

TEMNÉ SLUNCE



DARK SUN

TEMNÉ SLUNCE

VĚK HRDINŮ

Pravidla k dobývání divošské země

Autor projektu: Bill Slavicsek
Původní projekt: Troy Denning & Timothy Brown
Překlad: Petr Naxera

Toto dílo je chráněno autorským právem USA. Překlad je chráněn právem silnějšího. Jakákoliv reprodukce bez patřičného povolení překladatele bude dříve nebo později potrestána.

Překlad pořízen z anglického originálu: *Dark Sun, The Age of Heroes: Rules for Conquering the Savage Land, TSR Inc. 1995*

KAPITOLA

1:

Tvorba postav

Pokud se ještě příliš nevyznáte ve světě Temného Slunce, tak vězte, že postavy zde uvedené jsou trochu vyspělejší než v jiných kampaních AD&D. Athas je mnohem drsnější, nebezpečnější a také více smrtící země než většina jiných a proto se zde vyskytují i odolnější a divočejší formy života. Co to znamená, zjistíte v průběhu četby této kapitoly.

Mnozí se mohou ptát: Proč byla vůbec pravidla Temného Slunce revidována? Tak zaprvé existovaly některé detaily, které jsme touto verzí chtěli vyjasnit a byla zde i místa, která bylo nutno vzhledem k vývoji kampaně v posledních čtyř letech dopracovat a uvést na pravou míru. Za druhé bylo potřeba zahrnout do základních pravidel i mnoho věcí vycházejících z jednotlivých herních produktů kampaně. Konečně za třetí; zabývali jsme se zcela novými tématy, která se objevila v průběhu posledních pěti let praktického hraní a která mají pro hráče TS i pro jejich PJ smysl a je potřeba tedy je do těchto pravidel zahrnout. Byly jsme jednoduše zahrnutí masivním přílivem nového materiálu ke kampani a bylo tedy potřeba provést celkovou revizi kampaně.

Přehled materiálů ke kampani

Prohlédněme si společně kompletní materiál, kterého se vám v krabici s kampaní dostalo. Popíšeme jednotlivé součásti:

Věk hrdinů: To je ta kniha, kterou právě čtete. Obsahuje všechna potřebná pravidla, která vám pomohou převést pravidla AD&D do kampaně Temné Slunce. Ke zvládnutí hry potřebujete základní pravidla AD&D (Příručka pro hráče [PPH] a Průvodce pána jeskyně[PPJ]).

Poutníkův deník: Kniha popisující svět Athasu. Popisuje zemi, obyvatele a důležitá místa.

Cesta psionika: Slabikář psionických schopností, který představuje nová pravidla pro použití v kampani Temné Slunce.

Tajemství dávných věků: Kompletní dobrodružství, které novým hráčům představuje svět

Athasu, popřípadě zkušené hráče pomůže navést na novou časovou linii historie Athasu. **Plakáty map:** Tři mapy popisující oblast Tyru (oproti starším verzím jsou vylepšeny) a znázorňující velkou část světa Athasu, z něhož většina nebyla dosud nikdy zobrazena. Mapa severních krajů popisuje oblast Strmých Útesů, jižní mapa objevuje oblasti mimo Tyrský region. **Zástěna pána jeskyně:** V ní jsou shrnuty všechny nejpotřebnější tabulky.

Skóre schopností

Athasianské postavy mají stejných šest schopností, jaké se užívají v kterékoli jiné kampani AD&D: síla, obratnost, odolnost, inteligence, moudrost a charisma. V kampani Temné Slunce je rozmezí skóre schopností od 3 do 24 (narodil od 3-18) v závislosti na zaměření postavy. Při tvorbě postavy hráč hází kostkou v rozmezí 5-20. Úpravy postavy podle rasy pak mohou zvýšit skóre nad 20 nebo snížit až na 3.

Vzhledem k Příručce pro hráče AD&D je zde několik změn, které jsou popsány níže. Všimněte si, že tabulky skóre síly a odolnosti mají revidované hodnoty.

Skóre síly (viz Tab.1)

Všechna pravidla týkající se stupně síly uvedená v Příručce pro hráče AD&D jsou platná i pro kampaň Temné Slunce. Pouze je třeba pro všechny postavy žijící na Athasu nahradit tabulku skóre síly. Hlavní změnou je, že procentuální rozsah skóre výjimečné síly byl eliminován, protože athasianské postavy dosahují výjimečné síly bez výjimky všechny.

Skóre odolnosti (viz Tab.2)

Všechna pravidla týkající se skóre odolnosti uvedená v Příručce pro hráče AD&D jsou platná i pro kampaň Temné Slunce. Je však třeba nahradit tabulku skóre odolnosti pro všechny postavy žijící na Athasu.

Skóre inteligence

V kampani Temné Slunce jsou používána dovednostní pravidla jako základní součást hry (tj. nejsou volitelná). Tím je dán i počet jazyků, kterými postava je schopna vládnout. Sloupec Počet jazyků v Tab.4 Intelence v PPH je převeden přímo do počtu dodatečných nezbraňových dovedností. Tento počet může být použit pro jakoukoliv nezbraňovou dovednost, nejen znalost jazyků.

Kampaň TS ignoruje poslední sloupec z tabulky Imunita vůči kouzlům. Žádná athasianská postava není imunní vůči iluzivním kouzlům. Pouze vyšší bytosti (bud draci nebo mstitelé) jsou imunní vůči kouzlům.

Skóre moudrosti

Postavy TS ignorují poslední sloupec Tab.5: Moudrost z PPH. Žádná z athasianských postav není imunní vůči tam uvedeným kouzlům s výjimkou vyšších bytostí (draků a mstitelů).

Hody na skóre vlastností

Skóre jednotlivých šesti vlastností se určuje náhodně pomocí hodu kostkou a výsledná hodnota se nachází v rozmezí 5-20 (před úpravami). V průměru jsou tyto hodnoty vyšší než u ostatních kampaní AD&D. Athas produkuje bytosti obecně nadprůměrné, s vyšší úrovní síly, průbojnosti a intelligence, než lze nalézt v jiných světech. Pokud by však postava z této kampaně měla být použita v kampani jiné (což je praktika, kterou velmi neporučujeme), pak je třeba vlastnosti upravit podle rozmezí používaného v jiné kampani.

Pro nahazování postav a CP se používají následující metody:

- **Nahazování skóre schopností postavy :** házej 4d4+4 pro každou schopnost. Zapište v pořadí jak jste nahazovali a přiřadte podle pořadí schopností.
- **Nahazování skóre schopností cizí postavy:** házej 5d4 pro každou schopnost. Zapište v pořadí jak jste nahazovali a přiřadte podle pořadí schopností.

Pro způsob nahazování existují i alternativy. Pokud PJ uzná za vhodné, dají se použít následující metody:

- **Metoda I:** pro každou schopnost házej dvakrát 5d4 a použij vyšší z hodů
- **Metoda II:** házej šestkrát 5d4 a přiřaď ke schopnostem podle libosti
- **Metoda III:** házej 5d4 dvanáctkrát a přiřaď nejlepších šest hodů dle libosti
- **Metoda IV:** házej šestkrát 6d4, odečti vždy ten nejnižší hod a skóre schopnosti přiřaď podle své libosti
- **Metoda V:** počáteční skóre schopnosti uvažujte 10, hráč hází hody 10d4, každý z deseti hodů musí být použit pro jednu ze schopností. Body ze všech hodů použity být musí, zároveň však žádná ze schopností nesmí převýšit 20.

Přehled ras

Athas je svět, kde základní a přirozená povaha věcí byla generačně pokroucena nezvládnutou a životní prostředí ničící magií. Mnohá athasianská stvoření připomínají jim podobná z ostatních kampaní AD&D, ale podobnost začíná a končí většinou jen pojmenováním. To platí i pro rasy postav. Ve srovnání s jinými světy AD&D jsou zdejší trpaslíci, elfové, půlelfové a půlčiči jen bizarními mutacemi svých obvyklých typů. Vyskytují se zde i další rasy vhodné pro tvorbu postav, jedinečné právě v tomto žhoucím světě.

Rasami vhodnými pro tvorbu postav jsou: *aarakocra*, *trpaslík*, *elf*, *půlelf*, *půlobr*, *půlčik*, *člověk*, *mulat*, *pterran* a *thri-kreen*. Každá z ras je popsána v

následující kapitole s názvem „Rasy postav“. Níže jsou uvedena specifická pravidla pro použití těchto ras v kampani. Pověšněte si, že většina postav je velikosti M (střední) nebo menší (výsokí 7 stop i méně) a nemusí se tedy obávat zvláštního zranění. Půlobr a thri-kreen jsou však velikosti L (velký) tj. více než 7 stop vysokí nebo dlouzí. To znamená, že utrpí zranění typu L od všech zbraní (viz Kapitola 6 - PPH).

Uvedené poznámky mají pouze napomoci při hraní jednotlivých postav, je však na PJ a hráčích, aby postavám dali směřování, cíle, touhy a aby je zosobnili.

Minimální a maximální skóre schopností

Jakmile si hráč nahází skóre schopností postavy a vybere si rasu, kterou bude hrát, musí upravit schopnosti postavy podle rasy v **Tab.3**. Pokud hráč zvolí nehumanoidní postavu a skóre jeho schopností umožňuje tuto postavu hrát, může tak učinit. Člověka může hrát každý, protože ten nemá žádná omezení ani na něj nejsou kladeny zvláštní požadavky.

U postav se pak dále upravují schopnosti podle **Tab.4**.

Úprava schopností podle rasy

Některé z athasianských ras mají přirozené sklony k větším nebo menším fyzickým nebo mentálním schopnostem. Například půlobři jsou od přírody silnější, než je průměr nebo třeba elfové a tak dostávají bonus k této schopnosti.

Stupeň schopnosti nemůže být nikdy vyšší než 24 a nižší než tři.

Omezení v povolání a dosažitelné úrovně

Stejně jako v jiných kampaních AD&D jsou i v Temném Slunci uplatňována omezení některých postav v závislosti na jejich rase a vzhledem k volbě povolání. V závislosti na rase je uplatňováno i omezení dosažitelné úrovně. Tato omezení se však odlišují od základních pravidel AD&D a to z důvodu specifických podmínek pro rozvoj demihumanoidů na Athasu.

Maximální dosažitelné úrovně podle rasy jsou uvedeny v **Tab.5**. Humanoidní rasy toto omezení nemají.

Dodržení limitů dosažené úrovně, kterých se používá v základních pravidlech AD&D jako volitelného pravidla, je v kampani TS povinné. Toto pravidlo dovoluje všem postavám, které mají vysoký stupeň své primární schopnosti, dosáhnout vyšší úrovně. Počet dodatečných úrovní je uveden v levém sloupci.

Jazyky

Každá inteligentní rasa s výjimkou půlelfů, půlobrů a mulatů má svůj vlastní jazyk a někdy i svůj vlastní přístup k výslovnosti a dorozumívání. Tři uvedené výjimky nemají vlastní společnost a kulturu, takže používají jazyk společnosti, ve které žijí. Kupříkladu mulat žijící se jako gladiátor v Uriku bude hovořit řečí tohoto města. Na druhé straně thri-kreen používající kombinaci vrnění a klapání, které vychází přirozeně z jeho kusadel, bude těžko napodobovat řeč lidí. Jazykové bariéry představují hlavní překážku pro dobrodruhy v Athasu.

Postavy se musí při komunikaci dosti spoléhat na magii, psioniku a překladatele.

V oblasti Tyru se běžně a standardně používá obchodní řeč zvaná obecný jazyk neboli handl. Všichni trpaslíci, elfové, půlelfové, půlobři, lidé a mulati z oblasti Tyru mluví automaticky obecnou řečí (obecná znalost jako bonus). Postavy ostatních ras nebo původem z jiných oblastí Athasu musí použít volný dovednostní slot, aby mohly používat obecnou řeč.

Všechny ostatní jazyky se nazývají podle jednotlivých ras (gith, půlík, thri-kreen, atd.) anebo podle míst původu (Saragarn, Raamin, Imperial Kreen, atd.). Postavy vstupují do hry se znalostí pouze svého rodného jazyka a v některých případech i obecného nebo místního jazyka. Pokud chtějí hrát s dalšími jazyky, musí použít svých volných dovednostních slotů. V určení počátečních znalostí jazyků má konečné slovo PJ.

Ostatní vlastnosti podle ras

Postavy v TS jsou velice odlišné od těch, které se popisují v základních pravidlech AD&D. Proto **Tab.6** nahrazuje tabulky AD&D popisující výšku, váhu, věk a efekty stárnutí. Hodnoty v tabulce uvedené uvádí před lomítkem mužské a za lomítkem ženské pohlaví. **Tab.7** uvádí typický počáteční věk postav a běžnou dobu života, kterou průměrná postava dosahuje. **Tab.8** uvádí efekty stárnutí athasianských ras. Tyto efekty jsou kumulativní.

Rasy postav

Inteligentní stvoření obývají každý koutek zubožené země Athas. Obří se potulují v Moři Siltu, githové se toulají v horách a kaňonech, braxati a belgoiové se plazí v pouštích, ale jen málokterá z těchto kultur má trvalý vliv na oblast Tyru a blízké okolí.

Těch deset důležitých ras, které takový vliv naopak má, je uvedeno níže. Všechny je možné hrát jako postavy.

Aarakocra

Ze všech druhů aarakocry žijících pod karmínovým sluncem Athasu může být pro postavu použit pouze druh silvaarak z Bílých Hor. Tito ptačí lidé rodem z vesnice Zimní Hnízdo dorůstají v průměru výšky okolo 7,5 stopy a rozpětí jejich křídel je přes 20 stop.

Muži váží asi 100 liber, ženy kolem 85. Jejich zobáky jsou šedé, oči černé, opeření je svou škálou od čistě bílé přes stříbřitou až ke světle modré. Odlišují se tak svým zbarvením dosti značně od ptačích lidí hluboko v poušti.

Pokud se aarakocra rozhodne opustit Zimní Hnízdo a stát se hrdinou, v očích ostatních soukmenovců je sledována rebelem proti ustáleným pořádkům. Takový mladý hrdina musí být pravděpodobně svou dobrodružnou povahou hnán k vyšším metám, popřípadě v něm vzniká touha pomoci zpusťšenému světu. Ať tak nebo tak, aarakocra má hlubokou úctu k přírodě a pramálo slitování vůči těm, kdo ji ničí.

Jako bytost neoddělitelně spojená s vysokými štíty hor a širým volným nebem je aarakocra velkým milovníkem svobody. Jistým způsobem je to cit daleko intenzivnější než stejná emoce u elfů. Aarakocry chtějí vždy zůstat nad věcí a to je i důvodem, proč raději než se svými společníky v dobrodružství se vznášejí vysoko nad nimi nebo alespoň posedávají na vyvýšeném místě. Prostě chtějí jen využívat „ptačího pohledu“. Navíc jsou silně klaustrofobické a do uzavřených prostor jsou ochotny vstoupit jen v krajním případě.

Aarakocra je vynikající bojovník a dobrý hraničář, její strach z uzavřených prostor je příčinou jejího chřadnutí v zajetí a proto se nikdy nemůže stát gladiátorem. Silvaarakové vybírají občas jistý malý počet mladých lidí ze svých řad a posílají je k Oranisovi z Kurnu, který je učitelem ochranné magie, nikdy by se však mezi silvaaraaky nenašel nikdo, kdo by se pošínil používáním magie ničtelské. Jinak je aarakocra schopna se uplatnit v jakémkoliv povolání vyjma barda. Jako i všechny ostatní rasy vyniká v psionice.

Pro postavu aarakocra platí následující herní vlastnosti:

- přirozené AC je 7
- jejich kosti jsou lehké a křehké a proto zranění, které je jim způsobeno drtivými zbraněmi se zvětšuje o 1d4
- mají přirozenou schopnost létat; pohyblivost 36, manévrovací třída C
- základní pohyblivost na zemi je 6
- jako zbraní může v souboji použít svých pařátů, v tom případě má dvojnásobek útoků za kolo. Každý úspěšný zásah způsobuje zranění 1d3.
- útočí-li oštěpem (a má-li na něj schopnost) získává tento útok zvláštní sílu, která dává bonus +4 na útok a způsobí dvojnásobné zranění
- pokud je přinucena bojovat v uzavřených prostorech, je v hodů na útok oslabena postihem -2
- silvaarakové žijí přeci jenom trochu déle než jejich primitivní bratrance v poušti, i tak se však zřídka dožívají více než 42 let

Trpaslík

Malí ale silní, dorůstají trpaslíci 4,5 - 5 stop. Stavba jejich těl je však neskutečně pevná a masivní a proto i jejich průměrná váha se pohybuje kolem 200 liber. Život na Athasianských Pustinách z nich učinil drsné, osmahlé a otrlé chlápky.

Trpaslíci vyhledávají smysluplnou práci. Trpaslík nemůže být šťastnější, než když se mu podaří najít pořádný důvod nebo příčinu k práci nebo boji. Trpaslíci jsou rasou stoickou milující vytrvalou snahu dosáhnout

vytčeného cíle. Věnují se celou svou bytostí svému úkolu, pracují týdny, roky a desetiletí k údivu všech ostatních. Jestliže si trpaslík vytýčí svůj úkol, všemu ostatnímu věnuje jen minimum času, je svým úkolem zcela pohlcen. Aby trpaslík dosáhl skutečného naplnění, musí jeho úkol být obtížností trpaslíka hoděn.

Aktuální trpaslíkův úkol je nazýván *fokus*. Fokusem se nemůže stát nějaký jednoduchý úkol. Dokončení fokusu musí trvat alespoň jeden týden. V případě, že nějaká trpaslíková akce je součástí dosažení fokusu, získává bonus +1 na všechny záchranné hody a +2 na všechna ověřování schopností (nebo +10% na procentuální hody). Koncept fokusu je ryze psychologicko-mentální součástí trpaslíkovi osobnosti to tak značně, že pokud trpaslík zahyne před naplněním fokusu, stane se posléze nemrtvým, který nedojde pokoj dokud nesplní svůj úkol.

Způsob jednání s ostatními je podmíněn opět trpaslíkovým fokusem. Trpaslík rozděluje ostatní na ty, kteří jsou v souladu s fokusem a ty, kteří jsou proti němu a brání mu v jeho naplnění. S prvními rád spolupracuje, druhé nemilosrdně likviduje. Těžko můžete čekat kompromis od trpaslíka.

Trpaslíci jsou od přírody nemagičtí tvorové. Nejsou schopni zvládnout kouzelskou magii, ačkoliv kněžskou magii se v některých případech dokážou zaobírat. Jejich až antimagická přirozenost jim také poskytuje ochranu před kouzelskou magií. Tato odolnost je vyjádřena v **Tab.9** jako bonus k záchranným hodům. Podle stejné tabulky lze určit i jejich zvláštní odolnost vůči jedům.

Pro postavu trpaslíka platí následující herní vlastnosti:

- Narodil od jiných kampaní AD&D nemají trpaslíci z Athasu žádné soubojové bonusy proti větším protivníkům.
- Nemají ani schopnost určovat elevaci podzemních chodeb.
- Zato mají schopnost infravize do GO stop a jejich základní pohyblivost je G.
- Maximální věk, v který mohou trpaslíci doufat, je 260 let.

Elf

Athasianští elfové jsou nápadní svými dlouhými údy, které jim umožňují kupříkladu velmi rychlý vytrvalý běh. Oblíbenými činnostmi jsou loupežení, jízda, obchodování a válečnictví. Jsou vysokí 6,5 - 7,5 stopy, jejich postavy jsou štíhlé a útlé ale svalnaté. Jejich rysy jsou hluboce charakteristické: pokožku mají osmahlou od palčivého slunce a zhrublou od pouštního písku ve větru. Barva jejich kůže se různí podle odlišných elfích ras a vždy je závislá na intenzitě slunečního svitu v příslušné oblasti. Barva vlasů je od nejsvětější blond až po nejtemnější čern. Oblékají se do úborů, které je chrání před pouštním pískem i před živly.

Elfové jsou neúnavní tuláci zapomenutí v nekonečné poušti spálené slunce dočerna, ošlehaní zvířeným pískem. Svou silou a rychlostí jsou obrazem nekonečného větru v pustinách. Mezi elfy už se nesetkáte s rasovou jednotou. Uvnitř svého kmene jsou všichni elfové bratry, ale mimo něj, bez ohledu na příslušnost k rase, jsou všichni potenciálními nepřáteli.

Jsou schopni přijmout i člena jiného kmene, ale to až po dlouhé době a po mnohých zkouškách a velkém zasvěcení.

Ostatní shledávají elfy línými a navíc podvodníky a to většinou zcela oprávněně. Elfové touží vést život třeba i krátký ale šťastný a ne dlouhý a smutný. Budoucnost je pro elfa místo temné a mrtvé. Tato představa jej nutí, aby každý okamžik svého života využil co možná nejlépe a nejplněji jak je možné. Tento svůj životní názor sami elfové nazývají „Ted“. I elfové pracují a když je třeba tak tvrději než ostatní. Nikdy nebudou farmařit, ale tráví spoustu času lovem a pastevectvím. Odmítají úmornou práci, ale jsou schopní se po dlouhé hodiny dohadovat s potenciálními zákazníky.

Elfové touží po svobodě a otevřeném prostoru, ve kterém je možné běžet. Pokud se dostanou do zajetí bez naděje na útěk, rychle chřadnou. Cestovatelé pustinami mohou mnohokrát vidět svižně běžící celé kmeny elfů. Jen zřídka je však možné vidět elfa v sedle jízdního zvířete, protože jízdu na živém tvorovi považují za bezectnost a učiní tak jen v krajní nouzi nebo ve smrtelném nebezpečí. Zvykem elfů je vydržet tempo ostatních a zůstat s nimi, nebo zaostat a být opuštěn.

Většina elfích kmenů se zabývá pastevectvím, ale můžete se setkat zcela běžně s elfími obchodníky nebo loupežníky. Elfí kultura, jakkoliv je divošská, je bohatá a rozmanitá. Slavení svátků změnili v uměleckou formu, a tak elfí písně a tance jsou nejpoutavější a nejkrásnější v celém Athasu.

Když se elf nachází ve společnosti ostatních, jsou uzavření do sebe. Jsou zvyklí zkoumat neustále přátelství a vztahy s ostatními, dokud si nejsou zcela jisti, že jsou ve správné společnosti. Po sebemenší zradě jsou schopni společnost okamžitě opustit.

Mohou se zabývat jakýmkoliv zaměstnáním kromě barda a druida. Mohou také mít jakékoliv násobné povolání.

Elfům přísluší následující bonusy:

- při použití dlouhého meče nebo dlouhého luku vyrobeného jeho kmenem dostává bonus k hodu na útok +1
- v poušti a pustinách Athasu má bonus +1 k překvapení.
- když je sám nebo ve společnosti elfů, dokáže se pohybovat velice pokradmu, proto neelfské nebo smíšené skupiny mají v překvapení proti němu postih -4
- má infravidení do GO stop
- je nadán přirozenou odolností vůči extrémním teplotám a jejich změnám - to však neplatí pro magické změny teplot

Elfové dostávají v souvislosti se svou obratností bonus na rychlost:

Obr:	12-13	14-15	16	17	18	19	20	21	22
Bonus:	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

Elfí běh je dán stavem mysli, který je zapříčiněn zvýšením hladiny adrenalinu v krvi a způsobí, že tělo zapomene na svou relativně nízkou odolnost. Pokud je použit elfí běh, může dotyčný uběhnout během jednoho dne 50 mil bez zvláštní tělesné únavy a toto může být použito i v sedmi po sobě následujících dnech. Prakticky je možné vzít

celou hodnotu odolnosti a přičíst k ní základní pohyblivost elfa. Tím zjistíme jeho pohyblivost při elfím běhu.

Elf si může navodit příslušný stav elfiho běhu během jednoho kola, musí si jen ověřit hodem úspěch. Tento hod zároveň určuje, kolik dnů může započatý elfí běh trvat, než dojde k vyčerpání běžce. Viz **Tab.10**. Dnem, kdy se počne vyčerpání, začne postih běžce ke všem hodům na útok -1 a to kumulativně za každý den, kdy překročí limit a přesto pokračuje v běhu. Jeden celý den strávený odpočinkem ubere jednodenní postih.

Athasianští elfové nemají žádné další zvláštní schopnosti a žijí maximálně 140 let. Narodil od ostatních kampaní AD&D nemají žádnou z následujících schopností:

- odolnost vůči specifickým typům kouzel
- schopnost nacházet tajné dveře
- bonusy na překvapení či útok kromě shora uvedených
- zvláštní schopnosti dle pravidel *The Complete Book of Elves*

Půelf

Spojení elfa a člověka se rodí půelf. Půelfové jsou plodní, narodil od mulů. Půelfové jsou vyšší než lidé, ale výšky elfů nedosahují, mají průměrně 6,5 stopy. Jsou také mohutnější než elfové, takže se svým zjevem spíše blíží lidem než elfům. I tak mají však rysy, které snadno odhalí jejich elfí předky. Narodil od svých elfích rodičů nevytvářejí půelfové rasové komunity. Žijí ve společnosti lidí buď ve městech nebo mezi kmeny, které zaplňují zemi Athasu.

Život půelfa je mnohem těžší než život elfa nebo člověka. Netolerance ostatních, která způsobuje obtížný život půelfů, vytváří a formuje jeho povahu. Většinou nikdy nenalezne přijetí ani u jedné z rodičovských ras. Elfové vůbec netolerují míšení své krve s jinými rasami. Jejich tradice velí plody takových spojení zavrhnout a odhodit a z kmene vypudit i matku dítěte. Lidé nejsou tak ortodoxní a proto má dítě půelf daleko větší šanci přežít v jejich společnosti. Ani tak však jejich život není lehký. Lidé jsou schopni je brát jako partnery, ale zřídka kdy je začlení do svých rodin a málokdo z nich se s půelfem přátelí.

Lidé a elfové pro sebe nemají vzájemné pochopení a proto půelfové procházejí životem jako autsajdi a samotáři. Probíjejí se sami životem a těžko mohou nějaké místo nazvat svým domovem. A tak jsou nuceni vypěstovat v sobě vysoký stupeň samostatnosti zejména z důvodu přežití. Nezávislaví však pouze schopnost ubránit se ostatním, ale i vycházejí se svou osamoceností. Může se zdát, že se půelf straní ostatních a je odtahitý, ale věřte, že v nutných případech bude znamenitě spolupracovat i ve společenství. Za jejich uzavřeností se skrývá jejich marná touha být součástí komunity svých rodičů. Naštěstí všechny ostatní rasy nemají vůči půelfům žádné předsudky a tak půelfa můžete najít začleněného třeba i mezi trpaslíky nebo thri-kreeny. Někteří půelfové odcházejí žít do volné přírody a společnosti divokých zvířat, ochočují zvířata a používají je sobě ku pomoci nebo je mají za přátele.

