50: běžný úspěch

* V případě útoku je výsledné poškození rovno základnímu. V případě obrany se útok minul účinkem.

Výsledek 51 až 75: částečný úspěch

* Útok – výsledné poškození je o polovinu menší (zaokrouhлено nahoru).

* Obrana – výsledné poškození útoku je o polovinu menší (zaokrouhлено nahoru).

Výsledek 76 až 99: obyčejný neúspěch

* Útok či obrana se zcela minuli účinkem.

Výsledek 100 a více: kritický neúspěch

* Výsledek situace určuje vypravěč; tento výsledek je většinou drastický, i když ne přímo fatální.

ZÁNİK LODĚ

V momentě, kdy životy lodě klesnou na nulu nebo pod ní, loď se stává neovládanou, neovladatelnou a nebojeschopnou. Pokud životy lodě klesnou na nulu a nebo pod ní do hodnoty pětiny původního maximálního počtu životů (zaokrouhлено nahoru), loď se stále drží nad hladinou. Není jakkoli ovládaná, je unášena vlnami a lze ji obsadit bez úsilí. Pokud životy lodi klesnou pod zmíněnou zápornou pětinu původních maximálních lodních životů, loď má silně poškozený trup a potápí se.

AKCE INDIVIDUÁLNÍCH POSTAV

V průběhu lodní bitvy samozřejmě mohou individuální postavy konat také své akce. V takovém případě se provede test iniciativy postav i lodí zároveň. Nejdříve se však řeší akce jednotlivých postav přednostně, poté se začnou řešit akce lodí.

Kapitáni lodí se musí naplno věnovat velení. Pokud toto přeruší, loď má na příští akce postih +20 na všechny testy do doby, než lodivodové opět začnou plně velet. Jakékoli zatažení lodivoda do boje s výjimkou jeho úhybu nebo obrany proti jiným útokům je považováno za přerušení velení.

BOJOVÉ SITUACE

Podmínky v boji samozřejmě nejsou vždy rovnocenné pro všechny bojující strany. Následující tabulka představuje různé doprovodné situace, které mohou hrát ve prospěch či neprospěch té či oné bojující strany. V tabulce je pak k takovým situacím uveden i příslušný postih, který se započítává do hodů na útok či obranu. Všechny v tabulce uvedené situace uvádějí postih na hod útoku s výjimkou boje s více protivníky, kde je uveden postih na obranu. Zahnutí bojových situací do hry je volitelné. Hráči si mohou sami rozmyslet, zda preferují řešení boje způsobem více svižným a nebo více realistickým. Také není radno zapomínat se vyhýbat boji s více protivníky, jelikož nerovný boj zpravidla končí zkázou lodi. Proto doporučujeme zvážit boj s několika menšími loděmi a raději ničit soupeře jednoho po druhém.

Situace	Postih	Popis
Útok na právě manévrující loď	+5	
Útok při provádění manévrování	+10	
Boj s více protivníky	+5	kumulativní postih na obranu za druhý a další útok na loď v témž cyklu iniciativy; platí i při užití více útoků týmě soupeřem
Zhoršená viditelnost	+10	zhoršená viditelnost, na příklad mlha, přití, kouř
Úplná tma	+20	úplná tma, na příklad hustá mlha, noc beze světla
Střelba na cíl v lehkém krytu	+10	střelba na loď zakrytou jednou jinou lodí
Střelba na cíl ve velkém krytu	+15	střelba na loď zakrytou dvěma a více loděmi

JINÉ AKCE BĚHEM BOJE

Během bojového kola nemusí lodě pouze plnit běžné útočné akce. Je možné také realizovat zvláštní útoky popsané níže a pohyb. Jak je uvedeno výše, během běžných bojových akcí, jako je útok, se loď může pohnout až o 30 metrů. Pokud se chce loď během bojového kola pouze pohybovat a nebo provádět pouze taranování a manévrování (viz níže), může se posunout až o 60 metrů.

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY

Níže jsou popsány zvláštní útoky. Narozdíl od boje individuálních postav nelze na tyto útoky využít výhodu specialista na zvláštní útok.

Abordáž: Jde o proces, při kterém se vojáci násilím přesunou z jedné lodi na druhou. To se nejčastěji děje pomocí lan s háky, kterými vyšplhají na obsazovanou loď. Výraznou pomocí je corvus, který proces značně urychlí. Pro úspěšnou abordáž je nutné, aby útočící loď byla v těsné blízkosti k lodi protivníka. Poté se provede klasický test na útok s postihem +10, pokud není corvus přítomen. Pokud je přítomen corvus, pak je naopak test vylepšen bonusem -10. Zde stačí, aby finální výsledek takového hodu na útok byl menší nebo roven 50. Tento útok nepůsobí žádné poškození. Pokud je test na útok úspěšný, ihned se znova v témže bodě iniciativy provede další test na útok. Tento druhý útok se vyhodnotí dle standardních pravidel boje. Pokud způsobí jakékoli poškození, toto poškození se sice nezapočítá, ale znamená úspěšné obsazení lodě.

Pokud druhý test útoku selže, tedy nezpůsobí žádné poškození, abordáž selhala. Lodě jsou stále ale k sobě připoutané lany a nebo corvusem. Pro odpoutání buď loď útočící nebo napadená musí deklarovat odpoutání. Bez ohledu na to ale může loď napadená se sama pokusit o obsazení druhé lodě, avšak už nemusí provést test útoku vlastní abordáže, pouze druhý test na útok pro obsazení. Toto vše se stále odehrává v témže bodě iniciativy.

Pokud chce abordáž provést loď nižší kategorie, než je loď napadená, za každý bod rozdílu tříd je test vlastní abordáže i test obsazení zatížen postihem +5.

Použití dýmových sudů: Použití dýmových sudů se považuje za bojovou akci, avšak platí zde několik výjimek.

- 1) užití dýmových sudů je vždy úspěšná akce a na její provedení není potřeba žádný test
- 2) účinek je vždy takový, jaký je uveden u popisu dýmových sudů
- 3) dýmové sudy lze užít jen jednou za jednu akci v iniciativě, další současné užití nepřinese žádný dodatečný efekt
- 4) během použití dýmových sudů lze provést i jiné útoky a akce s postihem +5.

Taranování: Taranování je bojový manévr, při kterém se loď s klounem na přídi nastaví vůči nepřátelské lodi tak, že ji může klounem atakovat. Pokud takto nastavená není, musí nejdříve provést vhodný manévr (viz Manévrování níže). Poškození taranováním je odvislé od rozdílu tříd lodě útočící a bránící se. Základní poškození při taranování je 400 v případě, že loď taranující a taranovaná jsou stejné kategorie. Za každou třídu, kdy je taranovaná loď větší, než loď taranující, se poškození snižuje o 100. A naopak, za každou třídu, kdy je loď taranující větší než loď taranovaná, se základní poškození zvyšuje o 100.

Pokud nějaká loď provádí právě taranování, může zároveň běžným způsobem útočit i provádět obranu, oboje však s postihem +10.

Taranující loď provádí test útoku na taranování běžným způsobem, nepočítá se však bonus za sílu. Proti útoku taranováním se napadená loď brání hodem na obranu, který je ztížen postihem +10.

Manévrování: tato akce spočívá v cíleném natočení lodi vůči jiné lodi tak, aby se buď zvýšila šance na úspěch útoku (natočení k nepřátelské lodi bokem) a nebo naopak zvýšila šance na obranu (natočení k nepřátelské lodi čelem). Manévrování je také nutné, pokud se má provést taranování (natočení čelem) a taranující loď není ve vhodné pozici. Abordáž rovněž vyžaduje vhodnou orientaci lodí, ať už bokem nebo čelem. Vše doporučujeme během lodní bitvy zřetelně zakreslovat právě i orientace lodí a jejich vzdálenosti. Velmi může pomoci například čtverečkovaný papír.

Manévrování stojí celou jednu akci a není třeba na něj provést žádný test. Je však nutné deklarovat, zda má být manévrování provedeno za účelem obrany, útoku, taranování a nebo abordáže a vůči jaké lodi. V další akci této lodě, až na ni znova přijde řada v iniciativě, bude mít vůči dané nepřátelské lodi bonus na útok či obranu v hodnotě -5 a svého bonusu za obratnost. Manévrování je možné pouze, pokud má kolem sebe loď dostatek prostoru.

Pokud je manévrování deklarováno za účelem taranování či abordáže, tento následný bonus se neuplatňuje. V další akci lodě však je taranování či abordáž umožněna a nepřátelská loď se nemůže vymanévrovat mezitím pryč. Jedině vniknutí další lodě mezi ně může vyrušit účinky manévrování za účelem abordáže či taranování.

Pokud lze manévrování uskutečnit tak, že se manévrující loď dostane k těsné blízkosti lodi protivníka, již chce obsadit, a daná loď zároveň deklaruje snahu o abordáž, považují se lodě za uzamčené k sobě, takže se loď protivníka ve svém dalším kole (pokud předchází dalšímu kolu lodi útočící) nemůže vymanévrovat pryč a loď útočící může provést test abordáže.

Během manévrování jsou všechny testy útoku a obrany zatíženy postihem +10.

NOVÉ VÝHODY

Odolnost vůči nemocím: cena 5 Exp, přidává bonus -10 k testu odolnosti vůči nemocem dané cesty přenosu (viz sekce Nemoci). Pro každou cestu přenosu nemocí je nutno zakoupit tuto výhodu zvlášť.

Pověst: cena 5 Exp, postava si přináší do hry pověst už z dřívějších dob svého života a tak hru začíná s prestiží na 5. stupni. Tuto výhodu lze zakoupit pouze při tvorbě postavy.

Myslitel: cena 5 Exp, postava má na testy všech znalostí, které si pořídí, bonus -5.

Vnímavost: cena 5 Exp, postava má na testy všech smyslů bonus -5.

Kronikář: cena 5 Exp, postava má vynikající paměť. Cokoli uvidí, přečte nebo uslyší, byť jen letmo, si může kdykoli později v klidu vybavit do nejmenších detailů.

NOVÁ OBECNÁ KOUZLA

Chorobomor: pro všechna povolání mimo nekromanta, cena 30 bodů many. Kouzlo v základu snižuje dobu trvání nemoci o jednu polovinu (zaokrouhleno nahoru) a na jednu náказu ho lze aplikovat jen jednou. Kouzlo je třeba zakoupit zvlášť pro každou cestu přenosu nemocí, tedy pro cestu alimentární, respirační a pohlavní (viz sekce Nemoci). Kouzlo lze seslat na dálku do 20 metrů od sesílatele.

Opravář: pro všechna magická povolání, cena 20 bodů many za rozbitý předmět o celkové váze 100 kg. Kouzlo umí opravit rozbité věci a vztahuje se pouze na neživé předměty. Pro úspěšnou opravu však musí být přítomny všechny kusy, na které se věc rozbila. Ty se vyskládají alespoň hrubě přibližně tak, jak patřily k sobě, a kouzlo je spojí zase dohromady. Pokud nejde úlomky k sobě vyskládat najednou, je nutné kouzlo opakovat. Kouzlo účinkuje na dotek.

Oprava trvá 1 minutu. Za každý celočíselný násobek nad 100 kg celkové váhy rozbitého předmětu se cena kouzla zvyšuje o dalších 20 bodů many. Pokud nejsou všechny kusy rozbitého předmětu k dispozici, předmět bude opraven bez nich. To se může podepsat na výdrž a funkčnosti takto opraveného předmětu dle rozhodnutí vypravěče.

Toto kouzlo umí opravit bez dodání materiálu i povrchová poškození jako například poškrábání, zreznutí, poleptání kyselinou a podobně. Silné proreznutí předmětu, kdy dochází k rozpadu soudržnosti předmětu, už opravit neumí.

Vůle nemoci: pro povolání nekromanta, cena many odpovídá základnímu trvání nemoci ve dnech znásobeno osmi. Toto kouzlo je nutné koupit zvlášť pro každou nemoc. Nemoci čarodějnická chřipka a čarodějnický mor nelze seslat tímto kouzlem. V případě seslání kouzla dotýčný onemocní danou nemocí stejně, jak je popsáno v pravidlech v sekci Nemoci s výjimkou inkubační doby. Ta není a nemoc se projevuje okamžitě. Obrana proti nemoci je stejná jako v případě přirozené nákazy. Kouzlo lze seslat až na vzdálenost 30 metrů. Proti tomuto kouzlu lze provést úhyb.

Požírač magie: pro všechna magická povolání. Manová cena kouzla odpovídá stupni magické schopnosti sesílatele plus jedna a to celé násobeno 30. Toto kouzlo může sesílatel seslat pouze sám na sebe a kouzlo vydrží v základu účinkovat tolik hodin, kolik je stupeň magické schopnosti sesílatele plus jedna. Toto kouzlo pohltí a neutralizuje všechna kouzla seslaná jinými postavami (nikoli zvířaty) na sesílatele, dokud se nenaplní kapacita tohoto kouzla. Ta je dána množstvím zaplacené many. Pokud je na sesílatele požírač magie sesláno kouzlo, které už kapacita požírač nezvládne plně pojmout, kouzlo není nijak zastaveno ani utlumeno. Například druid na 2. stupni druidské magie sešle na sebe požírač magie za cenu 90 bodů many ($2 + 1 = 3 * 30 = 90$). Kouzlo sešle na úrovni běžného úspěchu a požírač magie tedy bude aktivní $2 + 1 = 3$ hodiny. Během této doby všechna kouzla seslaná jinými postavami na druida, i ta pro něj příznivá jako například léčivá, budou pohlcena, dokud součet zaplacené magie za všechna tato kouzla nepřesáhne 90. Pokud by byla kapacita kouzla už naplněna například na 70 bodech a na druida by bylo sesláno kouzlo za cenu 30 bodů many, kapacita už by byla naplněna a překročena a takové kouzlo by již požírač magie ani nezastavil, ani neutlumil.

Postavy na vyšším stupni magické schopnosti mohou sesílat toto kouzlo dle své volby i pro nižší stupně.

Magická iniciativa: pro všechna magická povolání, cena 40 bodů many. Kouzlo lze seslat až na vzdálenost 30 metrů. Okouzlená postava získává bonus na iniciativu -20 po dobu 10 kol boje. Po té je její iniciativa okamžitě snížena na hodnotu bez bonusu. Pokud souboj trvá kratší dobu než deset kol, po jeho konci kouzlo vyprchá.

NOVÉ PREPARÁTY

Níže jsou uvedeny nové preparáty. Ceny těchto preparátů jsou pouze orientační a vztahují se na preparáty vyrobené na základní kvalitě.

Křišťálové světlo

Jeho příprava vyžaduje mediát se 40 body many a finální surovinou je nadrcený úlomek křišťálového pyrrína získaný ihned po jeho porážení v boji (viz sekce Fauna a flóra Thapsie). Úlomky se do zhruba pěti minut začnou samovolně rozpadat a proto je nutné na tento preparát být nachystaný dopředu. Pro získání účinku je pak nutné do tohoto preparátu namočit křišťálový krystal na 12 hodin. Krystal takto ošetřený pak vydává bílé hřejivé světlo v přítomnosti nebo blízkosti do 10 metrů od něčeho nebo někoho magického. Krystal také absorbuje magii, která je vržena v podobě kouzla na svého nositele jinou postavou, a to i magii příznivou, například léčivá kouzla. Na to musí být nošen na těle s přímým dotykem kůže. Umí pohltit, absorbovat, magii v hodnotě 300 bodů many a poté se rozpadne a je ztracen. Tento krystal vydrží tak dlouho, dokud neabsorbuje 300 bodů many v podobě kouzel vržených na svého nositele, a nebo půl roku od začátku prvního nošení na kůži. Neumí absorbovat magii zvířat a jiných tvorů, GARu ani magii z přirozených zemských toků many. Pokud je na jeho nositele vrženo kouzlo, jež stálo více many, než je zbývající absorpční kapacita krystalu, kouzlo účinkuje plně, ale kapacita krystalu je naplněna. Cena je stanovena na 300 zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita tohoto preparátu zvedají kapacitu absorpce o 10, respektive 25% zaokrouhleno nahoru a dobu expirace o 10, respektive 25% zaokrouhleno nahoru.

Pokud je kouzlo vrženo na postavu vybavenou Křišťálovým světlem a zároveň lektvarem odolnosti proti magii, nejprve se pokusí kouzlo absorbovat lektvar. Pokud by taková postava byla rovněž okouzlena kouzlem Požírač magie, kouzlo se nejprve bude snažit absorbovat Požírač magie. V případě, že by ten nebyl schopen plně kouzlo pojmout, je jeho kapacita naplněna a zbylá mana bude absorbována Křišťálovým světlem a nebo lektvarem odolnosti proti magii. Stejně tak by se postupovalo v případě, že postava je vybavena jen Křišťálovým světlem a lektvarem odolnosti vůči magii.

Manový přívál

Tento preparát vyžaduje mediát s tolika body many, kolik jich má mágovi doplnit. Finálními surovinami jsou jakýkoli nealkoholický nápoj a dávka ulovených kuželniců (viz sekce Artijská fauna a flóra). Stejně jako lektvar many umí Manový přívál doplnit magii mágům po vypití. Navíc ale umí mágovu magii přebít nad jeho maximum. Přebití nad maximum many lze nejvíce o tolik bodů many, kolik je dvacetinásobek stupně mágovy magie zvětšeného o jedna. Za každých dvacet bodů nad maximum many postava ztrácí 10 životů. Pokud postava chce, může okamžitě nechat veškerý přebytek volně vyzářit bez účinku do okolí. Lektvar stojí pětinašobek many, kterou má lektvar doplnit, ve zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita snižují ztrátu životů při přečerpání magie nad maximum postavy o 10, respektive 25% (zaokrouhлено dolů).

Lektvar nočního vidění

Preparát vyžaduje mediát s 20 body many. Finální surovinou je drcený krystal jakéhokoli polodrahokamu nebo drahokamu, který byl po celou noc vystaven svitu měsíce. Lektvar po vypití účinkuje 6 hodin a umožňuje noční vidění stejné jako mají kočkovité šelmy či jako v případě výhody nočního vidění. Cena se pohybuje okolo 30 zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání účinku o 10, respektive 25% zaokrouhлено nahoru.

Cit přírody

Preparát vyžaduje mediát s 20 body many a finální surovinou je hrst lesní zeminy, na kterou se po dobu jedné hodiny nechá kapat dobrovolně darovaná lidská krev od jednoho dárce tempem kapka za minutu. Samozřejmě lze užít i krev jiných ras inteligentních humanoidů. Po vypití preparátu po dobu půl dne cítí uživatel přítomnost přírody hlouběji než kdy jindy. Pokud je v okruhu do 50 metrů od uživatele zvíře, uživatel preparátu vycítí jeho přítomnost, emocionální rozložení zvířete a jeho základní pudové záměry. Takto lze vycítit až desetinašobek stupně inteligence uživatele plus jedna. Kromě toho preparát propůjčuje uživateli schopnost se zvířetem gestikulací a zvukově komunikovat na základní úrovni tak, že může využít přímé komunikační schopnosti, jako by jednal s osobou. Pokud preparát požije druid, může se zvířetem komunikovat zcela detailně tak, že zvířeti jednoznačně rozumí a zná jeho konkrétní myšlenky. Na využití přímých komunikačních schopností má pak druid navíc bonus -10. Tato komunikace se zvířetem je možná pouze u ptáků a savců. U plazů, obojživelníků a ryb lze komunikovat pouze na nízké úrovni emočního a pudového pochopení. To se projeví tak, že použití přímých komunikačních schopností je zatíženo postihem +10 pro všechny kromě druida. Druid je zatížen postihem +5. Na bezobratlé lektvar nelze použít. Cena se pohybuje na dvaceti pěti zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání účinku o 10, respektive 25% zaokrouhлено nahoru.

Živoucí maska

Preparát vyžaduje mediát s 100 body many a finální surovinou je jakýkoli kousek těla člověka, jehož tvář má být napodobena. Stačí vlasy, vousy a dokonce i tělesný odpad. Po vypití preparátu jsou uživatelova tvář a hlas změněny na tvář a hlas člověka, jehož tělesný vzorek byl použit jako finální surovina. Proměna trvá 10 minut. Tento lektvar mění pouze tvář a hlas, nikoli výšku, váhu, oblečení a další vlastnosti. Je tu ovšem omezení. Musí panovat shoda v rase uživatele preparátu a toho, kdo poskytl vzorek (ať už dobrovolně nebo ne). Lektvar účinkuje 6 hodin a jeho výroba a prodej jsou v civilizovaných městech zakázány. Cena se pohybuje na černém trhu okolo 400 zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání účinku o 10, respektive 25% zaokrouhлено nahoru.