Půelfové si mohou zvolit kterékoliv povolání, dokonce i povolání násobné. Tato rasa má nárok na následující bonusy:

- infravize 60 stop

- základní pohyblivost 12
- na 3. úr. získává bonusovou dovednost *přežítí*. Je zdarma, ale postava musí určit typ terénu, na kterém bude dovednost uplatňovat.
- na 5. úr. si může ochočit jednu nestvůru. Může to být zvíře, které žije v terénu, na který je postava zvyklá, ale nemůže být větší velikosti než člověk. Nestvůrou musí být mládě a půelf musí ochočováním strávit jeden týden. Poté je nestvůra schopna přijímat jednoduché povely. Půelf může mít vždy jen jedno takové stvoření a novou nestvůru si může ochočit nejdříve za sto dnů od smrti předchozího.
- půelfové se dožívají asi 130 let

Půlobr

Půlobři jsou relativně novou rasou na Athasu. Ke spojení obrů a lidí došlo při experimentech čarodějných králů. Když se čarodějní králové poprvé ujali vlády v oblasti Tyru, rozhodli se vyšlechtit spojením obrů a lidí rasu, která bude užitečná svou silou a dá vzniknout vojákům a dělníkům gigantických proporcí. A tak jsou půlobři rasou bez kulturní historie a tradice.

Půlobři vynikají svou velikostí a silou, také však poněkud nízkou inteligencí. Půlobr měří 10-12 stop a váží kolem 1.600 liber. Z vlastností člověka získal zájem na spolupráci a porozumění a tendenci k laskavosti. Ačkoliv půlobři mají rysy postav lidských, jsou tyto charakteristiky určitým způsobem přehnané. Půlobři jsou stvoření magickým způsobem a jsou schopni počít potomky pouze s jinými půlobry, nemožné je pro ně křížit se s lidmi či obry. Ani lidé s obry na Athasu se nemohou vzájemně přirozeným způsobem oplodit.

Půlobři netvoří rasové komunity. Žijí mezi lidmi ve městech nebo v divokých kmelech a absorbují kulturu obce, ve které žijí. Jsou velmi přátelští a chtějí se sblížit s kýmkoliv, koho potkají. Jestliže jsou do nějaké společnosti přijati, rychle se adaptují na zvyky, životní styl a hodnoty, které komunita uznává. V případě, že se dostanou do společnosti jiné, opět se přizpůsobí nové situaci. Dokážou vycítit, jaký postoj jim přinese největší užitek. Když se půlobr dostane do nové společnosti, chvíli pouze pozoruje a vyhodnocuje situaci a potom se začne chovat jako dávný člen společnosti.

Na ostatní se však půlobři nikdy příliš nevážou. Pokud pro půlobra není společnost příjemná nebo setrvání v ní není pro něj výhodné, opustí ji. Půlobr se nikdy zvlášť citově neváže na věci nebo práci, tím se liší od ostatních ras.

Půlobři se mohou uplatnit ve válečných povoláních, mohou sloužit jako kněží nebo se věnovat psionice. Zvládnou i některá násobná povolání.

Dokážou měnit své jednání podle situace, to se projevuje i pružnou změnou přesvědčení. Proto si při výběru přesvědčení určí pevně jen jednu ze složek přesvědčení a druhou může volně klouzat podle situace.

Půlobři si mohou při hadu na zranění zdvojnásobit výsledek bez ohledu na povolání. Všechny osobní věci, které potřebuje k životu tj. jídlo, pití, zbraně, oděv atd. stojí dvojnásobek obvyklé ceny. Většina věcí ve městě není konstruována pro užití půlobrů, proto se stává, že např. pro spánek volí místa mimo tábor nebo hostinec.

Půlobři se dožívají maximálně 220 let.

Půlčik

V dávných dobách byli půlčici pány světa. Všechny lidské a pololidské rasy se vyvinuly z rasy půlčiků. Dnes již jsou půlčici pouze primitivní rasou vyskytující se pouze v nevelkých oblastech Athasu. Nejznámější oblastí jejich původu jsou Lesnaté Hřeby.

Půlčici dorůstají asi 3,5 stop a váží kolem 50-60 liber. Jsou stavěni podobně jako lidé a jsou samy sval, jejich tváře jsou jakoby dětsky moudré a nikdy nestárnoucí. Vždy vypadají jako v nejlepší fyzické a psychické pohodě.

Rituály a zvyky řídí celý jejich život. Mají bohatou kulturu umění a písní. Jejich tradice se přenáší pomocí ústního vyprávění, bohužel většina jejich historie je zaměřena jejich ne vždy pravdivými mýty. Přesto všechno si uvědomují, jaké úcty požívali jejich praotcové v dávných časech, a to je i pro dnešní půlčiky velice důležité.

Půlčici silně věří v sílu rasové jednoty. Ačkoliv jsou půlčici rozptýleni po celé zemi, všichni stejně silně respektují všechny ostatní půlčiky světa. Případné své rozpory vždy řeší v míru a prostřednictvím svých rituálů a tradic. Dodržování zvyků má na starost kmenový šaman, tj. klerik nebo druid, který je nejrespektovanější osobou kmene.

Osobně spolu půlčici vycházejí nesmírně dobře. Jednotná kultura všechny spojuje. Dokáží pomocí svých rituálů velice abstraktně vyjadřovat i nekomplikovanější myšlenky. Na druhou stranu se půlčikovi takto obtížně komunikuje s někým, kdo hobití kulturu nezná. To je pro půlčika opravdu frustrující fakt. Hobití světoběžníci se s touto skutečností již smířili a komunikují s omezení bez zjevných problémů.

Nejvyšším zájmem půlčiků je jejich vnitřní Já a duchovní rasová jednotu. Nemají pochopení ani pro touhu po dobývání či získávání bohatství, z neřestí, jakými jsou chamtivost nebo lakota, jsou značně zmateni.

Půlčici velice těžko mění své zvyky nebo přejímají zvyky nové či mění svá stanoviska. Jako rasa otevřené mysli jsou půlčici velice zmateni z ras, jejichž základní reakcí je boj. Půlčici se velice rychle naučí vše potřebné o jiné kultuře, ale nikdy ji většinou nepřijmou za svou. Jejich klerici učí, že víra a zvyky ostatních nejsou hrozbou, proto i půlčik uvítá, pokud se bude moci přimknout k nějaké věci a rozhodně nebude mít zájem ji měnit. Půlčiky nezajímají poklady. Daleko více touží po šíření hobití kultury, rozvíjení vlastních znalostí a svého vnitřního já. Nikdy nebudou lhát ani neznadí jiného půlčika. Svou velikost nevidí jako omezení ale výhodu. Tichý pohyb a rychlost ku příkladu je daleko lepší než hora nemotorného masa.

Půlčici se mohou věnovat povolání válečníka nebo kněze, zloděje nebo psionika. Mohou vykonávat i některá násobná povolání. Základní pohyblivost je G.

Půlčici byli na světě mnohem dříve, než došlo k povstání magie, proto jsou i přirozeně odolní vůči kouzelnickým kouzlům. To se promítá do záchranných hodů proti magickým předmětům z **Tab.11**. Stejný bonus se vztahuje i na záchranné hody proti jedům.

Půlčici mají bonus +1 k hodu na útok při použití vrhacích zbraní a praků. Získávají bonus na překvapení ze základních pravidel. Narodil od jiných kampaní nemají nárok na žádný bonusový jazyk, nemají infravidění a nedělí

se do podras. Půlčici žijí maximálně 138 let.

Člověk

Lidé jsou predominantní rasou na Athasu. Lidé nejsou omezení ani v povolání ani v dosažitelné úrovni. Na vysokých úrovních se mohou stát opravdu mocnými postavami. Všechny výjimečně mocné postavy na Athasu (např. draci nebo mstitelé) jsou lidmi. Lidé nemohou mít násobná povolání, mohou však mít dvojité povolání.

Průměrný člověk je vysoký 6-6,5 stopy a váží kolem 200 liber. Žena je vysoká průměrně 5,5-6 stop a váží kolem 140 liber. Barva kůže, očí a vlasů se různí, ačkoliv všichni jsou ošlehaní pískem a větrem.

Lidé se nacházejí ve všech sociálních skupinách Athasu. Od nejvyššího čarodějného krále až po otroka v obsidiánových dolech Uriku jsou všichni lidmi. Nejsou sice obecně tak silní jako jiné rasy, to je však nahrazeno vychytralostí, vytrvalostí a přizpůsobivostí. Lidé mají sklon jednat impulsivně a s velkou odvahou, zvláště pokud jejich dobrodružství pohlcuje jejich duši.

Od zakončení Očistných válek jsou už lidé k ostatním rasám tolerantní. Slouží často jako vyvažující element ve sporech mezi jinými rasami.

Mulati

Mulati vznikli důsledkem křížení lidí a trpaslíků. Každý mulat je sterilní; jediným způsobem tvorby nového mulata je opět spojení člověka s trpaslíkem. Tato smíšená rasa vznikla ihned, jakmile se k sobě dostaly rasy lidská a trpasličí, ale ve velké míře se začala objevovat až při jejich cílevědomém pěstění čarodějnými králi v městských státech a to z důvodu jejich specifických užitečných vlastností. Většina mulatů se rodí v otroctví obchodních rodů a městských států a mulati jsou potom používáni jako dělníci nebo gladiátoři.

Po člověku je mulat vysoký a adaptabilní a po trpaslíkovi je drsný, silný a odolný. Dospělí mulati jsou 6-7 stop vysokí a váží kolem 300 liber. Mají vysoce rozvinutý metabolismus, jehož důsledkem je hubená ale svalnatá postava, široká ramena a velice málo tělesného tuku. Mulati vypadají jako velcí lidé s několika odlišnostmi: výraznými očními oblouky a špičatými ušima, také jsou bez tělesného ochlupení a nemají ani vlasy.

Stejně jako předešlé smíšené rasy nemají mulati svou vlastní kulturu. Až na několik výjimek jsou mulati otroci nebo bývalí otroci žijící ve městech nebo uprostřed otrockých kmenů obývajících pustinu. Protože se rodí v ohradách pro otroky, spíše než s láskou svých rodičů se setkávají od dětství s bičem otrokáře. To je i důvod, proč jsou mulati drsné osobnosti a mají sklon k násilnickým reakcím. Mnozí ani nikdy nevyhledávají společnost či přátelství ostatních žijící své otrocké životy v nenávisti a vzdor.

Mnozí mulati nacházejí způsob jak se probíjet životem v otroctví, naučí se komu věřit a komu ne a získávají reputaci a úctu uprostřed sobě rovných. Mulatům, kteří se uchytí v aréně, se dostává největší péče. To je i důvod, proč ne všichni mulati chápou život jako těžký. Tak nebo tak, otrok, který se jednou nadechne svobodného vzduchu, bude o něj už vždy

bojovat.

Postavy mulatů, které budete hrát, jsou téměř vždy uprchlími nebo osvobozenými otroky, popřípadě bývalými otroky, kteří svobodu vyhráli v aréně. Svobodní mulati většinou požívají výhody zkušeností v gladiátorských bojích nebo ze služby v gardách či žoldu. Menší část mulatů se odvrací od násilí a boje k jiným cestám, jako je psionika nebo kněžská služba. Výjimečně jsou schopni získat i dovednosti k povolání zloděje. Jako demihumanoidi si postavy mulatů mohou vybírat i z několika násobných povolání.

Vzhledem k jejich úžasné vytrvalosti mohou pracovat daleko tvrději a déle bez oddechu než jiné rasy. To je vyjádřeno v **Tab.12**. Stupeň odolnosti podle typu práce, výsledkem je počet hodin nebo dnů, kolik je mulat schopen pracovat bez oddechu. Bez ohledu na druh a délku práce umožňuje osmihodinový nerušený spánek úplnou regeneraci sil. Možná, že právě tato jeho schopnost pracovat do úmoru, je příčinou jeho relativně krátkého průměrného života. Mulat se dožívá maximálně 90 let. Jeho základní stupeň pohyblivosti je 12.

Pterran

Pterrani jsou plazi se světle hnědou šupinatou kůží a jsou vysocí asi šest stop. Pterrani se pohybují vzpřímeně, podobně jako lidé, ačkoliv jejich ruce jsou zakončeny třemi blanou spojenými prsty a jedním vratiprstem a jejich nohy jsou zakončeny tříprstými chodidly. Ploutvový hřeben se jim táhne od zátylku přes krk, mají krátký ocas a na ramenou mají pahýly připomínající jejich zakrnělá křídla.

Všechny hráčské postavy pterranů pocházejí ze dvou vesnic v Záhoří, Údolí Pterranů a Ztracená Šupina. Uctívají svět Athasu jako svou Matku Zemi a věří, že oni jsou jejími prvními dětmi. Nedávné zemětřesení a jeho následky považují za volání Matky Země k činu a proto nyní nejdůležitější bytosti této rasy opouštějí své domovy a odcházejí na pomoc Athasu v čase jeho potřeby.

Pterrani jsou velmi ostražití a na první pohled podmaniví, ale při bližším poznání této rasy a získání důvěry pozorovatel zjistí, že pterran je otevřený, přátelský a starostlivý. V průběhu každého dne provádějí mnohé rituály. Jedná se o dikuvzdání Zemi a posílují tak svou víru a oddanost.

Na počátku hraní by pterran neměl být obeznámen se zvyky a praktikami společnosti Tyrské oblasti. Pterrani však nejsou v žádné případě primitivním národem. Všechny rozdíly shledávají velice zvláštními a s velkou snahou se snaží nové zvyky osvojit, pokud to ovšem není v rozporu se zájmy Matky Země či jejím dílem.

Hráčská postava pterrana si musí zvolit „Cestu Života“. Svým způsobem je Cesta života jen jiným názvem pro třídu povolání, v hraní na hrdiny má však význam hluboké oddanosti jistému zvolenému životnímu způsobu. Hlavními Cestami Života jsou: Cesta Válečníka (bojovníka, gladiátora, hraničáře), Cesta Druida a Cesta Psionika. Nižší Cesty dovolují pterranům stát se zlodějem, obchodníkem anebo zvolit násobné povolání.

Civilizovaní pterrani mají přirozené AC 8. Obvykle používají zbraně, ale v těžkých situacích mohou zaútočit i drápy (dva útoky za kolo, zranění 1d4 za

každý úspěšný zásah). Žijí maximálně 50 let a jejich základní pohyblivost je 12.

Thri-kreen

Hmyzí thri-kreen je nejméně „lidskou“ rasou, ze všech hráčských postav. Průměrný stojící thri-kreen je 7 stop vysoký a na délku dosahuje 11 stop. Vypadá jako velká inteligentní kudlanka se svými šesti končetinami, piskově zbarveným tělem a velkýma složenými očima. Ze šesti podras thri-kreenů jsou nejvýznamnější dvě: jeral a to'ksa kreen. Hráčské postavy by měly být podrasu jeral.

Jejich silné zadní nohy jim dovolují stát, běžet a skákat neuvěřitelnou rychlostí. Základní pohyblivost thri-kreena je 18. Čtyři přední končetiny jsou zakončeny tříprstými rukama, které umožňují zacházet se zbraněmi a nástroji stejně účinně jako rukama lidskýma.

Thri-kreeni se sdružují ve smečkách, které obývají athasianské pustiny. Neexistují žádné trvalé smečky, což je také důvodem k tomu, proč thri-kreeni nedokážou zcela pochopit lidskou společnost a její obyčeje. Thri-kreeni nemají potřebu spánku, proto nikdy nejsou ve stavu nečinnosti. Většina thri-kreenů se zabývá lovem, kterážto činnost je jejím denním rituálem, který zabírá celý jejich čas. Jejich touhou je stát se vynikajícími a chytrými lovci, kteří v dané oblasti uloví a odchytí vše, co potřebují a dříve než oblast zcela vyplení, putují dál.

Ostatní rasy shledávají jejich touhou lovit poněkud zvláštní, protože thri-kreeni většinou loví v noci a zvěř, která v té době spí. Dále je pro ně těžko pochopitelné, že thri-kreeni netouží po penězích ani po předmětech, které se obecně pokládají za poklad. Thri-kreeni ve skutečnosti považují za své vlastnictví pouze předměty, které si nesou s sebou.

Vzhledem ke své masožravosti pohlížejí thri-kreeni na ostatní inteligentní rasy jako na možný zdroj potravy v případě mimořádných okolností. Někteří kreeni mají zvlášť ve velké oblibě maso elfí, což znesnadňuje do jisté míry možnou spolupráci těchto ras. Ve skutečnosti se však ve své smečce thri-kreen nikdy neobrátl proti jinému jejímu členovi jen kvůli hladu a to bez ohledu na míru hladovění. Hráčská postava thri-kreena adoptuje totiž případnou družinu dobrodruhů do své smečky a to bez ohledu na směsici ras ve skupině a to se týká i všech, kdo by byli na jeho straně v nebezpečných situacích. Bude instinktivně chránit ostatní členy své smečky a to bez ohledu na své ohrožení. Mentalita smečky je v něm natolik zakořeněna, že tento svůj instinkt používá v každé nebezpečné situaci.

Hráči thri-kreena si mohou pro svou postavu zvolit třídu válečník, kněz nebo psionik a také mohou volit z jistého počtu násobných povolání. Thri-kreeni však nemají příliš velké pochopení pro kouzelnickou magii a nedokážou ani rozvíjet schopnosti potřebné pro třídu darebáka. Postavy thri-kreena jsou imunní vůči kouzlům *okouzlit osobu* a *zadrž osobu*.

Přirozenou třídou zbroje thri-kreena je 5. Vyrábějí a používají některé speciální zbraně jako jsou *gythka* a *chatkcha*, zhotovují si oděvy a zdobí svá těla, ale nikdy nenosí zbraj. Dokážou používat většinu kouzelných předmětů, které jsou povolené jejich třídě, ovšem předměty zhotovené pro použití speciálně pro

humanoidní postavy (prsteny, pláště, opasky, rukavice, zbroj atd.) nebudou na jejich tělech účinkovat.

Pohyb a manévrování v křovinách a travinách v noci umožňují thri-kreenovi tykadla, které má na hlavě. Tato tykadla jsou taktéž příčinou snížení všech postihů vyplývajících z boje ve tmě a poslepu o jeden bod. Běžný souboj tím však nijak ovlivněn není. Pokud bajuje beze zbraně, je schopen během jednoho kola zaútočit čtyřmi pařáty a jednou kousnout (zranění 1d4x4/1d4+1). V případě, že útočí zbraní, je schopen v jednom kole jednou zaútočit zbraní a jednou kousnout. Násobné útoky povolené ve vyšších úrovních smí použít jen při použití zbraní.

Jakmile dosáhne třetí úrovně, je schopen provést mocný skok, který mu umožňuje vskočit do výšky 20 stop nebo 50 stop do dálky. Nedokáže skákat dozadu.

Na páté úrovni dokáže vytvořit jedovaté sliny. Oběť zasažená kousnutím si musí hodit na záchranu proti paralizaci nebo je paralizována na následující počet kol: menší než středně velké postavy na 2d10 kol, středně velké postavy na 2d8 kol, velké postavy na 1 d8 kol, olbřímí postavy na 1 kolo. Na páté úrovni získává thri-kreen dovednost na použití chatkcha jako bonus (pokud ji postava už má, nedostane nic). Postavy, které mají dovednost na vrhací zbraň, dokážou tuto zbraň hodit až 90 yardů daleko. Pokud minou cíl, zbraň se jím vrací do ruky.

Od sedmé úrovně si thri-kreeni vyvinou schopnost vyhýbat se střelným ranám v případě hodu 9 a vyššího na 1d20. Vyhnout se lze pouze materiálními střelám (nikoliv tedy kouzlům jako je třeba *kouzelná střela*). Očarované materiální střely opravují shora uvedený hod o svůj magický bonus. Thri-kreen se tedy např. dokáže vyhnout očarované střele +3 v případě, že hodí 12 a více (9+3=12).

Thri-kreeni se dožívají maximálně 35 let.

Přehled tříd

Postavy na Athasu spadají do stejných základních třídních skupin jako v tradičním AD&D: válečník, kouzelník, kněz a darebák. Postavy TS se mohou stát také psioniky. Odlišnosti jsou popsány níže.

Poznámka: *Athas je svět silně psionický. Každý hráč je alespoň divokým talentem, stejně jako většina CP a nestvůr. Někteří protivníci také využívají plně rozvinuté psioniky nebo její ekvivalent u nestvůr. K porozumění této tematiky je přiložena k pravidlům příručka Cesta psioniky. PJ se ovšem může rozhodnout používat pravidla uvedená v Příručce pro psioniky. Další doplňky v kampani TS však budou v rámci pravidel Cesty psioniky.*

Požadavky na schopnosti postavy při volbě třídy

Postavy musí splňovat minimální požadavky na stupně vlastností, jak je uvedeno v **Tab.13**.

Tvorba nových postav

V kampani Temné Slunce nezačínají postavy jako novicové. Mají již na počátku jistou zkušenost a také některé schopnosti, které v jiných kampaních postavy zpočátku nemají. Tyto výhody jsou rozepsány dále.

- **počáteční úroveň:** Všechny jednoduchá povolání začínají kampaň na třetí úrovni. Zkušenost hráčů je dána minimálním počtem bodů potřebným pro dosažení této úrovně. Postava má THACO a záchranné hody postavy třetí úrovně ve svém povolání plus výhody rasy a povolání odpovídající třetí úrovni. Toto pravidlo respektuje fakt, že život na Athasu je daleko tvrdší než v jiných světech, proto se postavy musí daleko více rvát o svoje přežití.
- **počáteční počet HP:** Začínající postava má HP dané běžným způsobem. Hráč hází za každou úroveň a používá modifikátor odolnosti k hodu. Součet všech tří hodů je pak počátečním počtem zásahových bodů.
- **počáteční znalosti:** Nová postava získává počáteční zbraňové a nezbraňové znalosti a dovednosti plus některé dodatečné sloty, které třetí úroveň dovoluje. A tak válečník na třetí úrovni obdrží dodatečné zbraňové a nezbraňové dovednosti (tj. celkem 5 a 4), kouzelník a kněz obdrží dodatečné nezbraňové dovednosti (celkem 5), psionik rovněž obdrží dodatečné nezbraňové dovednosti (celkem 4).

Poznámka: Pro ty, kteří nejsou obeznámeni se systémem dovedností odkazujeme na Tab.4, sloupec „Počet jazyků“ v PPH udávající počet a bonus na nezbraňové dovednostní sloty, které postava obdrží.

- **počáteční peníze:** Postavy začínající dobrodružství jako svobodní občané použijí **Tab. 27**, Kapitoly 3: Peníze a vybavení. Otroci však peníze nemají.
- **násobné třídy:** Násobné třídy začínají kampaň na různých stupních zkušenosti. Násobná třída může začít, jakmile postava dosáhne druhé úrovně ve své „nejdražší“ třídě. Kupříkladu bojovník/ochránce by měl 2500 bodů zkušenosti pro každou třídu povolání - což je minimální počet pro dosažení druhé úrovně ochránce. Třída bojovník/ochránce/zloděj by také začínala na 2500 bodech za každou třídu. Tyto body dávají postavě možnost třeba hrát bojovníka a ochránce na druhé úrovni a zloděje na třetí úrovni.
- **cizí postavy:** Třebaže postavy začínají na třetí úrovni, ostatní CP mohou být i na nižších úrovních, podle úvahy PJ. To je tím, že dobrodruzi jsou přeci jenom výjimečnější individua než ostatní CP.

Přesvědčení

Hraní přesvědčení v kampani TS je stejné jako v ostatních kampaních AD&D. Jeho skladba je stejná, tj. sestává ze složky zobrazující poměr k řádu (práva, neutralita, chaos) a ze složky vycházející z morálky (dobrý, neutrální, zlý). Všechny postavy na Athasu mají nějaké přesvědčení.

Jak se praví v PPH: „pohlížejte na přesvědčení jako na nástroj a ne jako na svěřací kazajku omezující postavu“. Dejte proto hráčům odvahu motivovat jejich athasianské postavy a používat přesvědčení k většímu využití příležitostí hry na hrdiny a přidat tak více realismu

a prožívání každého herního večera.

Okolnosti a události na hranici života a smrti vystavují postavy neustálým zkouškám. To jak postava jedná, jak vychází s ostatními v družině, jak řídí své vlastní akce, drasticky ovlivňuje děj v zoufalých situacích. Ačkoliv níže uvedený příklad je pouze zkratkou, strádání žízni vyvolává krizi a reakce postav umožňuje pánu jeskyně aplikovat i na jiné situace. Podobně se nemusí dostávat jídla, protijedu, léku nebo vzduchu.

Skupina dobrodruhů, která se octne na pokraji smrti žízni musí učinit jistá rozhodnutí k přežití. Jako individuality reagují jednotlivé postavy podle svého přesvědčení. Ve skupině je zřejmé, kdo je na pokraji sil a kdo dokáže zmíněné útrapy ještě překonávat. Rozhodnutí o tom, komu pomoci, se může různit podle zamýšleného plánu na záchranu. Podle přesvědčení se postavy zachovávají následovně:

- **zákonné dobro:** Postava trvá na tom, aby se mezi všechny rozdělila voda stejným dílem. Pokud jsou ve skupině postavy na pokraji smrti navrhne ochotně nerovné rozdělení vody nebo takový návrh alespoň uvítá a to pro dobro celé skupiny, ale nikdy nenechá umírající nebo slabé bez vody.
- **zákonný neutrální:** Postava trvá na rovnoměrném rozdělení vody, ale na prvním místě ho ani nenapadne, že někdo strádá více než ostatní. Pro dobro skupiny je však ochotna přijmou nerovnoměrné rozdělení.
- **zákonné zlo:** Postava trvá na rovnoměrném rozdělení vody mezi životaschopné postavy, ale nenabídne vodu těm, kteří jsou již na pokraji smrti. Přijme však plány na nerovnoměrné rozdělení vody, zvláště pokud on dostane víc.
- **neutrální dobro:** Postava trvá na rovnoměrném rozdělení vody a to i těm nejvíce dehydratovaným. Přijme plány vyzývající k nerovnoměrnému rozdělení vody, ale musí být skupinou přesvědčen, že je to součástí konkrétního plánu a jeho osobně se strádání nedotkne.
- **pravý neutrální:** Postava požaduje pro sebe spravedlivý díl a nebude se hned starat o pomoc ostatním trpícím. Přijme plány vyzývající k nerovnoměrnému rozdělení vody, ale musí být skupinou přesvědčen, že je to součástí konkrétního plánu s blízkým výsledkem.
- **neutrální zlo:** Postava požaduje pro sebe spravedlivý díl a je proti tomu dávat někomu slabšímu vodu. Přijme plány vyzývající k nerovnoměrnému rozdělení vody, ale musí být skupinou přesvědčen, že je to součástí konkrétního plánu s blízkým výsledkem.
- **zmatené dobro:** Postava trvá na rovnoměrném rozdělení vody a to i těm nejvíce dehydratovaným. Odmítne plány požadující nerovnoměrné rozdělení vody, pokud by to znamenalo méně vody pro něj a pro postavy, které má rád.
- **zmatený neutrální:** Postava trvá na rovnoměrném rozdělení vody a nebude si dělat starosti o nejvíce trpící. Odmítne plány požadující nerovnoměrné rozdělení vody, pokud by to znamenalo méně vody pro něj.
- **zmatené zlo:** Postava je schopna lhát, předstírat nebo i zabít, aby dostala co nejvíce vody. Neustále navrhuje plány na nerovnoměrné rozdělení vody, které by mu zajistilo zvýšený příděl.