Lektvar odolnosti proti magii

Vyžaduje mediát s dvojnásobkem tolika bodů many, kolik má jeho uživatel být schopen absorbovat. Finální surovinou musí být hutná požitelná substance, například jedlý olej, med a podobně. Po vypití je uživatel schopen absorbovat tolik many, kolik je polovina many mediátu užitého na přípravu preparátu. Jakákoli kouzla, která jsou na uživatele vržena jinou postavou, jsou zkrátka absorbována, a to dokud je manová cena kouzel v rámci kapacity preparátu. Pokud může být absorbována už jen pouze část kouzla (to znamená, že zbývající kapacita preparátu už nestačí na plnou absorpci kouzla), má kouzlo poloviční základní účinek nebo trvání zaokrouhлено dolů a nebo jiné atributy dle uvážení vypravěče a absorpční schopnost preparátu je naplněna. Tento preparát funguje i na kouzla, která jsou pro jeho uživatele příznivá, například kouzla léčebná. Preparát vydrží buď do naplnění kapacity a nebo 12 hodin od požití, podle toho, co přijde dřív. Cena ve zlatých odpovídá počtu bodů many v použitém mediátu. Mistrovská a výjimečná kvalita tohoto preparátu zvedají kapacitu absorpce o 10, respektive 25% zaokrouhлено nahoru a dobu existence o 10, respektive 25% zaokrouhлено nahoru.

Pokud je kouzlo vrženo na postavu vybavenou Křišťálovým světlem a zároveň lektvarem odolnosti proti magii, nejprve se pokusí kouzlo absorbovat lektvar. Pokud je postava vybavena tímto lektvarem a zároveň kouzlem Požirač magie, nejdříve je kouzlo absorbováno Požiračem.

Tento lektvar nepohlcuje magii od zvířat, pouze od jiných postav.

Zvířecí oči

Preparát vyžaduje mediát se 40 body many, finální surovinou je krev z typu živočicha, který má být okouzlen. Odebrání krve ho většinou zabije a tak je nutno chytit nového takového živočicha, držet ho v holé dlani a poté na něj nalít půlku preparátu a druhou půlku preparátu ihned požit. Po té je nutné tvora držet další minutu v holé dlani. V momentě, kdy tvora pak vypustíte, vidíte jeho očima. Toto funguje až do vzdálenosti tvora 100 metrů od vás. Nelze však kontrolovat jeho pohyby, nelze ho ovládat. Váš vlastní zrak bude velmi omezený, sotva bude stačit na běžnou chůzi za bílého dne. Preparát účinkuje 2 hodiny. Pokud dotyčný živočich může slyšet a cítit, rovněž slyšíte jeho ušima a cítíte jeho nosem. Tento proces funguje pouze na malé tvory, kteří se vejdou do dlaní. Jde tedy například o malé hlodavce, ptáky a plazy. Cena na trhu se pohybuje okolo 35 zlatých. Tento preparát se tedy kupuje pro specifické druhy živočichů, to znamená pro savce, plazy a ptáky. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání účinku o 10, respektive 25% zaokrouhleno nahoru.

Tanec posedlých

Preparát vyžaduje mediát o 20 bodech many. Finálními surovinami jsou silná trpasličí pálenka a jakýkoli kousek z těla šilence, například vlasy. Tento preparát po vypití umožní i těm, co mají dřevěné nohy, tančit dlouho a dobře. Tanec je však nepřetržitý a neovladatelný. Tento preparát nezatěžuje uživatele alkoholovým opojením. Často je využíván pro nešikovné účastníky plesů nebo jako společenská pomsta. Preparát lze vpravit do jiného nápoje. Pokud je takový napoj alkoholický, nejde preparát odhalit smysly. Účinkuje 3 hodiny a pokud nebyl požit dobrovolně, lze jeho účinku odolat testem odolnosti s finálním výsledkem 15 a méně. Na trhu se prodává za 20 zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání účinku o 10, respektive 25% zaokrouhleno nahoru.

Překladatel

Preparát vyžaduje mediát s 10 body many. Jako finální surovina je do mediátu ponořena dlaň někoho, kdo mluví cizím jazykem, po dobu jedné minuty. Po vypití tento preparát na 24 hodin umožní porozumět dané řeči a mluvit jí. Pokud uživatel preparátu umí číst a psát, může tuto řeč číst i jí psát. Cena se pohybuje na 10 zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání účinku o 10, respektive 25% zaokrouhleno nahoru.

Pokud je jako finální surovina použita dlaň osoby schopné mluvit více jazyky, musí se vybrat jeden z nich.

Korozivka

Tento preparát vyžaduje mediát s 90 body many a finálními surovinami jsou voda a cokoli zrezivělého velikosti hřebíku a větší. Taková věc se musí nejprve naškrábat na hrubý prášek. Po vypití se uživatel stane šířitelem rzi po dobu 12 hodin. Čehokoli železného se postava dotkne holou rukou, začne rezivět a plně zrezne do rozpadnutí do jednoho dne bez ohledu na snahu předmět zachránit. Takto lze poškodit pouze předměty velikosti obouručního meče a menší či velikosti zbroje. Větší předměty sice rez chytanou, ale nedojde k jejich rozpadnutí, pouze celkovému zreznutí, které jde opravit v dílně či opravářským kouzlem. Cena se pohybuje okolo 50 zlatých. Mistrovská a výjimečná kvalita prodlužují trvání schopnosti korozivního doteku o 10, respektive 25% zaokrouhleno nahoru.

ZBROJ PRO ZVÍŘATA

Tak jako lidé a jiné inteligentní rasy mohou nosit zbroje, tak i ochočená válečná a bitevní zvěř. Kategorie zbrojí pro tyto tvory jsou stejné, jako pro postavy. Tedy se jedná o látkovou a koženou zbroj, linothorax, kroužkovou, šupinovou a plátovou zbroj. Přilby jako samostatná kategorie pro zvěř neexistují. Vlastnosti takové zbroje jsou stejné jako u zbroje pro postavy.

Cena zbrojí se odvíjí od velikosti tvora a druhu zbroje. Samozřejmě cena také podléhá faktu, že její produkce je výrazně nižší než pro postavy. Variabilita cen v závislosti na lokaci výroby je rovněž běžný faktor.

Pro látkovou a koženou zbroj a linothorax je cena následující: pro tvory velikosti loveckého psa, vlka, lva a podobně je cena dvojnásobná jako pro postavy. Pro tvory velikosti koně je cena pětinásobná. Pro tvory velikosti slona je cena dvacetinásobná.

Pro kroužkovou a šupinovou zbroj je cena následující: pro tvory velikosti loveckého psa, vlka, lva a podobně je cena trojnásobná jako pro postavy. Pro tvory velikosti koně je cena desetinasobná. Pro tvory velikosti slona je cena čtyřicetinasobná.

Plátová zbroj pro zvěř je nesmírně drahá a často je pořizována jen pro osobní zvěř té nejvyšší šlechty. Cena pro tvory velikosti loveckého psa, vlka, lva a podobně je pětinásobná jako pro postavy. Pro tvory velikosti koně je cena dvacetinasobná a pro tvory velikosti slona stonásobná.

I zbroj pro zvěř může nabývat základní, mistrovské a výjimečné kvality a podle toho je upravena cena i vlastnosti.

Zvěř ve zbroji podléhá stejným postihům za nošení zbroje jako postavy. Zvířata nemohou sice získat schopnost nošení zbroje tak jako postavy (viz základní herní kniha), avšak výcvik zvěře může tyto postihy redukovat. Tedy zvěř vycvičená schopností chov domestikované zvěře na nultém stupni využívá zbroj jako postava se schopností dané zbroje na nultém stupni. Zvěř vycvičená schopností chov domestikované zvěře na prvním stupni využívá zbroj jako postava se schopností dané zbroje na prvním stupni a tak dále. Výcvik se musí provést pro každý druh zbroje zvlášť.

NEMOCI

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Ve světě Atlany se vyskytuje řada nemocí. Postavy nakažené nemocemi mohou být oslabené, přímo v ohrožení života a nebo oboje. Pravidla pro nemoci doporučujeme používat jen občasně pro zpestření hry, nikoli pravidelně a nebo dokonce často.

Každá choroba je určena několika parametry. Jsou jimi pravděpodobnost nákazy, inkubační doba, základní doba trvání, poškození, oslabení a cesta přenosu.

Pravděpodobnost nákazy pro každou chorobu je udána v jejím popisu a je vyjádřena v procentech. Pro určení, zda se postava nakazila, je třeba provést test pravděpodobnosti hodem 1k100. Pokud je výsledek menší nebo rovný danému číslu, postava danou nemoc chytla. Pravděpodobnost nákazy lze upravit dle vnějších podmínek. Například ve velkých, hustě obydlených městech může být větší šance nákazy respirační nemocí. Naopak pohlavně přenosné nemoci mohou mít pravděpodobnost nákazy nula, pokud se postava chová sexuálně zdrženlivě.

Inkubační doba udává, kolik času uplyne od okamžiku nákazy do propuknutí potíží. Tento parametr je pro každou nemoc pevně daný a nelze ho měnit v závislosti na okolních podmínkách. Během inkubační doby je nakažená postava zcela bez příznaků a potíží a nemůže nakazit jiné postavy. V této periodě se postava nepovažuje za nemocnou, je pouze infikovaná.

Základní doba trvání určuje dobu, během které je nakažená postava nemocná. Nakažená postava může přenášet nemoci na jiné postavy jen a pouze v době, kdy trvá vlastní onemocnění a potíže. Pro každou nemoc je základní doba trvání pevně stanovena a je od ní odvozena skutečná doba trvání dle testu odolnosti postavy proti nemoci (viz níže). Pokud je konečný výsledek takového testu v rozmezí 51 – 75, potom je právě tato základní doba i skutečnou dobou trvání.

Poškození udává, o kolik životů za jakou dobu postava přichází během trvání onemocnění. I tento parametr je pevně daný. Životy ztracené vlivem nemoci lze léčit jako běžná zranění, ale nelze jim odolat.

Oslabení udává, jakým způsobem je nemocná postava oslabena během trvání onemocnění. Oslabení nelze jakkoli léčit, lze ho ale někdy kompenzovat vhodnými kouzly a nebo přípravky lučby či alchymie. Oslabení může být ve formě postihu na vlastnosti, na činnosti a nebo ve formě snížení maxima životů nebo snížení many.

Cesta přenosu udává, jak se nemoc šíří. Cesta alimentární znamená, že nákaza musí být pozřena nebo vypita. Infikovaná voda a strava bývají nejčastější zdroje. Cesta respirační znamená, že nákaza se šíří vzduchem. Cesta pohlavní je cesta skrze intimní styk.

Pokud vypravěč sezná, že je žádoucí zjistit, zda se postava nakazila nějakou nemocí, nejprve tedy provede test pravděpodobnosti nákazy. Pokud je test pozitivní, postava poté ihned provede test odolnosti se započtením případných bonusů za odolnost a potažmo i za výhodu odolnost vůči nemocím. Po inkubační době dojde k projevům dle parametrů poškození a oslabení dané nemoci. Tyto projevy trvají tak dlouho, jaká je základní doba trvání upravená výsledkem testu odolnosti.

Doporučujeme provést test nákazy potají a rovněž potají za postavu provést test její odolnosti. Po uplynutí inkubační doby pak vypravěč pouze oznámí postavě, že onemocněla a čím.

TEST ODOLNOSTI

V okamžiku, kde se postava nakazí nemocí (viz test pravděpodobnosti výše), musí postava či vypravěč provést test odolnosti vůči nemoci. Tímto testem je test vlastnosti odolnost. Do tohoto testu se započítávají bonusy za odolnost a nebo za výhodu odolnost vůči nemocím v sekci Nové výhody. Výsledky testu odolnosti jsou uvedeny v následující tabulce.

Finální výsledek testu odolnosti	Efekt na dobu trvání onemocnění
1 a méně	Nemoc po uplynutí inkubační doby vůbec nepropukne.
2 – 25	Doba trvání nemoci je čtvrtinou základní doby, zaokrouhlena dolů.

26 – 50	Doba trvání nemoci je polovinou základní doby, zaokrouhлено dolu.
51 – 75	Doba trvání nemoci odpovídá základní době trvání.
76 – 99	Doba trvání nemoci je o polovinu delší než základní doba, zaokrouhлено nahoru.
100 a více	Doba trvání nemoci je dvojnásobnou základní dobou.

LÉČBA

Léčením jakoukoli formou nelze zkrátit dobu nemoci ani efekty oslabení. Pouze ztracené životy lze léčit. Jedinou možností, jak zkrátit trvání nemoci, je kouzlo Chorobomor v sekci Nová obecná kouzla.

SEZNAM NEMOCÍ

Ve výskytu nemocí často hraje roli mnoho faktorů, jako je třeba čistota města, zdroj vody či příprava jídla. A nebo také nechráněný styk. Tomu se dá vyhnout použitím prezervativu, který je většinou běžně dostupný v každém místě, kde jsou kozy a ovce a u místního lékárníka za cenu danou vypravěčem.

Nachlazení			
Pravděpodobnost nákazy	15%	Poškození	0
Inkubační doba	3 dny	Oslabení	postih +5 na testy mysli a na testy všech dovedností povolání a schopností
Základní doba trvání	5 dní	Cesta přenosu	respirační

Chřipka			
Pravděpodobnost nákazy	10%	Poškození	0
Inkubační doba	3 dny	Oslabení	postih +15 na testy všech vlastností, dovedností povolání a schopností; maximum životů postavy je po dobu nemoci sníženo o čtvrtinu, zaokrouhлено dolu
Základní doba trvání	14 dní	Cesta přenosu	respirační

Zápal plic			
Pravděpodobnost nákazy	5%	Poškození	druhý den nemoci postava přichází o 2 životy a tato ztráta se kumulativně navýší o další 2 životy za každý následující den nemoci. Třetí den nemoci tedy postava přichází o 4 životy, čtvrtý den o 6 atd.
Inkubační doba	3 dny	Oslabení	postih +20 na testy všech vlastností, dovedností povolání a schopností; maximum životů postavy je po dobu nemoci sníženo o čtvrtinu, zaokrouhлено dolu.
Základní doba trvání	25 dní	Cesta přenosu	respirační

Čarodějnická chřipka			
Pravděpodobnost nákazy	10%	Poškození	0
Inkubační doba	7 dní	Oslabení	postih +15 na testy sesílání kouzel
Základní doba trvání	7 dní	Cesta přenosu	respirační

Cholera			
Pravděpodobnost nákazy	5%	Poškození	0
Inkubační doba	2 dny	Oslabení	postih +10 na testy všech vlastností, dovedností povolání a schopností; maximum životů je po dobu nemoci sníženo o 20
Základní doba trvání	7 dní	Cesta přenosu	alimentární, zdrojem je infikovaná voda

Cestovatelský průjem			
-----------------------------	--	--	--

Pravděpodobnost nákazy	15%	Poškození	0
Inkubační doba	1 den	Oslabení	postih +10 na testy dovedností povolání a schopností
Základní doba trvání	4 dny	Cesta přenosu	alimentární, podmínkou je cestování do neznámých vzdálených oblastí

Otrava jídlem			
Pravděpodobnost nákazy	5%	Poškození	0
Inkubační doba	půl dne	Oslabení	postih +20 na všechny testy vlastností, dovedností povolání a schopností
Základní doba trvání	3 dny	Cesta přenosu	alimentární

Kapavka			
Pravděpodobnost nákazy	7%	Poškození	0
Inkubační doba	5 dní	Oslabení	postih +5 na testy dovedností povolání a schopností
Základní doba trvání	3 měsíce	Cesta přenosu	pohlavní

Kentaurí kapavka			
Pravděpodobnost nákazy	5%	Poškození	druhý den nemoci postava přichází o 2 životy a tato ztráta se navýší kumulativně o další 2 životy za každý následující den nemoci
Inkubační doba	14 dní	Oslabení	postih +10 na testy dovedností povolání a schopností
Základní doba trvání	3 měsíce	Cesta přenosu	pohlavní

Čarodějnický mor			
Pravděpodobnost nákazy	5%	Poškození	0
Inkubační doba	7 dní	Oslabení	nakažená magicky aktivní postava přichází po dobu nemoci o 30 bodů many a každý další den nemoci ztrácí kumulativně dalších 5 bodů; testy magie jsou zatíženy postihem +10; mana se rovněž během tohoto onemocnění nedoplňuje
Základní doba trvání	1 měsíc	Cesta přenosu	není známo

GAR A MANA

GAR úlomky se nacházejí po celé Atlané. Už dávno její obyvatelé zjistili, že tyto úlomky mohou být nabitý magickou energií, manou. Pokud je snaha do nich manu vložit, může dojít k vyzáření přebytku. Pokud se do nich mana stále přečerpává a nebo naopak pokud je z nich mana odebírána i přes to, že byla již značně vyčerpána, může dojít k výbuchu.

GAR úlomky jsou jasně rozpoznatelné jako různě velké lesklé kovové útvary s ostrými pravidelnými hranami a stranami. Pokud je v nich dostatek many, vydávají tlumené světlo s barvou z celé škály spektra.

Pokud si nálezce úlomek ponechá na těle například v sáčku na krku nebo u pasu po dobu několika měsíců, úlomek do sebe nasaje esenci majitele a v případě ohrožení sebe sama a majitele a nebo v případě smrti majitele z úlomku může být vypuštěn démon (viz základní herní kniha). Nelze s jistotou říct, za jakých okolností přesně k tomu může dojít. Velikost úlomku nemá vliv na velikost a vlastnosti démona.

Úlomky GAR mohou sloužit jako zásobárny many. Mana v přírodě volně teče podle doposud nepoznaných pravidel a může do úlomku proudit a nebo z něj naopak odcházet. Není znám žádný způsob, jak přesně měřit množství many v úlomku, kolik many do něj zrovna proudí a kolik odchází. Pokud je úlomek ponechán volně v přírodě, proces nabíjení a vybíjení bývá velmi pozvolný a pomalý. V případě nějakého podnětu se pak tento proces může skokově měnit. Například pokud by úlomek obklopili azorinové, vybíjení by bylo značně urychleno. Stejně tak by bylo značně urychleno jeho nabití v případě, že by byl úlomek položen do míst silného manového proudění. Rovněž odčerpání a nebo přečerpání úlomku manou kouzelníkem má silný vliv. Na takové působení magicky aktivních postav není potřeba žádné kouzlo, jde o zcela vědomý a volný proces, jež účinkuje na vzdálenost až do 100 metrů od úlomku. Není na něj potřeba žádný test. Použití úlomku pro tvorbu mediátů by rovněž způsobilo skokové změny. Ačkoli není známa žádná

magie, žádné kouzlo, které by přímo umělo úlomky GAR zničit, seslání kouzla na úlomek GAR ho nasytí takovým množstvím many, které vložil sesílatel do kouzla. U opravdu velkých magických událostí, jako jsou magické bitvy, magické anomálie v prostředí a podobně, může dojít k vyčerpání a nebo přebití úlomku manou.

Pokud se úlomek přesytí manou do jedna a půl násobku jeho kapacity, přebytečná mana se vyzáří do okolí jako silné světlo modré nebo fialové barvy. Toto záření může ovlivňovat živou i neživou hmotu v okolí naprosto nepředvídatelným způsobem. Pokud dojde k přesycení úlomku nad tuto hranici a úlomek nestačí přebytek vyzářit, nastává výbuch a magická bouře v okolí. Ta je přímo úměrná velikosti úlomku.

Pro úlomky velikosti skleněné kuličky toto vyzáření či výbuch má dosah okolo 50 metrů. U úlomků velikosti pěsti člověka je poloměr 200 metrů a u úlomků velikosti lidské hlavy je poloměr až půl kilometru. Katastrofy způsobené elfími válkami před dávnými časy byly způsobené úlomky daleko většími s poloměrem exploze i stovky kilometrů.

Podobná rizika platí pro přílišné vyčerpání. Pokud dojde k čerpání many z úlomku, i když v něm už zbývá málo many, způsobuje to vyzařování červeného světla. Pokud snaha o vyčerpávání pokračuje, červená barva začíná slábnout a když vyhasne, nastává výbuch o stejných vlastnostech jako při přebíjení.

Kromě lektvarů pro doplnění many a ygairů jsou úlomky další věc, která může dobít přímo manu kouzelníkům. Může, nikoli musí. Pravděpodobnost takové akce je však vysoká a pohybuje se okolo 60%. Kromě barevného záření nemá uživatel úlomku jinou možnost, jak poznat, zda je úlomek podčerpáván a nebo přebíjen. Pokud chce uživatel do úlomku nějakou manu vložit, může ho nechat na známém magicky silném místě a nebo do něj může manu vložit dotekem, sesláním kouzla a nebo jen snahou manu vyslat do úlomku. Toto prosté vyslání many je možné až na 100 metrů. Může to provést i kdokoli jiný, kdo je magicky aktivní. Toto nabíjení je možné provádět opakovaně. Pokud by byl na úlomek nalit mediát, k žádnému přenosu many nedojde. Mana z mediátu nejdříve musí proniknout do prostředí a z něj se teprve úlomek dobije.

Pokud by chtěl naopak uživatel z úlomku čerpat manu, může toto učinit pouze jednou denně a musí se úlomku dotknout. Přímý kontakt mezi živou bytostí a úlomkem, kdy má docházet k přenosu many do bytosti, je pro tělo velice náročný. Pokud by někdo chtěl porušit toto pravidlo „jednou denně“, následky jsou nepředvídatelné. Snaha načerpat více, než je kapacita many bytosti, povede k vážnému fyzickému poškození 10 životů za bod many, který je nabit nad kapacitu bytosti. U přebití o více jako 5 bodů many může nastat také zešílení či náhlá smrt.

Dlouhodobé nošení úlomku GAR na holém těle má také značná rizika nepředvídatelných následků. Magicky neaktivní bytosti se mohou stát magicky aktivní po mnoha měsících nošení. Pravděpodobnost je zhruba 1 – 5%. Naopak magicky aktivní bytosti mohou o své nadání přijít s pravděpodobností 1 – 2%. Může dojít k rozvoji nemocí, rozpadu tkání, znemrtvení, k různým mutacím a znetvoření, k rozvoji nadpřirozených schopností dokonce i nad rámec běžné a známé magické aktivity.

Obecně lze říci, že během výzkumů nebyl pozorován pravidelný vztah mezi velikostí úlomku a jeho kapacitou many. Nejčastěji však úlomky velikosti skleněné kuličky mají kapacitu několika stovek bodů many, úlomky velikosti pěsti mají kapacitu okolo několika stovek až tisíc bodů many a úlomky velikosti lidské hlavy přesahují už možnosti výzkumu.

GAR PŘEDMĚTY A ARTEFAKTY

Schopní mistři kováři umějí zakovat úlomek GAR do kovových předmětů. Takové předměty získají vlastnosti, kterých by bez GAR nikdy nemohly nabývat. Jedná se o vyšší pevnost, pružnost, odolnost a podobně. Pokud je předmět vyroben pouze z úlomku GAR, jsou jeho vlastnosti ještě více pozoruhodné. V případě, že je GAR zakován do kovové součástky, která je součástí složitějšího předmětu, vylepšené vlastnosti získá pouze ona kovová část. Tedy například dřevcová část kopí, jehož hrot obsahuje GAR úlomek, je stejně kvalitní jako u kopí bez vylepšeného hrotu.

Je však také způsob, jakým po zakování GAR do kovového předmětu z dané věci udělat trvalý magicky aktivní artefakt.

TVORBA GAR PŘEDMĚTŮ

GAR předměty mohou být dvojího druhu. Předměty, do jejichž kovu je GAR zakován, se označují jako částečné. Předměty, které jsou celé vyrobené z GAR, se označují jako plné.

ČÁSTEČNÉ GAR PŘEDMĚTY

Pro tvorbu GAR předmětu je nutné vlastnit úlomek GAR, jehož váha musí být alespoň čtvrtinou celkové váhy celého předmětu. Výsledný předmět pak může vytvořit kovář na 3. stupni schopnosti kovářství, pokud má kompletní kovářskou dílnu. Předměty takto vyrobené jsou vždy na výjimečně kvalitě a jsou alespoň o čtvrtinu lehčí (zaokrouhleno

dolů) oproti stejným předmětům bez GAR. Míra odlehčení odpovídá hmotnostnímu podílu GAR v předmětu. Běžným žárem (například v kamnech) je nelze zničit a žíraviny na ně nepůsobí. Zbraně mají o polovinu větší základní poškození (zaokrouhлено nahoru) než stejná zbraň bez GAR na výjimečné kvalitě. Zbroje mají o polovinu vyšší úroveň ochrany (zaokrouhлено nahoru), tedy se zvedá o polovinu postihů pro útok soupeře. Rovněž redukuje výsledné poškození o polovinu, zaokrouhлено nahoru. Opět oproti stejné zbroji bez GAR na výjimečné kvalitě.

Cena částečného GAR předmětu překračuje cenu běžného výrobku mnohonásobně, zpravidla 100 – 500 krát. Nemohou sloužit k uskladnění a čerpání many.

PLNÉ GAR PŘEDMĚTY

Pro tvorbu plných GAR předmětů musí být úlomek GAR tak velký, aby se z něho dala vyrobit celá požadovaná věc. Takovou věc může opět vytvořit jen mistr kovář na 3. stupni schopnosti kovářství s dílnou a také tento výrobek bude považován na výjimečné úrovni. Předměty takto vyrobené jsou o 90% lehčí (zaokrouhлено dolů) oproti stejné věci z běžného materiálu. Nelze je zničit ani žárem kovářské pece a po vhození do lávy v ní přetrvávají nepoškozené ještě řadu měsíců. Nelze je poškrábat, poleptat žíraviny ani přímo zničit magií. Zbraně mají základní poškození dvojnásobné oproti stejným zbraním bez GAR na výjimečné kvalitě. Zbroje mají dvojnásobnou úroveň ochrany, tedy je dvojnásobný postih na útok nepřitele. Rovněž dvojnásobně redukuje výsledné poškození. Opět oproti stejné zbroji bez GAR na výjimečné kvalitě.

Cena plného GAR předmětu překračuje cenu běžného výrobku zpravidla 1000 a vícekrát. Tyto předměty mohou sloužit k uskladnění a čerpání many.

GAR ARTEFAKTY

GAR artefakty jsou vyrobeny jako částečné nebo plné GAR předměty a podle toho mají i vlastnosti podle popisu výše. Mimo to jsou však magicky aktivní, ovládané vůlí toho, kdo je drží. Takový držitel nemusí sám být magicky aktivní.

Abyste mohl držitel artefakt používat, musí se s ním sladit. Sladění trvá zpravidla týden a je nezbytné, aby během něj držitel artefakt držel v holé ruce nebo ho nosil na holé kůži alespoň čtyři hodiny denně. Po této době proběhne sladění a držitel může ovládat artefakt vůlí, pokud ho drží nebo se ho jinak tělesně dotýká. Není však už nutný kontakt přímo na holou kůži, stačí přes rukavici například.

Pro vznik GAR artefaktu musí být přítomni dva mistři kováři, oba na 3. stupni schopnosti kovářství a slévačství. Rovněž musí být přítomen jakýkoli mág bez ohledu na magické zaměření, který artefaktu vtiskne schopnost používat manu a dočerpávat ji. Mág je také důležitý pro to, aby artefaktu vtiskl jedno vyvolené kouzlo.

Mistři slévači kováři musejí provést testy schopnosti kovářství a slévačství. Jeden z nich v procesu provádí práce slévačské a druhý práce kovářské. Navzájem spolupracují. Dle výsledku testů se rozhodne o tom, zda se jim práce zdařila a jak moc. Tabulka na konci této sekce ukazuje výsledky takové snahy v závislosti na výsledcích testů slévačství a kovářství.

V případě úspěchu slévačství a kovářství pak nastupuje mág. Ten ze sebe uvolní manu, která určí denní množství many GAR artefaktu. Je tedy zřejmé, že manová kapacita artefaktu je odvislá od aktuální manové kapacity mága. Na toto uvolnění není třeba žádný test a mág může toto uvolnění provést jen jednou, jednorázově. Nelze tedy manu uvolnit vícekrát a manu nelze vtisknout artefaktu z alchymistických mediátů. Nelze ani vložit manu z více mágů či z jiných GAR úlomků, artefaktů a jiných zdrojů. Musí být přítomen jen jeden přímý vědomý záměr mága. Poté zbývá poslední krok. Tím je vtištění žádaného kouzla artefaktu. Pro tento krok musí mág kouzlo znát a musí ho seslat na artefakt. Protože se snaží kouzlo jen otisknout a nikoli naplnit manifestovat, je potřeba jen polovina many (zaokrouhлено dolů) jinak nutné k seslání kouzla. Tabulka na konci této sekce shrnuje dopad výsledku testu seslání kouzla (test magie) na tvorbu artefaktu. Mág musí provést oba kroky, tedy uvolnění many a vtištění kouzla, během jednoho dne mezi půlnocemi, kdy se mu doplňuje mana. Pokud by mág provedl uvolnění many před půlnocí a vtištění po půlnoci nebo během ní, tok many bude narušen a tvorba artefaktu nenávratně selže. Z předmětu zbude potom jen GAR předmět. Mezi uvolněním many pro tvorbu manové kapacity artefaktu a vtištěním kouzla může mág doplnit svou manu z jiných zdrojů, má-li možnost.

Artefakt na konci své výroby bude moci sesílat naučené kouzlo tolikrát za den, dokud mu bude stačit jeho denní přiděl many. Ten se obnovuje o půlnoci. Základní cena many pro seslání takového kouzla je stejná, jako by jej sesílal kouzelník, který kouzlo artefaktu vtiskl. Není možné vštípit artefaktu více kouzel ani během jeho tvorby ani později.

Celý proces tvorby GAR artefaktu trvá v základu tři dny. První den je věnován slévačství a druhý den kovářství. Konečný krok zahrnující činnost mága se musí odehrát třetí den a trvá jen pár desítek vteřin čistého času. Pokud je

práce slévačská a kovářská dokončena dříve než za dva dny, test vtištění kouzla je vylepšen bonusem -5. Pokud jsou tyto dvě fáze dokončeny za méně než den, bonus pro vtištění kouzla je -10.

Pokud proces tvorby GAR artefaktu selže a vznikne pouze GAR předmět, již nelze tento proces zopakovat. Z GAR předmětu, u kterého ještě neproběhl test vtištění kouzla, se může stát GAR artefakt, pokud se v rámci výše zmíněných 3 dní stihne úspěšně provést test vtištění kouzla.

Následující tabulka shrnuje proces vzniku GAR artefaktu.

Tabulka tvorby GAR artefaktu	
Krok 1: test slévačství	
Konečný výsledek testu slévačství	Dopad na tvorbu GAR artefaktu
1 a méně	GAR artefakt sesílá kouzlo o čtvrtinu many levněji (kumulativní s výsledkem testu kovářství) zaokrouhleno dolů a doba práce je zkrácena na polovinu, tedy na půl dne.
2 – 25	Doba práce je zkrácena na polovinu, tedy na půl dne.
26 – 50	Standardní úspěch, práce trvá jeden den.
51 – 75	Artefakt sesílá kouzlo o čtvrtinu many draž zaokrouhleno nahoru (kumulativní s výsledkem testu kovářství).
76 – 99	Tvorba artefaktu selhala a vzniká pouze GAR předmět.
100 a více	Tvorba artefaktu selhala a veškerý materiál je ztracen, znehodnocen.
Krok 2: test kovářství	
Konečný výsledek testu kovářství	Dopad na tvorbu GAR artefaktu
1 a méně	GAR artefakt sesílá kouzlo o čtvrtinu many levněji (kumulativní s výsledkem testu slévačství) zaokrouhleno dolů a doba práce je zkrácena na polovinu, tedy na půl dne.
2 – 25	Doba práce je zkrácena na polovinu, tedy na půl dne.
26 – 50	Standardní úspěch, práce trvá jeden den.
51 – 75	Artefakt sesílá kouzlo o čtvrtinu many draž zaokrouhleno nahoru (kumulativní s výsledkem testu slévačství).
76 – 99	Tvorba artefaktu selhala a vzniká pouze GAR předmět.
100 a více	Tvorba artefaktu selhala a materiál je ztracen, znehodnocen.
Krok 3: vtisk kouzla po uvolnění many	
Konečný výsledek testu vtištění kouzla	Dopad na tvorbu GAR artefaktu
1 a méně	Kouzlo bude artefaktem sesíláno, jako by ho sesílal dotyčný kouzelník s výsledkem testu magie 1 a méně.
2 – 25	Kouzlo bude artefaktem sesíláno, jako by ho sesílal dotyčný kouzelník s výsledkem testu magie v rozmezí 2 – 25.
26 – 50	Kouzlo bude artefaktem sesíláno, jako by ho sesílal dotyčný kouzelník s výsledkem testu magie v rozmezí 26 – 50.
51 – 75	Kouzlo bude artefaktem sesíláno s polovičním účinkem a i trváním nebo za dvojnásobek many. Pravděpodobnost těchto možností je 50 na 50 a určuje se ihned a jednorázově vypravěčem.
76 – 99	Tvorba artefaktu selhala a vzniká pouze GAR předmět.
100 a více	Tvorba artefaktu selhala a veškerý materiál je ztracen, znehodnocen.

BIOMANT

ZÁKLADNÍ POPIS

Biomanté jsou nehráček postavy, jejichž výskyt ve světě je značně vzácný. Mnohé jejich vlastnosti a schopnosti včetně magie se řídí svými vlastními principy a pravidly. Díky svým schopnostem jsou nenáviděni více než nekromanté a jsou loveni. Velmi často se však z kořisti stává sám lovec, neboť možnosti biomantů jsou zpravidla nad rámec schopností obyčejných obyvatel, vojáků a dobrodruhy nevyjímaje. Je třeba vyslat mnohdy početnou skupinu schopných vojáků a mágů, aby byl biomant zlikvidován. Schopnosti biomantů jim dávají takovou moc a natolik mění jejich povahu, že málokterý z nich zvládne zachovat svou předchozí povahu. Stávají se mocichtivými, zlovolnými a bezcitnými, opovrhují lidmi a dalšími tvory, které považují za podřadné a slabé, odsouzené k záhubě. Zakládají tajné kultury, kde jsou uctíváni jako bohové a oni sami uctívají pouze své schopnosti. Akolyté biomantských rituálů pomáhají se sháněním obětí a asistují při tvorbě nestvůr (viz níže). Biomanté sami sebe považují za bohy a nebo za bohy vyvolené. V současnosti jsou považováni za největší hrozbu v celé Atlantě.

Biomant je zvláštní variantou čaroděje nebo nekromanta, tzv. předchůdce, kterému se podařilo absorbovat jednoho nebo více démonů GAR při setkání s nimi. Toto setkání však nevyšlo v posednutí nebo ovládnutí předchůdce démonem, ale v absorpci démona předchůdcem. Démon v takovém případě identifikoval tělo předchůdce jako svého právoplatného majitele a došlo ke splnutí. Tento proces se děje zcela spontánně, bez jakéhokoli přičinění předchůdce a bez možnosti se mu bránit. Doposud není nikdo, kdo by mu porozuměl. Pravděpodobnost takového procesu bývá jedno procento. Pokud se démon rozhodne na předchůdce zaútočit a až posléze ho rozpozná jako svého právoplatného majitele, po splnutí jsou všechna předchůdcova zranění vyléčena.

Proces splnutí je velmi rychlý, trvá v řádu desítek vteřin a předchůdce během něj může vyzařovat světlo různých barev, může dojít k jeho popálení a dalšímu tělesnému poškození a psychickému trýznění. Každé poškození je vždy ale nakonec po splnutí vyléčeno opět v řádu desítek vteřin.

Předchůdce po splnutí získává vládu nad schopnostmi démonické esence GAR úlomku, ze kterého démon pochází, přístup ke schopnostem biomancie a ke změnám biosféry v nebyvalém rozsahu. Biomant se stává v podstatě neomezenou genézou schopnou tvorby nejrůznějších hybridních bytostí, úprav vlastního i cizích těl a to jak z organických tak anorganických částí. Těla jeho výtvarů bývají groteskní, strašidelná, jakoby splená z více druhů těl. Mohou pojmout kusy věcí, hornin a dalšího neživého materiálu. Jsou to stvůry, které budí děs a paniku svým pouhým vzezřením. Ženy biomantky dokonce mohou rodit své pokřivené výtvary bez klasického oplození. Vzhledově jsou biomanté k nerozeznání od jiných příslušníků svojí rasy. Pokud je předchůdcem nekromant, jeho mrtvolný vzhled a zápach mizí. Věk biomantů zdá se býti neomezený a nejsou žádné průkazné informace o tom, kolika let se biomanté dožívají.

Biomant také může absorbovat další demony i po splnutí s prvním. Každý typ démona však může být absorbován jen jednou a za každý typ absorbovaného démona získává biomant další schopnosti. Absorpce dalších démonů je podmíněna speciální schopností popsanou níže. Pokud se snaží nějaký démon biomanta napadnout a nebo ovládat, biomant má bonus -50 na všechny testy v souvislosti s bojem a nebo odoláváním takovému démonovi.

Biomantovi zůstávají schopnosti svého původního magického povolání a dokáže je nadále plně využívat a učit se nová běžná obecná kouzla. Biomant se může naučit jakékoli kouzlo z obecných kouzel bez ohledu na magickou schopnost předchůdce.

Biomant disponuje specifickými schopnostmi a kouzly. Schopnosti biomanta se odvíjejí od typu démona, kterého absorboval, a má také několik základních schopností, které jsou na tomto nezávislé. S každým absorbovaným démonem, se kterým biomant splyne (a to včetně toho prvního), se maximum životů a many biomanta zvětší o původní předchůdcovo maximum.

ZÁKLADNÍ SCHOPNOSTI BIOMANTŮ

Základní schopnosti biomanta, které biomant automaticky nabývá na nultém stupni (pokud daná schopnost stupně rozlišuje) po prvním splnutí s démonem, jsou sepsány níže.

Biomantská magie: umožňuje sesílání biomantských kouzel. Funguje zcela odlišně od všech ostatních známých druhů magie. Testy této magie se také provádějí hodem 1k100, přičemž 50 a méně znamená plný úspěch, 51 a více znamená plný neúspěch. S každým dalším stupněm této schopnosti se zvyšuje hranice pro úspěch o 10 až na 80. Vylepšení na 2. a 3. stupeň nepřináší speciální výhody. Lze tedy vidět, že biomant je zkrátka buď úspěšný a nebo neúspěšný. V rámci toho se už nerozlišuje, jak moc se test magie vyvedl či nevyvedl.

Regenerace zdraví: biomanté dokážou regenerovat tolik životů, kolik činí pětinasobek jejich stupně biomantské magie zvětšeného o jedna a to za bojové kolo. Tato schopnost nemá odstupňované úrovně a lze ji vylepšovat pouze nepřímo skrze stupně biomantské magie. Regenerace životů se uplatňuje automaticky a to vždy jako poslední věc, která se děje během biomantova bojového kola.

Regenerace many: biomanté dokážou regenerovat tolik many, kolik činí desetinásobek jejich stupně magie zvětšeného o jedna a to za deset minut. Tato schopnost nemá odstupňované úrovně a lze ji vylepšovat pouze nepřímo skrze stupně biomantské magie.

Démonické zdraví a magie: za každý typ pohlceného démona (včetně toho prvního) získává biomant jednonásobek maxima životů a many svého předchůdce. Tato schopnost nemá odstupňované úrovně a nelze ji vylepšovat.

Démonické vlastnosti: za každý typ démona, kterého nově pohltí (včetně toho prvního), získává biomant možnost si vylepšit stávající vlastnost o jeden stupeň. Daná vlastnost závisí na typu démona. Démon míru umožňuje vylepšit charisma, démon násilí umožňuje vylepšit sílu, démon přeměny umožňuje vylepšit odolnost a démon chtíče umožňuje vylepšit obratnost. Vlastnost mysl je plně pod kontrolou biomanta a nelze ji tedy takto vylepšit. Pokud už je daná vlastnost vylepšena na 3. stupeň, nelze ji dále vylepšovat, ale na všechny její testy získává biomant bonus -20. Tato schopnost nemá odstupňované úrovně a nelze ji vylepšovat.

Démonická zbroj: za každý nově pohlcený typ démona (včetně toho prvního) získává biomantova kůže odolnost, která funguje jako zbroj. Tato zbroj chrání i proti bojovým a ohnivým kouzlům, která jsou zaměřená na ubírání životů protivníka. Každý pohlcený typ démona poskytuje biomantovi pancíř udávající postih +20 na hod útočníka a redukuje výsledné poškození o 10. Démonická zbroj je viditelná a projevuje se tvorbou pohyblivých vláken v kůži a nebo chitinových destiček v kůži. Jak vlákna tak destičky však umějí měnit svůj tvar a pevnost podle potřeb biomanta. Biomant nepodléhá žádným postihům za tuto zbroj. Tato schopnost nemá odstupňované úrovně a nelze ji vylepšovat. Účinky této zbroje jsou kumulativní s účinky jiných typů zbrojí.