Naprosté zoufalství (nepovinné pravidlo)

Naprosté zoufalství nastává, pokud jeden člen družiny (i CP) zemře dehydratací a situace nenabízí východisko. Tehdy PJ provádí ověření Moudrosti každé z postav a to každý den. Úspěch dovoluje postavě udržet nad sebou kontrolu po celý den. Neúspěch znamená, že postava podlehně šílenství.

Šílenství zapříčiněné nedostatkem vody způsobí, že přesvědčení postavy se změní na zmatené zlo s cílem získat vodu (na jeden den). PJ informuje hráče o změně přesvědčení. Je na hráči, aby s postavou zahrál toto šílenství jak nejlépe dokáže. To vede např. k tomu, že gladiátor vytáhne meč a domáhá se vody, nebo bard otráví v tajnosti někoho z přítomných, aby získal větší podíl. Pokud hráč nechce hrát šílenství postavy, bude postavu řídit PJ jakoby se jednalo o CP.

Schopnosti spojené s původním přesvědčením postavy jsou po dobu šílenství ztraceny.

Jakmile postava uspěje v hodu na ověření Moudrosti (ten se provádí nejdříve na začátku nového dne) nebo je rehydratovaná, šílenství končí.

Oddíl, který následuje podává detailní informace o každém povolání. Tento výjimečný přístup k jejich popisu je v kampani TS zvolen vzhledem k leckdy velkým odlišnostem od klasických povolání.

Skupina válečník

Na Athasu existují tři rozdílné třídy ve skupině válečník: bojovník, gladiátor a hraničář. Každá z nich má poněkud jiný přístup k boji a jeho vedení. Všimněte si, že v této kampani se nevyskytuje paladin a to z toho důvodu, že myšlenka služby dobru a spravedlnosti s cílem dosažení vnitřního míru a klidu se na Athasu vytratila již v dávných dobách.

- **Bojovník** je zručným válečníkem, cvičeným jak pro boj tváří v tvář, tak pro boj ve vojenských formacích. Postavy tohoto typu jsou stavebními kameny každé vojenské síly.
- **Gladiátor** je specializovaný válečník cvičený pro boj v aréně. Je cvičen v používání různých druhů obskurních zbraní a bojových technik včetně podivných a zvláštních her a lidových krvavých zábav. Je vychováván v krvi a vzrušení arén městských států, cvičen k boji a zabíjení pro obveselení ostatních. Pokud si gladiátor vydobude svobodu a stane se hráčskou postavou, stane se z něho vzhledem k jeho schopnostem a znalostem smrtelně nebezpečný protivník.
- **Hraničář** je válečník znalý života v divočině, způsobu přežití v drsných a tuhých podmínkách divokých oáz i brutální pouštní pustiny kolem nich. Mnohé kmeny mají ve svých řadách vždy alespoň jednoho hraničáře.

Poznámka: Následně po naházení postavy a úpravách podle rasy si mohou hráči zvolit jedno z povolání třídy válečník. Pokud tak učiní, hází dodatečný hod 1d4, který

jím dá extra body ke zvýšení stupně síly. Tyto body mohou zvýšit stupeň síly postavy až na 24, nikdy však ne výše. Tento hod se provádí pouze jednou a to při tvorbě nové postavy.

Bojovník

Základní vlastnost: Síla

Povolená rasa: Všechny

Na Athasu je bojovník vycvičeným válečníkem a žoldákem protřelým v hromadných bitvách. Každá athasianská společnost si najímá vojáky a to buď z důvodu obrany, anebo s cílem dobýt nepřátelská území a zničit nepřátelské sousedy. Bojovníci působí v armádě jak v úloze žoldáků, tak velitelů, na vyšších úrovních se stávají experty v individuálním i hromadném boji, ve vůdcovství a morálním vedení. Mohou být jakéhokoliv přesvědčení, používat magické předměty, využívat zbraňové dovednosti a specializace a vyvíjet se podle úrovně popsanych v PPH.

Jak roste bojovníkova zkušenost v boji, roste také jeho reputace válečníka a vojevůdce. Následně ho začínají vyhledávat méně zkušení bojovníci hladoví po boji. Tito jeho následovníci jsou k němu loajální, pokud je o ně postaráno, nebo dokud ještě existují bitvy, ve kterých by si zabojovali. Aby získal spolubojovníky, nepotřebuje bojovník opevnění. Jeho spolubojovníci jsou vždy organizováni po deseti v družstvu. Všech deset musí být stejné rasy a úrovně a mít stejné vybavení. Jednotka sestává z jistého počtu (2d10) identických družstev.

Jakmile bojovník dosáhne 10. úrovně, přitáhne k sobě první jednotku následovníků. První jednotka se skládá vždy z válečníků stejné rasy a původu jako jejich velitel (čili pokud je velitel otrokem, budou jeho prvními soupeřnickými také otroci). První jednotka má 1d10+2 družstev (30-120 vojáků). Úroveň jednotky se určí hodem 1d2+1. Na každé další úrovni bojovník přitáhne další jednotku následovníků. Tyto následné jednotky již mohou být velmi různorodého původu.

Bojovník se nedokáže vyhnout najímání vojáků. Divocí athasiané vyhledávají permanentně dobré velitele; válečníky, kteří by je vedli. Následovníci bojovníka jsou popsáni v **Tab.14**. Ukazuje však pouze následovníky, které bojovník získává automaticky. V průběhu kampaně se však často stává, že hráč, který rád hraje s postavou vojevůdce, najímá mocné a velké armády, které mohou být složeny třeba z otroků, anebo se třeba stane vůdcem celého kmene thri-kreenů.

Bojovník má následující zvláštní výhody:

- Jakmile dosáhne třetí úrovně, může začít vyučovat zbraňové dovednosti a může své žáky vyučovat v ovládání jakékoliv zbraně, ve které je specializován. Může vyučovat skupinu žáků, jejíž počet je roven jeho úrovni a to v jedné cvičební třídě. Cvičební třída vyžaduje osmihodinové vyučování po dobu jednoho měsíce bez přerušení. Na konci této doby musí každý student složit inteligenční zkoušku. Ti, kteří uspějí, získávají dovednostní slot ve vyučované zbraně, propadlíci nezískávají nic. Pro všechny však platí, že v této zbraně již se nemohou nikdy vycvičit. Studenti takto mohou zvládnout libovolné množství zbraní a získat dovednostní sloty i nad rámec povoleného počtu podle dosažené úrovně.

- Po dosažení čtvrté úrovně dokáže bojovník ovládat těžké bojové stroje jako jsou balista, katapult, trebuchet, drtící zařízení, jakými jsou beranidla a vrtáky a dokáže používat obléhací věže.
- Po dosažení šesté úrovně dokáže bojovník řídit výrobu obranných zařízení. To znamená hloubení příkopů a jam, kulových zábran, nástražných kamenných a dřevěných pastí a také nouzového kamenného opevnění.
- Dosáhne-li bojovník sedmé úrovně je schopen velet již velkému počtu jednotek. Každé jeho úrovni odpovídá 100 bojovníků, kterým může velet. Tomu odpovídá jeho znalost terminologie, signalizace a rozkazování, použití psioniky a magické pomoci v komunikaci atd.

Ve všech případech, kde tato pravidla neodporují pravidlům PPH, mohou být základní pravidla rovněž použita.

Gladiátor

Základní vlastnost: Síla

Povolená rasa: Všechny kromě aarakocy

Gladiátoři jsou otroci městských států nebo obchodních rodů zvláště cvičení pro brutální zápasy k potěšení mas. Ze zkušenosti v boji s mnoha různými druhy zbraní a v různých stylech boje se gladiátoři stávají nejnebezpečnějšími válečníky na Athasu.

Postava gladiátora postupuje úrovněmi podle tabulky Paladin/Hraničář v PPH v závislosti na dosažené zkušenosti. Pokud má stupeň síly jako svoji základní vlastnost vyšší než 16, získává 10%ní bonus k získávané zkušenosti.

Gladiátoři mohou být různého přesvědčení. Mohou používat většinu magických předmětů (včetně lektvarů, ochranných svítek a většiny prstenů) a všechny formy kouzelné zbroje, zbraní a štítů. Gladiátor jako jediná válečnická třída nemá omezení týkající se užití magických předmětů.

Gladiátor má následující zvláštní výhody:

- Gladiátor má automaticky dovednost ve všech druzích zbraní. Nikdy nebude penalizován za neznalost zbraně a to i v případě použití zbraně, se kterou předtím nikdy nebojoval.
- Gladiátor se může specializovat na kombinované zbraně. Oplátkou za léta dřiny a tréninku v aréně se stal mistrem ve zbraně. Může se specializovat v libovolném počtu zbraní, pokud k tomu má volné dovednostní sloty. Musí použít základní slot pro dovednost ve zbraně a následně smí použít slot pro specializaci v téže zbraně.
- Gladiátor je expertem na soubor beze zbraně. Získává bonus +4 ke všem zápasnickým a pěstním hodům na útok. Tento bonus může být použit plusem nebo mínusem. Hráč postavy by si měl, dříve než začne zápasit, pročíst příslušnou kapitolu v PPH.
- Po dosažení páté úrovně je schopen gladiátor vylepšovat svou zbroj. Dokáže posouvat a upevňovat jednotlivé části zbroje tak, aby lépe tlumily útoky nepřítele. S každou pátou úrovní získává tak bonus +1 na AC. To znamená, že na páté má bonus +1, na desáté +2, na patnácté +3,

atd. Na gladiátory beze zbroje se toto pravidlo nevztahuje. Stejně tak kouzlo *zbroj* nebo *Prsten ochrany*, který gladiátor nese, bonus nezískává, ale třeba plášť nebo popruhy ano.

- Od deváté úrovně přitahuje gladiátor následovníky. Přicházejí se stejným zájmem jako u bojovníka. Jeho první jednotka sestává z učedníků, kteří přicházejí studovat u „opravdového mistra“.

Hraničář

Základní vlastnost: Síla, obratnost, moudrost

Povolené rasy: Všechny kromě trpaslíka a mulata

Úloha hraničáře se příliš nemění a to ani v divočině Athasu. Tato země je divoká a nesmiřitelná a přitahuje lidi schopné a zručné, aby se stali jejími pány. Avšak hraničář spíše než po uposlechnutí této výzvy touží po životě v moudrém souladu s okolím.

Hraničářova motivace se může velice různit. Například hraničáři z rodu lidí jsou často bývalými otroky vyhnanými do divočiny a musí se sami naučit způsobu přežití. Oproti tomu hraničáři z rasy půlčiků jsou integrální součástí domorodé společnosti a zabývají se stopařstvím a poradenstvím. Ale ať již je původ hraničářů jakýkoliv, jejich přesvědčení musí být dobré.

Tvorbu postavy a její hraní můžete provádět podle postupu popsaného v PPH s použitím následujících výjimek:

- Hraničář může používat jakoukoliv zbraň a nést kteroukoliv zbroj, bojovat může oběma rukama a jeho postup úrovněmi odpovídá tabulce v PPH.
- Hraničář získává schopnosti ve stopování, tichém pohybu a ukrytí ve stínu, jak je popisováno v PPH.
- Hraničář si musí zvolit zvířecího úhlavního nepřítele a získává při útoku na něj bonus +4. V Kapitole 7: Setkání je tabulka jeho potenciálních zvířecích nepřátel.
- Hraničář je obratný v zacházení a jednání se zvířaty, což je popsáno v PPH.
- Jakmile dosáhne osmé úrovně, může se začít učit kněžská kouzla. Je přitom povinen si zvolit jednu z elementálních rovin a používat pak pouze kouzla, která z ní vychází. Nemůže však používat kouzla daná kosmickou sférou. Hraničář nemůže získat bonus za vysoký stupeň moudrosti, není schopen používat kněžské svitky a magické předměty, pokud toto není výslovně povoleno v popisu předmětu. I když neumí namíchat kouzelné lektvary, dokáže je reprodukovat pomocí *botanical enchantment*. (viz Kapitola 5: Zkušenost a poklady)
- Na 10. úrovni přitáhne hraničář 2d6 následovníků, ovšem ti se velice liší od následovníků bojovníka nebo gladiátora. Jsou uvedeni v **Tab.15** a hráč si je určuje hodem na pravděpodobnost.

Skupina kouzelník

V kampani Temné Slunce je magie neodlučitelně svázána s životním prostředím. Vyvolávání kouzel a tvorba lektvarů vysává energii z okolní živé přírody a ničí její život. Kouzelník je schopen uchovat a zvládnout onu energii, vždy ale jen za cenu dopadů na ekosystém. Kouzelníci mohou samozřejmě ovlivňovat stupeň ničení přírody podle stupně svého mistrovství v získávání energie.

Ničitel dokáže aktivovat ohromné množství magické energie bez ohledu na to, jakou spoušť způsobí. Každým svým kouzlem zničí část ekosystému a zanechává zemi za sebou mrtvou a neplodnou. Tento brutální způsob vytěžování energie vyžaduje relativně málo studia a proto ničitelé postupují v úrovních zkušenosti na kouzelníky poměrně rychle.

Ochránce se učí sbírat, spíše než vysávat, magickou energii tak, aby dokázal minimalizovat ničení života, nebo mu i dokázal zabránit úplně. Používá své umění magie v souladu s životním prostředím, snaží se vyrovnat svou potřebu energie pomocí hlubokého studia magie, čehož důsledkem je i pomalejší postup v úrovních zkušenosti.

Na Athasu nejsou specializovaní kouzelníci. Studium magie bylo po celá staletí v takové nemilosti, že kouzelníci měli málo příležitosti své umění rozvíjet do specializací.

Stejně jako v jiných kampaních i athasianští mágové jsou omezeni v použití zbraní a zbroje (jak je vysvětleno v PPH). Kouzelnická knížka je v této zemi jevem řídkým, může být nalezena snad jen jako artefakt. Narodil od klasických knih jsou na Athasu kouzla psána na svitcích z papíru nebo papyru, vetkávána do koberečků nebo lemů svých plášťů, vyrývána do kostí, anebo v extrémních případech jsou zaznamenána uzlovým, korálkovým nebo řetízkovým písmem. Všem těmito způsobům zápisu kouzel se zde říká knihy kouzel a fungují stejně jako v jiných kampaních.

Ničitel

Základní vlastnost: Intelligence

Povolená rasa: Elf, půlelf, člověk

Ničitelé jsou kouzelníci, kteří si pro zvládnutí umění magie vybrali rychlejší, temnější cestu. V otázce dávání a brání mají jasno: berou, ale nevracejí. Každým vyvolaným kouzlem vysává ničitel energii z rostlin a půdy ve svém okolí a zanechává ji zničenou a bez života. Velikost poničení životního prostředí je úměrné úrovni kouzla a druhu terénu, ve kterém bylo použito. Pravidla týkající se tohoto procesu naleznete v Kapitole 4: Magie a kouzla. Je přirozené, že ničitelé mohou mít pouze neutrální nebo zlé přesvědčení, nikdy nemohou mít přesvědčení dobré.

Protože ničitel jako základní surovinu používá životní energii vysátou z přírody, jeho aura je permanentně nakažená a její nemoc se zvyšuje s dosaženou úrovní zkušenosti. Na nižších úrovních způsobuje jen jakýsi divný pocit v ostatních postavách, se kterými přijde do styku. Na vyšších úrovních jeho

nakažená aura vydává zhoubný pach smrti, který zaznamená i nejhloupější půlobr. V herních termínech se to projevuje postihem na charisma, který se uplatňuje, jakmile se ničitel setká s jinými postavami. Na první až páté úrovni je postih na charisma -2, na šesté až desáté je -4, na jedenácté až patnácté je -6, na šestnácté až dvacáté je -8.

Ničitel se stupněm Inteligence 16 a vyšším získává bonus 10% ke všem získaným bodům za zkušenost. Ničitel může používat kterýkoliv magický předmět dostupný třídě kouzelník. Postupuje v úrovních podle **Tab.16**.

Ve většině případů jsou ničitelé postaveni mimo zákon (a to i v očích čarodějních králů), takže jsou zvyklí raději své kouzelnické praktiky skrývat. Narozdíl od ochránců, kteří mají volné sdružení nazývajících se Zahalené spojení, nemají ničitelé žádné ambice se sdružovat a organizovat, žijí raději jako samotáři. Čarodějní králové některé z nich zaměstnávají a takto je tolerují. Používají jejich služby k vykonávání rutinních magických úkolů, to ale naznamená, že by k nim měli zvláštní shovívavost. Tito ničitelé zůstávají vždy v pozadí svých pánů a jsou na nich závislí, čarodějní králové sami dohlížejí na výcvik nových rekrutů. Lze říci, že ničitelé jsou, stejně jako čarodějní králové, obávaní a nenávidění široko daleko.

Ochránce

Základní vlastnost: Inteligence

Povolná rasa: Aarakocra, elf, půllef, člověk

Ochránce je kouzelník, který se snaží opatrovat životní prostředí, které mu poskytuje magickou sílu. Ochránce našel rovnováhu v braní a navracení při vyvolávání kouzel. Ochránčova kouzla jsou vyvolávána v souladu s přírodou, nepoškozují okolní prostředí.

Ochránce, jehož stupeň inteligence je 16 a vyšší, získává automaticky bonus 10% k bodům za zkušenost. Hraje podle všech pravidel uvedených v PPH a postupuje v úrovních podle Tab.20 v základních pravidlech AD&D.

Následky používání ničitelské a ochranné magie

Ničitelé postupují v úrovních oproti ochráncům rychleji, protože daleko rychleji získávají energii pro kouzla, ničící přitom ekosystém země. To však je pro ničitelé nicotné. Herní mechanismy obou druhů kouzlení jsou popsány níže.

Pro vyvolání kouzla na Athasu je potřeba provést dva kroky. Zprv musí kouzelník získat energii z okolní živoucí přírody, za druhé musí provést akci zahrnující v sobě použití somatických, verbálních a materiálních složek tak, aby se realizovala vlastní akce kouzlení.

Sbírání energie se provádí tak, že kouzelník rozpaží ruce a otevřenými dlaněmi vysává životní sílu z blízkého okolí. Kolik energie kouzelník takto získá, je závislé jen na cestě magického učení, kterou následuje. Ochránce vždy dokážou načerpat dostatek energie, aby

mohli použít maximální počet svých kouzel. Zároveň čerpají energii z okolí pomaleji a proto jej není. Oproti tomu ničitelé čerpají energii velmi rychle, vysají z okolí energii beze zbytku. Tato metoda však není příliš bezpečná a proto v sobě obnáší i nebezpečí neúspěchu anebo naopak vyšší stupeň úspěchu.

Sbírání energie v průběhu hry se odehrává ve stejné době jako v klasickém AD&D při takzvaném memorování kouzel. Ochránce si na úspěch házet nemusí, jeho úspěšnost je automatická pro všechna kouzla na povolené úrovni. Ničitelé si hází na Int na základě použitého terénu, ve kterém kouzlí. Tento jev je upřesněn v **Tab.17**.

Pokud se sbírání energie provádí v čase mezi dobrodružstvími, neměli by se žádné postihy a bonusy pro kouzlení používat.

Příklad: Ničitel Hepulto má stupeň Int 16. V buši si hodí 17 nebo výše a to značí neúspěch, jakmile hodí 8 a méně, jeho akce bude mimořádně úspěšná.

Pokud chce ochránce použít ničitelskou magii (dle **Tab.17**), může tak učinit jedenkrát za úroveň bez postihu a to bez ohledu na úspěšnost hodu. Pokud tak učiní vícekrát, začne se blížit k nebezpečné hranici. Každý další pokus o ničitelskou magii vyžaduje záchraný hod proti smrtící magii s kumulativním postihem -2 za každý pokus. Neúspěch v záchraném hodu znamená, že energie nebyla vysáta z okolních rostlin ale z kouzelníka samotného. Ztrácí trvale 1d4 z Odl a stává se okamžitě ničitelem. To se stane z důvodu posedlosti postavy touhou po získávání maxima životní energie pomocí magie a je to většinou doprovázeno i změnou přesvědčení. Ochránce, který se změní v ničitele, si zachová i úroveň zkušenosti, ale v povolání ničitel a to na minimálním počtu bodů za zkušenost v dané úrovni (tj. ztrácí body za zkušenost). Aby se dokázal změnit opět v ochránce musí splnit následující podmínky: 1) zastavit vysávání energie ničitelským způsobem, 2) nepostupovat v úrovních, dokud nedosáhne bodů za zkušenost, které mu umožní dosáhnout vyšší úrovně v povolání ochránce, 3) učinit ohromné osobní pokání anebo splnit velice náročný úkol, který osvědčí jeho způsobilost stát se opět ochráncem. Ochránce, který se navrátí k původnímu povolání, má jen jedinou životní šanci. Pokud by ještě někdy sklouznul k ničitelské magii, zůstane již ničitelem až do své smrti.

Skupina kněz

Athas je zemí bez skutečných bohů. Mocní čarodějní králové se často za bohy nebo polobohy vydávají, a ačkoliv jejich síla je velká a uctíváči je mnoho, skutečnými bohy nejsou. Přesto se na světě najdou zdroje kněžských sil. Takováto vírou inspirovaná magie se rozděluje do dvou odlišných poloh, přičemž každá z nich je vhodná pro jednu kněžskou třídu. Všimněte si, že kněžská magie v žádném případě nemá vliv na životní prostředí. Použití magie může sice mít dopad v konečném důsledku na životní prostředí (např. kouzla *vyvolej hmyz*, *sniž hladinu vody*), ale použití magické energie samo o

sobě neničí život, jako je tomu v případě ničitelské magie.

Klerikové jsou kněží tíhnoucí ke službě potřebám místního obyvatelstva pomocí svého specifického talentu. Uctívají jednu ze čtyř elementálních sil: zemi, vzduch, oheň a vodu. Jsou napojeni na magické energie z asociovaných rovin, zúžených na rovinu jednoho ze čtyř prvků prvotní hmoty na Athasu. Tak jako živý sami, síla, kterou vydávají není zlá ani dobrá, její jediný zájem je, aby byla chráněna její přirozená forma.

Možnost použití kouzel klerikem se odvíjí od elementální roviny, kterou kněz uctívá. Sféry klerikových kouzel odpovídají následujícím pěti sférám: Sféra Země, Vzduchu, Ohně a Vody a Sféra Kosmu (obecná sféra). Kouzla jsou přijímána přímo z elementální sféry (i kouzla Kosmu). Klerik není nijak omezen ve svých aktivitách směřujících k podpoře své sféry, pokud však postupuje proti ní, může tím způsobovat selhávání kouzel, to záleží na PJ. Kupříkladu klerik, který uctívá element Vodu a sejde ze své cesty tím, že způsobí otrávení vody ve studni, může touto akcí sám utrpět.

Druidi jsou druhým typem athasianých kněží, kteří jsou vždy spojeni s duchem místa zvláštní geografické lokace. Každá oáza, skalisko, pouštní pás či hora má svého ducha, který toto místo chrání a bdí nad jeho užíváním. Druid se spojuje s tímto duchem místa jako jeho pozemský protiklad a přijímá z něho tak magickou energii. Příkladem je oáza s vlastním duchem místa a jedním druidem, který v oáze žije, aby ji chránil před zneužitím lidmi, demihumanoidy a zvířaty.

Poznámka: Klerik získává schopnost použití kouzel odpovídající jeho vybrané elementální sféře, včetně všech kouzel ze sféry Kosmu. Druidi získávají kouzla v závislosti na zeměpisných podmínkách místa, se kterým jsou spojeni. Nový seznam kněžských kouzel je uveden v Kap.4: Magie a kouzla.

Kromě zde uvedených parametrů kněží platí vše o postavách tak, jak je popsáno v PPH. Omezení ve zbraních a zbroji se odvíjí od povolání.

Klerik

Základní vlastnost: Moudrost

Povolená rasa: Všechny kromě pterrannů

Mimo městské státy, daleko od byrokracie čarodějných králů a jejich templářů, jsou nejběžnějšími kněžími klerikové. Každý klerik uctívá svou elementální rovinu a získává energii přímo z ní. Zájem o motivace kleriků se může různit - šamani u půlčků, elementální pěvci elfích kmenů, léčitelé mezi pastevci, komunity se převelice různí, klerikové jsou však stejní.

Každý klerik si musí vybrat z elementálních rovin tu, kterou bude uctívat. Tato volba pak ovlivňuje možnost získávání kouzel a užívání zbraní. Klerik má hlavní vztah se sférou, kterou uctívá a vedlejší se sférou Kosmu.

Klerik se zaměřuje spíše na magické a duchovní záležitosti, obecně ponechává boj na ostatních. V drsném světě Athasu jsou však klerikové nuceni se cvičit i pro boj. Vzhledem k použití zbroje nejsou klerikové nikterak omezeni. Použití zbraní je však určeno jejich uctívanou sférou a to následovně:

- **Elementální rovina Země.** Klerikové země jsou obvykle nejlépe vyzbrojeni, neboť mohou

používat zbraně, ve kterých je použit kámen anebo kov. Může být použito i dřevo vzhledem k jeho původu v zemi. Mohou proto používat veškeré zbraně zhotovené z těchto materiálů uvedené v těchto pravidlech nebo v PPH.

- **Elementální rovina Vzduchu.** Ačkoliv vzduch sám o sobě nemůže být použit k výrobě zbraně, klerikové vzduchu jsou spojeni se zbraněmi, které jsou při použití vedeny vzduchem. Mohou použít jakýkoliv druh luku, foukačky, prak a to vše bez ohledu na materiál, z kterého jsou tyto zbraně vyrobeny. Oštěp je také možné akceptovat a to jak jako vrhací zbraň tak jako zbraň pro boj zblízka.
- **Elementální rovina Ohně.** Ke klerikům uctívajícím sféru ohně patří neoddelitelně ohnivé zbraně. Oblíbenými zbraněmi jsou hořící šípy, rozpálený olej, magické zbraně způsobující popálení nebo opaření. Další akceptovatelnou formou zbraní jsou zbraně rozpálené, způsobující zranění popálením. Přijatelným materiálem je i obsidián, který vzniká za velké teploty a tlaku.
- **Elementální rovina Vody.** Klerikové vyznávající život vody považují vodu za nositele života a původce všeho, co žije. Tím pádem mohou klerikové vody užívat zbraně organického původu, obvykle jde o dřevo nebo o kosti. Je tedy možné používat z těchto materiálů zhotovené luku, hole, mlaty, oštěpy, kopí a válečná kladiva.

Athasianští klerikové nejsou omezeni pouze na shora uvedené zbraně, ale v případě, že nepoužijí zbraní, které jsou pro ně určeny sférou uctívání, nemají nárok na body za zkušenost získané takovouto zbraní.