KOUZLA BIOMANTŮ

Biomantská kouzla jsou sepsána níže. Biomant má pro daná kouzla jakýsi intuitivní cit. Ví, že existují a nemusí se je učit od nikoho. Stále však za ně musí zaplatit tolik bodů Exp, jako by se učil jakákoli jiná kouzla. Biomant nezískává tato kouzla automaticky při své přeměně z předchůdce. Na nultém stupni biomancie musí pro jejich úspěšné seslání mít výsledek testu hodem 1k100 schopnosti biomantské magie 50 a méně. S každým dalším stupněm biomantské magie se tato hranice zvedá o 10.

Pohlčení démona: cena many odpovídá aktuálnímu manovému maximu biomanta. V případě úspěchu biomant do sebe démona vstřebá. Toto kouzlo může použít jen na demony, které biomant zatím nemá ve sbírce. Po úspěšném pohlčení démona trvá cca 1 týden, než se démon plně integruje do těla biomanta a je možno začít využívat jeho schopnosti. Toto kouzlo může biomant použít, pokud právě s démonem nebojuje a nebo pokud neodolává jeho vlivům. Pokud nějaký démon ovládne biomanta, toto kouzlo rovněž nelze použít.

Tvorba nestvůr: cena many odpovídá stupni požadované nestvůry zvětšeného o jedna a to celé krát dvacet bodů many. Tento proces je popsán níže v samostatné sekci. V případě neúspěchu jsou těla obětí usmrcena a ztracena.

SCHOPNOSTI ZÍSKANÉ POHLČENÍM JEDNOTLIVÝCH DÉMONŮ

Níže je uveden seznam démonů a schopností, které získá biomant jejich pohlčením. Pokud dané schopnosti nemá a nebo má, ale na nižším stupni, stupeň těchto schopností se zvedne na 3. Pokud už dané schopnosti má na stejném stupni, žádná změna neproběhne.

Démon míru

Pohlčením démona míru získává biomant schopnosti kazatel, vyjednávání a přesvědčování na stupni 3. Zbraně proti biomantům mají poloviční základní poškození zaokrouhleno dolů.

Démon násilí

Pohlčením tohoto démona získá kůže biomanta další dodatečný pancíř udělující postih +15 na hod útoku protivníka. Každé kolo biomant regeneruje dodatečných 30 životů. Tato regenerace se nesčítá s regenerací vlivem pohlčení démona přeměny. Pokud biomant pohltil oba tyto demony, použije se regenerace s vyšší hodnotou. Biomant získává na 3. stupni jednu schopnost boje se zbraní na blízko.

Démon přeměny

Po pohlčení tohoto démona získává biomant schopnost boje beze zbraně a schopnost maskování a plížení na 3. stupni. Při souboji, pokud biomantův hod na útok boje beze zbraně má finální výsledek 50 a méně po započtení bonusu a postihů a zároveň obránce neprovede plně úspěšný úhyb (a nebo lepší), musí zcela zdravý obránce provést test odolnosti s finálním výsledkem 50 a méně, zraněný a jinak poničený obránce s výsledkem 25 a méně. Pokud uspěje, nic se nestane a pokračuje hodem na obranu. Pokud neuspěje, boj pokračuje jako obvykle, ale do týdne začne obránce pozorovat změny na své kůži, která se stává mrtvolnou, a jeho celý vzhled se mění na nemrtvého. Inteligence se sníží na úroveň běžné inteligence psa a začne se chovat jako tupý nemrtvý. Pokud jde o jedince zdravého, mladého a silného, proces se po dvou týdnech začne vracet do normálu bez trvalých následků. U jedinců oslabených věkem, nemocemi či velkými zraněními je nutné provést další test odolnosti. Pokud je finální výsledek tohoto testu 25 a méně, po dalším týdnu se začne vracet vše do normálu bez trvalých následků. Pokud je výsledek nad 25, změna na nemrtvého je trvalá a nezvratná. Mimo to démon nepůsobí žádné poškození. Přeměnění nemrtví následují svého pána biomanta a poslouchají jeho příkazy. Démon přeměny též udělí biomantovi um regenerace poškození tempem 50 životů za kolo. Tato regenerace se nesčítá s regenerací danou pohlčením démona násilí. Pokud biomant pohltil oba tyto demony, použije se regenerace s vyšší hodnotou.

Démon tělesného chtíče

Pohlčení démona tělesného chtíče umožní biomantovi dokonale vidět i v naprosté totální tmě a přinese mu schopnost svádění na 3. stupni. Pokud takový biomant někoho svede a proběhne intimní styk, daná postava musí provést test mysli s finálním výsledkem 25 a méně. Pokud neuspěje, propadne biomantovi a bude ho bezbřehým způsobem následovat a poslouchat i za cenu vlastního života. Pokud do té doby nezemře či nestane se obětí biomanta, vydrží být takto omámená po dobu tolika týdnů, kolik činí rozdíl mezi číslem 6 a jejím stupněm mysli.

TVORBA NESTVŮR

Biomant umí tvořit nestvůry, které nepřipomínají nic známého. Jsou to zrůdy jakoby spleené z různých tvorů a věcí, pokřivené a vylepšené, často bez kůže s obnaženými svaly, mozkiem a podobně. Končetiny mohou mít abnormálně dlouhé pařáty, ústa několik řad zubů. Oči mohou být posunuty mimo hlavu a nebo chybí úplně, aniž by stvůra přišla o schopnost vidět. Všechny tvary, znetvoření a další ohavnosti jsou možné, tato těla mohou mít v sobě kusy kovu, kameny a další neživé materiály. Pro tvorbu nestvůr potřebuje biomant oběti. Ty musejí být živé a zpacifikované v bezvědomí nebo pod vlivem biomanta (viz výše). Těla obětí biomant nechává spojovat se, proměňovat a může do procesu vkládat i materiály jako například kovové střepliny, které tvoří ostny ocasů či v kůži. Je jedno, zda stvůra vzniká z magických nebo nemagických obětí. Ženy biomantky takové stvůry mohou samy rodit. K tomu však také potřebují oběti, které biomantka musí zaživa a zasyrova pozřít. Tato konzumace často trvá celé dny jen s minimálním přerušováním a její tělo se zvětší do nehezkých rozměrů.

Stvůry stvořené biomantem ho bezmezně poslouchají a nemají pud sebezáchovy. Biomant je s nimi spojen myslí telepaticky na dálku až 100 metrů. Při tvorbě nestvůry biomant sám rozhoduje, jaký stupeň které vlastnosti stvůra má mít. Stvůry nemohou znát žádné běžné schopnosti s výjimkou magie a dříve naučených kouzel, pokud byla oběť magicky aktivní. Tvorba nestvůr má však svá omezení, viz níže. Biomant může stvořit tolik stvůr, na které má mentální napojení a které ho poslouchají, kolik je jeho stupeň mysli plus biomantské magie to celé krát 5. Může tvořit i více stvůr, avšak nad těmi už nemá a nemůže mít kontrolu a tyto stvůry mohou zaútočit na svého stvořitele. Další stvůry, nad kterými má vládu, může biomant vytvořit až po usmrcení dřívějších ovládaných nestvůr.

Nestvůry mají stupeň 0 až 3. Biomant s určitým stupněm biomantské magie může tvořit nestvůry se stupněm až do hodnocení své biomantské magie a nebo nižší. Tvorba nestvůry trvá tolik hodin, kolik je hodnocení nestvůry plus jedna a pokud dochází ke spojení několika obětí dohromady, potom se tvorba zvyšuje o další hodinu za druhou a další oběť, která má být v nestvůře obsažena, i kdyby mělo jít jen o malou kytičku. Nestvůry nemají hodnocení charismatu. Umějí mluvit pouze pokud byly stvořeny z oběti, která to uměla. Pokud měly oběti nějaké speciální schopnosti (schopnosti fauny či flóry), má je i stvůra, pokud nebude chtít biomant jinak a to včetně kouzel a manové kapacity, pokud byla oběť jakákoliv magicky aktivní postava. Všechny ostatní schopnosti, dovednosti povolání a znalosti humanoidních obětí jsou ztraceny. Oběťmi nemohou být nemrtví tvorové, ať už vznikli spontánně a nebo prací nekromanta. Pokud je biomantova nestvůra založena na zvířecích tělech a biomant přesto chce, aby měla vysoký

stupeň myslí, není to problém. Nestvůra však neumí mluvit a nemůže využívat mysl ke svobodnému rozhodování a osamostatnění. Bude však rozumět biomantovým příkazům naprosto detailně. Mluvit může nestvůra stvořená z oběti, která to uměla.

Výtvoři biomantů jsou natolik nepřírozené, že jakmile klesne jejich počet životů na dvacet a níže, ztracené životy už nelze vrátit žádnou formou léčení. Biomantské stvůry nemají poslední minuty (viz sekce Bojový systém v základních pravidlech). Pokud je stvůra poražena v boji, okamžitě se začne její tělo rozpadat. Stvůry jsou zcela rezistentní na jakékoli nemoci, i když jsou vytvořeny z lidských obětí. Pokud je biomant v úzkých s materiálem, často může využít i větší počet zvířecích obětí. Toto množství musí určit vypravěč s ohledem na velikost obětovaných zvířat.

Následující tabulka ukazuje, jaké stvůry může biomant tvořit. Stvůry nemají vlastnost charisma, mají tedy vlastnosti síly, odolnosti, obratnosti a myslí.

Tabulka tvorby nestvůr					
Stupeň nestvůry	Součet stupňů vlastností nestvůry	Počet životů	Speciální schopnosti	Maximální počet propojených obětí v jedné nestvůře	Základní poškození
0	4	40	Pancíř, jed, schopnost maskování a plížení, noční vidění, skok a běh	2	40
1	8	80	Oheň, plamen, jekot, elektrický výboj, zlepšená iniciativa	3	50
2	10	120	Regenerace životů stejná jako u biomanta, Regenerace many stejná jako u biomanta	5	60
3	12	200	Šiřitel nemocí	8	100

Součet stupňů vlastností: biomantova stvůra může mít vlastnosti síla, obratnost, odolnost a mysl maximálně na 3. stupni. Součet stupňů všech vlastností se musí rovnat nebo být nižší než udává tabulka. Biomant sice může stupně vlastností libovolně rozdělit, ale nesmí překročit stupeň 3 u žádné z nich. Pokud chce mít nestvůru s vlastností na stupni X, musí zaplatit 6 bodů z celkového počtu. Pokud chce mít nějakou vlastnost na stupni x, naopak jeden bod získává k dobru. Pokud má mít nestvůra hodnocení myslí na stupni x, není schopna plnit příkazy, ale neustále biomanta následuje a chrání ho proti zřetelnému očividnému napadení a to i vlastním životem.

Počet životů: jedná se o maximální možný počet životů pro danou stvůru. Pokud klesne počet jejich životů na nebo pod nulu například při souboji, její tělo se začne okamžitě rozpadat a tento proces není možné zvrátit.

Speciální schopnosti: každá úroveň nestvůry jí umožňuje vybavit se speciální schopností odpovídající jejímu stupni či stupňům nižším. Maximální počet speciálních schopností užitých pro jednu nestvůru se rovná dvojnásobku stupně nestvůry zvětšeného o jedna. Za každou speciální schopnost biomant musí zaplatit 20 bodů many navíc při tvorbě nestvůry do základu. Další manu musí biomant zaplatit, pokud chce vylepšit danou speciální schopnost.

Základní hodnota pro speciální schopnost pancíř je 5 a za každých dalších 5 bodů pancíře musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc. Nejvíce může mít nestvůra 20 bodů pancíře. Tento pancíř udává postih +5 na hod útoků protivníka a redukuje výsledné poškození o 5 za každých 5 bodů pancíře.

Základní stupeň schopností běh a skok a maskování a plížení je 0 a za každý další stupeň až do stupně 3 musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc.

Základní poškození jedu je 50 a za každých dalších 10 bodů poškození musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc. Kumulativní poškození není u biomantských příšer možné. Pokud má být jed uspávací, základní doba spánku je 1 hodina a za každou další hodinu musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc. Pokud má být jed smrtící i uspávací, musí se stvůře pořídit dvě jedové speciální schopnosti. Druh jedu je na volbě biomanta. Poškození jedu a nebo dobu spánku je možné navýšit nejvýše o 30, respektive o 3 hodiny.

Plamen či oheň má základní poškození 50 a za každých dalších 10 bodů poškození musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc. Plamen je chrlen z těla nestvůry, zatímco oheň je na povrchu nestvůry. Plamen a oheň ignorují pancíř protivníka a dosah je v základu 1 metr. Za každý další metr musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc. Vylepšení je možné nad základ provést nejvýše třikrát. Nestvůry s touto speciální schopností nejsou rezistentní na plamen a oheň z jiných zdrojů.

Zlepšená iniciativa poskytuje v základu bonus -10 a za každých dalších 10 bodů bonusu musí zaplatit biomant dalších 10 bodů many navíc. Vylepšení nad základ je možné provést nejvýše třikrát.

Jekot odpovídá v základu jekotu živočicha grondaka a za každých dalších deset metrů dosahu musí biomant zaplatit 10 bodů many navíc. Nad základ je možné jekot vylepšit jen třikrát.

Elektrický výboj je stejný jako v případě živočicha harese a lze ho vylepšit nejvýše třikrát. Každé vylepšení stojí 10 bodů many a zvyšuje dosah výboje o jeden metr.

Pokud má biomantská příšera šířit nemoci, může šířit pouze jednu v základu a za každou další musí zaplatit biomant 20 bodů many navíc. Příšera může šířit nejvýše čtyři nemoci. Biomant se nemůže od své stvůry nemocí nakazit, ale z jiných zdrojů ano. Nemoci čarodějnická chřipka a čarodějnický mor nelze šířit pomocí biomantských příšer.

Maximální počet propojených obětí: jedná se o maximální počet obětí, z nichž biomant může vytvořit jednu nestvůru. Pokud by chtěl biomant vytvořit nestvůru s nějakou bylinnou schopností, dávka bylin do nestvůry vložená se počítá jako jedna oběť.

Základní poškození: toto číslo udává základní poškození nestvůry při boji zblízka.

FAUNA A FLÓRA

ARTIJSKÁ FAUNA A FLÓRA

DÉMONI

Na Artii byly pozorovány dva nové druhy démonů, které nebyly spatřeny nikde jinde. Zatím není vysvětlení pro jejich neschopnost existence mimo tento kontinent. Biomanté nejsou schopni s těmito druhy jakkoli pracovat. To znamená, že z nich biomanté nevznikají a ani je neumějí biomanté pohlcovat.

Démon varu

Tento démon vypadá jako obří kreveta velikosti koně s lidskýma očima a schopností mluvit jemným a svůdným ženským hlasem. Hlasem láká nic netušící oběti do smrtelného nebezpečí v zálivech, podvodních jeskyních či ve vracích lodí. Tento typ démona nevzniká na podkladu nositele úlomku GAR. Učenci předpokládají, že vzniká z úlomků GAR, které byly dlouhou dobu pod mořskou hladinou. Tělo démona kryje chitínová zbroj. Když naláká svou oběť dostatečně blízko, zhruba do 30 metrů od sebe, magicky působí na vodu okolo své oběti, která se začne vařit. Rovněž kolem oběti vzniká vodní vír, který oběti zabraní uniknout. V případě, že je démon varu donucen bojovat na souši, využívá ohnivou magii a zná všechna kouzla ohnivé větve čarodějů. Tato magie je na třetím stupni. Podle všeho tento démon nejeví známky lidské inteligence. Nemá tak, zdá se, žádné záměry ani cíle. Pokud je poražen v boji a zabit, tělo obří krevety se okamžitě vytrácí a zůstává po něm úlomek GAR.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
X	3	2	x/3	450	100

Speciální schopnosti: Magická chitínová zbroj poskytuje démonovi pancíř s postihem +20 na útok protivníka. Démon umí rozehrát vodu okolo své oběti na bod varu během jednoho bojového kola. Tato voda působí poškození 40 za každé bojové kolo. Tomuto poškození nelze odolat. Vodní vír okolo oběti vytvoří démon také za jedno bojové kolo. Tomuto víru může oběť uniknout pouze testem obratnosti nebo schopnosti plavání a potápění s finálním výsledkem 25 a méně. Test může oběť provést každé bojové kolo.

Démon stínu

Démon stínu je agresivní lovec a mistr v maskování. Nedělá mu problém několik dní nehnutě čekat na kořist. Je odrazem původního majitele GAR, který byl nájemným vrahem či lovcem, vojákem zvláštních jednotek a podobně. Rád využívá tmu. Jakmile se oběť přiblíží dostatečně blízko, zaútočí svými pařáty s drápy z kovu nebývalé kvality. Démon má schopnost splynout s okolím tím, že nechá světlo, aby jím pronikalo. Stává se tak v podstatě neviditelným. Tato schopnost není dokonalá a při pohybu je vidět jako podivně pruhované vlnění vzduchu. Těla obětí vystavuje na hlavních ulicích osídlení jako výsměch i varování všem, kdo by chtěli jeho úlomek GAR vzít. Narozdíl od ostatních démonů zcela postrádá možnost mluvit a vydávat jakékoli zvuky. Jeho podoba je humanoidní, ale tělo je velice měkké s výjimkou drápů a rovněž kovových zubů. Protáhne se všemi skulinami, kterými projdou jeho jednotlivé drápy a zuby, neboť své tělo umí natahovat a kroutit neuvěřitelným způsobem. Jeho slabinou je potřeba vody, aby si udržel tělo vláčné. Vodu dočerpává z krve, ze slano a sladkovodních zdrojů, z rostlin a živočichů a dokonce ze vzduchu. V běžně

vlhkých oblastech pobřeží a vnitrozemí s výjimkou pouští a polopouští dokáže všechnu vodu čerpat jen ze vzduchu. Každý den potřebuje pojmout přibližně 10 litrů vody. Pokud tak neučiní, každý den se jeho vlastnosti zmenší o jeden stupeň a počet životů o padesát. Když má jakákoli jeho vlastnost klesnout z nultého stupně níže, démon okamžitě zaniká a zůstává po něm pouze původní úlomek GAR.

Tento démon je náchylný na oheň. Ohnivá magie na něj účinkuje ve své plné síle. Ohni se snaží vyhýbat, louče mu však nevadí. Při vystavení většímu ohni, jako je táborová vatra či požáry, ztrácí každou hodinu jeden stupeň z každé vlastnosti a 50 životů. Zranění a ztracené stupně vlastností si démon doléčuje dvojnásobným denním příjmem vody a to rychlostí 50 životů a jeden stupeň každé vlastnosti za půl dne.

Když vznikne tento démon, ze začátku loví výhradně inteligentní rasy a to náhodně. Postupně si však vybírá náročnější oběti jako jsou strážce, žoldáci a vojáci a také schopní dobrodruzi.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
X	3	3	2	350	80
Speciální schopnosti: Drápy a zuby jsou z natolik kvalitního materiálu, že snižují postih na svůj útok udělený protivníkovou zbrojí o 20 a snižují i redukcí výsledného poškození díky zbroji rovněž o 20. Jeho dovednost neviditelnosti udává postih +75 na jeho postřehnutí zrakem. Jeho měkké tělo také udává postih +50 na jeho postřehnutí sluchem. Jeho tělo je měkké, avšak nebývá soudržné. Běžné zbraně mu udělují pouze poloviční poškození zaokrouhleno dolů. Démon vidí v noci i za úplné tmy zcela bez potíží.					

FAUNA

Artie bývala zemí bohatou na zeleň i živočichy. Po výbuších GAR a válkách elfů však složitější živočichové, savci, téměř vymřeli a nebo se velmi změnili. Z běžných živočichů se zde daří ponejvíce plazům a omezenému počtu druhů ptáků. Z těch několika málo přeživších druhů savců dominují hlodavci.

Artijský kojot

Artijský kojot je jedním z mála větších savců Artie. Žije samotářsky v prériích a dorůstá velikosti osla. I když za jeho zrodem jistě stálo magické působení GAR, tento kojot není magicky aktivní. Na stravu není vybíravý, jde o vděčného všežravce. Má schopnost vidět v noci jako kočky a velmi vyvinuté smysly zraku, čichu i sluchu.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
2	2	0	-/3	80	40
Speciální schopnosti: Schopnost vidět v noci odpovídá výhodě nočního vidění.					

Artijský mravenec

Artijský mravenec se liší od běžného lesního mravence pouze velikostí. Průměrný dělník dorůstá 40 cm, voják půl metru. Jejich mraveniště jsou velmi velká do výšky i plochy a hloubí si také podzemní chodby značně hluboko v půdě a zemi. Počty jedinců v mraveništi odpovídají lesním mravencům, tedy se jedná o několik set tisíc tvorů.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
1	2	1	-/x	20/30	10/20
Speciální schopnosti: Počet životů 20 platí pro dělníka, 30 pro vojáka. Základní poškození 10 platí pro dělníka, 20 pro vojáka. Jejich jed působí poleptání kůže a rozklad orgánů a svalů s přímým poškozením 50. Chitin na povrchu těla poskytuje pancíř s postihem +4 pro útok soupeře.					