Klerikové, jejichž Mou je 16 a vyšší mají nárok na bonus 10% k získané zkušenosti. Pravidla pro hraní kleriků jsou taktéž uvedena v PPH. A i když nemrtví jsou v kampani Temné Slunce dělení na řízené a svobodně jednající, jejich odvracení nebo rozeznání je stejné, pokud ovšem v popisu nestvůry není uvedeno jinak. Protože nemrtví nejsou součástí cyklu života a smrti, shledávají je elementální klerikové ohavnými (ačkoliv v PPH se připouští možnost jejich řízení v případě zlého přesvědčení).

Narození od válečníků nemohou athasianští klerikové nikdy získat následovníky jako následek postoupení na nějakou vyšší úroveň, neměli by ani zakládat a stavět pevnosti. Samozřejmě je na PJ, jestli dobře hrajícímu hráči tyto záležitosti povolí. V návaznosti na postup v úrovních však athasianští klerikové mají s ohledem na uctívání svých elementálních sfér několik následujících výhod:

- Po dosažení páté úrovně mohou klerikové ignorovat dopady účinků živlů, které uctívají. Trvání této vlastnosti je tolik kol, kolikátá je úroveň klerika ale tato odolnost může být použita jen jednou za den. Z toho plyne, že se vodní klerik může volně pohybovat pod vodou, zemský klerik může procházet zdi atd. Síly živlů, jež uctívají, je nemohou ohrozit a mohou být taktéž ignorovány - víchř například nebude nijak dopadat na vzdušného klerika a plameny nepopálí ohnivého. Tato ochrana se týká všeho, co má v daný okamžik klerik při sobě.
- Po dosažení sedmé úrovně může být klerik obdarován jednou kubickou stopou materiálu pocházející z elementální sféry, kterou uctívá. Materiál je čistým vzorkem uctívaného prvku.

Přirozenost prvku je provázena jeho vysokou čistotou v jeho prázákladním stavu. Země se projeví hutným kamenem, Voda čistou kapalinou, Oheň je bez zbarvení, Vzduch je ve formě cyklónu, který je schopen srazit i největší tvory alespoň na jedno kolo. Tvar materiálu je dán přáním klerika, ale platí, že klerik může být od místa vzniku materiálu vzdálen nejvýše 50 stop. Materiál je možno obdržet jen jednou denně.

- Jakmile dosáhne deváté úrovně, může klerik vyvolávat elementály, neboť kněžské kouzlo *vyvolej elementála* je páté úrovně. Kouzla *šesté* a *sedmé úrovně* *vyvolej elementála ohně* a *vyvolej elementála země*, byla z kouzel kampaně Temného Slunce vypuštěna.

Pokud si pravidla PPH neodporují s pravidly TS, můžete je používat bez omezení.

Druid

Základní vlastnost: Moudrost, charisma

Povolená rasa: Aarakocra, půlelf, půlík, člověk, mulat, pterran, thri-kreen

Druidi jsou nezávislí kněží, kteří sami sebe spojují s rozličnými duchy země. Druid sdílí sílu společně s duchem, jehož uctívá, hlídající a chránící místo, se kterým je onen duch spjat. Snad každé místo na zemi by mohlo mít svého druida. Druidi zřídka kdy přicházejí do styku s tvory svého druhu. Slouží nezávisle, žijí klidně a samotářsky, jako ochránci země.

Každý druid si musí zvolit zeměpisnou oblast, která se pak stane jeho chráněným územím. Taková oblast může mít rozličný charakter. Tak například jeden druid může mít za své chráněné území pouštní pás, jiný travnatou pláň a další třeba oázu, která předchází území spojuje.

Druidi na nižších úrovních mohou cestovat širokou a dalekou zemí. Během tohoto času putování se mladý druid učí poznávat zemi, její ekologii, rovnováhu v přírodě a cesty živých tvorů. Ačkoliv již má zvolené Chráněné území, může na svém území trávit čas dlouhý ale i krátký, podle libosti. Znalost veškerého dění na zemi druidovi pomůže daleko lépe zvládat ochranu svého území, jakmile se na 12. úrovni rozhodne strážit svůj díl světa. Od této doby je povinen druid trávit alespoň polovinu roku na svém území, aby jej hlídal a ochraňoval. Zbylou část roku je druid puzen k tomu, aby putoval zemí a chránil rovnováhu v přírodě, bojoval za území cizí i svoje vlastní.

Možnými chráněnými územími jsou pro sféru země části hor nebo kopců, skály, pouštní pásy nebo stepi. Pro sféru vzduchu je to například obloha na určité části země, větry v kaňonu, nebo místa, kde převládá větrné počasí. Pro sféru ohně je možné se soustředit na suché planiny, vulkanická pásma, horké prameny nebo horké dehtové tůně. Sféra vody obnáší prameny, tůně, oázy a přírodní nádrže.

Druid požívá některých mimořádných výhod v případě, že se nalézá v Chráněném území:

- Druid může zůstat ve skrytu před ostatními. Je to ochrana před všemi běžnými typy detekce (zrakem, sluchem, atd.), ale neochrání jej před magickou

detekce (např. kouzlo *Odhal neviditelné*). Pokud je druid ve skrytu, nemůže se hýbat ani vyvolávat kouzla.

- Od třetí úrovně může hovořit se zvířaty své chráněné oblasti. Se všemi zvířaty může mluvit od sedmé úrovně.
- Po dosažení páté úrovně může hovořit s rostlinami své chráněné oblasti, od deváté úrovně může hovořit s jakýmkoli.
- Druid může od sedmé úrovně žít ve své chráněné oblasti bez jídla a pití. V takovém případě druid získává svou životní energii přímo ze své chráněné oblasti. V jiných oblastech však musí jíst a pít jako ostatní.
- Na desáté úrovni získává druid schopnost přeměnit se v běžné zvíře žijící v jím Chráněné oblasti. To může učinit třikrát za den. Velikost zvířete není omezena, důležité je jen, aby se zvíře vyskytovalo v jeho chráněné oblasti. Pokud použije zvířecí podobu, platí pro něj všechny charakteristické vlastnosti zvířete; pohyblivost a schopnosti, AC, počet útoků, zranění za útok. Druidovo oblečení a po jedné věci v každé ruce bude součástí nového těla; získá je zpět jakmile se vrátí do původní podoby. Ve zvířecí podobě tyto věci však používat nesmí. Vzhledem k tomu, že na Athasu se vyskytuje značné množství zvířat, má druid řadu možností pro výběr. Druidi ovšem nemohou přeměnit své tělo do zvířete zcela neobvyklého v jeho chráněné oblasti. Vycházejte z Kapitoly 7: Setkání, kde je uveden seznam možných nestvůr, ze kterého je možné si vybrat. Druh terénu tam indikuje přirozené zvířecí formy. Ve zvířecí podobě zůstává druidovi jeho původní THACO, zásahové body a záchranné hody.

Druidi se chovají tak, že nevyhledávají setkání s těmi, kdo jimi chráněné území nějak naruší. Cestovatelé, kteří se zastaví v oáze, nebo zvířata táhnoucí stepí, se pravděpodobně nikdy nedoví, že je odkudsi sleduje nějaký druid. Druidovo chápání světa říká, že země je tu pro každého, kdo se k ní chová dobře a je celkem jedno, jestli se to týká lidí nebo zvířat. Dohlíží jen na to, aby jeho země nebyla rušena a tak nechává většinu návštěvníků bez dohledu až na výjimky, kterými jsou kouzelníci. Zcela pochopitelně se mají druidi velice na pozoru, když se v blízkosti jejich území objeví nějaký kouzelník, který se odváží do jejich panství, neboť se z něho docela dobře může vyklubat ničitel. Nic nemůže zničit zemi rychleji, než magickou energií vysávající ničitel.

Na Athasu, narozdíl od jiných AD&D kampaní, neexistuje celosvětová organizace druidů. Tím pádem nejsou ani žádná směrná čísla na množství druidů stejné úrovně a také se zde nepoužívají žádné tituly jako Arcidruid nebo Velký Druid. V kampani Temné Slunce prostě neexistují.

Druidi, kteří mají stupeň moudrosti i charismatu 16 a vyšší získávají jako bonus 10% k bodům za získanou zkušenost. Nemají žádné omezení co do používaných zbraní. Nemohou v žádné případě používat zbroj, ale mohou používat magické předměty, které jim poskytují ochranu (pásy, pláště atd.) a samozřejmě mohou používat jakékoliv magické předměty určené druidům.

Druidi mají přístup až ke dvěma sférám spojenými s jeho chráněnou oblastí, jedna je hlavní a druhá vedlejší. Například druid, jehož chráněnou oblastí je proud vody, může být svázán se sférou Vody. Exotičtější druidi

si mohou vybrat jako chráněnou oblast např. „vyjící větry ze severu“ a používat kouzla ze sféry Vzduchu. Druid chránící pramen v poušti si může vybrat ze dvou sfér - Země a Vody, ale jednu z nich mu musí PJ označit za hlavní a druhou za vedlejší. Většinou si druidi volí dvě sféry, potom je na PJ, aby určil jejich význam. Zároveň mají všichni druidi hlavní přístup ke sféře Kosmu.

Ve všech případech, kdy si tato pravidla neodporují s pravidly v PPH, mohou být tato použita.

Skupina darebák

Athas je svět plný intrik a zrady, podezřelých obchodů a tajných organizací. Krátce, jedná se o ráj darebáků. Mimo hranice měst, v pustinách, vesnicích a mezi kmeny uprchlých otroků, přežívají darebáci za pomoci svých schopností a svého vtipu. A uvnitř městských států dochází k tomu, že pochybná povolání jsou institucionalizována a legalizována sama sebou. Zloději a bardi se ve vidině bohatství nechávají zatahovat do špinavých her a intrik mezi šlechtickými rody, obchodními rody a dokonce i čarodějnými králi. Jsou jistě i tací, kteří svého talentu využívají ke vznešeným cílům, ale těch je velmi málo.

Bard je darebák, který jako nástroje svého obchodu používá svou schopnost zpívat a vyprávět příběhy. Je vtipný a kamarádský. Bez ohledu na svou talentovanost v mnohých věcech je všude vítán především jako zdroj zábavy a informací o dění na Athasu. Na bardy je pohlíženo jako na tvory veskrze nedůvěryhodné a nelítostné - často se nechávají najímat k přepadávání a využívají naplno i svou schopnost výroby lektvarů a to za nemalou cenu.

Zloděj je darebák, jehož síla spočívá ve zlodějství a krádežích. Na Athasu je zloděj často najímán. V některých městských státech se toto povolání ani nepokládá za špatné, vinným z důsledků činů zloděje je ten, kdo zloděje najal. Zloděj ovšem může být jednoduše lupičem kradoucím jen pro vlastní užitek.

Obchodník je darebák, který se specializuje na komerční záležitosti. Tito obchodníci, vyjednávači ohromujících schopností a prodáváči čiré imaginace jsou srdečně vítáni všemi obyčejnými občany Athasu, neboť spolu s nimi přichází i vyhledávané zboží.

Bard

Základní vlastnost: Obratnost, charisma
Povolená rasa: Člověk, půlelf

Bard je členem bizarní třídy bavičů a vypravěčů prodávající v aristokratických městech. Všichni jsou svobodnými občany a procházejí volně od města k městu využívající svého talentu a vtipu. Široce rozšířený je mezi nimi podvojný způsob života, kdy na jedné straně jsou ctihodnými občany, na druhé pak vyděrači, lupiči, špióny nebo i vrahy.

V souladu s PPH musí mít bard alespoň jeden aspekt přesvědčení mít neutrální. Protože ho jeho třída přivádí do styku s tolika různými názorovými proudy, nemůže si dovolit žádné krajní přesvědčení, které by jeho

postoj k ostatním komplikovalo.

Athasianští bardi nejsou omezeni ve zbrani ani zbrojí. Dávají však před zbrojí přednost pevnému oděvu a jako zbraň jim nejlépe padne nějaká lehce ukrytelná dýka.

Bardi jsou jedineční baviči. Každý z nich je specializován jako např. zpěvák, herec, básník, hudebník či žonglér. Tuto specializaci si hráč zaznamená do deníku, aby tuto schopnost mohl používat ve hře.

Ve městech se bard často stává nástrojem vznešených. Obvykle je najímán některou z urozených rodin a je třeba i zaslán jiným rodinám jako dárek. Jsou ale posíláni nejen jako zdroj zábavy ale i z důvodu splnění nějakého speciálního úkolu (jako je krádež, špionáž, vražda). Mezi urozenými lidmi se pokládá za velice nezdvořilé odmítnout takový dar jako je bard nebo společnost celé skupiny bardů. Leckdy by ovšem bylo daleko lepší zachovat se nezdvořile, než-li jejich návštěvu splatit smrtí. Šlechtic, který najímá barda k takovým službám proto často najímá bardy v tajnosti a přestrojení. Nasazením barda do akce většinou vzniká propletenec intrik a spiknutí.

Bard požívá řady výhod, jak je patrné z následujícího:

- Bard může použít všechny schopnosti zloděje včetně vybírání kapes, otevírání zámků, nelézání a zneškodňování pastí, tichého pohybu, skrytí ve stínu, naslouchání, šplhání po zdech, čtení jazyků, padělání rukopisů, uplácení úředníků a úniku z pout. Počáteční hodnoty každé z těchto znalostí jsou uvedeny v **Tab.19** (Základní tabulka znalostí zloděje) a je modifikována podle rasy, obratnosti a nesené zbroje. Narozdíl od zloděje bard nepřidává k těmto hodnotám na první úrovni žádné body. Pokaždé když bard postoupí o úroveň obdrží dvacet bodů, které může rozdělit. K jedné znalosti nemůže přidat víc jak 10 bodů a žádná ze znalostí nemůže dosáhnout více než 95%.
- Bard může ovlivňovat reakce ostatních, jak je popsáno v PPH.
- Hudba, poezie a příběhy interpretované bardem mohou být inspirační, jak je popsáno v PPH.
- Bard zná „od každého trochu“, jak je popsáno v PPH.
- Bard je mistrem v přípravě a použití lektvarů. Na každé nové úrovni si hází 1d4, přičte k dosažené úrovni a z **Tab. 18** odečte, jaký nový typ lektvaru umí připravit. Pokud narazí na typ lektvaru, který už vyrobit umí, tak nový na dané úrovni nezískává. Pokud je však výsledné číslo větší nebo rovno 18, může si v Tab. 18 vybrat lektvar podle libosti. Jakmile bard zvládne přípravu lektvaru, je ho schopen připravit každý den jedenkrát s použitím lehce dostupných látek. Metody použití jsou popsány v Kapitole 9: Boj v PPJ.

Narozdíl od bardů jiných kampaní nemohou athasianští bardové požívat magická kouzla vyšších úrovní a nikdy nezískají schopnost používat magická zařízení psané povahy. Ve všech ostatních případech, kdy si neodporují pravidla PPH s TS, je možno jich použít.

Zloděj

Základní vlastnost: Obratnost

Povolená rasa: Všechny kromě půlobra a thri-kreena

Athasianští zloději tvoří širokou škálu společnosti. Zloději jsou různé druhy zahrnující odpornou spodinu olupující obchodníky a ctihodné občany měst i vagabundy kradoucí, co mohou a přepadající karavany táhnoucí krajem. V lepším případě mohou být zloději zaměstnání u nějaké šlechty a vymáhat plnění smluv ve jménu královské rodiny, zloději mohou také být v principu ctihodní občané, kteří prostě čas od času z vlastní zkaženosti nebo touhy po majetku kradou. Snad právě vzhledem ke své zkaženosti si mohou vybrat z jakéhokoliv přesvědčení kromě zákonného dobra. Mohou být příslušníkem jakékoliv sociální třídy, otroky, svobodnými občany i šlechtici.

Na Athasu zloději nepoužívají žargonu ani nejsou schopni přitahovat následovníky. Na desáté úrovni se však může zloděj pokusit získat patrona. Patronem se rozumí šlechtic, který zloděje sponzoruje a chrání ho jménem svým a svého domu. Na oplátku od zloděje vyžaduje, aby pro něho plnil některé speciální úkoly včetně loupeží, špionáže a úkladných vražd.

Základní šance na úspěch vyhledání patrona je 5% za každou úroveň nad devátou. Jakmile je již jednou hodem dosaženo úspěchu, není potřebné ho již potvrzovat a zloděj získává patrona, přičemž o jeho původu, jménu, městu, z kterého pochází a dalších skutečnostech rozhoduje PJ. Pokud zloděj nechce patřit určitému patronovi, není nucen tento hod provádět. Mnozí zloději preferují nezávislost na pánech. Na druhé straně pokud zloděj patrona získá, mohou být rozdělení jediné smrti. Najatý zloděj totiž většinou na svého pána ví tolik kompromitujících skutečností, že jejich nekomplikovaný rozchod je velice neobvyklý.

V této kampani „mít patrona“ má mnoho významů. Zprvce může PJ určit, jakou práci od zloděje jeho pán vyžaduje. Jakmile tuto práci zloděj odmítne vykonávat, musí počítat s rychlým usmrcením. Za druhé zloděj není nikdy osobně zodpovědný za činy, které z nařízení vykonal. To je důsledkem toho, že patron má vždy řadu mocných přátel mezi Ničiteli a Templáři, kteří drží ochrannou ruku jak nad ním samým, tak nad jeho zlodějem.

Zlodějovi schopnosti jsou popsány v PPH. Vzhledem k tomu, že athasianské rasy mají jiné modifikátory obratnosti, je třeba tuto tabulku upravit. Náhradní tabulky mají číslo 19, 20 a 21. **Tab.19** uvádí základní stupeň zlodějových standardních schopností plus tři nové schopnosti platící pro darebáky v této kampani. **Tab.20** uvádí úpravu stupňů podle rasy a **Tab.21** koriguje úpravu obratnosti pro zloděje TS.

Zlodějův výběr zbraní není omezen; v tomto povolání můžete použít jakoukoliv zbraň, která se vám hodí. Použití zbroje je však omezeno stejně jako v PPH. Uvědomte si však, že na Athasu se nevyskytují takové záležitosti jako elfí kroužková zbroj atd.

Athasianští zloději mohou používat útok ze zálohy a mohou používat svitky způsobem uvedeným v PPH. Zloděj, jehož obratnost je 16 a výše, si přičítá k získaným bodům za zkušenost 10%ní bonus. Ve všech případech, kde si tato pravidla neodporují s PPH, je

možno tato základní pravidla použít.

Svět Athasu má tři nové dovednosti pro všechny členy povolání darebák: *padělání dokumentů*, *uplácení úředníků* a *únik z pout*.

- **Padělání dokumentů:** Tato dovednost umožňuje zlodějovi vytvořit nápodobou písma cizí postavy rukou psaný dokument na papíru, dřevu, v korálkovém nebo kroužkovém písmu. Úspěch je závislý na zlodějově šikovnosti, jeho znalosti dotyčného předmětu a schopnostech ověřovatele. Zloděj, který chce vytvořit padělek, potřebuje originální příklad, který bude základem jeho práce. Bez takovéhoustru získává automaticky postih -10% na každý hod na ověření dovednosti. Pokud má více než jeden vzor, může získat bonus až +5% podle určení PJ. Pokaždé, když chce provést padělání, je třeba si hodit na tuto dovednost. Když uprchlý otrok potká po cestě několik hlídek a templářů, věřte, že po něm budou chtít dokumenty. Ověřovatelé posuzují také dokument s ohledem na to, jaký mají vztah k dotyčné osobě. Je na PJ, aby podle Tab. 59 Reakce na setkání v PPJ zjistil, jak takové ověřování dopadne. Potom je zapotřebí odečíst reakci z následující tabulky a modifikátor v ní uvedený použít k hodů na dovednost. Úspěch znamená, že je padělek považován za originální dokument.

Osobní reakce	Modifikátor
Přátelská	+15%
Lhostejná	+ 5%
Obezřelá	-----
Podezřelá	-10%
Neprátelská	-20%

- **Uplácení úředníků:** Tato druhá dovednost zlodějí dovoluje ovlivnit reakci CP drobnými dárky (penězi či předměty). Úspěch závisí na zlodějově dovednosti, počáteční reakci CP a hodnotě zboží či peněz použitých jako úplatek (v keramických penězích). V žádném případě se tato dovednost nemá používat namísto dobrého hraní postavy k ulehčení života, ale má sloužit jako barometr při určování zlodějovi dovednosti. Jestliže nadejde taková závažná situace, která vyžaduje nabídnutí úplatku, PJ si v tajnosti hodí na reakci CP (nic než vlastní hod a reakce) s použitím zmíněné Tab.59. Pokud je reakce přátelská, není úplatek nutný k dosažení požadovaného výsledku. Pokud přátelská není, postava se postav CP může pokusit ovlivnit pomocí úplatku. Takto je potřeba změnit reakci CP na přátelskou. Tato změna je vyjádřena v rozdílu mezi stávající reakcí CP a reakcí přátelskou. Například hráčova postava je přátelská a hod PJ na reakci CP byl 15 (tj. obezřelá reakce) tedy 7 je v tomto sloupci uveden jako nejvyšší výsledek na přátelskou reakci. Hod tedy musí být modifikován na 8 (15-7=8). Dále pak následuje ovlivnění CP pomocí úplatku na změnu reakce na přátelský podle níže uvedené tabulky. Počet keramických peněz určuje velikost úplatku jako minimum potřebné k dosažení jednoho bodu modifikátoru.

Stav cizí postavy	Úplatek
Rolník, otrok	2d4 kp
Svobodný občan, voják,	
templář nižšího stupně	3d8 kp
Obchodník, úředník,	
templář středního stupně	5d10 kp
Šlechtic, generál, templář	
vysokého stupně	5d100 kp

S použitím předchozího případu, pokud je CP templářem středního stupně, pak minimální úplatek, který je možno nabídnout je 8x5d10 kp. Iniciační reakce je ovšem známa jenom PJ, takže se může stát, že zloděj nabídne méně, než je potřeba. Za každý kp, o který zloděj nabídne méně, než je potřebné, dostává postih 1% k hodu na úspěch této dovednosti. Pokud v tomto hodu nakonec neuspěje, reakce CP se stane nepřátelskou a úplatek není přijat. Úspěšný hod znamená přijetí úplatku a přátelskou reakci CP. Uplacená osoba pak je ochotna splnit pro hráče rozumné služby, které vyplývají z věcí, které je v běžném životě a práci schopen ovlivnit. Může se ovšem stát, že zrádná CP přijme úplatek a potom s ním prchne, aniž by vykonala požadované. Úplatek je možno poskytnout i v naturální formě v hodnotě ekvivalentní keramickým penězům. To však pouze v případech, že je CP ochotná tuto formu akceptovat. Doporučujeme velice opatrně hrát situace, kdy je nabízena místo peněz jako úplatek protisluzba.

- **Únik z pout:** Poslední dovedností, která je nabízena athasianským zlodějům, je schopnost vykroutit se z provazů či řetězů. Takto je možné se dostat i z pevných lan, kožených řemínků, okovů, řetězů a ostatních zařízení na poutání lidí. Proti magickým poutům tuto schopnost užít nelze. Pro zloděje to znamená hodit úspěšně na vlastní osvobození proti každé překážce zvlášť. Pokud je zloděj svázan v kotnicích a zápěstích, musí si tedy hodit dvakrát úspěšně. Pokud se osvobozuje ze zamčených pout, musí mít také úspěšný hod na odemykání zámků. Pokud se mu hod nezdaří, znamená to, že zloděj není schopen se z daných pout dostat, neboť je to mimo jeho schopnosti a hod proto ani nemá smysl opakovat. Zloděj, který tuto schopnost použije má na každý svůj hod 5 kol, které mu práce na osvobození zabere. Může samozřejmě také spěchat a snažit být venku dřív, to ale znamená -5% postih za každé kolo, o které chce svou činnost zkrátit. Minimálně mu však únik zabere jedno kolo.

Obchodník

Základní vlastnost: Moudrost, charisma

Povolená rasa: Aarakocra, trpaslík, elf, půlelf, člověk, pterrán

Osobnosti zabývající se zprostředkováním základních nezbytností pro život mají ohromný vliv ve světě, kde je prakticky všeho nedostatek. Obchodníci jsou tříděně specializováni na vyhledávání nemožného a uvádění tohoto zboží na trh s cílem dosáhnout maximálního zisku. Vzhledem k jejich schopnosti dodávat

zboží jinak těžko získatelné, jsou obchodníci tolerováni všude, jak v palácích čarodějných králů, tak uprostřed kmenů uprchlých otroků ve vzdálených pustinách.

Všichni obchodníci aspirují na to, být prvními z nejlepších obchodních rodů, ale mnozí zůstávají v žebříčku daleko níže. Na jejich cestě za mocí a bohatstvím je jim každé dobrodružství po chuti. Postava obchodníka ovládá vyjednávání, tlumočení a je diplomatem skupiny, zajišťuje oceňování nalezených pokladů a nakupování všeho potřebného pro výpravu. Dobrodruzi cestující společně s mladým obchodníkem se tak často stávají základem jeho obchodního rodu, jsou adoptováni do obchodnickovy rodiny nebo získávají zaměstnání jako zástupci obchodní společnosti, jestliže je obchodník ve výpravách úspěšný.

Obchodníci nejsou nijak omezeni ani ve zbrani ani ve zbroji, ale platí, že při použití zbroje těžší, než je kožená, nemohou používat schopnosti zloděje. V běžném denním životě nosí obchodníci normální šaty a také zbraně, které mohou být lehce skryty. Obchodníci mohou mít jakékoliv přesvědčení.

Obchodníci se učí záležitosti jako lupičství, překupnictví a zlodějství od raného dětství, protože intriky a špionáž jsou na Athasu běžnou součástí obchodu. Hráč obchodníka může použít všechny schopnosti zloděje, je třeba vzít v úvahu modifikátory pro rasu, stupeň obratnosti a nesenou zbraň. Stejně jako bard nemůže na první úrovni použít žádné dodatečné body. Při každém postoupení na vyšší úroveň obdrží obchodník 20 bodů, které může rozdělit svým zlodějským dovednostem. Najednou nesmí být žádné dovednosti přiděleno víc jak 10 bodů a žádná dovednost nesmí dosáhnout víc než 80%. Protože v kampani Temné Slunce postavy začínají na třetí úrovni, obdrží na počátku obchodník k rozdělení 40 bodů.

Narozdil od zlodějů nemají obchodníci dovednost útoku ze zálohy, na druhé straně je pro ně samozřejmostí učení cizích jazyků. Na každé třetí úrovni dostává obchodník volný dovednostní slot navíc, který musí být použit pro cizí jazyk (a pouze pro něj). Obchodník, který má jak moudrost tak charisma vyšší než 16, získává 10%ní bonus k získaným bodům za zkušenost.