Avemantis

Avemantis, známá jako orlanka, je magický tvor vypadající jako kříženec orla a kudlanky. Má pár končetin navíc, který je jen jemně osrstěn, a vypadá jako přední pár končetin kudlanky. I když to nelze tvrdit s jistotou, vše nasvědčuje tomu, že vlivem GAR došlo k propojení orla a kudlanky. Hnízdí v horských oblastech. Díky své agresivě při lovu a předním končetinám jsou orlanky schopny napadnout kořist dva až třikrát větší než ony samy. Kromě jehňat a kůzlat loví tedy i dospělé jedince, hlodavce a příležitostně kojoty. Avemantis má na výšku přibližně půl metru, avšak výška lehce větší není výjimkou. Rozpětí křídel činí až dva metry. Přední pár končetin je zakončen kostěnými čepelemi se zoubky. Tyto končetiny dorůstají půl metru a dravec je využívá při zasažení kořisti a jejímu porcování. Tyto končetiny jsou často poškozeny při lovu a avemantis je umí nechat regenerovat tempem 10 cm za týden. Žije v párech, ale loví samotářsky.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
2	3	0	-/1	30	35

Speciální schopnosti: Přední končetiny orlanek umějí regenerovat, pokud jsou násilím zkráceny, rychlostí 10 cm za týden. Pokud je finální výsledek hodu na útoku orlanky 25 a méně, zaútočí jak svými pařáty, tak i předními končetinami a základní poškození tak stoupá na 60.

Balvanspad

Balvanspad je velký magický tvor, který nespadá do žádné základní živočišné kategorie. Jeho tělo připomíná pavoučí, ale má jen čtyři kráčívé končetiny. Přední dvě končetiny jsou zesílené a každá končí dvěma trny. Povrch těla je pokryt zelenohnědým peřím, které ho maskuje ve větvích. Dosahuje bez nohou velikosti zhruba tří čtvrtin metru. Jeho tělo je vybaveno kostěnou kostrou uvnitř i chitinovou výtuhou na povrchu. Útočí z výšky přímým pádem na kořist. Loví velkou kořist jako kojoty, melagrise a další větší ptáky a plazy.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
1	1	0	-/2	45	35/speciální

Speciální schopnosti: Pokud se podaří balvanspadovi nečekaně na svou kořist spadnout z výšky alespoň 2 metrů, jeho útok má základní poškození díky jeho váze a trnům dvojnásobné. Pokud je schovaný ve větvích, má maskování na úrovni prvního stupně schopnosti maskování a plížení. Trny snadněji procházejí pancířem. Každý pancíř ztrácí 10 bodů ve své schopnosti redukovat výsledné poškození.

Kuželničěk

Tento magický hlemýžď vlhkých zalesněných oblastí Artie nese své jméno dle zjevu své ulity, která má tvar kužele. Je zhruba dvakrát větší než hlemýžď zahradní a jeho slizová stopa obsahuje trávicí šťávy a silně lepkavé složky. Kuželničková pokožka a ulita je na ně však zcela odolná. Jsou draví a při lovu spolupracují v počtech až několika málo desítek jedinců. Tvoří pasti tím, že vhodný povrch, například napadané listí nebo mech, pokryjí hustou vrstvou slizu a čekají, až se na něj přilepí malá kořist. Pro větší tvory nejsou nijak nebezpeční. Magie kuželničků propůjčuje jejich ulitám nebývalou pevnost a tvrdost srovnatelnou s kovaným železem. Jsou loveni pro šperkařské a alchymistické účely. Preparát vyrobený z jejich těl umožní doplnit magicky aktivním postavám manu a to dokonce nad rámec jejich maxima. Tento preparát je popsán v sekci Nové preparáty.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
-	-	-	-/-	-	-

Mahoule

Mahoule je magická příbuzná mihulí. Žije v řekách a větších vodních tělesech se sladkou a brakickou vodou. Dorůstá do dvou metrů. Její magické schopnosti jí propůjčují vysokou sílu, obratnost i odolnost a to i přes to, že má měkké a ničím nechráněné tělo. Tento tvor umí rychle regenerovat zranění. Naštěstí se velmi pomalu rozmnožuje, takže jejich počet neohrožuje okolní přírodu. Mahoule jsou schopné rozkousat kmeny a prokousávat se trupem lodí, pokud si myslí, že najdou potravu. Jsou to také vynikající rychlí plavci.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
3	3	3	-/1	100	50

Speciální schopnosti: Díky jejich nebývalé odolnosti je základní poškození každé zbraně a dokonce i kouzla sníženo o 15, nejméně však na jedna. Mahoule regenerují tempem 10 životů za hodinu. Trupem říční lodi se prokoušou do deseti minut, u zámořské lodi jim to trvá minut 30.

Manutan

Manutan patří bezpochyby k jedněm z nejpozoruhodnějších tvorů Atlany. Dosahuje velikosti a tvaru muly a vypadá, jako by byl celý z kamene. Dožívá se padesáti let a potomky produkuje od svého desátého roku věku. Protože nemá běžná pohlaví, malí manutanové vznikají třením dvou dospělců o sebe, před kterým mají krátkou dobu zvýšeného požívání kamenů. Vyskytuje se pouze na Artii a při pokusech ho přepravit loděmi do Erethusie se tvor začal rozpadat až do úplného rozkladu. Mágové tvrdí, že jde o unikátní formu kamenného pyřína, která získala stabilitu a vlastnosti vyšších živočichů. Tento tvor se živí kameny. Pokud během týdne nesní alespoň několik kilogramů kamene z oblastí s přírodním tokem many, upadá do hibernace, ve které vydrží do té doby, než se k němu mana přirozenou cestou dostane. Manutan se umí z hibernace sám probudit, pokud se nablízku mana v přírodních proudech vyskytne. Umí ji také vycítit a dokonce dočerpávat z GAR úlomků. Kouzla a nebo mana naprázdno vržená kouzelníky mu však energii nedodají. Tento samotářský tvor je mírumilovný tulák. Rozběsnit ho se však nevyplatí. Všechny zbraně proti

němu mají pouze desetinné základní poškození (zaokrouhлено dolů), magické útoky mají základní sílu čtvrtinovou (zaokrouhлено dolů).

Trpaslíkům se podařilo je naučit se ochočovat. Manutanové jim pomáhají s těžkou prací, především s náklady a dolováním. Trpaslíci jim na oplátku umožňují svojí činností snáze proniknout pod zem, kde bývá větší aktivita přírodních manových proudů. Manutanové jsou také trpaslíky využíváni jako zvířata jezdecká. Jejich snahy používat manutany v bitvách však vyšly vniveč. Ne každý manutan může být ochočen a ochočení manutanové jsou cennější než ygairové. Po své smrti jsou ochočení manutanové zužitkováni na kámen, magie z jejich těl rychle vyprchá. Žádné jiné rase se manutany nepovedlo ochočit, důvod takového neúspěchu není znám. V těchto dobách je na Artii něco okolo sta ochočených manutanů.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
X	0	X	-/1	500	60
Speciální schopnosti: Všechny zbraně proti němu mají pouze desetinné základní poškození (zaokrouhлено dolů), magické útoky mají základní sílu čtvrtinovou (zaokrouhлено dolů). Dále tento tvor má ekvivalent pancíře s hodnocením 20, tedy představuje postih +20 na hod útoku protivníka.					

Melagris

Melagris je magicky aktivní dravý pták podobný krocenu. Liší se od něj tím, že jeho hlava a krk nemá výrazné barvy jako u obyčejného krocana. Je také přibližně dvakrát větší. Shlukuje se do hejn do deseti jedinců a v hejnech také loví. Konce jeho křídel končí sice peřím, ale mezi pery jsou kostěné břity. Ty melagris používá k lovu a sebeobraně. Konce těchto břitů jsou duté a vypouštějí jed. Obsah jedového vřáku vystačí na pět aplikací a po jeho úplném vyprázdnění trvá den, než se zcela doplní.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
0	1	0	-/2	20	10
Speciální schopnosti: Jed melagrise má přímé poškození 30 a dvojnásobné kumulativní poškození 10 v intervalu deseti minut.					

Ontosa

Ontosa je velký dravý suchozemský plž, který rád zalézá do vlhkých a stinných prostor a pokud může, vytváří si z nalezených věcí přenosný domeček podobně jako krab poustevník. Jeho tělo dorůstá zhruba 50 cm a je schopen ulovit až dvojnásobně velkou kořist. K tomu mu slouží bodec umístěný v tlamě, jímž vstříkuje do své oběti uspávací jed. Bodec také užívá k sebeobraně. Jedná se o hermafrodita, který se páří v létě, aby nakladl na podzim vajíčka. Ta se vylíhnou na jaře. Dospělý jedinec málokdy přežije zimu a tak je vzácné na jaře vidět tohoto plže dospělého. Z jeho jedu se připravuje lučebný přípravek. Ten při přidání k výrobě uspávacích jedů prodlužuje jejich základní dobu spánku o jednu hodinu. Pokud se přidá při výrobě neuspávajícího jedu, propůjčí mu uspávací účinky se základní dobou spánku 30 minut. Na černém trhu se takový přípravek prodává za 30 zlatých a na jeden proces výroby jedu lze užít jen jednu dávku, další dávky jsou už bez účinku. Rovněž je možné z jedu ontosy vyrobit uspávací jed se základní dobou spánku 60 minut.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
x	x	0	-/0	10	speciální
Speciální schopnosti: Jedový bodec na konci jazyka poskytuje zásobu uspávacího jedu na 5 aplikací a poté se doplňuje celý den. Jed má základní dobu spánku 60 minut.					

Rakauta

Rakauta, alespoň dle zkoumání přírodovědců a mágů, sdílí stejný původ s rojem. Nejspíše se od vývoje roje oddělila a nyní jde svou cestou jako nový druh. Rakauta je na délku dlouhá i s nohama přibližně tři metry. Na rozdíl od členů roje postrádá jed, na jed roje je však zcela imunní. Žije v malých hejnech o několika desítkách jedinců a hnízda si hloubí do písčité suché země. Živí se nejraději rojem, ale pokud je roj nedostupný, vybíravost musí stranou. Přední dva páry končetin jsou přeměněné na nástroje lovu. Jedná se o bodce s trny na stranách, takže vypadají jako pily.

Rakautu chrání nezvyklý chitinový pancíř. Netvoří pevnou krustu, ale jemná vlákna vetkaná do tlusté vrstvy tkáně podobné vydělané kůži. Tato ochrana je velice pružná a přitom těžko proniknutelná. Nikomu se nepodařilo z tohoto materiálu udělat pancíř, neboť po smrti rakauty se měkká část začne rozpadat a nejsou známy způsoby, jak tomu zabránit.

Rakauta je magicky aktivní tvor. Často byl pozorován lov roje, během kterého se rakauta pohybovala podobně rychle jako kaprinové při útočném skoku. Rovněž průzkumníci zjistili, že rakauta umí kouzla na ni seslaná absorbovat. Její tělo pak vyzařovalo světlo různé barvy dle množství pohlcené many. Není známo, jaké množství many umí rakauta absorbovat, avšak minimálně jde o 200 bodů. Bohužel nejsou ani žádné údaje o tom, zda umí rakauta manu absorbovat a vyzařovat průběžně, nebo zda po absorbování nějakého množství je její kapacita naplněna a další už pojmout neumí, dokud se přebytku nezbaví.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
3	3	3	-/2	100	55
Speciální schopnosti: Rakauta umí absorbovat kouzla na ní vržená o minimální souhrnné maně 200 bodů za den. Její pancíř jí poskytuje ochranu s postihem +15 na útok soupeře. Rakauty mají rovněž dodatečný bonus k iniciativě -20.					

Sféry

Sféry jsou vysoce inteligentní bytosti, jejichž intelekt, empatie a duchovně magické znalosti a dovednosti hravě předčí nejlepší učence. Jedná se o bílé zářivé koule svobodně a cíleně se pohybující vzduchem. Vyskytují se velmi vzácně, spíše jakoby si samy vybíraly, za kým přijdou. Neumějí mluvit, ale umějí komunikovat skrze myšlenky. Mohou je spatřit pouze mágové. Sféry komunikují jen s těmi nejvyspělejšími z nejvyspělejších. Současné teorie praví, že jde o bytosti z jiných rozměrů bytí, příliš energetické a vyvinuté, než aby běžní lidé včetně mágů mohli být vůbec schopni pojmout jejich skutečný tvar, vzhled, magii a existenci vůbec. Proto je mysl pozorovatelů sama zjednodušuje na tvar pouhých koulí. O těchto bytostech se v podstatě neví nic.

Varan Amalius

Varan Amalius se může vyskytovat ve dvou podobách, které střídá. První formou je malý modrofialový plž velikosti ruky, který tvarem připomíná dráčka. V této formě žije ve slaných mělkých vodách pobřeží Artie. Pokud má dostatek potravy, zvětšuje se a když dosáhne dvojnásobku své původní velikosti, během jednoho dne se přemění na varana o délce jednoho metru. Ten žije na souši. Rozmnožuje se v obou formách. Plžovitá forma produkuje dermální jed. Forma varana je vybavena velmi nezvyklým jazykem. Ten je vystřelovací až na vzdálenost 3 metrů a na konci vybavený malým dutým trnem s jedovou žlázou.

Varanovitá forma bývá citlivá na magické proudění v zemi. Pokud je mu vystavena, varan se zvětší až na trojnásobek. Jeho síla, obratnost a odolnost vzrostou o 2 stupně oproti tabulce níže. Jeho počet životů a základní poškození se zvětší třikrát. Pokud varanovitá forma nemá dostatek potravy, opět se zmenšuje a může se přeměnit v plže.

Forma plže					
Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
-	-	-	-/0	-	speciální
Speciální schopnosti: Dermální jed má přímé poškození 50 s trojnásobným kumulativním poškozením 10 v intervalu 10 minut.					
Forma varana					
Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
0	1	0	-/1	25	15/speciální
Speciální schopnosti: Jedový trn na konci jazyka má zásobu na 5 aplikací a poté se jed doplňuje celý den. Jed je šípový s přímým poškozením 80. Pro potřeby využití vystřelovacího jazyka má varan schopnost vrhacích zbraní na 1. stupni.					

Vlněnka

Tento členovec tvarem totožným s plochými stonožkami žije v malých hejnech čítajících v průměru deset kusů. Dorůstá 10 cm. Umí se pohybovat velmi rychle a při pohybu se vlní. Udrží tempo s lidskou svižnou chůzí. Jsou to dravci specializující se na drobnou kořist, kterou obalí svými těly a svými kusadly jí ohlodávají doslova až na kost. Pokud napadnou člověka, způsobí mu nepříjemné hluboké škrábance, ale na životě ani zdraví ho neohroží – tedy pokud je může dotýčný setřást. Katastrofa nastává, když se vlněnky přemnoží. To se stává jednou za několik let, ale není doposud jasné, co přemnožení způsobuje. Stamiliónová hejna se valí krajinou a zničí vše živé, co jim přijde do cesty. Jediným způsobem ochrany je využití ohně. Voda je sice také zastaví, ale malý potůček ba dokonce ani říčka nejsou dostatečné. Pokud je člověk napaden takovým hejnem, za každou minutu ztrácí 10 životů. Této ztrátě není možné odolat. Vlněnky se vyskytují všude s výjimkou těch nejvlhčích a nejsušších oblastí.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
-	3	-	-/-	-	speciální

Speciální schopnosti: Viz text výše.

Želva šípová

Želva šípová je suchomilná želva dorůstající délky 40 centimetrů. Je magicky aktivní a při ohrožení je schopna kouzla ekvivalentu magického šípu (viz základní herní kniha, sekce Výbava, podsekce Obecná kouzla), dosah tohoto kouzla je však jen 5 metrů. Toto kouzlo může seslat jednou za 5 vteřin, nejvíce celkem však přibližně dvacetkrát za den.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
x	x	0	-/1	10	0

Speciální schopnosti: Viz text výše.

FLÓRA

Ačkoli je Artie od Erethusie velmi vzdálená, mnoho rostlin běžných i vzácnějších, magických i nemagických se vyskytuje na obou kontinentech. Zdá se tedy, že oba světadíly byly dříve spojeny a poté odloučeny. Níže jsou popsány rostliny, které se vyskytují pouze na Artii. Je zřejmé, že rostliny musejí být odolnější na účinky GAR z evolučního hlediska, protože fauna byla výbuchy GAR daleko více poznamenána, změněna a zredukována než flóra.

Bolobij

Bolobij je drobný keřík, který zřídka kdy přerůstá nad 30 cm výšky. Najdeme ho v sušších oblastech na předělu polopouští a lesnatých zón. Jeho hlízky obsahují tekutinu, ze které se lučebnými postupy získává přípravek tlumící potíže způsobené nemocemi. Pokud je vlivem nemoci postavě udělen nějaký postih, po vypití přípravku z bolobije je po dobu jednoho dne ponížěn o 10. Bolobij nepůsobí na postihy způsobené nemocemi čarodějnická chřipka a čarodějnický mor. Jedna dávka přípravku stojí na trhu okolo 15 zlatých. Kromě toho keřík vytváří na jaře a létě bobule, které jsou považovány za vynikající ovoce a místní z něj vyrábějí žádané zavařeniny.

Císařka mnohobarevná

Tato magická cibulovina dorůstá velikosti růže a tvoří i květy podobného zjevu. Je výjimečná ve své citlivosti na půdní složení. To se projevuje v barvě květů, která se vyskytuje ve všech barvách duhy. Pro svojí unikátnost se jedná o květinu velice žádanou u boháčů. Bohužel rostlinu se nedaří pěstovat na Erethusii, ale dovážejí se její květy. Půda okolo rostliny se musí vyjmout a zpracovat alchymistickým procesem přímé výroby preparátu. Do takto upravené půdy se vloží ustřížená větévka s květem. Takto vydrží květ svěží několik měsíců. Prodává se za 80 zlatých.

Rostlina se dá rovněž zpracovávat lučebně. Lučebný přípravek z ní posiluje odolnost vůči jedům. Po dobu jednoho týdne od požití je odolnost proti jedům posílena bonusem -15. Více dávek nepřináší dodatečné kumulativní bonusy. Cena jedné dávky je 60 zlatých.

Fialové řasy

Fialové řasy jsou magické mořské řasy fialové barvy rostoucí okolo celé Artie v hloubkách od dvaceti metrů až do hloubek, kam jen dosáhne světlo. Tyto řasy se zpracovávají alchymistickým postupem přímé výroby preparátu. I když je jich v mořích dostatek, připravit z nich alchymisticky preparát je značně náročné. To proto, že po utržení okamžitě odumírají a jen zlomek se jich podaří včas zpracovat.

Preparát do deseti minut po vypití způsobí silné zrohovatění kůže, která ale nebrání pohyblivosti. Toto vylepšení vydrží aktivní 6 hodin a dává uživatelům preparátu dodatečný pancíř. Ten redukuje utržené zranění o 10 životů a udává protivníkovi postih na jeho hod na útok +10. Rovněž uděluje svému nositeli bonus na odolnost -10 proti fyzickým útokům. Tento pancíř je kumulativní s nošeným pancířem a nepředstavuje postih na hod na útok svého nositele. Cena preparátu na trhu je 120 zlatých a více dávek neposkytuje dodatečný kumulativní bonus.

Hadolovka hnědolistá

Tato láčkovka vytváří až dva metry hluboké úzké láčky, do kterých láká hady. Z této rostliny žijící ve velmi vlhkých a stinných místech se zužitkovává trávící tekutina. Má sytě rudou barvu, která je vynikající pro barvení látek a kůže. Barva je stálá a praní ji nesmývá. Kromě toho neustále voní po třeshních. Odebraná trávící tekutina se musí zpracovat procesem lučby a jedna dávka přípravku stačí na nabarvení látky o ploše klobouku. Tuto rostlinu se nikdy nepodařilo úspěšně vysadit na Erethusii. Jedna dávka barvy stojí 130 zlatých a je tak velmi luxusním zbožím.