Obchodník si vyvinul schopnost rychlého jednání v náhle vzniklé situaci. Tato schopnost je ekvivalentní manuální zručnosti a umění vnést zmatek a paniku a nazývá se ukecávání. Je to schopnost přimět jiné k určitému směřování chování. Ukecávání se projevuje v širokém rozsahu od přímého podvodu, přes způsob, jak se dostat z nesnadné situace, až po jednoduše dosažení lepší ceny v nějakém obchodě. Úspěch v ukecávání je závislý na charismatu obchodníka a inteligenci a moudrosti cíle, dále pak na vlastní situaci. Všechny tyto modifikátory jsou kumulativní.

Stupeň atributu cíle	Modifikátor inteligence	Modifikátor moudrosti
3 a méně	mimo rozsah	+5
4-5	+3	+3
6-8	+1	+1
9-12	0	0
13-15	-1	-1
16-17	-2	-3
18	-3	-5
19	-5	mimo rozsah
20 a více	mimo rozsah	mimo rozsah

Všimněte si, že cíle, které mají stupeň Int. 3 a nižší, jsou tak mdlého rozumu, že úspěch proti nim je automatický, osoby s Int nebo Mou vyšší než průměr mají dost hroší kůži vůči přesvědčování. Stejně jako v případě uplácení úředníků má být schopnost ukecávání používána jako podpora dobrého hraní na hrdiny, nikoliv jako nástroj k automatickému úspěchu. Tato schopnost nemůže být použita proti ostatním hráčům.

Situace	Modifikátor
Rutinní	0
Střední	-3
Velmi obtížná	-6

Uvedené modifikátory jsou pouze orientační, PJ je může upravovat podle konkrétní situace. Situační modifikátory mohou být PJ upravovány podle následujících pravidel:

- Rutinní situace* jsou pro obchodníka normální transakce, včetně získání do 10% více nebo zaplacení do 10% méně za předmět mající svou cenu, nebo přesvědčení cíle přijatelným přeháněním či lží.
- Středně obtížná situace* neleží mimo oblast obchodnických schopností, ale on sám se necítí zcela jistě. Taková situace vzniká, jestliže získá za předmět až o 30% více nebo zaplatí o až o 30% méně, než jakou má cenu, přesvědčí svůj cíl značnou lží anebo přesvědčí např. skupinu jezdců stejné nebo nižší úrovně, než má sám, aby nezaútočili.
- Velmi obtížná situace* je ta, která je mimo veškeré běžné schopnosti obchodníka, ale její význam je v tom, že se přesto v ní obchodník pokusí obstát. To zahrnuje např. získání za věc určité hodnoty o 50 a více procent více peněz a nebo třeba za ni o 50 a více procent méně zaplatit, přesvědčit cíl nehoráznou nebo zřejmou lží, anebo provádět smlouvání s protivníky na vyšší úrovni o odvrácení útoku.

Jakmile obchodník dosáhne 10. úrovně, začne si najímat agenty. Agenti jsou individua výjimečných schopností spíše než skupina postav na nízkých úrovních, které si najímá třeba válečník. Postava obchodníka má právo odmítnout služby agenta, ale v případě, že se ho zbaví, má právo získat dalšího až při přechodu na vyšší úroveň. Počet agentů na dané úrovni je uveden v **Tab.22**, na jejich úroveň je třeba si hodit a dále je třeba si hodit, zda některý z nich není zvláštním agentem a to hodem na procenta. Pokud tento hod nemá úspěch, použijte **Tab.23a**, jestli hod úspěšný byl, pak **Tab. 23b** a tak jsou určeny i rasa a povolání následovníka.

Skupina psionik

Psionici používají k ovlivnění svého prostředí silu vlastní mysli. Psionická síla nemá přirozeně magickou povahu. Spíše však je psionika esencí vycházející z bytosti nacházející se v dokonalé harmonii. A co více, psionika nemá žádné negativní efekty působící na ekosystém, pokud se na přírodu nepoužije přímo.

Každá athasianská postava splňující příslušné požadavky se může stát psionikem. I těm, kdo se

nerozhodnout stát se psionikem z profese zůstává možnost nahodit si svůj Divoký talent. To vše je uvedeno níže a dále pak v příručce Cesta psionika.

Psionik

Základní vlastnost: Moudrost, odolnost

Povolená rasa: Všechny

Všichni inteligentní tvorové na Athasu mají alespoň nějakou minimální psionickou schopnost. Ovšem jenom postavy, které se cele oddají psionice (a mají potřebné stupně schopností), mohou provozovat toto povolání. Všechny postavy, které mají nižší stupně schopností jsou automaticky divokými talenty jak je popsáno v *Cestě psionika*. Hodte si na tyto síly způsobem, jak je popsáno v uvedené příručce.

Pro třídu psionika není žádné rasové omezení. Jakákoliv humanoidní postava se může stát psionikem, nebo psionikem v duální třídě. Jakákoliv demihumanoidní postava se může stát psionikem nebo použít toto povolání v násobné třídě. Takto je možné povolání psionika kombinovat s jakýmkoliv jiným.

Pravidla pro hraní psionika jsou uvedena v *Cestě psionika*, která je součástí tohoto kompletu. Nahrazuje *Complete psionist handook* pro všechny kampaně TS. Pokud se však PJ rozhodne, může využívat zmíněnou knihu jako alternativního systému anebo rozšířit možnosti uplatnění psioniky a divokých talentů. I do této původní příručky však PJ může zabudovat nové schopnosti psioniků uvedené v *Cestě psionika* včetně nákladů na psioniku a MAC.

CP: Cizí postavy mohou také působit v povolání psionik, anebo být divokými talenty. Jsou však automaticky minimálně divokými talenty a proto použijte i pro CP pravidla uvedená v *Cestě psionika* k určení druhu divokého talentu.

Dvojitě a násobné třídy

Postavy v kampani Temné Slunce mohou mít dvojitě nebo násobné třídy povolání stejně jako v jiných kampaních tak, jak je popsáno v PPH. Lidské postavy si mohou zvolit z jakékoliv dvojitě třídy povolání, stejně jako v jiných AD&D světech. (Vše je vysvětleno v PPH). Demihumanoidní postavy si mohou zvolit třídy násobné, pokud tomu odpovídají stupně jejich schopností. **Tab.24** uvádí možné kombinace pro násobné třídy s ohledem na rasu.

Strom života postav (volitelné)

Kampaň Temného Slunce se odehrává v nebezpečném světě. Mocná magie a psionika, nebezpečné hordy nájezdníků a příroda, která neodpouští - ti všichni jsou stálými protivníky dobrodruha. Tím pádem

se stává smrt velice reálnou možností pro každou postavu. To je důvod, proč umožňujeme hráčům vytvořit si strom života postav. Ačkoliv hráč bude hrát vždy jen s jednou postavou, může si na začátku dobrodružství vytvořit čtyři, které si pak může přivolat na jednotlivá dobrodružství vždy podle svých potřeb a tím minimalizuje i čas potřebný ke tvorbě postavy v případě náhlé smrti postavy.

Strom života postav se skládá z jedné postavy aktivní (tu hráč používá ve hře) a tří neaktivních postav. Aktivní postava prochází dobrodružstvím a aktivně se podílí na kampani. Pokud začne dobrodružství nové, může být zaktivňována do té doby neaktivní postava, nebo může pokračovat v hraní původní aktivní postavy.

Hlavním důvodem pro vytvoření stromu života je poskytnout hráčům dostatečnou základnu nových postav tak, aby mohli pro každé dobrodružství zvolit tu nejvhodnější. Hráč se s takovými postavami více sblíží a může tak lépe využívat jejich schopností a možností. Pokud se strom života provádí zodpovědně, může být kvalitním nástrojem pro dobrou hru a návaznosti v kampani.

Hráč si tedy nahodí čtyři postavy postupem uvedeným v pravidlech. Potom si hráč jednu z postav zvolí jako iniciační a zaktivizuje ji. Zbývající tři postavy zůstávají neaktivní.

Tyto čtyři postavy nejsou omezeny ani v rase ani v povolání, omezeny však jsou v přesvědčení. Všechny postavy musí mít stejnou složku přesvědčení, která určuje zlo, dobro nebo neutrální. Sklon k chaosu či řádu není podstatný.

Takový strom života může proto tvořit např. trpaslík-gladiátor s přesvědčením chaotické dobro, thri-kreen - bojovník s přesvědčením zákonné dobro, člověk-bard s neutrálním dobrem a elf-ochránce s přesvědčením zákonné dobro. Nikdo z nich nemůže být třeba přesvědčením zákonné zlo a přitom být součástí stromu života.

Pokud je postava nucena okolnostmi změnit své přesvědčení, je nutné je ze stromu života vyloučit (nebo volitelně může hráč vyřadit zbývající tři postavy a adoptovat tři jiné s odpovídajícím přesvědčením). Vyřazené postavy musí být poskytnuty PJ jako CP.

Změna postav

Hráč může vyměnit postavu mezi dobrodružstvími, v jeho průběhu nebo v případě smrti postavy tak, jak je uvedeno níže:

- **Mezi dobrodružstvími:** Pokud PJ uzavře své dobrodružství (a oznámí hráčům pravidlo použití stromu života postav), může hráč vystřídat svou aktivní postavu. Hráč však toto není povinen učinit a může s jednou aktivní postavou procházet všechna dobrodružství.
- **V průběhu dobrodružství:** Vyvolání neaktivní postavy a její nahrazení aktivní trvá určitou dobu hracího času a vyžaduje také jisté úsilí, na druhé straně není nutné zachovávat nějaké pořadí v uvádění neaktivních postav do hry. V průběhu kampaně je potřeba pro novou postavu poslat, tj. musí mu být doručena zpráva, že má přijít, postava musí docestovat na místo srazu s ostatními členy výpravy, někdy dokonce je nutné neaktivní postavu

najít. To může být předmětem samostatného dobrodružství (psionici a mágové mohou samozřejmě najít nebo přivolat novou postavu snadněji, ale všechno také nesvedou).

- **Následkem smrti postavy:** V případě smrti aktivní postavy se dá očekávat, že do jednoho dne se na scéně objeví zaktivizovaná postava nová, pocházející z hráčova stromu života. Hráč určí, o kterou postavu se bude jednat a musí následně také nahodit novou postavu na třetí úrovni, která doplní jeho strom života. Pokud okolnosti nedovolují postavě okamžité zapojení do dobrodružství, měl by PJ s jejím zapojením počkat až do doby, kdy to bude možné.

Postup postavy ve zkušenosti

Aktivní postava získává body za zkušenost naprosto běžným způsobem popsáním v PPH.

Pokaždé, když aktivní postava postoupí o úroveň, může hráč určit jednu z neaktivních postav, která též postoupí o jednu úroveň. Tato vybraná postava musí však být nižší úrovně než postava aktivní. Jako počet bodů za zkušenost neaktivní postavy se do osobního deníku uvede minimální počet bodů nutný pro dosažení dané úrovně.

Protože takto může být povýšena v úrovni vždy jen jedna neaktivní postava, je velice důležité pro rozvoj celého dobrodružství, která z nich to bude. Jestliže je například země ve válce, bude asi rozumné nechat postupovat v úrovních válečníka, v době míru zase bude vhodnější postava pro použití v poválečné době.

Co se týče tohoto postupu neaktivních postav v úrovních u dvojitého nebo násobného povolání může být postup uskutečněn vždy jen v jednom ze základních povolání. Pokud je postava s násobným povoláním aktivní, může postoupit neaktivní postava o úroveň jen tehdy, pokud aktivní postava postoupí ve všech svých povoláních. U dvojitého povolání aktivní postavy je postup neaktivní postavy zaručen při každém postoupení aktivní postavy na vyšší úroveň.

U neaktivních násobných povolání je třeba dbát na to, aby se úroveň jednotlivých povolání nelišila o víc jak jednu (tj. 3/3/4 je v pořádku, 3/3/9 není v pořádku).

Status neaktivních postav

Neaktivní postavy nejsou CP ani následovníci. Nepodílejí se na dobrodružství, dokud do něho nejsou aktivně nasazeni. Během hry proto nikdy nedojde ke kontaktu mezi jednotlivými postavami stromu života. Předpokládá se, že neaktivní postavy se nacházejí někde ve světě Athasu a plní jiné úkoly podle svého zaměření a povolání.

Všechny postavy stromu života se však znají a sdílejí některé společné hodnoty. Hráč jim může dát i něco, co by je spojovalo; může se jednat o syny jednoho šlechtice, vzdálené bratrance, přátele z otroctví atd.. Na druhé straně se může hráč rozhodnout, že mezi nimi žádné podobné pouto nebude a jedná se pouze o společnost postav, které se nějak poznaly.

Základní pravidla

I když jsou tyto postavy ve stejném stromu života, nemohou si mezi sebou nic vyměňovat, žádné zbraně, magické předměty, poklady ani osobní zkušenosti. Proto je třeba mít získané předměty u jednotlivých postav zvlášť. Pokud existuje rozumný důvod ke sdílení těchto věcí nebo znalostí, musí tak postavy učinit mezi dobrodružstvími. To vše pak pouze na povolení PJ. Základním pravidlem by mělo být, že získaná věc náleží jen původnímu vlastníkov.

Dark Sun Campaign Setting

KAPITOLA

2:

Dovednosti

V kampani Temné Slunce znamená použití zbraně, na kterou postava nemá dovednost, postih. Tento postih je uveden v Tab.34:Dovednostní sloty PPH a je aplikován na hod na útok a závisí také na povolání, které postava vykonává. Dovednost se zbraní umožňuje daleko lepší použití zbraně v boji a zamezuje postihům, které se musí bez dovednosti ve zbrani při hře použít. Mít ve zbrani dovednost znamená, že postava byla v jejím použití vycvičena. Zbraně se zaznamenávají do volných dovednostních slotů v osobním deníku. Každá zbraň vyžaduje jeden slot. Postava může mít dovednost pouze ve zbraních příslušejících jejímu povolání.

Bojovníci a gladiátoři se mohou ve zbrani specializovat. Specializace je určena pouze těmito dvěma povoláními, násobná povolání tuto výhodu nemají. Specializace vyžaduje použití dvou dovednostních slotů. První je určen na dovednost, druhý na specializaci ve zbrani. V Kapitole 5 PPH jsou uvedeny důsledky zbraňové specializace.

Pokud s tím souhlasí PJ, mohou být do specializace zahrnuty i další efekty. To zahrnuje například možnost použití zbraně tak, aby způsobila spoutání soupeře (cahulak), nebo použití dvou jednoduchých zbraní bez postihu (želví ostří).

V kampani TS nejsou pravidla o dovednostech volitelná, ale jsou pevnou a základní součástí pravidel hry. Jak zbraňové tak nezbraňové dovednosti jsou popsány v PPH. Výjimky z těchto pravidel jsou popsány v této kapitole.

Athasianské postavy mají častokrát lepší skóre jednotlivých vlastností než postavy jiných kampaní AD&D. Z toho důvodu dovednostní hody zde bývají úspěšnější (v závislosti na cílových atributech). Je však třeba si uvědomit, že hod 20 na 1d20 znamená vždy neúspěch, ať je stupeň schopnosti jakýkoliv.

Zbraňové dovednosti

Až na povolání gladiátora se pro zbraňové dovednosti a specializaci používá pravidel z PPH u všech athasianských postav. Gladiátor začíná hrát s dovednostmi ve všech zbraních, v závislosti na počtu

svých volných slotů se může specializovat ve všech zbraních. Gladiátor potřebuje dva sloty na každou ruční i vrhací zbraň s výjimkou luku, na který potřebuje sloty tři. Získá tak všechny výhody specializace a netýká se ho postih pro násobné specializace (viz Kap.1: Tvorba postav).

Nezbraňové dovednosti

Pro hraní nezbraňových dovedností je možné použít pravidla uvedená v Cestě psionika a většina pravidel uvedených v PPH. Tato pravidla je potřeba upravit pro použití ve světě Temného Slunce. Modifikace na tuto kampaň jsou uvedeny v této kapitole.

Nezbraňové dovednosti povolání psionik jsou uvedeny v příručce Cesta psionika, která je součástí této kampaně. Hráči tohoto povolání v ní získají všechny informace i další odkazy.

Nové nezbraňové dovednosti jsou uvedeny v Tab.25 a Tab.26 uvádí seznam dovednostních skupin podle povolání. Popis dovedností následuje. Stejně jako v PPH jsou i zde dovednosti seřazeny abecedně a obsahují i popis pro použití při hře.

Vylepšení zbroje

Tato dovednost umožňuje postavě využít své zbroje k nejvyšší výhodě proti případným protivníkům (podobnou jakou je zvláštní schopnost gladiátora). Úspěšný dovednostní hod v prvním kole souborové situace dává bonus -1 k AC postavy a to až do konce souborové situace.

Souborovou situaci se rozumí série kol, ve kterých se určitá postava skutečně účastní kola boje. Pokud se postava po dvě a více kol neúčastní boje, souborová situace je tak ukončena.

Aby mohla postava využít této dovednosti, musí nějakou zbraň nebo štít nést. Získaný bonus v případě úspěšného dovednostního hodu se pak připočítá k AC příslušné zbroje nebo štítu. Bonus z této dovednosti se rovněž přidává k dovednosti získané na základě gladiátorovy zvláštní schopnosti.

Smlouvání

Postava, která získá tuto dovednost dokáže lépe smlouvat o penězích, službách, směnných obchodech, jak je uvedeno dále:

- V peněžních transakcích umožňuje úspěšný hod na dovednost koupit určitý předmět o 10% levněji nebo prodat o 10% dražší, než je jeho tržní hodnota.
- V jednoduchém směnném obchodě umožňuje úspěch v hodu na dovednost získat o 10% barterovaného zboží více, než je hodnota vlastní směny. V táhnoucích se směnných obchodech umožňuje úspěšný hod na dovednost házet 3d6 namísto 2d6 pro dané kolo barteru, každé kolo pak vyžaduje samostatný hod na dovednost.
- Ve službách umožňuje úspěšný hod na dovednost získat odměnu o 10% vyšší, než je obvyklá cena.

Aby se tato dovednost opravdu využívala, měl by PJ důsledně vyžadovat hraní situací se smlouváním.

Byrokracie

Dovednost v byrokracii pomáhá postavě orientovat se v situacích na úřadech, v pravidlech užívaných společností a zvyklostech. Úspěšný hod v této dovednosti např. znamená, že postava se ve městě dříve dočká soudního řízení, které vyvolala. Může také urychlit přijetí u významného templáře k audienci.

Byrokratická dovednost umožňuje porozumění politické hierarchie a tedy i určení těch správných lidí, se kterými je nutné v konkrétní záležitosti jednat. Úspěch v hodů postavě také zaručuje 10%ní snížení daně, která na něj byla uvalena. Dva úspěšné hody v řadě mu dokonce umožní, aby neplatil daň vůbec.

Jak je předvedeno na těchto případech, je možno tuto dovednost používat v širokém rozsahu, vždy po svolení PJ a ve své podstatě se postava jeho používáním stává obeznámenější s celým platným byrokratickým systémem.

Kontakt

Jedná se o psionickou dovednost, kterou psionici obdrží automaticky a divoké talenty na ně musí použít svůj dovednostní slot. Detaily použití této dovednosti jsou uvedeny v Cestě psionika.

Ochrana před žářem

Postava vládoucí touto dovedností je schopna se natolik přizpůsobit pohybem a použitím šatstva horku, že její odolnost proti úmornému žáru Athasu se zvýší. V případě jejího úspěšného hodu na dovednost vydrží postava celý den s polovičním přidělem vody, aniž by byla dehydratována.

Dovednost jí umožňuje také používat v souboji kovovou zbroj a bojovat s ní lépe a déle. Každý úspěšný hod jí po jedno kolo ochraňuje od postihů k THACO z toho normálně vyplývajících. I když dosáhne svého limitu počtu kol, po která může v závislosti na svém stupni odolnosti bojovat, může s ohledem na úspěšný dovednostní hod bojovat ještě dalších pět kol. Tento hod se musí ověřovat každých pět kol znovu a jakmile je jednou hod neúspěšný, postava vyčerpáním padne.

Dehydratace je vysvětlena v Kap.8:Materiál pro PJ. Efekty pravazející používání kovové zbroje jsou uvedeny v Kap.3:Peníze a vybavení.

Sbírání informací

Tato dovednost umožňuje postavě sbírání důležitých informací, ať již pocházejí z podsvětí nebo z ulic vesni a měst. Postava, která chce informace sbírat, musí být na jeden den ostražitá na území nebo v oblasti, ze které chce získat nějaké informace. Není potřeba žádného dovednostního hodu, ale musí na to obětovat

celý den. Úspěšný ověřovací hod je nutný pouze v případě, že sbírá informace o konkrétním místě nebo osobě. Hod je upravován podle úpravy reakce postavy (je ovlivněn charismatem postavy). V návaznosti nato musí také utratit 1d10 kp ve formě drobných úplatků, koupení nápojů a na druhé straně i k zamčení úst těch, kdo vědí, že on ví.

Jestliže postava používá této dovednosti mimo jí dobře známé prostředí, musí si k hodů na úspěch přičíst postih -3. Pokud chce postava ušetřit a nechce utrácet při získávání informací, její postih k hodů je také -3.

Mentální zbroj

Tato dovednost umožňuje postavě zvýšit si mentální třídu zbroje (MAC). Postava si ji zlepší pokaždé, když svůj volný slot zaplní touto dovedností. Nepsionické postavy získávají bonus +1 za každý slot, psionické postavy +2. Tato dovednost může být vložena jen jednou za úroveň. Dříve, než je použito výhod z toho vyplývajících, si hráč postavy musí hodit na úspěch, pokud se hod nepovede, musí postava čekat 24 hodin, než se pokusí znovu použít mentální zbroj. Jakmile se jednou hod povede, probíhá již použití mentální zbroje permanentně. Více informací o této dovednosti je uvedeno v Cestě psionika.

Psionická detekce

Dovednost psionické detekce připomíná psionický smysl pro oddanost, ale je jemnější. Pomocí této dovednosti může athasianská postava využít své latentní schopnosti vycítit vydaný náboj psionické síly měřitelný v bodech psionické síly (PSP), která se kolem něj vyskytuje.

Aby postava tuto dovednost mohla použít, musí se alespoň jedním kolem připravit a to tak, že vyčistí svou mysl a koncentruje se. Po úspěšném hodů na dovednost je postava schopna detekovat v okruhu 50 yardů všechna vydaná PSP, bez ohledu na materiálové prostředí. V době, kdy postava provádí psionickou detekci, se nesmí hýbat ani provádět žádnou další činnost. V době ověřovacího hodu musí ovšem nejprve dojít k nějakému výdeji PSP, jinak ani při sebeúspěšnějším hodů postava nic nezjistí.

Tato dovednost postavu pouze informuje kolik PSP bylo v okruhu 50 yardů vydáno, nic víc. Detektor nemůže zjistit počet PSP, které byly vydány, jejich zdroj, působící síly ani účel jejich výdeje (zda se jedná o vyvolání síly, nebo její používání). Psionická detekce není kumulativní s jinými detekčními technikami.

Hráč, který používá tuto dovednost, by ji měl připomínat PJ, který pak může v tajnosti občas provést hod na přítomnost PSP a hráče o výsledku informovat.

Znaková řeč

Ti, kdo si osvojí tuto dovednost, spolu mohou hovořit bez použití slov, pokud ovšem je možné vidět jejich ruce. Znaková řeč je jazyk symbolů a je tudíž univerzální v použití napříč všemi jazyky Athasu.

Aby bylo možné se v jednom kole domluvit, musí si obě strany hodit na úspěch v dovednosti. Poté spolu mohou v případě úspěchu hovořit po dobu cca 1 minuty. Ten, komu se hod nepovede, nerozumí. Každé kolo konverzace vyžaduje hod na úspěch. Neúspěch v hodů znamená, že pohyby prstů a dlaní nebyly dostatečně zřetelné a tudíž se komunikace zablokovala.

Na Athasu používají mnohé skupiny obyvatel znakovou řeč jako tajný způsob konverzace. V některých městských státech může být její používání důvodem k uvržení do vězení. Ačkoliv je znaková řeč na Athasu řečí universální, jisté organizace používají speciální znaky, které znesnadňují porozumění nechtěným pozorovatelům.

Somatické skrytí

Kouzelníci jsou při vyvolávání kouzel nuceni používat gesta a někdy i materiálové komponenty a to může být na Athasu, kde je čarodějství postaveno mimo zákon, velice nebezpečná záležitost. Každý somatická složka kouzla může přitáhnout nechtěnou pozornost a to je velice nežádoucí.

Somatické skrytí umožňuje kouzelníkovi zastřít před zraky ostatních vyvolávání kouzla a tím se nevystavovat nebezpečí odhalení. Postava, která chce této dovednosti použít, to musí oznámit PJ na začátku kola. PJ si ve skrytu hází na úspěch postavy. V případě úspěchu si nikdo vyvolávání kouzla nepovšimne, v opačném případě jeho okolí vidí vše jako za normálních okolností.

Taktika

Tato dovednost poskytuje v případě úspěšného hodu postavě jako výhodu bonus +1 buď k hodu na útok nebo k hodu na iniciativu po celou dobu trvání souborové situace. To se vysvětluje tak, že postava celé jedno kolo studuje způsob pohybu protivníka a potom provede hod na dovednost. Úspěšný hod značí, že postava dokáže dobře odhadovat chování a jednání svého soupeře a v souboji podle toho jedná. Jestliže se souborová situace zásadně změní (tj. soupeř byl eliminován nebo se na scéně objeví nový soupeř), musí si postava hodit na taktickou dovednost znovu a tím pádem alespoň jedno kolo analyzovat situaci.

Během doby, kdy postava analyzuje situaci nesmí provádět žádné vlastní útoky a to včetně užití psionické síly jakéhokoliv druhu.

Pokud se postava rozhodne obětovat i druhý dovednostní slot na taktickou dovednost, musí tak učinit v rámci specializace na konkrétní rasu, což jí pomůže lépe se vyznat ve způsobu boje, který protivník dané rasy užívá a v jeho sklonech. Pokud je tato dovednost použita vůči zvolené rase, získává postava bonus +2 na hod na útok nebo hod na iniciativu. Tento bonus může být také rozdělen na +1 jak k hodu na útok, tak na iniciativu. Postava se může postupně specializovat na libovolné množství ras, ale bonus nikdy není vyšší než +2.

Tato dovednost neposkytuje bonus proti skupinám čtyř a více oponentů, pokud by ovšem všechny nebyly rasami, na kterou má postava specializaci. Nemůže být však v žádném případě použita na skupinu

více než pěti postav, byť by se jednalo o rasy, na které je postava takticky specializovaná. Bonus nelze použít na vlastní družinu dobrodruhů - pouze na postavu samu.

Vyhledání vody

I v té nejpustší poušti můžete najít vodu, jen to umět. Malá zvířata se zavrtávají do země a najdou si tak vodu; příležitostně rostlinstvo pouště ukládá vodu v zásobnících, které se nacházejí u jejich kořenů hluboko v půdě, zdánlivě bezživotné stromky v sobě ukrývají zásobu vláhy.