Kaprad' ranivka

Kaprad' ranivka prospívá jako jiné kapradě na vlhkých stinných místech. Dorůstá jen několika centimetrů. Z celého jejího těla se lučebnými a jedovatými postupy vyrábí plynný jed. Je bez barvy, ale má lehce natuchlý zápach. Sám o sobě nezpůsobuje žádné poškození, ale kdo se ho nadýchá alespoň pěti nádechy, tedy několika vteřinami inhalace, po následujících 12 hodin bude náchylnější na fyzické poškození. Rány se nezacelují, krev se nesráží a tělo je vystaveno celkově většímu šoku. Každé utržené zranění je zhoršeno. Jedu se lze bránit testem odolnosti dle následující tabulky.

Výsledek testu	Výsledné poškození
1	Jed nezpůsobí žádné potíže
2 – 25	Každé utržené zranění je zhoršeno o 5 životů.
26 – 50	Každé utržené zranění je zhoršeno o 10 životů.
51 – 75	Každé utržené zranění je zhoršeno o 15 životů.
76 – 99	Každé utržené zranění je zhoršeno o 20 životů.
100	Každé utržené zranění je zhoršeno o 50 životů.

Cena na černém trhu se pohybuje okolo 45 zlatých za dávku.

Ohňomech

Tento typ rostliny je aktivním lovcem podobně jako například masožravé rostliny. Je hodně podobný klasickému mechu s tím rozdílem, že některá jeho místa mají oranžovou barvu vzhledem k uskladnění neurotoxinu. Ten tato rostlina vytváří díky symbióze s koloniemi artijských mravenců. Ti po něm lezou a zanechávají na něm své pachové stopy. Z nich pak rostlina tvoří jed. Mravenci jsou na něj imunní. Ohňomech na oplátku chrání vstupy do mravenišť, jeho jemné stélky fungují jako kartáč, který sbírá a díky jedu i zabíjí. Jed z ohňomechu není větším tvorům, jako jsou myši a větší, nebezpečný. Přípravou schopností lučba a jedy se z něj připravuje protijed proti houbovým jedům. Základní účinek je 50. Běžná cena za jednu dávku na černém trhu je 14 zlatých.

Palmička zakrslá

Jde o magickou palmu dorůstající až 20 metrů výšky. Žije pouze při severních pobřežích Artie. Její název není ironický a vztahuje se na velikost koruny. Ta je oproti jiným palmám velmi zakrslá, listy dorůstají pouze několika málo desítek centimetrů délky. Kokosové ořechy z této palmy jsou vyhledávaným ovocem a zároveň jediným známým lékem na čarodějnickou chřipku a čarodějnický mor. Léčivý preparát se z nich vyrábí alchymistickým postupem přímé výroby preparátu. Přípravek tlumí postihy na testy magie o 10, tedy na +5, u čarodějnické chřipky. U čarodějnického moru tento léčebný preparát snižuje ztrátu magie na polovinu, tedy na začátku nemoci postava přijde pouze o 15 bodů many a každý další den přichází kumulativně pouze o dva body many, pokud se užívá každý den. Pokud se přípravek nasadí až v průběhu onemocnění a nebo se během něj vynechá, hned druhý den po nasazení se upraví postihy a nebo hned druhý den od vysazení se postihy vrací do běžných hodnot. Nasazení přípravku v průběhu onemocnění neléčí zpětně už dříve aplikované postihy a ztráty. Jedna dávka přípravku vydrží jeden den a stojí 40 zlatých. Užití vícero dávek najednou nemá kumulativní přínos.

Rosa blanda

Rosa blanda je keř podobný šípku, který vytváří velké růžové květy. Z plátků těchto květů se lučebným procesem vyrábí nejsilnější známé afrodiziakum. Za jednu dávku se platí běžně 50 zlatých. Příprava takového afrodiziaka však samotným lučebným postupem vede k jeho jedovatosti, která se musí odstraňovat schopností jedy. Pokud se neodstraní, afrodiziakum působí také jako jed s přímou účinností 70 a dvojnásobným kumulativním poškozením 10 v intervalu deseti minut. Je tedy velice rizikové takový přípravek kupovat. Majetníci, kteří si tento přípravek objednávají, mají své speciální ochutnavače, kterým pak dodatečně platí konkubíny nebo prostitutky.

Spornička

Ačkoli jde o malou bylinku se žlutými kvítky, vytváří v květech spóry jako houby. Spornička je magická rostlina vzácnějšího výskytu. Její přítomnost indikuje buď manové linie v zemi a nebo přítomnost GAR úlomků. Její magická podstata jí umožňuje růst ve všech klimatických podmínkách s výjimkou arktických oblastí a kvést v kteroukoli část roku. Pokud je vysazena mimo Artii, udrží se pouze rok a pak z neznámých důvodů hyne. Pobývat v její přítomnosti delší dobu je nebezpečné. Každá půlhodina strávená v její blízkosti, když kvete, vede k celkovému zhoršení stavu, kdy se na všechny testy uplatňuje kumulativní postih +5, kterému nelze odolat. Po čtyřech půlhodinách dochází na další půlhodinu k totálnímu vyčerpání, kdy postava nemůže ani chodit ani mluvit, jak je vyčerpaná a po další půlhodině

nastává bezedný spánek. Pokud takto uspanou postavu někdo neodtáhne, umírá na dehydrataci po několika málo dnech spánku. Pokud jsou spórniče vystaveny magicky aktivní postavy, každou započatou půl hodinu také ztrácejí 20 bodů many, která se nedočerpává. Pokud je spórniče vystavena postava s výhodou magická odolnost, symptomy se nezhoršují po půl hodině, ale po hodině.

Po opuštění lokace pokryté spórničkami, alespoň na vzdálenost 20 metrů, se stav postavy zlepšuje každou půl hodinu opačným směrem, než při zhoršování. Její účinky se nepodařilo konzervovat ani alchymistickým, ani lučebným postupem.

Třásulka noční

Tato drobná nenápadná rostlinka je velice podobná jeteli. Její listy mají modrou a květy stříbrnou barvu. Tato rostlina umí z vody absorbovat soli, jedy a nemoci. Pro tento účinek je nutné jednu dávku květů ponechat ve vodě po dobu 6 hodin. Poté se květy vyhodí. Takto ošetřená voda je zbavena soli, pokud byla mořská, a dá se tak pít. Pokud ve vodě byly přítomny jedy a nemoci, jejich účinky jsou ve všech aspektech poloviční (zaokrouhleno dolů) s výjimkou inkubační doby. Dávkování je jedna dávka květů na jeden litr vody. Takto lze užít i květy sušené.

I když roste třásulka od jara do podzimu, její účinky lze využívat pouze pokud je sklizena během léta. Jedna dávka květů vyjde na 20 zlatých.

Velkolistka pastovitá

Velkolistka pastovitá je magická rostlina příbuzná s leknínem, od kterého se liší na první pohled daleko většími listy tvořenými na hladině sladké stojaté vody a květy nesoucími namodralou barvu. Na listech se daří některým mechům, které vydrží dlouho pod hladinou vody. Pokud nějaký živočich velikosti žáby například skočí na mech v domnění, že jde o pevninu, list se v půlce ohne, zatáhne se a stáhne oběť pod vodu. Poté se z listu stane trávicí orgán rostliny, který pozře oběť, nikoli však onen mech. Rostlina není nebezpečná tvorům velikosti kočky a větším. Je však považována za velmi luxusní výzdobu jezírek interiéru i exteriéru bohatých sídel a za sazeňku nebo semínko se dobře platí. Na Erethusii se jedno semínko prodává od 80 zlatých. Snahy o její domestikaci na Erethusii jsou teprve v plenkách.

Žlutovinka

Žlutovinka je dřevokazná houba, které se daří na pařezech a pahýlech listnatých stromů ve vlhkých místech. Její klobouky jsou jasně žluté. Po nasušení a smíchání s alkoholem se nechá vzniklá směs odstát jeden den a vzniklá tekutina výtečně odpuzuje všechny členovce včetně roje a dalších. Naopak vábí mlže a plže. Na výrobu takového přípravku není potřeba žádná schopnost. Jedna dávka se prodává za 5 zlatých a vydrží působit celý den.

FAUNA A FLÓRA BĚLOVSKAJSKÝCH OSTROVŮ

Fauna a flóra Bělovskajských ostrovů je téměř identická s Ursií. Všechny druhy rostlin a živočichů, které nacházíme v Ursii, můžeme nalézt i na Bělovskajských ostrovech. Přesto se zde najde několik endemických tvorů a rostlin, které se nikde jinde nevyskytují. Tyto formy života jsou popsány níže.

FAUNA

Robak

Robakové jsou magičtí tvorové dlouzí zhruba půl metru. Žijí ve skupinách čítajících několik jedinců. Vypadají jako osrstěné obří žížaly. Jde však o polární verze hadů. Srst tvoří ve skutečnosti dlouhé šupiny, které se ihned po odstupu z pokožky třepí na jemná vlákna. Tato „srst“ pomáhá robakům udržet teplo. Tito tvorové se umějí svou magií zahřát na úctyhodných 120 stupňů v podstatě ihned, aniž by se uvařili. Teplo je pak vedeno jejich „srstí“ po celém jejich povrchu tak, že okolní led a sníh taje a oni se mohou snáze pohybovat v krajině. Nežrídka se stávají cílem ledových pyrlínů. Protože však teplem jejich těla taje i permafrost, snadno se zavrtají a pyrlínům tak uniknou. Loví drobné hlodavce a hmyz v zemi. Na člověka samovolně neútočí. Při útoku mohou kousnout a nebo popálit.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
0	2	1	-/1	10	5
Speciální schopnosti: Pokud se dostanou do úzkých a kousáním se neubrání, rozpálí se. To trvá pouhé dvě vteřiny. Nechráněná místa, kterých se dotknou, jsou poškozena jako při opaření. Takové poškození ubere 5 životů na ploše o velikosti lidské dlaně. Tomuto poškození nelze odolat.					

Velemrož

Velemroži jsou nemagičtí tvorové obývající pobřežní souše a vody v okolí Bělovskajských ostrovů. Jsou vzhledově stejní jako běžní mroži známí ze severních a jižních polárních oblastí Erethusie a z Ursie. Velikostně jsou ale trojnásobní.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
X	1	1	-/2	140	50

Kryptivka

Kryptivky jsou mořští malí krabi, kteří se podobně jako krabi poustevníci zabydlují v opuštěných mušlích. Žijí na pobřežích, která opouštějí až stovky metrů do vnitrozemí za účelem páření a nebo sběru potravy. Nejsou nebezpeční. Získává se z nich vzácné barvivo. To se musí připravit procesem lučby a jedna dávka vystačí na pokrytí přibližně plochy jednoho metru čtverečního nejrůznějších materiálů. Toto barvivo na první pohled nelze rozeznat od zlata a je nesmírně žádané a odolné na praní a smytí. Za jednu dávku barviva lze získat i 100 zlatých.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
-	-	-	-/0	-	-

FLÓRA

Břízka léčivá

Břízka léčivá je druh břízy, který dorůstá nanejvýše 2 metrů. Větve se oddělují těsně nad zemí, takže spíše připomíná keř. Jedná se o magicky aktivní druh a alchymistický preparát připravený z její mízy přímou výrobou snižuje trvání jakékoli infekční nemoci na polovinu, zaokrouhleno nahoru. Dávek lze vypít během jedné a téže nemoci nejvíce pět a to bez ohledu na jejich odstup, poté se už další účinek nedostaví. Každá další dávka opět sníží zbylou dobu nemoci na polovinu. Pokud se požije v době bez nemoci, jeden měsíc od požití chrání před jakýmkoli infekčními nemocemi s výjimkou čarodějnické chřipky a čarodějnického moru. Cena preparátu se pohybuje okolo 30 zlatých za jednu dávku.

Varhánek

Varhánek je lišejník, jehož stélka připomíná z papíru skládané varhánky. Lučebným zpracováním vzniká lektvar, který vydává nesmírně odpudivý zápach. Pokud není vítr, každý v okruhu do 10 metrů od lektvaru má silnou potřebu utéct. Té lze odolat testem odolnosti s výsledkem 25 a méně. Pokud postava v testu selže a nemůže utéct, má na všechny testy postih +10 a pokud má v testu odolnosti konečný výsledek 76 a více, zvrací až do naprostého vyčerpání. Při něm je postava zcela neschopna čehokoli včetně chůze a mluvení. Lektvarem je možno ošetřit plochu jednoho metru čtverečního a zápach vydrží půl dne. Omývání a silnější vítr zápach neutralizují. Lektvar stojí 20 zlatých za jednu dávku.

FAUNA A FLÓRA THAPSIE

Thapsijský region poskytl tvorům zcela výjimečné podmínky pro vývoj díky svojí odlehlosti. Mnoho druhů zde je endemických a unikátních svými odlišnostmi od svých příbuzných jinde po planetě. Samozřejmě i zde jsou druhy běžné i magicky aktivní. V současnosti panuje přesvědčení, že Thapsia nikdy nebyla po dlouhou dobu blízkou součástí jiných ostrovů a kontinentů. Jedinečnost jejich druhů je tak dána ne jen odlehlostí, ale i dobou této odlehlosti.

FAUNA

Detritovka

Detritovky jsou tvorové připomínající hnědé slimáky s laločnatými výběžky. Vyskytují se ve stále teplých a vlhkých oblastech tropů a subtropů. Jsou hnědé, ale intenzita hnědé se mění od oranžové až po téměř černou. Jejich tělo je obaleno slizem, který jim pomáhá při pohybu a uvolňují se z něj látky silně páchnoucí jako exkrementy. To vábí rozkladný hmyz a nebo hmyz, který do exkrementů klade vajíčka. Takový hmyz sednuvší na detritovku je však okamžitě obalen výběžky jejího laločnatého těla a stráven. Nejsou nebezpečné, jen příšerně zapáchají. Aby se uchránily infekci přenášených rozkladným hmyzem, jejich sliz má nadměrně silné antibakteriální a uklidňující účinky. Existují léčitelé a šamani, kteří jím hojí nejrůznější kožní infekce i z magicky aktivních hub a dalších malých organismů. Otázkou zůstává, zda je větší utrpení taková infekce nebo smrdutost této léčby. Těm, kterým se podařilo doposavad detritovky zkoumat,

se zatím nepovedlo z jejich těl nebo slizu připravit léčebné prostředky a proto jejich využití v současné době spočívá v přímém přiložení slizu a nebo detritovky na ránu.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
-	-	-	-	-	-
Speciální schopnosti: Po přiložení detritovek na kůži začíná jejich sliz hojit poranění kůže způsobené poleptáním a popálením bez ohledu na původ takového zranění. Daná oblast, na které se nechají detritovky či jejich sliz po dobu jedné hodiny, se pak sama do druhého dne plně vyléčí.					

Gigantamoeba

Gigantamoeba jsou měňavky nevídaných rozměrů, jejichž existence by bez jejich magické podstaty nebyla možná. Jsou k nalezení ve stojatých sladkovodních a brakických tůních Thapsie. Dorůstají až několika málo desítek centimetrů, jejich membrána je velmi pevná a zároveň pružná a poddajná. Jsou dravé a své oběti loví pohlcením. Pokud by se do jezírka s gigantamoebou ponořil člověk, který by jí podráždil nebo by měla hlad, pokusí se zaobalit části jeho těla a strávit je. Po přilnutí ji lze strhnout (musí se provést test síly s výsledkem 50 a méně) a nůž její membránu rovněž spolehlivě rozřízne. Pokud zaobalí živočišné oběti končetinu, uvolněné trávicí šťávy z jejich vnitřních váček během pár minut poškodí kůži a budou trávit i tkáň pod ní. Pokud dojde k obalení hlavy, oběť se udusí a když se jí dostanou trávicí šťávy dovnitř úst a dýchacích cest, poleptání je tak rychlé a masivní, že smrt nastává do minuty.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
0	0	0	-/-	10	speciální
Speciální schopnosti: Po zaobalení oběti do ní začne vypouštět trávicí šťávy. Poleptání působí poškození 5 životů na ploše o velikosti lidské dlaně za dobu 1 minuty. Tomuto poškození nelze odolat.					

Korálovník

Korálovník je malý hádek dorůstající nejvýše půlmetrové délky. Je magickým příbuzným korálovce. Vyskytuje se na pobřežích moří i v močálech řek a bažin. Loví drobné mořské, říční i suchozemské živočichy. Jeho kousnutí, které používá pro lov i obranu, je jedovaté. Jed má dvojí účinek. První forma účinku je stejná, jako u ostatních jedovatých kousnutí a ohrožuje oběť na životě. Druhý způsob, kterým jed škodí, se týká pouze magicky aktivních tvorů, ve kterých na určitou dobu paralyzuje schopnost používat magii.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
x	2	0	-/2	10	0/speciální
Speciální schopnosti: Kousnutí od korálovníka samotné nepůsobí žádné poškození. Jeho jed má základní účinnost 80 bez kumulativního poškození. Účinek tohoto jedu na magicky aktivní bytosti je stejný a jeho konečná účinnost je dána jedním a týmž testem odolnosti, kterým se řeší i běžná účinnost jedu. Poškození se však vztahuje na aktuální počet bodů many postavy. Pokud by mana oběti vlivem jedu klesla pod nulu, je nutné nejdříve dočerpát tuto zápornou hodnotu a poté se může začít doplňovat mana dále.					

Křišťálový pyřín

Tento pyřín se podle známých pramenů zatím vyskytl pouze na Thapsii. Když se otevřela zemská průrva na severu, obnažila velké ložisko křišťálových drúz sedících na mohutně aktivním magickém poli a v následných bouřích do ložiska udeřil opakovaně blesk. Křišťáloví pyřínové se starají převážně o ochranu drahokamů, polodrahokamů a drúz v trhlíně. Umí zhmotnit ostré krystaly křišťálu v dlaních a vrhnout je po nepříteli. Křišťáloví pyřínové se vyskytují pouze u dané trhlíny a když v ní mana bouří, spontánně vznikají v počtech i několik kusů za bouři. Najdeme je jednotlivě a nebo ve dvojicích či trojicích. Pokud je tento pyřín poražen v boji a úlomek z něj je velice rychle, do několika vteřin, alchymisticky zpracován, vzniká z něj amulet, který nošen přímo na kůži absorbuje magii z okolí. Více k tomuto amuletu viz sekce Nové preparáty.

Pro účely vrhání křišťálových úlomků mají tyto pyřínové schopnost vrhacích zbraní na 1. stupni a úlomky mají parametry vrhacích hvězdic. Všechny ostatní vlastnosti jsou stejné jako u jiným pyřínů a řídí se pravidly pro pyříny ze základní herní knihy.

Rosomák Dunramův

Tento druh rosomáka je pojmenován podle nekromanta Dunrama, který odjel na Thapsii studovat procesy rozkladu. Ačkoli se Dunram nedochoval, jeho deník ano. Rosomák Dunramův je mrchožrout, který loví živou kořist. Je poměrně velký, v kohoutku měří necelý metr. Dunram objevil, že oběti těchto rosomáků se rozkládají značně rychleji a již po několika hodinách jsou ve stadiu rozkladu odpovídajícímu měsícům přirozeného rozkladu. Potvrdila se jeho

domněnka, že jde o přirozenou magii tvora. Ta je sice slabá, na živé tvory neúčinkuje, ale na již umírající nebo mrtvou tkáň ano. Oběti si rosomák odtáhne do nory, kde počká, až se tkáň rozloží a poté se jí nasytí. Z posledních zápisů deníku je známo, že Dunram byl rosomákem napaden.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
1	2	2	-/1	30	45

Skvamon

Skvamoni jsou ještěři, kteří dosahují pohlavní dospělosti dříve, než jejich tělo dokončí růst. To vede ke stratifikaci velikostních kast, ve kterých mezi sebou ještěři v průběhu celého života bojují. Jsou dlouhověcí a dorůstají až dvou metrů bez ocasu, s ocasem i třech a půl metru. Páření jsou schopni od půl metru délky bez ocasu. Přebývají na skalnatých pobřežích, odkud se vydávají do moře lovit kořist, ale nebojí se zatoulat i několik kilometrů do vnitrozemí. Při lovu a boji o samice používají drápy, tlamu s velkými zuby i masitý ocas s tvrdými rohovatými výčnělky. Pokud se dostanou na souši do úzkých, že žláz v tlamě prudce vystříknou tekutiny, které se smíchají a zhruba po půl metru se vznítí. Dosah takového plamenometu je až 3 metry. Dlouho se myslelo, že jde o magickou schopnost, ale nakonec se potvrdilo, že skvamoni magicky aktivní nejsou. Magie však téměř jistě stála za jejich vznikem. Jejich tělo je chráněno tvrdými šupinami. Níže uvedené parametry jsou platné pro tvory plné velikosti.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
3	1	3	-/1	60	30/45/60
Speciální schopnosti: Při boji skvamoni mohou používat zuby a drápy, jejichž základní poškození je 30. V případě, že je ještěřův výsledek hodů na útok 25 a méně, použije i ocas a základní poškození stoupne na 45. Pokud se ještěř cítí hodně ohrožen, používá svůj plamenný dech. Jeho poškození je 60 a pokud oběť neprovede úspěšný test úhybu, tomuto poškození nelze odolat. Je však redukováno zbrojí. Šupiny poskytují pancíř s postihem +6 na útok soupeře.					