Dovednost vyhledání vody je možné provádět jen jednou denně a je zapotřebí se jí věnovat alespoň jednu hodinu. Během této doby se postava může pohybovat pouze poloviční rychlostí. Úspěšný hod na dovednost značí, že postava našla dostatek vody pro jednu osobu a den. Neznamená to, že se zbaví dehydratace, pouze nebude další den trpět dehydratací. Postava tak dokáže najít vodu pouze pro sebe a svoje použití. Pokud by se o svou vodu dělil, nikdo z toho nebude mít podstatný užitek.

Improvizace se zbraní

Na Athasu se prakticky čehokoliv dá použít (a také používá) jako zbraň. Postava s touto dovedností proto dokáže ve svém okolí v případě úspěšného ověřovacího hodu najít použitelnou zbraň. Úspěch znamená, že našla kyj způsobující zranění 1d6+1 proti nestvůrám do velikosti člověka nebo 1d3+1 proti nestvůrám větším.

PJ může použít modifikátory, které upravují obtížnost nalezení zbraně: trh se zbraněmi +2, pustina -2 a třeba písčité pláň může dávat nulovou šanci.

Použití existujících dovedností

Protože se země Athasu drasticky liší od jiných světů AD&D, je potřeba i některé dovednosti uvedené v PPH poopravit. Například navigace a mořeplavectví jsou dovednosti v zemi, která nemá oceány celkem zbytečné. Následující dovednosti je potřeba pro naši kampaň dovysvětlit.

- **Zemědělství:** Na Athasu je sice velice lehké uskladňování obilí, ale velice obtížné setí a uchování plodného zrna. Tato dovednost zahrnuje nejlepší využití půdy a vody pro daný druh plodiny a znalost jejího uchování pro sadbu.
- **Zbrojířství:** Nedostatek kovových materiálů na Athasu je důvodem k tomu, aby se postavy zabývaly použitím takových materiálů, jako je chitin, kost a tvrzená kůže. Kov je tak neobvyklým materiálem zbrojířů, že je taková zbraň většinou vyráběna celým konsorciem kovářů a zbrojířů a většinou se tak děje v tajnosti paláců čarodějných králů.

- **Umělecké schopnosti:** Tato dovednost zůstává v popisu stejná jako v základních pravidlech, ale její použitelnost se trochu liší. Otroci ovládající tuto dovednost mají šanci dostat se z otrokáren do ctihodných domů, kde se jejich umělecké schopnosti používají k zábavě šlechty a otroci tak mají možnost naučit se číst. Upadnou-li v nemilost, vrátí se zpět do otrokářny. Jsou pak buď popraveni nebo posláni do arény.
- **Kovářství:** Tato dovednost se používá stejně jako v základních pravidlech jen s tím rozdílem, že místo kovů se užívají athasianské materiály.
- **Rybaření:** To je použitelné jen v místech, kde se nachází přírodní vodní nádrže.
- **Navigace:** Metoda navigace používaná v jiných kampaních pro plavbu na mořích se na Athasu používá pro navigování karavan křižujících pouštní kraje.
- **Náboženství:** Na Athasu se nikdy nevyvinula organizovaná náboženství, pouze čarodějní králové se někdy sami zbožšťují a potom se obklopují skupinami věřících v jejich mystické božství. Na místní úrovni v městech a vesnicích se tradují zkazky o mýtických bytostech nebo polobozích, ale jinak se žádný konsistentní náboženský systém dosud nerozvinul.
- **Námořnictví:** Tuto dovednost studují pouze blázni a pomatenci nebo pátrači po dávné minulosti, popř. lidé žijící podél Posledního moře.
- **Plavání:** Tato dovednost je použitelná jen v krajních případech (např. v dekadentních lázních šlechty anebo v exotických krajích s přírodními nádržemi vody).
- **Mečířství:** Tato dovednost je také odkázána na použití obvyklých materiálů.

Použití dovednosti přežití

Jak je popsáno už v PPH, každý slot použitý na dovednost přežití musí být s uvedením konkrétního typu terénu. Terénní typy na Athasu v oblasti Tyru, ze kterých si postava může vybrat, jsou následující: písčité pustiny, kamenný úhor, pustá skaliska, solné pláně, hory, lesy, štěrkové planiny. V dalších oblastech Athasu se vyskytují ještě bahenní plochy, močály a pastviny.

Dovednost přežití umožňuje v určitém terénním typu najít minimální množství vody a potravy pro přežití. Úspěšný hod umožňuje postavě najít dostatek vody na to, aby zabránila dehydrataci a nedošlo ke snížení odolnosti postavy. Postava se však takto není schopna zavodnit a její dehydratace bude pokračovat nebo se pouze zmírní a to až do doby, než získá dostatek vody. Ten samý hod na úspěch postavě zaručí, že nalezne dostatek jídla na den.

Tato dovednost pomáhá postavě i odolávat otrávám. Hod na tuto dovednost zabrání tomu, aby se otrávil rostlinou či zvířecím masem, pokud tato rostlina či zvíře pochází z terénního typu, na který má dovednost.

KAPITOLA

3:

Peníze

a vybavení

Jaká je cena věcí

Ceník vybavení v PPH ukazuje jakou cenu která věc má v běžné kampani AD&D. Vzhledem k velice vzácnému výskytu kovů na Athasu však v hodnotách uvedených v PPH dochází ke značnému posunu. Mince jsou sami o sobě daleko cennější, takže pro obchod je jich potřeba daleko menší množství. Kovové věci jinak stojí tolik, kolik v jiných kampaních. Pokud bude postava na Athasu dělat nákup věcí, které jsou uvedeny např. v seznamu PPH, musí být použita následující pravidla:

- všechny nekovové věci na Athasu stojí 1% cenikové ceny
- všechny kovové věci stojí tolik, kolik je v ceníku uvedeno

Takto stanovené ceny mají vyvážit nedostatek kovů na Athasu. Ceny v jiných produktech AD&D je nutné podle shora uvedených pravidel upravit.

K tomu, abyste pochopili dostupnost vybavení v kampani Temné Slunce, musíte si uvědomit, jak velký nedostatek kovů v zemi je. V termínech AD&D to znamená, že kovové předměty, a to včetně mečů, zbroje a mincí, jsou cennější mnohem více než v jiných světech AD&D.

Prakticky všechny městské státy razí mince k počtě svých čarodějných králů. Mince razí také některé nezávislé komunity trpaslíků a některé obchodnické rody, které k tomu mají dostatek vzácných kovů. I když se mince různí (zlatá mince ražená v Tyru je trochu těžší než okrouhlá mince se znakem rodiny Ryharian), všechny spadají pod standardní tabulku směnitelnosti používanou v PPH.

Zde je ovšem základní standardní měnovou jednotkou keramický peníz (kp). Na Athasu platí, že 100 kp = 10 sp = 2 ep = 1zp = 1/5 pp. Keramické peníze mohou být vyráběné z jakékoliv hlíny, poté jsou glazovány do specifických barev a vypalovány v pecích, čímž se má zabránit padělání. Tvar formy keramického penízu dovoluje jeho rozlomení do deseti kousků. Každý z

kousků má hodnotu 1/10 kp.

Počáteční peníze

Každá postava, s výjimkou otroků, začíná dobrodružství s určitým objemem peněz. Postava by měla tyto peníze použít k nákupu vybavení, pokud to PJ nepokládá za nutné, nemělo by se ztrácet neúměrně mnoho času hraním nakupování.

V **Tab. 27** je uvedeno, jaké množství peněz v závislosti na povolání každá postava bude mít. Množství peněz odpovídá postavám na třetí úrovni. I neaktivní postavy obdrží určenou sumu peněz. Hráč je může kdykoliv před zavedením do hry vybavit vším potřebným.

Pěněžní systém

Společnost na Athasu směňuje zboží a služby třemi způsoby: penězi, směnou nebo službou. Jak v oblasti směny tak v oblasti služeb musí PJ určit, které zboží nebo služby jsou pro směnu v dané oblasti vhodné. Pouští nomádi určitě nebudou toužit po člunu nebo stavebním kameni.

Peníze

Peněžní transakce na Athasu jsou celkem obvyklé a oblíbené. I když je kov v tomto světě vzácný, přece jen se vyskytuje. Peníze jsou okamžitě akceptovanou formou platby a to i vzhledem k tomu, že jejich objem je mnohem menší než u jiných platidel.

Směna

Myslí se směna zboží za zboží, tj. bez použití peněz. Svou povahou je směnný obchod starobylou ceremonií vyjednávání. Postavy v této kampani používají buď jednoduché nebo nastavované směny.

- V **jednoduché směně** obchodníci porovnají hodnotu zboží k výměně a potom dohadují množství zboží. Kupříkladu Kyuln chce vyměnit část své úrody rýže za kovový meč bastard. Na Athasu je cena rýže 2 kk za libru a kovový meč bastard stojí 25 zp (=2500 kp). Kyuln tedy bude muset kováři za meč dát 12.500 liber rýže. Kovář ale nemusí mít zase tak velký hlad.
- V **nastavované směně** jsou vrhány kostky a ceny se přepočítávají v třech separátních kolech, než je rozhodnuto o konečné směně. Vzhledem ke své komplexnosti se tímto způsobem obchodují věci většinou o větší hodnotě než 100zp. Pro tento druh směny je nutné znát charisma obou zúčastněných (obvykle jsou protivníky hráč a CP).

V prvním kole nastavované směny si oba

účastníci hodí 2d6 a přičtou si k výsledku svůj stupeň charisma; vyšší skóre značí výhru v kole a vítěz může cenu soupeřova zboží stlačit o 10%. Jestliže se jedna ze stran rozhodne ukončit dohadování, je směna uzavřena. Pokud se ani jedna strana nerozhodne dohadování ukončit, pokračuje se druhým a potažmo třetím kolem. Nastavovaná směna nesmí mít víc jak tři kola. Jakmile je jednou dohadování přerušeno a ukončeno, dohodnutá cena je platná, neměnná a konečná.

Pokud by Kyuln (Char 13) vstoupil do nastavovaného obchodu s kovářem (Char 7), může udělat dobrý ale i špatný obchod. Může např. hodit 7 (13+7=20) a kovář 10 (10+7=17); a vyhraje první kolo. Usmloval tak 10% s ceny a tak je cena meče 22 zp a 5 sp. Předpokládejme, že oba chtějí smlouvat dál. Kyuln hodí 4 (=17) a kovář 10 (=17); cena zůstává zachována. Ve třetím a posledním kole hodí Kyuln 10 (=23) a kovář hodí 7 (=14); Kyuln tak opět vyhrál a usmloval tak cenu o dalších 10%. Dostal kováře po 20 zp za kovový meč bastard, takže k výměně potřebuje 10.000 liber rýže. I to je dost na to, aby to kovář snědl, ale rýže už je jeho.

Služby

Každá služba, kterou může postava prokázat, má svou popídací cenu a je celkem jedna, jestli se jedná o námezdní dělnickou práci nebo vysoce kvalifikovaný inženýrský projekt. Mzda za práci je uvedena v **Tab.28**. Postava může dostat mzdu za vykonanou práci i formou jiné služby, v naturální formě, ve zboží i v mincích, podle situace.

Obchodnický kodex

Obchodnické rody dodržují striktně pravidla chování zvaná Obchodnický kodex. Každý, kdo si přeje být součástí rodu, s ním musí souhlasit a musí podle něj jednat. Pokud tato pravidla poruší, je okamžitě vyloučen. Ačkoliv se tento kodex u jednotlivých rodů liší, následující principy platí obecně:

- připojením k obchodnickému rodu se agent vzdává všech občanství v jakémkoliv městském státě a členství v jakémkoliv kmeni
- agent se musí pod hrozbou kletby zavázat přísahou věrnosti obchodnímu domu
- agent slíbí zajišťovat nejlepší zisk obchodnímu domu jako odměnu za svůj plat
- agent se zavazuje obchodovat poctivě, jak s cizinci tak s přáteli i nepřáteli
- agent se nesmí předvádět bohatstvím získaným v rámci svého působení v rodu
- agent souhlasí s podporou práva platného v městském státě, ve kterém působí a nebude činit nic, čím by přivolał hněv místních úřadů
- agent se zavazuje společně s ostatními obchodníky učinit velice nákladným život každého, kdo nespravedlivě vězní, vydírá nebo jiným způsobem znásilňuje jiné obchodníky

Zbraně

Běžně používané zbraně na Athasu jsou zhotovovány z obsidiánu, kostí nebo dřeva; zřídka z kovu. Protože některé běžné zbraně mohou být zhotoveny celkem jednoduše, je i jejich cena rovna asi 1% ceny uvedené v ceníku v PPH. Jedná se o zbraně následující: foukačky (se šipkami i jehlovitými střelami), všechny luky, hole, samostřily, harpuny, oštěpy, všechna kopí, bijáky, praky na kameny, píky a biče. Tyto zbraně mohou být normálně používány.

Ostatní zbraně se vzhledem k široké škále materiálů, ze kterých mohou být vyrobeny, liší v ceně, váze, účinnosti a pravděpodobnosti zásahu. Jedná se o bitevní sekery, různé typy šípů, šipek do kuší, dýk a tesáků, oštěpů, bičů, palcátů, krumpáčů, ručních i vrhacích seker, jezdeckých bičů, jezdeckých palcátů, nožů, chytáků, žezel, halaparten, nůžek, střel, všechny meče, trojzubce a válečná kladiva. V **Tab.29** je uvedena procentická hodnota a váha zbraní včetně modifikátorů účinnosti a pravděpodobnosti zásahu podle statistiky uvedené v PPH.

Všimněte si, že na Athasu se nepoužívá arkebuza.

Nekovové zbraně snižují pravděpodobnost zásahu stejným způsobem, jako je tomu u zbraní prokletých. Snižení pravděpodobnosti zásahu si proto poznamenejte do osobního deníku. Tyto zbraně mohou být také očarovány a v takovém případě jsou úpravy pravděpodobnosti zásahu kumulativní. Tímto způsobem má pak kostěná dýka +2 konečný bonus jen +1.

Obsidián, kost i dřevo jsou materiály náchylné ke zlomení. Kdykoliv způsobí úspěšný útok maximální poškození, existuje 5%ní pravděpodobnost zlomení zbraně, což je na kostce 1d20 reprezentováno 1. Příkladně Bruth je vyslán do arény vyzbrojen kostěnou bitevní sekerou. V prvním kole soubije sekne Bruth soupeře do lebky (učiní úspěšný hod na útok) a srazí ho k zemi (hodí na poškození 8 na 1d8). Bohužel se kostěná sekera roztříštila a protivníkovu lebku (v hodů na zničení zbraně si hráč hrající Brutha hodil na 1d20 jedničku). Bruth je beze zbraně a jeho protivník se zvedá se země.

Ve hře Temné Slunce se typ zbraně uvádí vždy v souvislosti s materiálem: dřevěný široký meč, kostěný hák, kovová dýka atd. Kromě toho, že to zpestruje popis zbraní, je to také nutná pomůcka pro PJ. **Tab. 30** uvádí jedinečné athasianské zbraně a jejich parametry včetně váhy, ceny, velikosti, rychlosti a způsobeného zranění. Vysvětlení těchto parametrů naleznete v DMG.

Athasianské zbraně

Alhulak: Zbraň sestává z pět stop dlouhého provazu na jehož konci je upevněn čtyřlístý hák. Druhý konec provazu je připevněn k dvě stopy dlouhému držadlu, které je používáno k blokování ran. Čepele háků bývají vyřezány z kosti mekillota, držadlo bývá dřevěné nebo kostěné.

Bardorád: Tuto zbraň, kterou zpopularizovali zejména bardí z Balice, tvoří mnohá ostří a vidlice. Čepele jsou vyrobeny z obsidiánu a připevněny do dřevěného držadla. Vidlice jsou vyrobeny ze dřeva a

naostřeny do špic, ale mohou být použity i jedové zuby. Držák může mít i otvory pro prsty nebo kožené řemínky k lepšímu uchopení. Bardi navíc běžně natírají čepele jedem.

Cahulaky: Jedná se o dvě hlavice se čtyřmi čepelemi, které jsou připevněny na obou koncích provazu dlouhého 12 stop. Tato zbraň může být použita jednak jako vrhací, jednak pro boj tváří v tvář. Pro boj tváří v tvář se používá tak, že uživatel zbraně drží v každé ruce jeden konec provazu těsně před konci hlavice a provaz má zkrácen omotáním kolem dlaní. S hlavicemi krouží a to buď synchronně nebo asynchronně proti soupeři. Při použití cahulaků jako zbraně vrhací se útočník snaží docílit buď omotání soupeře nebo jeho zranění ostrými čepelemi hlavice. Čepele jsou vyřezány z kosti, obvykle mekillota, zatímco rukojeti jsou z pevného kusu dřeva nebo robustní kosti.

Carrikal: Tento druh válečné sekery se zhotovuje z kostí mekillota nebo z čelistních kostí různých ostrozubých tvorů. Ostré koce zubů zabíhají až do poloviny délky kosti a čelistní pant se zbrušuje do ostrého konce. Tím jsou dány zbraně dvě smrtelně nebezpečná zakončení sekery, jež jsou orientována jedním směrem. Ve spodní části kosti je držadlo omotáno koženým řemením, které zajišťuje dobrý úchop zbraně.

Chatkcha: Tato vrhací zbraň je typická pro stepní kmeny thri-kreenů. Jedná se o křišťálovou hvězdici, která může být vržena až do vzdálenosti 90 yardů a vzhledem k rotaci, kterou při letu získává, se v případě, že mine cíl, vrací zpět k vrhajícímu.

Drtič: Unikátní zbraň pro boj zblízka tvoří zašpičatělý kulatý kámen (nebo vzácněji kov) upevněný na konci pružné tyče dlouhé 20-25 stop. Útočník zarazí neosazený konec tyče do země a ohne ji téměř až k zemi. Nakonec volný konec uvolní. V individuálním souboji je velice obtížné tuto zbraň použít, ale v masových bojích je to hrozná zbraň.

Palice Datchi: Tato zbraň vyvinutá pro boj v aréně způsobuje nesmírně bolestivá zranění. Na zhruba 3 stopy dlouhou násadu je připevněna hlavice 4-5 stop dlouhá, která je vyrobena buď z vysušeného hmyzího úlu nebo vysušených kořenů. Do hlavice se vsazují zuby, drápy nebo vzácněji též ostré kovové čepele.

Dračí spár: Tato zbraň je populární zejména v arénách Tyru a Uriku. Tvoří ji dvě vzájemně spojené čepele upevněné kolmo v 5-6 stop dlouhém dřevěném držadle. Čepele mohou být vyrobeny z libovolného vhodného materiálu. Uprostřed držadla se nachází chránič ve tvaru koše, který má za účel ochránit ruku bojovníka.

Loketní sekera: Tato zbraň se připevňuje na předloktí podobně jako štít. Má tvar dlouhé dvoubřité sekery na opačném konci vyztužené s kolmo vytrčenou špicí, která je zapouzdřena. Jedná se o zvlášť nebezpečnou zbraň v soubojích na blízko.

Žlábkové dláto: Toto dláto bylo vyvinuto pro nibennayskou armádní pěchotu. Široké kostěné, obsidiánové nebo chitinové ostří je nasazeno na tři stopy dlouhou dřevěnou násadu. Zbraň vyžaduje obouručný úchop. Je třeba ji uchopit jednou rukou hned za ostřím, druhou na konci držadla.

Gythka: Toto thri-kreení kopí má na konci hrozná čepele. Silné držadlo zbraně dovoluje, aby tato zbraň byla také používána jako obušek nebo proti zbraním podobného typu.

Bodec: Bodec je zbraň vyvinutá pro boj v

aréně. Jedná se o čtyři stopy dlouhou tyč opatřenou na jednom konci párem dlouhých ostrých čepelí upevněných do tvaru vidlice. Zbraní se švihá buď horizontálně nebo vertikálně.

Lotulis: Na obou koncích dlouhé tyče jsou upevněna půlměsíková ostří s nabroušenými hroty, což činí tuto zbraň nesmírně nebezpečnou.

Pánův bič: Tento bič je používán předáky a dozorcí v arénách a jeho kostěné nebo slonovinové držadlo bývá vykládáno ozdobnými prvky, podle společenského postavení jeho držitele. Bič je buď z kůže nebo z obřích vlasů (ty zvyšují cenu o cca 15 kp). Konec biče tvoří kostěná hlavice s pěti oddělenými zašpičatělými hroty, což vyčleňuje tuto zbraň ze skupiny běžných bičů.

Pučík: Tato zbraň je vytvořena pro velice těsný boj. Jedná se o dvě stopy dlouhou dyku s chrániči ruky a držadlem kolmým k ostří.

Skorokost: Tato zbraň je zkonstruována ze čtyř holeních kostí, které jsou symetricky radiálně svázány k sobě. Délka zbraně je stejná jako délka meče. Svou lehkostí a jen hrubě zbrusřenými konci je tato zbraň nepříteliš nebezpečná. Používá se pro boj v aréně, má-li se dosáhnout velmi dlouhého boje.

Zpívající hole: Užívají se v páru, přičemž každá se drží v jedné ruce. Každá z tyčí je vyrobena z pružného a rovného kusu dřeva, jejich průměr je 1 palec a délka 2,5 stopy. Na koncích se tyče mírně rozšiřují. Vzhledem k jejich extrémní lehkosti je jejich použití více závislé na obratnosti a mrštnosti než na hrubé síle. Jestliže se tyče roztočí, vydávají kvílivý a hvízdavý zvuk, podle kterého také dostaly jméno.

Želví čepel: Jedná se o malý štít s vyčnívajícími ostřím. Ačkoliv je tato zbraň pojmenována po želvě, používá se jako materiál i kost nebo chitin, popř. tvrdá kůže. Ostří je upevněno na krunýři a může být zhotoveno z kamene, kosti a někdy i z kovu. Celá zbraň se potom upevňuje na předloktí. Krunýř se pokládá za část zbroje a jeho nositel získává jednobodový bonus k AC.

Trikal: Tato malá pika je asi 6 stop dlouhá a většinou zhotovená ze dřeva. V horní části jsou připevněny tři 12 palců dlouhé čepele. Pod nimi je vroubkované a extrémně ostré ratiště. Opačný konec piky je vyvážen tak, aby se dalo maximálně využít hybnosti zbraně.

Vyvážená pika: Tato zbraň slučuje využití efektivnosti piky s účinností palcátu. Osm stop dlouhé ratiště je zakončeno čepelí z kosti nebo zvířecího tesáku a na druhém konci je vyváženo zašpičatělou koulí vyrobenou obvykle z pálené keramiky.

Vdovin nůž: Tato zbraň se podobá žacímu nástroji používanému v zelených oblastech. Tvoří ji široká čepel připevněná k dřevěné nebo slonovinové násadě. V držadle jsou skryty dva vyskakovací bodce. Stisknutím západky palcem oba bodce vyskočí. Zatlačit je zpět trvá celé jedno kolo. Vdovin nůž může být taktéž použit jako vrhací zbraň.

Zápěstní břitva: Zápěstní břitvy tvoří trio čepelí, které se vysunují z těžkého pažního pásu. Břitvy vyčnívají směrem k zadní části paže, jsou extrémně ostré a mohou být až 6 palců dlouhé. Zápěstní břitvy mohou být nesený na jednom nebo obou předloktích.

Zbroj

Pro postavy na Athasu je možné použít veškerou zbroj z PPH, i když její vysoká cena a nutnost používat je v extrémních teplotách činí kovovou zbroj značně nevhodnou. Celoplátová zbroj na Athasu stojí kolem 2.000 zp, což je ekvivalentní ceně dle pravidel AD&D 200.000 zp. Jednoduše řečeno je pro čarodějněho krále výhodnější ve stejných nákladech kompletně opevnit hradbami město, než nakoupit několik celoplátových zbrojí.

Stejně tak silný žár spalující poustou zemi činí kovovou zbroj krajně neúnosnou. V jakékoliv denní soubojové situaci proto má postava nesoucí kovovou zbroj postih +1 k THACO od druhého kola souboje a to za každé kolo kumulativně. Postava vyčerpaná zkolabuje, překročí-li počet soubojových kol její skóre odolnosti.

Nášťestí jsou na Athasu mnohé druhy zbroje zhotoveny bez použití kovů z mnohem dostupnějších materiálů. Všechny druhy zbroje mají vlastnosti popsané v PPH s respektováním následujících poznámek:

Štíty: Většinou jsou zhotoveny z vrstvy kůže napnuté na rámu ze dřeva nebo kosti a následně tvrzené. Účinné štíty jsou také zhotovovány z chitínových materiálů, které se získávají ze zdechlin zabitého hmyzu. Ačkoliv se materiály různí, nejčastěji se používají tyto druhy tvarů: poklicový štít, malý a střední štít nebo pavéza.

Kožená zbroj: Tato zbroj je snad na Athasu nejobvyklejší, neboť bývá tvarována podle potřeby zákazníka a poté tvrzena.

Vycpávaná zbroj: Tak, jak je popsáno v PPH, je vycpávaná zbroj vyrobena z těžké látky s vyztužením. Mnozí athasianští válečníci dávají přednost vycpávané zbroji tkané z obřích vlasů.

Zbroj ze zvířecí kůže: Tato zbroj se na Athasu zhotovuje z kůže mekillota či braxata.

Zbroj z tvrzené kůže, kroužková zbroj, brigandýna, šupinové brnění: Tyto druhy zbroje jsou konstruovány s použitím kostí nebo chitinu.

Drátěnka, pásková zbroj, bronzový pancíř nebo plátové brnění; plátová a celoplátová zbroj: Tyto druhy zbroje musí být zhotoveny z kovových částí, což je činí drahými a potenciálně nebezpečnými za denního horka.

Kusová zbroj

Postavy v kampani Temného Slunce zřídka kdy (pokud vůbec) vlastní kompletní kovové brnění. Pro nepraktičnost v používání kovového brnění to je řada důvodů, ale prvotně je to palčivý žár způsobený athasianským sluncem a dále pak velký nedostatek kovů. Není příliš neobvyklé vidět dobrodruha nesoucího velice pestrrou směsici jednotlivých kusů zbroje - z toho také název „kusová zbroj“.

Určit správné AC pro někoho, kdo nosí kusovou zbroj, může být velmi obtížné. Každý kus zbroje má proto určitý AC modifikátor. Každý takový kus zbroje pak v praxi způsobuje odečtení svého příslušného

modifikátoru od základního AC postavy (obvykle 10), čímž se určí aktuální AC. A tak postava, která ve starých ruinách objeví plátovou zbroj, z níž lze použít jen kyrys, může daný kus zbroje nosit, čímž si sníží o 4 AC, což je patrné z **Tab.31**. Tato tabulka totiž udává bonusy spojené s použitím jednotlivých kusů zbroje.

Ačkoliv kusová zbroj je taktéž lehčí než zbroj plná, může být v některých případech i docela těžká. Kyrys váží polovinu plné zbroje, každý pažní nebo nožní kus zbroje váží její jednu osminu. Na jenom místě těla nemůže být nesen víc než jeden kus zbroje. Proto není možné nést dva kyrysy a obdržet tak dvojnásobný bonus k AC.

I postava používající kusovou zbroj se může stát obětí smrtelného vedra na Athasu. Postava nesoucí kusovou zbroj na více než dvou údech nebo používající kyrys podléhá zcela dopadům athasianského horka.

Výstroj

Tab.32 je ceníkem obecně dostupného vybavení a výstroje v obydlených oblastech Athasu. Následuje popis výstroje a užitek zvířat.

Měch na víno/sud: Voda je přechovávána v měších nebo sudech. Měch na víno pojme 1 gallon tekutiny. Malý sud pojme 30 gallonů.

Bečka na vodu: Ve většině měst Athasu se voda čerpá ze společných nádrží, které jsou provozovány čarodějními králi nebo jejich templáři. Není neobvyklé, že v dobách velkého horka nebo vyšší potřeby peněz, je cena za vodu dramaticky zvyšována.

Křesadlo/třecí dřívka: Na Athasu je sice křemenu dostatek, zato ocílka je velmi nedostatkové zboží. Standardním způsobem rozdělování ohně je proto lučik s třecím dřívkem.

Brnění pro zvířata: Pro rozličné druhy zvířat se na Athasu používají pouze dva typy zbroje a to kožená nebo chitínová. Kožená zbroj je tvořena pruhy kůže často ještě zpevněná kusy kostí nebo chitinu a pospojovaná kusy látky nebo měkké kůže. Tato zbroj dává bonus -1 k AC zvířeti. Chitínová zbroj je tvořena pláty hmyzího chitinu a kostí vzájemně spojené pomocí látky nebo kůže. Poskytuje zvířeti bonus -2 k AC. Uvedené typy zbroje nemohou být kombinovány.

Válečný vůz: Válečný vůz je lehce ozbrojený vozík zhotovený ze dřeva, chitinu nebo tvrzené kůže. Je tvarován pro jízdu a boj. Postava, která vozík používá, musí mít alespoň sekundární dovednost jako vozka nebo kočár nebo nezbraňovou dovednost řízení válečného vozu. Vozataj může za jízdy útočit jednoruční zbraní, ale ke všem hodům na útok má postih -4. Ostatní ve voze nemají žádný postih k útoku, ale k hodům na střelecký útok mají postih -1 pokud vůz jede. Všichni ve voze jsou kryti z 50% zepředu a ze stran a z 25% zezadu nebo zadního boku. (Viz PPH, kde jsou uvedeny důsledky krytí a krytů při soubojích).

Pokud ve vícespréží jedno nebo více zvířat padne nebo je zmrzačeno, rychlost vozu se zpomalí na normál. Zabité zvíře může způsobit poškození válečného vozu, může ale být odříznuto ze spréžení. Usmrcení více zvířat ve spréžení může způsobit i zastavení vozu.

Howdah: Howdah je rám se sedlem, který se připevňuje na hřbet inixe nebo mekillota. Běžný howdah je vyroben z lehkého dřevěného rámu a má jen jedno sedadlo. Normální howdahy se svou vahou nepočítají do nosnosti zvířete, ale váha jezdce ano. Každý, kdo se veze v howdahu, je zároveň ve skrytu a stínu.

Válečný howdah je zhotoven z daleko pevnějších materiálů, které umožňují boj v krytu. Válečný howdah pro inixe je váží 150 liber a pojme čtyři válečníky. Válečný howdah pro mekillota je daleko robustnější, váží 1.000 liber a má dvě patra. Pojme celkem 16 válečníků, čtyři mohou bojovat po každé straně zároveň. Vojáci v howdahu mají kryt i skryt 25%, 50%, 75% a 90% (viz PJJ kryt a skryt v boji).

Otevřený vůz: Otevřený vůz je trochu více než dřevěná truhla na čtyřech dřevěných kolech. Tento vůz s kapacitou nosnosti 1.000 liber musí být tažen alespoň jedním kankem. Vůz s kapacitou 10.000 liber musí být tažen alespoň jedním mekillotem. Inix k tomu nemůže být použit a to z jednoduchého důvodu, kterým je jeho ocas, jenž by se pletl pod vůz.

Uzavřený vůz: Tyto vozy vyžadují stejnou tažnou sílu jako vozy otevřené. Věci vezené ve voze jsou kryty před účinky počasí. Někteří obchodníci a kočovníci používají těchto vozů jako svého obydlí. Individuální cestující ve voze jsou považováni za kryté a skryté.

Pancéřovaný karavan: Váží kolem 5.000 liber a může vézt až 35.000 liber. Tvar a konstrukce pancéřovaných karavanů se liší podle způsobu použití. Athasiani upravují vnitřní vybavení podle cesty, na kterou vůz používají. Obecně takový válečný karavan veze kolem 15.000 liber naloženého zboží plus asi 50 plně ozbrojených vojáků, přechodně asi 25 otroků a hrst obchodníků, šlechticů a vznešených cestovatelů.

Vojáci v pancéřovaném karavanu si mohou volit z 25%, 50%, 75% a 90% krytu a skrytu (viz PJJ kryt a skryt v boji).

I když vůz může táhnout i třeba jen jeden mekillot, obvykle jsou zapřahováni dva, aby v případě, že jeden padne, nebyla ohrožena pohyblivost karavanu.

Erdlu: Erdluové jsou stádové šelmy chované mnohými kulturami na Athasu. Jsou to velcí nelétaví ptáci, kteří mají na výšku 7 stop a váží asi 200 liber. Jejich všežravá povaha jim dovoluje pást se prakticky kdekoli a jejich odolná přirozenost jim pomáhá přežít i v drsné krajině. Podle dostupnosti erdlu se jeho cena oproti ceně uvedené v tabulce může lišit od jedné poloviny do dvojnásobku. Vejce erdlu jsou požitelné; jedno vejce obsahuje tři trošky.

Inix: Inix je ještěr, který na výšku dorůstá 16 stop. Jeho nosnost je 2.000 lb. Ačkoliv je přirozeně býložravý, je to zlý nepřítel v boji útočící jak ocasem tak tlamou. V případě, že je inix cvičen pro jízdu, je naučen, aby nebojoval, pokud nese jezdce, protože žádný jezdec není schopen se udržet v sedle, když inix začne mrskat svým mocným ocasem. Tato nestvůra může být vybavena howdahem. Půlobři je používají běžně jako jízdních zvířat. Inix není schopen táhnout vůz kvůli svému dlouhému ocasu.

Kank: Kankové se používají jako stádové dobytek nebo tažná zvířata. Jedná se o velký hmyz 4 stopy vysoký a 8 stop dlouhý vážící asi 400 lb. Jako dobytek jsou velmi klidní a snadno hlídatelní. Nejsou chováni pro maso, protože krátce po zabití začne jejich maso odporně páchnout shnilotinou. Jsou chováni pro medové koule, které se jim vytvářejí na zvoncích. Jedna

medová koule obsahuje 4 trošky.

Dobrou službu vykonávají jako jízdní nestvůry. Všechny rasy kromě půlobra, pro kterého je tuze malý a musí proto použít inixe, mohou na kankovi jezdit. Kank unese 400 lb. K jízdě na něm potřebujete sedlo a postroj. Pro tuto výbavu můžete použít ceník stejný jako pro koně v PPH.

Kankové mohou být jak jednotlivě tak ve spřežení používání k tažení vozů. Postava potřebuje k jejich zvládnutí sekundární dovednost jako vozka/kočí nebo mít nezbraňovou dovednost ke kočírování.

Mekillot: Mekillot je ohromný šestitunový ještěr, který je užíván jako tažné zvíře. Může nést až 8.000 lb a táhnout až 40.000 lb. Mekillot může být vybaven howdahem nebo jeho válečnou verzí a nést několik válečníků do boje. Mekilloti se obtížně ovládají a občas se postaví proti svému pánu.

Crodlu: Crodlu je velký plaz používaný k jízdě nebo jako tažné zvíře. Podobá se šupinatému pštrosu, jehož spodní část nohou je zakončena strašnými drápy. Naložen 1-90ti lb má maximální pohyblivost 24. Při 91-180 lb klesá pohyblivost na 18 a při 181-270 lb klesá na 12. Crodlu půjde velmi neochotně při pohyblivosti 6, tj. naložen více než 360 librami a při větším naložení už vám nepůjde vůbec.

KAPITOLA

4:

Magie a kouzla

Zdroje magické energie na Athasu se liší od zdrojů v jiných světech kampaní AD&D. Athas je světem bez božstev, kde klerikové uctívají přímo elementální roviny. Kněží získávají magii přímo ze svých živlů a jsou s elementálními rovinami těsně spjati. Koutelníci získávají energii potřebnou pro kouzlení přímo ze země. Protože tuto energii vysávají naprosto bezohledně, je i svět Athasu touto praktikou velmi poškozen. Používání kouzelnické magie může způsobit, že půda není schopna podporovat život na zemi a tak kouzelnická magie využívající příliš mnoho energie země zabíjí rostlinstvo a zabíjí zemi. Jak kněžská tak kouzelnická magie dokáže naplňovat energií předměty. Takto zhotovené magické předměty pak uvolňují svou energii na určitý slovní příkaz nebo čin. V této kapitole je pojednáváno o magii kněžské, kouzelnické, o magických předmětech a pozměněných kouzlech.

Svaté prvky

Elementální klerikové mají schopnost spojovat se s prvky posvátnou silou. Tímto způsobem mohou vytvořit svatou vodu, vzduch, oheň i zemi.

Svaté prvky jsou velmi vzácné mocně požehnané verze základních prvků živelných rovin. Působí proti většině forem nemrtvých a netvorů nižších sfér.

Zranění způsobené svatým prvkem nemůže být normálně zhojeno, musí být léčeno. Svaté prvky vody a země nemohou být použity proti nestvůrám ve formě mlhoviny nebo proti nehmotným nemrtvým. Je třeba proti nim použít svaté prvky vzduchu a ohně.

Svatá voda a země může být na cíl buď chrstnuta (způsobí 2 body zranění) nebo vržena v kvantitě (a způsobí 1d6+1 zranění). Plameny svatého ohně způsobí zranění 1d6+2, horko ze svatého ohně způsobí zranění 1d2+1 na nehmotnou nestvůru.

Svatý vzduch je velmi jemná substance, zato

však může být zhotoven rychleji než jiné typy svatých prvků. Jeho dotek způsobuje zranění 1d4.

Ku stvoření svatého prvku je zapotřebí použít nového klerického kouzla *stvoř svatý prvek*.

Kněžská magie

Kněží na Athasu uctívají bytosti obývající elementální roviny země, vzduchu, ohně a vody, neboť v zemi Temného Slunce se nenacházejí žádní bozi. (Kouzla poukazující v jiných kampaních na kontakt s božstvy zde indikují kontakt s bytostmi elementálních rovin.)

V kampani TS spadají kněžská kouzla do čtyř sfér podle jednotlivých živlů a do oddělené sféry Kosmu. Tato poslední sféra je stejně tak velká jako vzdálená, takže první čtyři sféry poskytují kouzla mocnější a neobvyklejší. Každý kněz na Athasu čerpá svou energii pro kouzlení z některé z elementálních rovin a ze sféry Kosmu. Jinými slovy mají hlavní přístup k jedné z elementálních sfér a vedlejší ke sféře Kosmu. Všechna na Athasu použitelná kouzla jsou uvedena v *Tab.33*, kde se nacházejí jednak kouzla z PPH, dále z Tome of Magic a z této příručky.

Nová kněžská kouzla jsou následující:

Kněžská kouzla první úrovně

Stvoř vodu

V kampani TS je možným tímto kouzlem stvořit pouze půl gallonu vody na jednu úroveň vyvolávače. Vše ostatní je stejné jako v PPH.

Milosrdné stíny (Abjuration - Ochrana)

Reversibilní

Sféra:	Kosmos
Rozsah:	dotek
Složky:	V, S, M
Trvání:	1 den/5 úrovní
Vyvolání:	1 kolo
Působnost:	dotčená osoba
Záchranný hod:	neg.

Toto kouzlo vytvoří magický stín chránící jednotlivce před žhoucím sluncem. Jakmile je kouzlo sesláno, dotýčný jedinec požívá výhod bytosti dící ve stínu (potřebuje pouze polovinu tekutin) a to i když cestuje nebo bojuje třebas i za plného slunce. Takto chráněný jedinec se okolí jeví normálně až na to, že se nepotí tolik, kolik by se očekávalo a jeho zbarvení je nepatrně šedé.

Reversem tohoto kouzla jsou *spalující paprsky*, které způsobuje oběti zintenzivnění dopadající paprsků a světla. Po dobu trvání kouzla musí oběť používat dvojnásobek tekutin a nebo trpět vlivem dehydratace. V každém kole soubaje si oběť musí hodit na ověření odolnosti, zda postava neodpadla. Záchranný hod, který je použitelný pouze u reversibilního kouzla, může účinek kouzla zrušit.

Toto kouzlo ani v reversem nemá žádný vliv na

osobu ve skutečném stínu.

Materiálovou složkou pro vyvolání kouzla je kus palmového listu a v reversu kus černé látky.

Kněžská kouzla druhé úrovně

Okouzli osobu nebo savce

Okruh athasianských nestvůr, které mohou být okouzleny, zahrnuje všechny rasy postav hráčů mimo thri-kreena, anakory, kočkovitých šelem, belgoie, braxata, koček, kyklopů, ettinů, obrů, githů a netopýrů.

Zadrž osobu

V kampani TS je toto kouzlo použitelné na všechny hráčské rasy mimo thri-kreena, anakory, belgoie a githa.

Hadí půvab

Tímto kouzlem je možno zasáhnout yuan-ti a hedvábného červa.

Kněžská kouzla třetí úrovně

Vzdušná čočka (Alteration - Změna)

Sféra:	Vzduch
Rozsah:	90 yardů
Složky:	V, S, M
Trvání:	1kolo+1kolo/úroveň
Vyvolání:	1
Působnost:	speciální
Záchranný hod:	žádný

Účelem tohoto kouzla je vytvořit magickou čočku vzduchu vysoko v oblacích a s její pomocí soustředit paprsky slunce na nepřítele (vyvolavač musí být v průběhu vyvolávání kouzla vystaven přímému slunečnímu záření). Jakmile je jednou čočka stvořena, může kněz její pomocí útočit dvakrát za kolo proti jednomu nebo i dvěma cílům, které jsou v dosahu kouzla. Pro každý jednotlivý útok se musí provést hod na útok a kněz nemá žádný postih za dovednost. Cíl, pokud je kryt, získává výhody krytu i skrytu. Každý zásah způsobuje zranění 2d6. Nestvůry odolné proti horku nebo ohni utrpí jen poloviční zranění.

Toto kouzlo může být taktéž použito k podpálení hořlavého materiálu. Pokud je cílem nehybný předmět, není ani potřeba házet na útok a jakýkoliv běžně hořlavý materiál (šaty, dřeva, papír atd.) vzplane. Osobní výstroj může také vzplanout, ale kněz musí mít úspěšný hod na útok s postihem -4. Pokud uspěje, materiál vzplane. Hořící oděv způsobuje zranění 1d6 na 1d6 kol nebo do doby než je uhašeno. *Ohnivý štít* je v takovém případě k ničemu. Takto vzniklý oheň není

magické povahy a proto může být uhašen normálním způsobem.

Magická temnota může toto kouzlo neutralizovat. *Magický stín* redukuje zranění na polovinu.

Materiálovou složkou pro toto kouzlo je malý kulatý kousek skla.

Stvoř jídlo a vodu

V kampani TS toto kouzlo dá vzniknout maximálně polovině gallonu vody na úroveň vyvolavače. Vzniklé jídlo je jemné a nedráždivé. Kouzlo je exaktně popsáno v PPH.

Stvoř Svatý prvek (Alteration - Změna)

Sféra:	Kosmos
Rozsah:	dotek
Složky:	V, S, M
Trvání:	permanentní
Vyvolání:	1 hodina
Působnost:	zvláštní
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo mění určité množství prvku spojeného s rovinou prvku, který vyvolavač uctívá ve Svatý prvek. Svatý prvek je čistou a požehnanou manifestací víry a oddanosti elementárního kněze.

Aby bylo možné toto kouzlo vyvolat, musí kněz setrvat v hluboké modlitbě. Zaměří se na svatý symbol své elementární roviny, který uchopí do ruky a vyprosí si jisté množství svého prvku, ve kterém se projeví čistá síla ve své planární formě. Na konci hodiny rozjímání provede hráč ověření moudrosti a ponoří ruku se Svatým symbolem do prvku (země, vody, vzduch, oheň) čímž mu propůjčí svatou sílu. Pokud je předchozí hod úspěšný, znamená to, že prvek knězi ani neublíží. V případě, že úspěšný nebyl, pak oheň způsobí zranění 1d4. Modlitba je doprovázena hlasovými projevy a specifickými pohyby, které se liší podle vyvolávaného prvku. Kupříkladu kněz ohně tančí jako plameny ohně, kněz země tančí pomalu a rozvážně, kněz vody činí rukama pohyby představující vlny, vzduch je přetavován nepravidelnými a třepotavými pohyby.

Svaté prvky si uchovávají svou čistotu a požehnání až do okamžiku použití. Někteří kněží sebou nosí svaté prvky jako symbol své víry a používají je při některých svých ceremoniích. Jestliže je svatý prvek použit v boji proti nemrtvým nebo bytostem nižších sfér, ztratí okamžitě svou posvátnou povahu. (Viz odstavec Svaté prvky).

Specifickým množstvím se pro každý prvek rozumí: kámen velikosti dlaně nebo sypká hlína, která se vejde do malého sáčku; plamen ohně jaký je u pochodně; šest uncí vody. Vzduch je samozřejmě speciální případ. Elementární vzduch je k zachycení nejsložitějším prvkem, ale je také nejrychlejší k posvěcení. Elementární kněz vzduchu postupuje tak, jak je popsáno výše, ale s tím rozdílem, že doba vyvolávání je pouze jedno kolo. Na konci kola kněz provede ověření moudrosti. Pokud je úspěšný pak vzduch kolem jeho svatého symbolu je čistý a posvěcený. Uchová si svou svatost po dobu 1d4 kol, potom vyčpí. Kněz může tohoto vzduchu použít kdykoliv

během této doby. Otevře svou dlaň a lehce foukne směrem k cíli. Svatý vzduch se vzedme jako vítr a uvolní svou sílu jakmile přijde do styku s pevným objektem nebo nehmotnou entitou.

Kněžská kouzla čtvrté úrovně

Přivolej bytost ze zalesněné krajiny

Toto kouzlo je sice možné použít v kampani TS, ale pouze ve vzácných situacích. Kněží musí být domovem v lesním terénním typu a v tomto terénu i vyvolávat kouzlo.

Omlazení (Alteration - Změna)

Sféra:	Elementální roviny
Rozsah:	dotek
Složky:	V, S, M
Trvání:	speciální
Vyvolání:	1 kolo
Působnost:	průměr 10stop/úr.
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo funguje stejně jako stejnojmenné kouzelnické kouzlo páté úrovně.

Kněžská kouzla páté úrovně

Důvěrný rozhovor

V kampani TS je možné kontaktovat mocné bytosti elementálních sfér, aby odpovídaly na otázky kněze.

Příčaruj elementála (Conjuration/Summoning - Příčarování/Přivolání)

Reversibilní

Sféra:	živel (různý)
Rozsah:	80 yardů
Složky:	V, S
Trvání:	1 směna/úroveň
Vyvolání:	5 kol
Působnost:	speciální
Záchranný hod:	žádný

V kampani TS neexistuje kněžské kouzlo šesté úrovně *Příčaruj elementála ohně* nebo kněžské kouzlo sedmé úrovně *Příčaruj elementála země*. Namísto nich toto kouzlo umožňuje otevřít bránu do elementálních rovin, ke které má kněz hlavní přístup a přivolat elementála, aby vystoupil. Hod na úder je náhodně určen podle hodu na procenta:

1d100	Hod na úder
1-65	8
66-90	12
91-100	16

Elementál se neobrátil proti vyvolavači, takže na něj nemusí být koncentrován. Elementál je přítomen po dobu maximálně 1 kola/úroveň nebo dokud není zabit nebo zahánán.

Písečná bouře (Conjuration/Summoning - Příčarování/Přivolání)

Sféra:	Vzduch
Rozsah:	60 yardů
Složky:	V, S, M
Trvání:	3 kola/úroveň
Vyvolání:	4 kola
Působnost:	speciální
Záchranný hod:	poloviční

Toto kouzlo dovoluje kněžím vyvolat velmi silnou verzi kouzla *Ďábelský prach*, kouzla které může zaúčtovat na velký počet cílů najednou. *Písečná bouře* je smršť a vír prachu a písku 12 stop vysoký a pokrývající plochu 10x10 yardů/úroveň vyvolavače. Bouře má AC 0, MV 12 a hod na útok je rovný úrovni vyvolavače.

Tvar víru je dán přáním vyvolavače a může jím být měněn každé kolo po vyvolání. Nemůže se pohybovat rychleji než je jeho pohyblivost. Jakákoliv nestvůra v místě působení je objektem útoku, který způsobuje zranění 2d6 (záchrana proti kouzlům způsobuje poloviční zranění). Vír může být napaden pouze magickými zbraněmi. Působící vítr uhasí veškerý nemagický oheň v oblasti působení. Všechny předměty, které se nacházejí v místě působení, si musí hodit záchranné hody, jestli nejsou zničeny, všechny záchranné hody na písečnou bouři jsou stejné jako hody proti kyselině s bonusem +5. Bouře dokáže zadržet nestvůru v oblaku plynu nebo nestvůru v mlhovinové formě mimo dosah anebo je odstrčit od vyvolavače. Oblak uvnitř omezuje viditelnost a nestvůry tak jsou oslepeny na 1d4 kol po ustoupení bouře (záchrana proti kouzlům zamezí oslepení). Vyvolavači kouzel v dosahu kouzla ztrácí koncentraci a každé kouzlo seslané uvnitř se pravděpodobně pokazí.

Materiálovou součástí pro toto kouzlo je malá nádoba se vzduchem nachytaným za větrného dne.

Kněžská kouzla šesté úrovně

Stvoř Strom života (Alteration, Enchantment - Změna, Okouzlení)

Sféra:	Kosmos
Rozsah:	0
Složky:	V, S, M
Trvání:	permanentní
Vyvolání:	1 směna
Působnost:	jeden strom
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo je identické s kouzelnickým kouzlem 8-úrovně stejného jména.

Kouzelnická magie

Kouzelníci čerpají magickou energii z živoucí a život dávající přírody, která je obklopuje ať již používají ochranné nebo ničtelské magie. Až na různé ozdoby používané v kampani TS se ochranná magie neliší od magie používané v jiných kampaních AD&D, ničtelská magie je ale trochu jiná. Zatímco ochránci čerpají energii tak, aby se příroda mohla po ztrátě energie zregenerovat, ničtelská magie se o takové věci vůbec nestará.

Tyto dva extrémy jsou často základem athasianských legend, neboť ničitelé jsou příčinou změny země v umírající pustinu. Ano, ničitelé jsou příčinou současného stavu Athasu. Každým kouzlem, které ničitelé vyvolají, vysávají životní sílu pláni do neplodnosti a tunelují ji ke svým sobeckým cílům zanechávající zemi pustou a vyschlou. Bez ohledu na úroveň kouzel používají ničitelé až do 20 úrovně životní energii z rostlin, i když tím zprostředkovaně trpí i zvířata. Ničtelská magie čarodějných králů vysává energii i ze zvířat.

Sesílání ničtelských kouzel: Kouzla sesílání ničitelé používají stejných verbálních, somatických a materiálních součástí. Absence jakékoliv součásti způsobí nezdar kouzla. Rozsah, trvání, doba sesílání, působení kouzla a záchranné hody zůstávají nezměněny.

Jakmile ničitel absorbuje energii potřebnou k zapamatování svých kouzel, všechna vegetace ve sféře jeho okolí je spálena na popel. Průměr zničené oblasti závisí na hojnosti rostlinstva a úrovni zapamatovaného kouzla jak je uvedeno v **Tab.34**. Uváděné číslo představuje poloměr v yardech. Všimněte si, tento poloměr je ovlivněn zvláštností situace. Např. v bahně velkoměsta není více vegetace než v kamenných pustinách, zatímco zahrady čarodějných králů jsou rovny hustému lesu.

Memorování násobných kouzel ve stejné lokaci

Pokud ničitel namemoruje více než jedno kouzlo z energie vyčerpané ze stejného místa, průměr oblasti se zničenou vegetací kolem něj se zvětší. Viz **Tab.34**, která udává nejvyšší možnou úroveň kouzla, které je v dané oblasti možné namemorovat, za každou další úroveň jiného kouzla přičtete jeden yard. (Kouzla vyšší nebo stejné úrovně jsou pokládána za kouzla dodatečná.)

Např. ničitel Grifyan memoruje osm kouzel na zarostlých planinách, najde si místo se základním poloměrem odpovídajícím nejvyšší úrovni kouzla. V tomto případě je tou nejvyšší úrovní 3. Základním průměrem jsou tedy 4 yardy. Přidejte počet dodatkových kouzel (7) a celkový průměr spálené země je 11 yardů.

Působení na živé tvory: Přestože přímo trpí pouze rostliny, živoucí tvorové trpí také. Každá bytost v dosahu ničení si musí hodit záchranný hod proti kouzlům. Pokud uspějí, nedojdou úhony. Pokud ne, získají postih na iniciativu rovný úrovni nejvyššího memorovaného kouzla. Tato úprava se projevuje při první příležitosti. Bolest postavě zabrání provádět jakoukoliv akci během jednoho kola. Postih k iniciativě pouze odloží plánovanou akci.

Popel: Popel vytvořený působením ničtelské magie je černý a šedý kompletně postrádající stopy po

životě. Po dobu jednoho roku na zemi lehlé popelem nic neporoste. Tento popel je velice lehký a obvykle je rozvát během chvíle zanechávaje odkrytou zizvenou a neplodnou zemi. I když je už popel pryč, země je dále vysávána ničtelskou magií a to je i důvodem její dlouhodobé neplodnosti.

Svou divokou a destruktivní mocí je jak ničtelská tak neméně mocná ochranná magie prostřednictvím kouzelníku nejdůležitějším hybatelem a tvarovatelem světa Athasu. Vliv ničitelů, ochránců a ničivých pokusů čarodějných králů zanechává hluboké stopy, což je patrné i z následujících nových kouzel a rozdílů mezi magií Temného Slunce a jiných světů AD&D.

Kouzelnická zaklínadla první úrovně

Okouzli osobu

Athasianské nestvůry, které mohou být okouzleny zahrnují i všechny hráčské rasy vyjma thriekreena.

Najdi společníka

V kampani TS nahrazuje následující tabulka stejnou uvedenou v PPH.