Stromová crinoa

Stromová crinoa je další thapsijský endemický živočich. Žije přichycena téměř celý život na stromech a statnějších keřích. Tvarem je velmi podobná malému říčnímu nezmarovi. Vypadá jako splhlý velký a dlouhý mech v nazelenalé barvě, kterou nesmírně dobře imituje popínavé rostliny. Část přichycená ke stromu ve výšce 2 až 3 metrů je tlustá asi 30 cm a dlouhá asi metr. Ramena, kterých je 4 až 6, jsou dlouhá 1 až 2 metry. Pokud o ně zavádí, nebo v jejich bezprostřední blízkosti projde kořist, ramena pokrytá žhavými konci přilnou ke kořisti, prorazí srst a vstříknou do těla jed. Ramena pak ochromenou, svalově paralyzovanou kořist vtáhnou k ústům na rozhraní těla a ramen. Tělo se z 30 cm roztáhne až na trojnásobek, pozře kořist a začne ji trávit. I když je schopna polapit a uzvednout člověka, nepozře ho, protože je příliš těžký a velký na pohodlné zpracování. Na člověka však běžně útočí, protože stromové crinoy neumějí kořist dopředu analyzovat. Jed stromové crinoy projde přes látkovou zbroj, vyšší kategorie zbroje mu odolají. Stačí však jeden dotek na nechráněné místo, aby byla oběť úspěšně otrávena. Pokud je člověk zasažen, je paralyzován na půl hodiny, než tělo jed odbourá. Pokud mu není dáno dýchání z úst do úst po tuto dobu nebo jiná adekvátní péče jako protijed, umírá na zadušení. Nejde o magického živočicha.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
3	3	0	-/-	30	speciální
Speciální schopnosti: Stromová crinoa paralyzuje svou oběť jedem v trnech na konci svých chapadel. Stačí jedno úspěšné bodnutí. Jed má základní dobu účinku 30 minut. Dle výsledku testu odolnosti je tato doba upravena. Jed nepůsobí ztrátu životů či vědomí, ale paralýzu svalů, které odolat nelze. Výsledek testu odolnosti: 1 a méně : jed neúčinkuje; 2 – 25: jed účinkuje 5 minut; 26 – 50: jed účinkuje 10 minut; 51 – 75: jed účinkuje 20 minut; 76 – 99: jed účinkuje 30 minut; 100 a více: jed paralyzuje i srdce a dochází k okamžitému úmrtí. Úspěšné zasáhnutí jedem je prováděno procentuálním testem 1k100. Pro postavy bez zbroje a nebo s látkovou zbrojí je základní pravděpodobnost žahnutí 80%. U zbrojí vyšší kategorie bez přílby mimo plné plátové zbroje je základní pravděpodobnost žahnutí 50%, u plné plátové zbroje 10%. Přílba mimo té látkové snižuje tuto pravděpodobnost o 10 procentních bodů. Tato základní pravděpodobnost platí, pokud postava volně pod crinoou prochází. Pokud běží, snižuje se o 10 procentních bodů. Pokud cválá na zvířeti, snižuje se o 30 procentních bodů. Pokud naopak prodlévá pod crinoou, zvyšuje se o 20 procentních bodů. Jed je nebezpečný tvorům do velikosti koně včetně.					

Thapsijská doga

Thapsijská doga je bojové plemeno vyšlechtěné Izaakem z Paulsburgu. Jde o velké agresivní plemeno vzhledem připomínající dogu, je však znatelně větší. Lze ji vycvičit a používat i v bitevní vřavě. Bývá vyzbrojena koženou vestou s kovovými trny. Štěňata tohoto plemene jsou cvičena od šesti měsíců věku, aby měla dostatek času zvyknout si na hluk bitevní vřavy. Zhruba od devíti měsíců jsou pomocí kožených rukavic cvičena k tuhému stisku zubů a trénují i využití své váhy. Od roku života jsou pak pouštěna na zajatce, zločince či otroky. Před bojovým nasazením, aby byla zvýšena jejich dravost, jsou dogy ponechány o hladu jeden den za neustálého dráždění otroky. V důsledku toho z nich vznikají bojové stroje, které poslouchají pouze svého pána nikoliv z věrnosti ale ze strachu z jeho biče.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
2	1	1	-/3	50	30
Speciální schopnosti: Pokud je thapsijská doga vybavena koženou vestou s trny, získává pancíř s postihem +2 na hod útoku soupeře a základní poškození se jí zvedá o 5. Tato vesta stojí 10 zlatých. Thapsijská doga má bonus -10 na iniciativu a noční vidění na úrovni nočního vidění ze seznamu výhod v základních pravidlech.					

Tredecima

Tredecimy jsou magicky aktivní pavouci. Velmi dobře umějí hospodařit s vodou, proto jsou k nalezení po celém území. Dorůstají do velikosti asi 45 cm bez nohou, s nohama zaujmou plochu kruhu o průměru jednoho metru. Netkají sítě, ale umějí snovat vlákna. Útočí ze zálohy, nejčastěji z větve stromu, na kterou se upevní vláknem, a pak skočí dolů na kořist. Po vstříknutí jedu, kterého je značné množství, oběť okamžitě vytáhnou do větvi a omotají, takže jed může začít trávit tělo oběti. Jed znemožňuje magické léčení oběti celkově, bez ohledu na původ a stáří zranění. Kůže vystavená jedu tredecimy reaguje pouze lehkým zarudnutím, které mizí do druhého dne, pokud oběť přežije. Tento lovec však není na ostrově v nijak hojném počtu, neboť je velmi náchylný na parazitické vosičky kladoucí vajíčka do jeho obnažených tkání v kloubech. Takto napadený jedinec ztrácí schopnost pohybu, tkáň živící larvičky vosičky podléhá nekróze a napadená tredecima umírá na sekundární infekce.

Síla	Obratnost	Odolnost	Mysl	Počet životů	Základní poškození
2	2	0	-/1	20	5
Speciální schopnosti: Jed tredecimy má přímé poškození 40 a trojnásobné kumulativní poškození 20 v intervalu 10 minut. Jed znemožňuje magické léčení oběti celkově, bez ohledu na původ a stáří zranění.					

FLÓRA

Betulie

Betulie je nemagický suchomilný keř žijící v sušších vnitrozemských hornatějších oblastech. Je trnitý a plodí po většinu roku. Jeho plody jsou bobule oranžové barvy. I přes to, že betulie není magicky aktivní rostlina, požití několika loků čerstvé šťávy z jejích plodů umožní regenerovat mágům 10 bodů many za hodinu po dobu tolika hodin, jaký je mágův stupeň magické schopnosti plus 1. Na přípravu nápoje není potřeba žádná schopnost, ale je nutné nasbírat alespoň dvě plné hrsti, což odpovídá obrání malého keříku. Účinky betulie se zatím nepodařilo zakonzervovat do lučebných lektvarů nebo alchymistických preparátů.

Černá fialka

Navzdory názvu se nejedná o fialku, ale o sukulent. Její květy jsou temně modré, ale při zběžném pohledu vypadají černě. Její výskyt je sporadický a vzácný. Není to bylina magická. Pokud se bylina zpracuje lučebnými postupy, výsledný přípravek účinkuje jako protijed proti jedům členovců. Účinnost takového protijedu je 50. Protijed lze také připravit schopností bylinářství, ale jeho účinnost je pouze 10. Protijed se dá pořídit nejlevněji za 20 zlatých a na černém trhu pak za 40 zlatých kvůli špatné dostupnosti této bylinky.

Lokustovec

Lokustovec je epifytní sukulent tvořící nádherné velké rudožluté květy. Jde o magickou rostlinu. Květy správně macerované vydávají vůni, která je předmětem mnoha luxusních parfémů. Lokustovce není těžké najít. Pokud jej někdo chce utrhnout, rostlina je podrážděna, květ změní barvu do oranžova a rostlina zaútočí vypuštěním velkého obláčku prachu. Pokud se tento dostane na kůži či dovnitř dýchacích cest, způsobuje lokálně masivní rozšíření cév, vedoucí k nebezpečnému krvácení a otokům. Při vdechnutí do deseti minut oběť utrpí poškození 20 životů, kterému nelze odolat a dále prach působí jako jed s přímou účinností 30. Pokud prach ulpí na kůži, poškození kůže odpovídá 5 životům na ploše o velikosti lidské ruky. Pokud je tento prach odebrán do nádoby, lze z něj vyrobit alimentární jed. Ten má

přímé poškození 20 s jednorázovým kumulativním poškozením 30. Nemá barvu ani vůni, ale má jasně sladkou chuť ovoce. Jed stojí zpravidla 18 a půl zlatého za jednu dávku. Za květy výrobci parfémů velmi dobře platí.

Plavuň mechovka

Tato magická plavuň vyhledává stinná vlhká místa lesů. Je plazivá, rozrůstá se do plochy. Do výšky nešplhá, aby se uchránila před vyschnutím. Její vlákna jsou nesmírně hebká, sametová na dotek. Lučebný přípravek z této plavuně dodává energii a vůli. Sám o sobě neléčí, ale ve spojení s jinými metodami léčby posiluje účinek těchto metod. Pokud je podaný samostatně, umožní i naprosto vyčerpaným tvorům se zvednout a jít po svých po dobu tolika hodin, kolik je stupeň jejich odolnosti plus jedna. Tyto postavy však unesou pouze sebe a základní jednoduché oblečení. Postavám v bezvědomí umožní se z něj probít. Pokud se tento přípravek podá spolu s léčebnými nealchymistickými přípravky, přidává k jejich účinku dalších 30 vyléčených životů. Lučebný přípravek stojí okolo 20 zlatých.

Polypora

Polypora je druh nemagické houby, jejíž plodnice vyrůstají z kmenů stromů ve všech nadmořských výškách. Plodnice vypadají jako choroš, spory padají ke kořenům stromu a nebo je roznese vítr dále od stromu. Plodnice mají nevýraznou barvu, silně voní po vařeném vepřovém. Tyto houby nejsou nijak nebezpečné, jejich spory jsou neškodné při požití i vdechnutí. Když se houba rozřízne, vytéká husté nažloutlé mléko. Je nesmírně lepkavé, je to tedy skvělé lepidlo, podobně jako pryskyřice jehličnanů. Jeho hlavní využití je však v léčení. Pokud se z čerstvého mléka připraví protijed, má účinnost 40 na všechny plazí jedy. Tento protijed stojí běžně na trhu 20 zlatých, na černém trhu pak 30 zlatých. Mléko z polypory účinkuje při vypití i syrové, ale musí se smíchat s alkoholem. Na takovou přípravu není potřeba žádná schopnost. Účinek proti plazím jedům je však pouze 10.

Smrkovec

Smrkovec je smrku podobný nemagický strom, není to však jehličnan, protože kvete. Má rád slunná chladnější místa vyšších poloh. Jeho kořeny místy vylézají nad povrch země. Pokud se naříznou, vytéká čirá tekutina. Tato tekutina, ať už čerstvá, připravená postupem bylinářství či medicíny nebo jako lučebný lektvar pro uchování účinku dočasně vylepšuje sílu a obratnost bonusem -10. Jedna čerstvá dávka či jedna dávka lektvaru poskytne účinky na půl hodiny. Lučebný lektvar stojí běžně 20 zlatých.

Thapsijská princezna

Thapsijská princezna je lidový název pro magickou rostlinu tansiju, bylinu dorůstající asi 20 cm. Její květy vzdáleně připomínají tanečnici v sukni. Tansija roste v horských oblastech Thapsie, kde je pevná půda, ale také už nižší teploty. Alchymistický preparát z kořene tansiji připravený přímou výrobou poskytuje na hodinu zlepšení mysli bonusem -20. Pokud se tento lektvar pozře spolu s lektvarem ze vzdoromysli, vzniká silně uspávací směs. Tomu, kdo jí pozře, propůjčí v asi hodinovém spánku schopnost jasnozřivosti a předvídaní budoucnosti na otázku, na kterou se zaměří při požití a která se týká uživatele samého. Míra splnění vizí je vysoká, ne však zaručená, a pohybuje se okolo 60% v přímé závislosti na tom, jak moc přímo je uživatel v otázce angažován. Preparát z thapsijské princezny se dá koupit průměrně za 40 zlatých. Působí jako uspávací jed se základní dobou spánku 1 hodina.

Trvalník

Trvalník je statný nemagický strom podobný svým rozpětím buku. V době zrání plodů uvolňuje tvrdé, jakoby kožené kuličky, ve kterých je semínko plovoucí ve tmavě fialové výživné tekutině. Po dopadu na zem je kožená šlupka rozložena přirozeným rozkladným procesem a fialová tekutina se uvolní do půdy, ve které zaklíčí semínko. Tato tekutina je nesmírně hořká a zabezpečí, aby semínko nebylo snědno. Tekutina je velmi žádaným alchymistickým artiklem. Za každou dávku tekutiny připravenou procesem lučby a přidanou do procesu zakotvení či přesunu many se zvyšuje zakotvená/přesunutá magie o 5 bodů. Lze přidat tolik dávek lektvaru z trvalníku, kolik činí hodnocení alchymistické aparatury a kapacita aparatury může být překročena až o pětinašobek svého hodnocení. Tento lektvar stojí běžně 10 zlatých za dávku.

Tykvička bojácná

Tykvičky jsou houby, jejichž podhoubí je běžnou součástí lesa. Na vhodných místech tykvička vytváří plodnice ve tvaru malé tykve vysoké asi 5 cm, které v průběhu několika dní měknou a stávají se porézní. Tyto plodnice pak uvolňují výtrusy. Pokud je tykvička nalezena v mladém stavu, kdy je plodnice ještě tuhá, lze ji bezpečně po tepelné úpravě konzumovat. Později se stává jedovatou, způsobuje běžné symptomy otravy (zvracení, horečky, průjem, bolesti břicha a křeče svalů) dostavující se několik hodin od požití. Otrava není pro zdravého smrtelná a působí jako alimentární jed s přímou účinností 30. Kromě tohoto postižení je otrávený tvor také oslaben nadměrným strachem i z běžných jevů jako šustění listů. Tento strach uděluje postavě postih +10 na testy mysli a charismatu a na všechny testy

schopností a dovedností povolání po dobu jednoho dne. Lze mu však odolat testem mysli s finálním výsledkem 25 a méně. Její výtrusy, pokud jsou skladovány v suchu, chrání jimi posypané místo či postavu před obláčkovcem, hybatelou či jedovkou a před členovci, včetně maditémy, roje či rakauty, po dobu dvou dnů. Působí tak na výše zmíněné tvory jako silný a spolehlivý repelent. Jedna dávka výtrusů ošetří místo o ploše jednoho metru čtverečního.

MÍSTOPIS

ARTIA

OSÍDLENÍ ARTIE

Garoni a Mořští Orkové jsou považováni za původní obyvatelstvo Artie. Trpaslíci stejně jako lidi a Elfové vyrazili na Artii s cílem vytvořit základny, aby rozšířili vliv svojí rasy. Všechny tyto tři rasy jsou si velmi dobře vědomy toho, že pokud by se zde jedna rasa stala dominantní, mohlo by to díky zdrojům a zatím neobjeveným kusům GAR vyústit v celosvětovou dominanci dané rasy a zotročení ras ostatních. Proto všechny tyto rasy horečně usilují o získání maximálního vlivu. Šetří na zdrojích, a to zejména v typech obydlí, tak, aby co nejvíce zdrojů mohlo jít na průzkumné a vojenské akce.

Trpaslíci si stavějí palisády a zemljanky spolu s kamenným molem pro jejich pronajaté lodě. Lidé zvolili využití dřeva ve všech stavbách. Elfové používají nepálené cihly a opevnění z pálených cihel. Dokonce si dovezli i otroky, kteří pracují na základně a okolí. Dovezení otroci jsou pro Elfy zásadní, protože se jim nepovedlo získat na Artii dostatek otroků místního původu.

ARTIA SUPERIOR

Celá tato severní část Artie je rozdělena horizontálně zhruba na poloviny Othonovou řekou. Řeka Thorova vtéká do Thomsonova lesa na severu, který oplývá mnoha druhy rostlin a živočichů. Došlo i ke kontaktu s Garony, se kterými okamžitě začali trpaslíci válku, jelikož ti Garony považovali za magickou chybu, která musí být odstraněna. Garoni však dobře vzdorovali a dokonce občas okradli a rozprášili trpasličí konvoje. Artia Superior nabízí ve zdejších horách naleziště cínu, mědi a dalšího nerostného bohatství. Jsou zde ložiska stříbra, zlata a drahých kamenů.

AURIOVO BIOMANTSKÉ UČILIŠTĚ

Aurius byl jeden z prvních biomantů. Narodil od nekromantů nevelbí biomanté konkrétní božstvo, ale uctívají takzvaný kult poznání a nebo rovnou sami sebe. Kult poznání není nijak ustavené učení. Má za cíl vyhledat všechna božstva a státní zřízení s cílem posunout všechny rasy k velkému vzdělání a zahnat tmářství náboženství. Samozřejmě, že biomanté jsou jediní, kdo má právo ostatním vládnout, sjednotit je a podmanit. Cílem je tak vymýcení rasových předsudků a zrušení hranic, sjednocení měnových, měrných a politických systémů. Biomant má hledat nové cesty kombinací životních forem. Učiliště se nachází západně od Davidsonburgu. Má pět učeben, přičemž každá je až pro deset učedníků. Také se zde nachází aréna, ve které se výtvoří učňů spolu utkávají. Mrtví tvorové jsou vlastně oběti na oltář kultu poznání. Víra kultu tkví v tom, že se nakonec podaří vytvořit dokonalého křížence. Ten jen nazýván Vrcholným služebníkem. Nebude ničím na planetě ohrožen a pomůže prosadit kult ve všech koutech světa. Běžně se zde vyučuje znalost alchymie, magie a učení o živých tvorech. Dalším studijním oborem je studium humanoidních ras. Velkou vzácností, která se jinde cíleně nevyučuje, je tandem historie a archeologie. Tyto dva obory se vyučují z důvodu přesvědčení, že je možné najít ve starých sídlech zazděné legendární tvory, kteří mohou být zdrojem křížení. Své místo zde má i paleontologie, která odkrývá pradávna těla a kosti tvorů z doby dávno před pádem GAR. Nechybí ani vzdělání ve výrobě jedů a jejich užití vůči živočichům s cílem jednou vytvořit tvora zcela odolného na všechny jedy. K doplnění vzdělání je zde ještě několik kurzů zaměřených na odchyt tvorů, na chirurgii a lékařství, množení hmyzu a jiných členovců. Učiliště můžeme najít v podzemí na okraji Thomsonova lesa. Obvykle je chráněno několika výtvoří profesorů této školy a bojovými akolyty. Zdejší bohatá fauna a flóra slouží jako zkušební materiál pro pokusy žáků. Většina experimentů, které nejsou hodny arény, je vypouštěna zpět do lesa. Sleduje se, jak žijí, prospívají, loví a ovlivňují své prostředí.

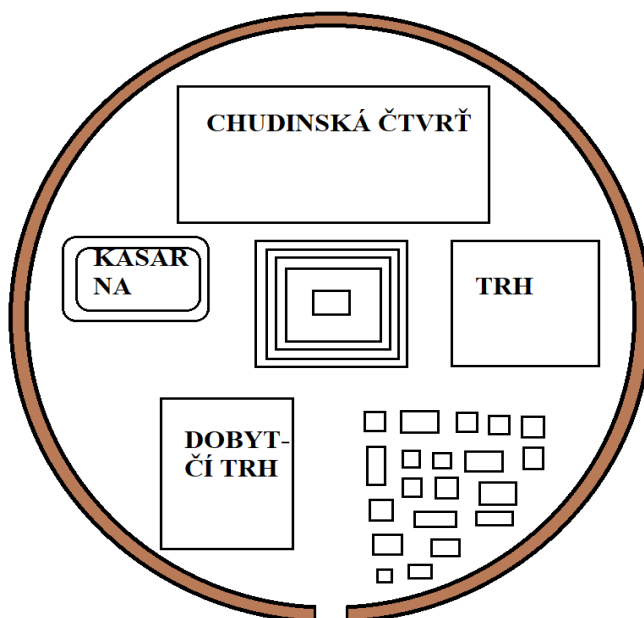
THORŮV KLÁŠTER

Tento klášter byl založen trpaslíky během expedice na Artii s cílem zajistit dostatek piva a zjistit, z čeho se na tomto kontinentě dá pivo vařit. Jak už zaměření kláštera napovídá, obsluhují jeho chod modří mniši. Ti jako jedni z mála trpaslíků zůstávají nestranní v bojích s Garony. Dle nich je tato válka Agarovou vůlí a tak jí nemohou ovlivňovat. Jejich nestrannost však není úplná. Několik vítězství trpasličích sil spočívalo právě ve zde vyrobeném pivu, které nehlídáno zůstalo na garonských cestách. Když se Garoni jak se patří opili, byli přemoženi trpasličí jednotkou, která vše sledovala zpovzdálí. Mniši skvěle využívají vodu z řeky k pěstování ječmene a chmele. Těmto dvěma plodinám artijská půda velmi svědčí.

ARTIA CESARIENSIS

Nachází se zde srdce prastaré lidské říše a trosky měst Ut, Urat a Utar. Země zde také dostala tři jizvy při pádu GAR. Na jejich dně se nachází kypící láva, která odrazuje od průzkumu po zbytcích GAR. Jelikož zápach z lávy působí toxickým uspávacím způsobem, při pokusu o slánění je značné riziko omdlení a pádu do lávy. V této části Artie je k nalezení značné množství skla z písku roztaveného pádem GAR. Na východě se nachází řeka Elvena, jež svojí deltou zásobuje jediný zdejší les. V něm žijí obří mravenci, kteří jej chrání před rojem. Roj vnímá mravence jako potravu a tak jsou zde časté střety těchto dvou druhů. U pramenu řeky se nacházejí sochy dávných vládců, u kterých najdeme Chrám kultu velikánů. Artia Cesariensis je sídlem rasy Mravenčích lidí, kterou plánuje elfská expedice prozkoumávat.

URAT



Trosky této bývalé metropole leží v oblasti Artia Cesariensis. Objevil je Aurius Zbožný, slavný elfský objevitel a cestovatel. Město mělo masivní zeď z pálených cihel, kterou v době, kdy bylo obydleno, nebylo možno prorazit ani zdolat. Opevnění obsahuje takzvanou Jižní bránu. Zde se našlo množství popela a mnoho kusů zuhelnatělého dřeva. Uvnitř města za branou najdeme širokou cestu až k zikkuratu, který se nachází v centru města a byl zasvěcen božskému vládnoucímu králi. Tato stavba je nejzachovělejší v celých troskách města. Struktura zikkuratu je z velkých bloků vápence, který sem musel být dopraven velice namáhavě. Na vápenci najdeme vytesaná jména vládců napsaná neznámým jazykem. Uvnitř této obří stavby je síť chodeb pravděpodobně vedoucí do podzemí. Za zikkuratem najdeme velké prostranství, kde bylo nalezeno mnoho úlomků jednoduché keramiky a také drůbeží kosti. Spolu s velkým množstvím obětí na velmi malém prostoru bylo usouzeno, že se zde rozkládala chudinská čtvrť. Nalevo od zikkuratu je další velká budova. Zbytky zbraní a zbrojí svědčí o bývalých kasárnách. Napravo od zikkuratu byla nalezena rozličná směs výrobků i zbytky dílen. Nejspíše se tedy jednalo o trh. Na jih od kasáren najdeme místo pokryté v době svého objevu velkým množstvím kostí krav, koní a velbloudů. Jelikož zde nebyly nalezeny žádné zbytky budov, dá se uvažovat, že se jednalo o ohrady či dobytčí trh. Na východ od dobytčího trhu najdeme soubor různě velkých palácových budov, jež patrně sloužily božskému králi města, jeho mnoha ženám a služebnictvu.

UT A UTAR

Zbytky měst Ut a Utar mají velice podobnou strukturu a rozvržení. Dokonce archeologické nálezy a jejich rozmístění se značně shodují s nálezmi města Urat.

ARTIA SECUNDA

Zde se nachází jediná sopka Artie, velká Nawagashi. Pobřeží má tato jižní oblast Artie skalnaté s množstvím jeskyní. Ty slouží jakožto útočiště mnohým místním druhům. Akhajska řeka rozděluje Artii Secundu na západní a východní část. Na toku této řeky se nachází Ibachihovo jezero. Na jihu najdeme pak Wu-ghanrijský les. Zdejší průzkumníci lidí jsou v dlouhé a krvavé válce s Vojáky nebes (viz sekce Náboženství Artie). Ibachihovo jezero má břehy pokryté pradávými mohylami, které čas od času slouží jako úkryt místním či uprchlíkům z měst. Proslýchá se, že řada nekromantů či alchymistů se ze zjevných důvodů (např. experimenty na lidech) uchýlila na toto místo, ale jistě je bude těžké vystopovat. Jelikož unikají spravedlnosti, dávají si velký pozor a maskují svoji přítomnost. Mohly dle průzkumů sloužit pro dávné vládce a jejich služebnictvo a zvířata. Služebnictvo a osobní zvěř panovníků bylo v případě úmrtí jejich pána zazděno spolu s panovníkem do mohyl. To mělo zaručit službu svému vládcovi i po smrti. Z toho důvodu jsou mohyly často narušené hledači cenností. Jejich příběhy o setkání s mrtvými vojáky jen nahrávají teorii o schovávacích se nekromantech. Stejně tak jejich příběhy o zeleném kouři, který zabije vše, co zahalí. Dále jsou také časté legendy o fialové vodě, která vyvěrá z mohyl a rozežírání až na kost vše živé. Ukrývají se zde tedy zřejmě i nekonvenční vědci, kteří si vydělávají přípravou zbraní a jedů na prodej. Většina hlídek, které měly hlídat oblast mohyl, se ale nikdy nevrátila. Není jisté, nakolik se to dá přičíst na vrub fauně, domorodcům či skutečným odpadlíkům a zločincům.

THAPSIA

ZÁPADNÍ THAPSIA

Zde se nachází město Paulsburg, kolonie města Jacoburg. V této části ostrova se těží stříbrná ruda a pěstuje koření, díky čemuž Paulsburg zbohatl a láká mnoho dobrodruhů. Paulsburg byl původním názvem Neoburg, ale po státním převratu kapitána posádky Paula byl přejmenován na jeho počest. Izaak je 40letý muž nyní vládoucí zde tvrdou rukou. Jeho největší ambicí je vybudovat dostatek sil na odrazení případné invaze z Jacoburgu. Vědom si nedostatku lidí umocněného čistkami, rozhodl se najímat orkské žoldáky. Vedle toho také vyšlechtil takzvanou Thapsijskou dogu. Jde o mohutné a mimořádně silné psí plemeno cvičené na rdušení lidí, které je krmeno lidským masem. Jejich cvičitelé často nemají jednu končetinu, prsty chybí opravdu každému z nich. Na umocnění jejich bojového potenciálu dostávají tyto psy kožené vesty s kovovými hroty, aby i jen jejich pouhé proběhnutí způsobilo utrpení. Izaak je jediným vládnoucím člověkem, který nespadá pod elfskou vládu a vlastní harém. Často jsou jeho nocležnice nedobrovolně vybrány z řad dobrodruhů dorazivších na ostrov.

Také se v tomto koutu Thapsie nachází poušť, uprostřed které se prý rozkládá malé zaniklé město. Zkazky praví, že s trochou štěstí v něm lze najít úlomky GAR.

VÝCHODNÍ THAPSIA

Tato část ostrova je extrémně bohatá na endemity a rozmanitost přírody. Můžete zde najít exotické plazy i ptactvo, v mořích je mnoho korálových útesů s pulzujícím životem. Zdejší hory jsou bohaté na železo. Sem tam se však poštěstí a lze narazit i na ložiska jiných vzácných a řemeslně užitečných kovů.

BĚLOVSKAJSKÉ OSTROVY

Jižnější z těchto ostrovů jsou ještě pokryté tundrovými lesy typickými pro polární oblasti. Místní hory nabízejí zlatou rudu. Bohužel pro všechny dobrodruhy lačnými po tomto kovu jsou tyto ostrovy pod vládou Lera Drtinohy, mocného orkského admirála. Ten si zde vybuřoval nejmocnější pirátskou orkskou flotilu na světě. Odhaduje se, že jeho síly včetně řemeslníků a posádek pevností čítají kolem 4000 Orků. Budovy a další stavby jsou vyztužené kostmi velryb, které jsou také hlavním zdrojem jejich potravy.

Severněji položené ostrovy poskytují domov už jen povětšinou mrožům, tuleňům a další fauně severu. Flóra je zde převážně ve formě izolovaných ostrůvků klečových jehličnanů.

ORCI BĚLOVSKAJSKÝCH OSTROVŮ

KLAN TOGRADA BĚLOVOUSE

Tograd Bělovous, zvaný Bílý vztek, byl orčí šaman, jenž sjednotil místní orčí tlupy, kmeny, klany a rodiny do jednoho celku před několika dlouhými dekádami. Podařilo se mu zvítězit v bitvách s ostatními vůdci Orků silou i lstí. Klanu velí rada stařešinů. Jedná se o skupinu sedmi nejvýznamnějších a nejvýše postavených Orků. Radě předsedá výše zmíněný Ler Drtinoha. Jejich územím jsou celé Bělovskajské ostrovy s výjimkou území Národa mrožích klů. Ti ale zabírají jen malinké území na jihu. Populace Klanu Tograda Bělovouse čítá okolo několika tisíc Orků. Živí se ponejvíce jako lovci, rybolovci, velrybolovci a sběrači, piráti a námořníci.

NÁROD MROŽÍCH KLŮ

Národ mrožích klů se odštěpil ještě za dob Tograda, který jim dovolil samostatnost a garantoval území jako projev díků za zásluhy při sjednotitelské výpravě. Jejich území na jihu je velmi malé a je chráněno před Ursiany válečníky vlastními i těmi z řad Klanu Tograda Bělovouse. Národ mrožích klů se specializuje na rybolov a o kontakt s ostatními nejvíce zájem. Jídelníček si zpestřuje lovem suchozemské zvěře, ale lidí se straní. Mají svá obydlí na pevnině, na moře se vydávají pouze podél pobřeží za účelem lovu. Jedná se o malý národ vedený dvěma Starými, Orkem a Orkyní. Snaží se žít spíše izolovaně, ale díky tuhým podmínkám často spolupracují s Orky Klanu Tograda Bělovouse. Jedinou výjimkou z jejich izolace a samotářství je prodej perel z perlorodek místních vod obchodníkům Klanu Tograda Bělovouse. Na tento lov se specializuje úzká, dobře vybraná a cvičená skupinka. Řemeslo se dědí. Nikomu jinému perly neprodávají. Národ mrožích klů čítá přibližně dvě stě členů.

Toto etnikum je jasně rozpoznatelné díky typickým náhrdelníkům a pažním páskům s navlečenými mrožími kly.

NÁBOŽENSTVÍ ARTIE

KULT LADY V TEMNÉM

Když ztroskotal pirát či mořeplavec a moře nebo bohové ho odnesli na vlnách živého až k břehům Artie, většinou byl tímto kultem zajat a dostal dvě možnosti: přidat se nebo zemřít. V současnosti má kult asi 20 členů. Jejich vybavení je různorodá směs nástrojů, malých lodí a zbraní. Uctívají Lady v temném z důvodu, že prý ví, jak postavit loď, jež je donese zpět na Erethusii. Lady v temném je asi 25 let stará lidská rudovláska s černým pláštěm, kalhotami, košilí i šátkem. Používá černý luk, se kterým je schopna mistrně zacházet. Vedle toho k boji využívá i dýky. Je podivínská, skoro nemluví a využívá posunky. Postupně kult shromažďuje zbytky vraků a dřeva, stejně jako další potřebné věci, které nakáže jeho vůdkyně získat. Nejčastěji jsou v konfliktu s Orky a případné šarvátky končí většinou drtivým vítězstvím kultu. To proto, že kultisté používají značně propracovanou taktiku a strategii. Kult byl pozorován v lesích Artie Superior.

KULT VĚČNÉHO ŽIVOTA

Nekromant Tiberius utekl z Elventerry a pomocí ukradené lodě doplul až na Artii. Zde se mu díky lsti podařilo ovládnout skupinu ztroskotaných Orků a ti jej od té doby uctívají. Slíbil jim nesmrtelnost a po praktické ukázce se mu celá orčská skupina podřídila. Jejich působení je omezené, neboť celý kult čítá okolo deseti členů a mají tak omezenou sílu. Jsou k nalezení v severnějším z lesů Artie Secundy.

VOJÁCI NEBES

Během elfo-lidské války tato skupina lidí dostala za úkol střežit průsmyky k moři a základny si udělala v jeskyních. Díky tomu přežívali všemožné nesnáze i výbuchy GAR. Jejich potomci následovali jejich příkladu. Přes záření GAR, které se na Artii nachází ve větší intenzitě, mají pouze malé magické schopnosti. Jejich svatým úkolem je zabít všechny cizáky, kteří zkusí projít. Jejich charakteristickým oděvem je bílé oblečení se symbolem slunce, které je na něm vyvedeno rudě či černě. Vesměs používají luky a kopí. Zbroj mají koženou a stejně tak štíty. Kopí mívají obsidiánové či kostěné hroty. Vojáci nebes se nacházejí v oblasti Artia Superior.

MORETHA

Moretha je málo rozšířená bohyně posmrtného ráje. Její uctívači bojují extrémně divoce, jelikož se nebojí smrti a bolesti. Tato bohyně je vyobrazena jakožto dvojce havranů na světlém pozadí. Chrámky jsou dřevěné a jde o dlouhé síně plné zbraní, štítů a zbrojí. Vedle nich jsou často také nádoby s krví Morethy. Ta se skládá z alkoholu a několika druhů kořenů a hub, jež kněží tohoto boha cíleně pěstují v posvátném hájku náležícím k chrámu. Po požití této posvátné krve stoupá agresivita i síla. Po dobu 3 hodin je síla a odolnost vylepšena bonusem -20, strach a bolest jsou plně otupeny a mysl je zatížena postihem +10. Užítí vícero dávek nemá kumulativní účinek, ale za každou dávku vypitou během doby účinnosti dávky první je postava vystavena jedovatému účinku. Ten pracuje jako alimentární jed se základní účinností 20 bez kumulativního poškození. Opilí válečníci jsou tak obávaní, že se jich bojí místní fauna i Orkové. Stoupenci Morethy jsou rozptýleni v malých skupinkách po celé Artii.

PUTON

Jedná se o boha mořeplavců a cestovatelů. Ve znaku má kotvu omotanou chobotnicí na modrém pozadí. Chrámky jsou kamenné a většinou jsou k nalezení v osadách při pobřeží či v přístavech. Za dobrou plavbu tento bůh požaduje krev a je jedno zda zvířecí či humanoidní. Kněží z jater obětiny věští, zda plavba dopadne dobře. Případně také věští z plíc, kdy je vhodné vyplout. Když obřad skončí, pečlivě nakrájená obětina je podána posvátným murénám, které mají bazének v chrámu. V případě, že dáte dostatečnou obětina, kněží pomocí krve požehnají na palubě vaší lodi. Kult Putona není na Artii nijak centralizován.

AURANASPETHA

Tato bohyně je často zpodobňována jako žena v bílém držící zrcadlo. Druhým vyobrazením je krásná liška, která inspiruje ostatní k vyšším výkonům. Tato bohyně je patronkou umělců, řemeslníků a výtvarníků. Pokud jste jeden z nich, může vám pomoci splnit umělecký úkol na další den a tak být ve své práci mnohem úspěšnější. Legendy praví, že pokud by byla Auraspetha ulovena v liščí podobě, změní se v jednoho z démonů. Z toho důvodu se téměř neloví lišky, neboť i ti, kdož kult neuznávají, nechtějí riskovat. Kult má četnější zastoupení převážně v lesnatých částech Artie.

RIBERILO

Garonský bůh světa, ten který dává sílu i magickou moc a chrání váš rod. V posmrť s vámi usedne do vašeho domu a bude se bavit po vašem boku a dopřávat vám ty nejkrásnější věci, co si jen můžete přát. Dle této víry je zaslíbení vlastně kopie našeho světa a vašeho rodu. Tento bůh vám také může v bitvě pomoci svojí přízní. Je to ve své podstatě esence samotného bytí a má mnoho podob a důkazů existence. I když je tento bůh garonský, zřídka je také uctíván lidmi.

XERTIOS

Bůh z pouští a bůh z mraků. Tento bůh málokdy dává, ale rád přijímá. Podle legendy se na některých místech zjevil jeho stín. Ten byl následně uctívači obkreslen a tato místa jsou i nadále jeho následovníky uctívána a chráněna. Tento stín se prý někdy zasměje, sem tam pomůže vrahovi či zloději se skrýt za závěsem či se jen skvěle baví při hazardu a různých dobrodružstvích. Je stejně tak hravý jako dobrodružný. Jedná se o boha, jehož oltář je často skryt ze zjevných důvodů. Někdo by jej nazval Istivou štěstěnou, ale jsou to jen bláhová přání takto jednoduše jej kategorizovat. Popravdě pravého věřícího poznáte jen podle nočního klanění se k hvězdě zvané Borun. Tu znají jen zasvěcení a dle toho je těžké tuto víru uchopit. Je to jako chtít udělat z mraku kuličku či chytit fata morgánu v poušti. Ve své podstatě je neustálá snaha získat přízeň tohoto boha to jediné, čím vás tento bůh odmění. Je to polotajný bůh Isti, přetvářky a vražd, ale také štěstí a úspěchu obecně. Dalo by se říci, že má dvě tváře a záleží, jakou se na vás zrovna podívá. Nejraději má obět formou zásob, které dle legendy pojídá a může za odměnu zakrýt vaše stopy, jste-li v nebezpečí. Oltář, který je jen nakreslený ve formě jeho stínu, si mohou zasvěcení nakreslit směrem k hvězdě Borun. Kult Xertia není nijak centralizován.

KULT UCTÍVAČŮ VELIKÁNŮ

V údolí v Artii Cesariensis nalezneme sochy elfských vládců. Jsou to skutečné kolosy vytesané do skály. To ale není jediné, co tu zůstalo po dávných Elfech. Někteří Elfové, kteří přežili dávné války, a jejich potomci chrání nejcennější GAR úlomky a další poklady ukryté v sochách. Jedná se o velice mocné mágy doprovázené zkušenými bojovníky s vycvičenou zvěří. Vypráví se dokonce zvěsti o ochočených rakautách a spřízněných sférách. Předpokládá se, že je jich

okolo dvaceti. Tento předpoklad je však velmi pochybný, neboť vznikl na základě množství jídla a zásob ukradených karavanám.

KULT SMRTI

Poté, co lidé viděli důsledky dopadu GAR a stovky spálených koster, zvěře i lidí spolu s troskami sídel, zahalila chmurnost jejich mysl. To vedlo některé kněze k přehodnocení náboženských otázek a odklonu od jejich tradiční víry. Takto odpadnuvší kněží se sešli v hostinci, aby ustanovili nový řád. Ten bude schopen fungovat nezávisle na nekromancii či světské moci. Také se chtěli separovat od klasických náboženství. Jejich víra spočívá v opakovaném znovuzrození. Řídí se prostou logikou, dle které mrtvé tělo pohřbené pod zemí dá živiny trávě a trávu spase skot. Skot sní lidé, kterým se narodí dítě a díky tomu se mrtvý zrodí znovu. Tak živí tvorové dostanou další šanci na vytvoření toho, co v minulém životě nestihli. Tento kult rozvrací tradičních hodnoty a tak je potlačován všemi světskými i náboženskými frakcemi, aby se zabránilo jeho rozšíření na Erethusii. Vyznavači tohoto kultu žijí v utajení a není znám ani jejich počet a ani místa výskytu. Víra se opírá o několik takzvaných Pravd smrti a života:

1. Veškerá jsočina podléhá koloběhu smrti a znovuzrození.
2. Smrt je milostivá, neb ukončuje utrpení, nemoci a války.
3. Smrt neurčuje, co bude po ní. To určuje každé jsočno samo svými činy a bytím.
4. Smrt nepotřebuje oltáře a kněží, neb o ní není pochyb.
5. Nekromanté a biomanté jsou nepřátelé smrti, protože obcházejí řád smrti.

MAPA

Níže je uvedena mapa celého regionu Artie, Thapsie a Bělovskajských ostrovů.



AUTOŘI

Lukáš Hrdina: autor projektu a hlavní šéf

Josef Hambálek: spoluautor

Jazyková korektorka: Ludmila Kocurová, Dáša Kocurová, Ludmila Hrdinová

Grafik: Lukáš Hrdina, Nero Auditore

Kontakt: atlana@email.cz

Použitý software pro tvorbu geografické mapy: <https://inkarnate.com/>, verze Pro