Hod	Společník	Smyslové síly
1d20		
1-3	netopýr	noční sonarové vidění
4-5	brouk	vycítí krátkodobé vibrace
6-8	černá kočka vynikající	noční vidění a sluch
9	pseudodrak	velmi inteligentní
10-11	krysa	vynikající chuť a čich
12-15	štír	vycítí strach
16-20	had	citlivost na jemné teplotní výkyvy

Jezdecká nestvůra

V kampani TS je nahrazena tabulka uvedená pro toto kouzlo v PPH.

Úroveň vyvolávače	Jezdecká nestvůra
1.-3.	divoký kank
4.-7.	cvičený kank
8.-12.	inix
13.-14.	mekillot (a howdah na 18.úr)
15. +	roc (a sedlo na 18. úr)

Kouzelnická zaklínadla druhé úrovně

Odhal psioniku (Div. - Věštění)

Rozsah:	0
Složky:	V, S, M
Trvání:	2 kola/úroveň
Vyvolání:	2
Působnost:	okruh 30ti stop/úroveň
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo je podobné psionickému smyslu oddanosti psionice, pouze s tím rozdílem, že na místo psionických je použito magických prostředků k získání informace. Vyvolavač objeví veškerou psionickou aktivitu v okruhu, který zvládne (jinými slovy zjistí, zda byly použity PSP nějakou postavou či předmětem); kolik informací získá, závisí na jeho úrovni. Okruh působení vyvolavače je 30 stop/úr. a psionická aktivita je definována jako výdej bodů psionické síly (PSP).

Pokud je vyvolavač na 5. a nižší úrovni, zjistí pouze, že někdo nebo něco v jeho okruhu je psionicky aktivní. Vyvolavač na 6.-8. úrovni také zjistí, jak silná tato aktivita je. Úrovně síly psionické aktivity jsou následující: 1-5 PSP = nízká; 6-12 PSP = střední, 13 + PSP = vysoká. (Uvědomte si, že se zjišťuje veškerá psionická aktivita v oblasti a nelze rozlišovat jednotlivé uživatele.) Vyvolavač 9.-12. úrovně zjistí, kde se tato aktivita nachází (tj. směr a vzdálenost), takto identifikuje i osobu nebo objekt vydávající PSP v daném kole. Vyvolavač na 13. a vyšší úrovni dokáže určit i úroveň psionické síly jednotlivých postav nebo věcí v oblasti.

Bláznovo zlato

Na Athasu bývají zřídka raženy měděné mince, přesto i v tomto případě jsou pro výrobu zlata nutné. V kampani TS je efekt redukován na jeden kubický palec nebo 15 zlatých mincí za úroveň.

Kouzelnická zaklínadla třetí úrovně

Lehké nohy (Alteration - Změna)

reversibilní

Rozsah:	dotek
Složky:	V, S, M
Trvání:	1 den/5 úrovní
Vyvolání:	3
Působnost:	jednotlivec
Záchranný hod:	negativní

Kouzlo dovoluje jednotlivci, aby se rychleji pohyboval. Osoba dotčená tímto kouzlem dělá velmi dlouhé kroky, jakoby jeho nohy a chodidla vážily daleko méně než ve skutečnosti. V případě dlouhých pochodů se

osoba pod vlivem kouzla pohybuje dvojnásobkem své normální pohyblivosti (ale může provádět i rychlejší pohyby, samozřejmě s odpovídajícími dopady). Rychlost postavy je dvojnásobná i v boji, ale její rovnováha a setrvačnost jí ztěžuje manévrování. Pokud se postava pohybuje rychleji, než je její normální pohyblivost a rozhodne se učinit náhlou změnu směru jako je třeba zaběhnouti za roh nebo obrátka, musí provést ověření obratnosti, aby zamezila pádu (neúspěch ukončí její pohyb v daném kole, protože se rozplácnula na zemi).

Reversem tohoto kouzla jsou *Kamenné nohy*, které jeho nohy učiní těžkými jako kámen a zpomalí jeho pohyblivost na polovinu normálu. Úspěšný záchranný hod může tomuto efektu zabránit. Stabilita postavy se nemění.

Materiálovou složkou tohoto kouzla je pířko z nelétavého ptáka jako je třeba erdlu (nebo v případě reversu kousek kůže mekillota).

Přízračný komoň

V kampani TS toto kouzlo stvoří tvora podobného kankovi se schopnostmi stejnými, jako je uvedeno v PPH.

Kouzelnická zaklínadla čtvrté úrovně

Ledová bouře

V kampani TS jsou voda, kroupy nebo led vyvolané tímto kouzlem pouze dočasné. Zmizí po třech směnách, aniž by napajili zemi.

Masomorfie

Vzhledem k tomu, že strom je v krajině Athasu těžko přehlédnutelný, dává se vyvolavači možnost zvolit si namísto něho balvanu nebo kameny. Materiálovou složkou pak jsou oblázky.

Růst rostlin

Toto kouzlo nepůsobí na strom života. Pokud je vyvoláváno v oblasti zničené ničtelským kouzlem, kouzlo nebude účinkovat.

Psionické dusítko (Alteration - Změna)

Rozsah:	5 yardů/úroveň
Složky:	V, S, M
Trvání:	speciální
Vyvolání:	4
Působnost:	jednotlivec
Záchranný hod:	negativní

Použití tohoto kouzla dovoluje vyvolavači zadusit psionickou aktivitu jednotlivce. Cíl si může hodit na záchranu, aby toto kouzlo odvrátil. Bez ohledu na úspěch či neúspěch kouzla cíl okamžitě pozná, že na něho bylo toto kouzlo použito a kým.

Pokud je kouzlo úspěšné, je zasažená osoba neschopná vydat své PSP po dobu trvání kouzla. Kouzlo trvá, dokud se kouzelník nepřestane koncentrovat a je jedno jestli dobrovolně nebo nedobrovolně. Zasažený psionik může jinak fungovat zcela normálně. Jestliže zasažený psionik vystoupí z dosahu kouzelníkovy kouzla, je kouzlo zlomeno a psionik může vydávat PSP normálním způsobem, pokud se ovšem opět do zóny vlivu kouzelníka nevrátí.

Materiálovou složkou tohoto kouzla je malý předmět uvnitř vyfouknuté skleněné koule.

Vyhlazení se země (Alteration - Změna)

Rozsah:	dotek
Složky:	V, S, M
Trvání:	permanentní
Vyvolání:	5 kol
Působnost:	speciální
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo zdvojnásobuje život odčerpávající účinky vlastní pro ničtelskou magii. Kouzlo může být vyvoláno jak ničitelem tak ochráncem, ale ničitel s ním způsobuje mnohem větší zranění.

Vyvolání kouzla způsobí okamžité zničení magického potenciálu velmi rozsáhlého okruhu vegetace, která se změní v popel. Narodil od přirozené destrukce způsobené ničtelskou magií, způsobí toto kouzlo zničení v daném okruhu bez ohledu na typ terénu. Pro ochránce je poloměr rozsahu jeden yard/úroveň vyvolavače. U ničitele je základní průměr 5 yardů plus 1 yard/úroveň vyvolavače (namísto dosahu u běžné ničtelské magie). Působením vznikne směs černého a šedého popela zcela postrádající stopy života a životodárné prvky. Na místě působení neporoste nic po dobu půl roku a po stejnou zůstane patrný okruh zjižené země.

Materiálovými součástmi kouzla je hrst popela (buď z předchozího použití tohoto kouzla nebo z použití ničtelské magie) a špetka soli.

Transmutuj písek v kámen (Alteration - Změna)

reverzibilní

Rozsah:	10 yardů/úroveň
Složky:	V, S, M
Trvání:	2d6 dnů
Vyvolání:	4
Působnost:	krychle o hraně 10 stop
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo mění písek ve stejný objem pískovce. Vyvolavač si může zvolit jednoduchý tvar podle svého přání za předpokladu, že žádný jednotlivý kus pískovce nebude menší než jedna krychlová stopa a všechny kusy budou v rámci rozsahu kouzla. Kouzlo si

nedokáže poradit s přemístěním písku nebo vzniklého pískovce, proto novotvar vzniká pouze na místě, kde se předtím vyskytoval písek ve stejném objemu. Pokud je v místě účinku kouzla nějaká postava, měla by se rychle vzdálit, i když je možné použít záchranný hod proti paralizaci, pokud je to nutné. Fakt, že se písek změnil v pískovec není patrný ihned po seslání kouzla. Aby pozorovatel zaznamenal změnu v materiálu, je třeba dosáhnout úspěšného ověření inteligence. I když se nejedná o kouzlo iluzionistické, stvořený pískovec se rozpadne zpět na písečné částice po uplynutí 2d6 dnů.

Reverzní kouzlo se jmenuje *Transmutuj kámen v písek* a umožňuje vyvolavači změnit jakýkoliv typ kamene (pískovec, žulu, drahokamy, hliněnou cihlu, beton atd.) v písek. Kamenné předměty jako třeba zbraně jsou tím pádem bez užitku. Kamenné podlahy změněné v písek mohou narušit stabilitu postav na ní stojících nebo způsobit jejich pád (tomu se lze ubránit úspěšným ověřením obratnosti). Podpůrné kameny staveb změněné v písek snadno způsobí zřícení budovy.

Materiálovou součástí kouzla je trocha písku mezi dvěma obálkami (pro reverzní kouzlo písek z přesýpacích hodin).

Ledová stěna

Stejně jako u kouzla *Ledová bouře* led tří směny po dokončení kouzla roztaje.

Kouzelnická zaklínadla páté úrovně

Zmlazení (Alteration - Změna)

Rozsah:	dotek
Složky:	V, S, M
Trvání:	speciální
Vyvolání:	1 kolo
Působnost:	radius 5-stop/úroveň
Záchranný hod:	žádný

Toto kouzlo poskytuje výživu rostlinám na zemi v kruhu působení. V případě, že se kouzlem působí na oblast zničenou ničtelským kouzlem, účinkuje kouzlo tak, že rozptýlí její neplodnost a učiní ji okamžitě schopnou vyživovat rostliny. Kouzlo může být použito i na terén obsahující kamení, písek, pískovec nebo pískovcovou drť a prach.

Kouzlo působí kolem vyvolavače, který při kouzlení tedy musí stát v jeho centru. Radius činí 5 stop/úroveň vyvolavače. Jakmile je kouzlo vyvoláno, půda se obohatí, zvlhčí a okamžitě se na povrchu utvoří jemná vrstva trávy.

Trvání kouzla se různí. Tráva, která vyraší na půdě vlivem kouzla není magická a je normální součástí přírodních sil, které oblast obklopují. I v nejtěžších podmínkách tak je tráva schopna přežít alespoň týden. Kouzlo přestane působit, pokud na oblast, kde bylo použito, zapůsobí ničtelské kouzlo.

Materiální složkou tohoto kouzla je zrno

jakéhokoliv druhu a krůpěj vody.

Ničitelé nemohou používat tohoto kouzla.

Transmutuj kámen v bláto

Takto vytvořené bláto má magickou povahu a tudíž z něho nelze získat vodu.

Železná zeď

V kampani TS je trvání tohoto kouzla jednu směnu/úroveň vyvolavače.

Kouzelnická zaklínadla šesté úrovně

Reinkarnace

V kampani TS je původní tabulka z PPH nahrazena následující tabulkou:

Hod 1d100	Inkarnace
1-8	Aarakocra
9-11	Kyklop
12-19	Trpaslík
20-27	Elf
28-29	Obr
30-40	Půlelf
41-47	Půlobr
48-58	Půlčik
59-70	Člověk
71-77	Kenku
78-81	Mulat
82-89	Pterran
90-96	Thri-kreen
97-100	Yuan-ti

Transmutuj vodu v prach

V kampani TS nemá toto kouzlo revers.

Kouzelnická zaklínadla osmé úrovně

Stvoř Strom života (Alteration/Enchantment - Změna/Okouzlení)

Rozsah:	O
Složky:	V, S, M
Trvání:	permanentní
Vyvolání:	1 směna
Působnost:	jeden strom
Záchranný hod:	žádný

Jak napovídá název kouzla, musí kouzelník očarovat mladý stromek tak, aby se stal Stromem života - magickým předmětem ohromné síly. Je zapotřebí jakéhokoliv stromku mladšího jednoho roku, na starším stromu totiž toto kouzlo neúčinkuje. Výhonek musí vyrážet ze země, to znamená, že ho kouzelník musí zasadit dřívě, než kouzlo sešle. Během jednoho týdne doroste stromek do normální velikosti dospělého stromu, ale veškeré kouzelné schopnosti má již od okamžiku seslání kouzla. Vlastnosti Stromu života budou popsány dále.

Materiálové součásti tohoto kouzla jsou výhonek stromku (ze kterého se stane Strom života) a kus měděného drátu zformovaného do tvaru stromu.

Magické předměty

Použití magických předmětů není nikdy doprovázeno ničtelským efektem na okolní zemi. Ale ničitelé při tvorbě magického předmětu samozřejmě zničení země způsobí. Ve své většině jsou magické předměty na Athasu stejného druhu, jako ty popsané v PPJ. Jejich náhodné generování je však na Athasu poněkud omezenější a proto bylo nutné nahradit původní tabulku z PPJ tabulkou novou. Všimněte si, že v následujících tabulkách zůstávají vzhledem k původním tabulkám z PPJ nezměněné předměty na stejném místě. Uvádíme i čtyři nové magické předměty.

Lektvary a oleje

Na Athasu se lektvary nacházejí v podobě magického ovoce nebo bobulí; nikdy se nepoužívají jako kapaliny v lahvičce nebo flakónku. Šťávy z takového ovoce mají všechny vlastnosti lektvaru a aby došlo k magickému efektu, ovoce musí být snědno. Jako magické ovoce nelze použít ovoce sušeného, jako jsou např. datle. Druh ovoce, ve kterém je přechováván lektvar nehráje žádnou roli, jakýkoliv lektvar může být v jakémkoliv ovoci.

Zatímco běžné ovoce po utržení během několika dní nebo týdnů začne hnit, ovoce s magickým lektvarem má období zralosti daleko delší. Od okamžiku svého očarování vydrží 99 let. Po této době kouzlo vyprchá a ovoce se začne normálně kazit.

Jestliže se slupka ovoce poškodí, je nutné ovoce během jedné směny použít, jinak kouzlo vyprchá. Aby byl efekt kouzla úplný, je třeba sníst ovoce celé, což zabere jedno celé kolo. Pokud je ovoce napuštěno olejem, je třeba ovoce rozbít a šťávu nechat nalít na uživatele, což zabere kola dvě. Ačkoliv lektvary nemohou být z uvedených důvodů identifikovány po chuti, je možné k jejich identifikaci použít kouzlo *odhal kouzla*, které dokáže zjistit, zda ovoce nebo strom je magický, ale jenom kouzlo *identifikuj* nebo podobné dokáže provést jasné určení.

Lektvary z ovoce mohou být kombinovány; pokud je snědno více druhů kouzelného ovoce najednou, budou mít všechny požadovaný účinek na konzumenta. S

ohledem na množství požitého ovoce je možné kouzelný účinek prodloužit nanejvýše na 4+1d4 směn, pokud není v popisu kouzla uvedeno jinak.

Ovoce může být očarováno jedním z následujících dvou způsobů.

- **Magické očarování:** Kterýkoliv kouzelník, hraničář nebo klerik může začarovat normální ovoce v kouzelné. Magické očarování probíhá podle postupu uvedeného v PPJ Kap.10:Lektvary.
- **Botanické očarování:** Kterýkoliv kouzelník, hraničář nebo klerik může použít botanického očarování. Botanické očarování je proces, kdy z jednoho očarovaného ovoce se vypěstují další. Původní očarované ovoce se musí zasadit nepoužité. Z tohoto výrostku pak velmi rychle roste kouzelný strom, který se dočká plné velikosti a síly po 1d6 týdnech. Jakmile je magický strom v takové síle, házej 1d6: hod 1 a 2 znamená, že se na stromě objevily 2 nové plody magického ovoce; 3, 4 a 5 znamená, že se urodí jeden kus nového magického ovoce a hozená 6 znamená, že se na stromě neurodilo nic. Počet kusů ovoce nezávisí na tom, kolik takového ovoce plodí normální strom. Jakmile je ovoce otrháno, další již na stromě neporoste. Pokud je však použito kouzlo *permanence*, pak strom plodí i nadále. Jakmile je ovoce utrženo, nové naroste za 1d6 dnů. Takový magický strom roste 99 let, než zahyne.

Botanické očarování je riskantní. Strom musí být opatrován, každý den zaléván a prořezáván a to po celou dobu růstu. Každá prudká změna počasí, jakou je sucho nebo mráz, dokáže strom zničit a ten pak nebude plodit ovoce. A i když je všechno prováděno dobře, nemusí při smolnémходу dávat ovoce.

Jeden z nových ovocných lektvarů, který se používá hlavně v oblasti Tyru se nazývá *olej padajícího pírk*a a je popsán níže.

Olej padajícího pírk

Zkušenost: 700

Rozbití takového ovoce a pomazání něčích nohou způsobí, že dotyčná osoba získá schopnosti jako po vyvolání kouzelníkovy kouzla *padající pírk*a, ale s tím rozdílem, že trvání kouzla je přesně deset hodin. Postava může kromě svého běžného oblečení, výstroje a výstroje nést ještě 250 liber nákladu navíc. *Olej padajícího pírk*a se nejvíce používá při překonávání Siltového moře - postava se může s lehkostí pírk vznášet po povrchu usazenin a pohybovat se přitom svou normální pohyblivostí. Vícenásobná aplikace oleje poskytuje postavě dost času na překonání ústí Siltového moře nebo dosažení jednoho z mnoha ostrůvků ze břehu.

Svitky

Svitky, které je možno nalézt v pokladech, budou vždy z papýru a bude jim chybět popis, pokud nebude uvedeno jinak. Tyto křehké svitky málokdy přežívají boje, ve kterých je o ně bojováno. Kouzla, která obsahují, jsou buď kouzelnická nebo kněžská a ta jsou uvedena v PPJ, mohou být také generována náhodně

podle tabulky kouzel v této příručce. Uvědomte si, že proces vložení kouzla do svitku smazává povahu a vlastnosti ochránce nebo ničitele, který tak učiní a tak se kouzla vyvolaná pomocí svitků nikdy neprojeví ničtelskou destrukcí.

Prsteny, žezla, hole, hůlky a další magie

Tyto věci fungují právě tak, jak jsou popsány v PPJ. Málokdy jsou zhotoveny z kovu, většinou je použito subtilnějších místních materiálů. Pro kampaň TS existují tři nové magické předměty, které uvádíme níže.

Amulet psionické interference

Zk.: 5.000

Tento předmět snižuje psionickou schopnost nositele a činí ho neschopným používat jakékoliv psionické síly. Zařízení vytváří kolem nositelovy mysli magické pole, které sice není jeho PSP, ale interferuje s nimi tak, že nemohou být vyvolány. Amulet neinterferuje s nositelovou schopností obnovovat PSP nebo bránit se svým MAC. Obecně platí, že amulet může nositeli sundat jen ten, kdo mu jej dal na krk. Nositel jej může sundat jen pomocí kouzla *zruš kletbu* nebo *prání*.

Prsten života

Zk.: 500

Tento předmět ochraňuje nositele od účinků ničtelské magie kromě magie čarodějních králů. Postava nesoucí prsten je imunní proti ztrátě bodů iniciativy i když se nachází v okruhu destrukce ničitelova kouzla. *Prsten života* poskytuje nositeli zotavení, kterého by se mu dostalo, kdyby klidně plnohodnotně spal. Tímto způsobem může nositel zregenerovat 3 hp za den.

Divinační virgule

Zk.: 3.500

Virgule má tvar Y a musí být držena při použití oběma rukama. Virgule se v rukách zachvívá a předním koncem se stáčí k jakémukoliv nahromadění vody většinu než jeden gallon do vzdálenosti 1.000 yardů. Ložisko vody nemusí být volně dostupné a může být kupř. 1.000 yardů hluboko. Virgule může detekovat i vlhkost v rostlinné oblasti pokud je celkový obsah vody větší než jeden gallon, nebo může odhalit vodu skrytou kouzlem *neviditelnost* nebo i jinou zastírací magií. Nepostihne však obsah vody v živých bytostech. Jestliže se v místě působení virgule vyskytne zdrojů více, identifikuje ten mocnější a větší.

Zbroj a štíty

Je třeba nahradit tabulkou *Tab.35* původní

tabulku z Dodatku 2 PPJ. Bonusy k AC podle magie jsou určovány normálně.

Zbraně

Všechny magické zbraně, které jsou součástí pokladů, jsou zhotoveny z kovu nebo alespoň obsahují kovové součásti. Nekovové zbraně mohou být také zaklety, ale u magických úprav je třeba vzít v úvahu přirozeně slabší kvalitu zbraně. Zbraně jsou upravovány podle PPJ. Zbraně mohou mít vlastní inteligenci a ty, které mají Int vyšší nebo rovnou 15 mají i psionické divoké nadání (25%ní šance).

Stromy života

Na Athasu existuje magický předmět, který si zaslouží vlastní zatřídění, a ten se nazývá *Strom života*. *Strom života* je mocný magický strom vzniklý očarováním velmi schopným klerikem nebo kouzelníkem. Jedná se o živoucí magický předmět. Ukládá a vede energie ze všech čtyř elementálních rovin. A ačkoliv jej dokážou vytvořit i kouzelníci, čerpat jeho zvláštní energii mohou pouze klerikové a druidi. Postavy, které ze stromu dokáží čerpat, získávají z něj čtyři kouzla, z nichž každé mohou používat jednou denně. Získaná kouzla se jmenují: *lék, předtucha, věštba a magické písmeno*.

Strom života má dvě zřetelně odlišné části: fyzický tvar a životní sílu. Kmen, kořeny, větve a listy mají povahu fyzickou a jsou jasně nemagické. Cokoliv, co může poškodit nebo zničit normální strom, může poškodit i jej (může být pokácen, zapálen atd.) ale s jednou výjimkou. Ani klima ani terénní typ jej zničit nemůže. *Strom života* tak může prospívat uprostřed athasianské pouště nebo ve skalnatých horách, újmu mu nezpůsobí sucho, drsné počasí, blesky při bouři ani zemětřesení. Pokud by bylo jeho fyzické tělo poničeno nebo zcela zničeno, vyroste tělo nové a to opět do plné velikosti. Strom doroste čtvrtinu své původní velikosti za týden. Výhonek se objeví druhý den po zničení stromu a mladým stromkem se stane během týdne. Do dvou týdnů se promění v mladý strom a třetí týden už je z něho dospělý strom plné velikosti. Ve čtvrtém týdnu se vrací do své původní formy, zralého, věkovitého a mocného stromu.

Životní síla stromu a její zničení je mnohem složitější. *Strom života* má 100 HP (tj. 10HP a 10. úroveň), které mohou být zasaženy pouze kouzlem vysávajícím život. To jsou kouzelnická kouzla *dotek upíra*, *enervace*, *past na duši*, *odčerpání energie*, která mohou odebrat stromu HP. Kouzla *kouzlo smrti*, *prst smrti*, *omezená prosba* a *vyvrát z kořene*, dokážou odebrat stromu až tři úrovně. Kouzlo *prosba* může strom zabít. Kněžská kouzla, která mohou působit na strom jsou: *zažeh smrt* (jeho revers *zabij život*), *uzdravení* (jeho revers *vyčerpej energii*) a *znovuzrození* (jeho revers *zkáza*). Na životní sílu *Stromu života* mohou také úspěšně zaútočit nemrtví se schopností vysávání energie. Stejně tak působí na životní sílu stromu i ničtelská magie. Každá úroveň ničtelského kouzla seslaného v okruhu 100 yardů kolem *Stromu života* sniží jednu úroveň stromu. Jedinou dobrou stránkou toho je, že tím ničtelské kouzlo ztratí svůj účinek a tím pádem

neponičí okolní vegetaci.

Pokud strom klesne s počtem HP na nulu, nebo jsou mu odčerpány všechny úrovně, jeho životní síla je zničena. Pokud klesne pod nulu, strom není schopen svou životní sílu zregenerovat a umírá i po fyzické stránce. Životní síla *Stromu života* regeneruje 10 HP (1 úroveň) za hodinu. Dokáže regenerovat i když jeho HP klesne na nulu, pokud klesne níže, regenerace již není možná.

I když byly původně *Stromy života* stvořeny kouzelníky proto, aby bojovaly proti ničení přírody, jsou v současné době mocně využívány ničiteli, kteří využívají životní sílu stromů k nabití svých ničtelských kouzel. Čarodějní králové pěstují *Stromy života* v ohromných zahradách, které se nacházejí v jejich městech i palácích. A tak mohou tito ničitelé provozovat svou dábelskou magii uvnitř svých pevností, aniž by museli poškozovat svá města s jejich miniaturními políčky, která jejich vlastníci využívají nejvyšší možnou měrou.

Magická životní síla *Stromů života* je čini prakticky věčnými. Ty největší *Stromy života* jsou pradávné; mnohé ze stromů obklopující lidská sídliště jsou starší než ony a jsou tichým odkazem kouzelníků z dávno zašlých věků. I současní kouzelníci a kněží tvoří *Stromy života*, aby obohatili svět. V případě ničitelů se ale jedná o zvrácenou snahu využívat mocné životní síly stromů z destruktivních a zlých pohnutek.

KAPITOLA

5:

Zkušenost a poklady

Postavy v kampani Temné Slunce získávají body za zkušenost úplně stejným způsobem jako v jiných kampaních AD&D. Pán jeskyně proto musí být obeznámen s postupy pro udělování bodů za zkušenost, které jsou popsány v PPH a PPJ. Standardně se používají také dodatečné body za zkušenost udělované za vtipné hraní, přežití postavy a její zdokonalení. Kromě bodů udělovaných celé skupině postav za aktivitu, což je v souladu se základními pravidly AD&D, se v kampani TS mohou také udělovat body za splnění konkrétního cíle dobrodružství (viz odstavec Odměna za příběh). Stejně tak je možné udělovat body za dobré hraní.

Na konci této kapitoly je popsána i odměna ve formě pokladu.

Odměna za příběh

V PPJ je diskutován koncept „cile příběhu“. Náměty jednotlivých dobrodružství v Temném Slunci se různí od prostého útěku z otrokářny až po poražení ničitele. Dobrodružství také mohou mít i vyšší cíle, které jsou dosaženy až po splnění řady dílčích úkolů, takovým cílem je třeba svržení čarodějného krále, obnovení části Athasu atd. Takové cíle jsou spojeny určitou osnovou.

Jakmile si pán jeskyně jasně stanoví cíl, kterého má být dosaženo, musí také stanovit počet bodů za zkušenost, které za splnění cíle udělí. To jsou pak bonusové body nezávislé na jiných udělených bodech za zkušenost. Jestliže postava splní úkol kompletně, zaslouží si celý bonus. Pokud je jejich úspěch jen částečný, dostanou jen díl odměny. Pokud neuspějí vůbec, nic nedostanou.

Odměna za příběh nesmí být vyšší než celkové body za zkušenost, kterou postavy mohou získat při zneškodnění všech nestvůr a nepřátel v dobrodružství a neměla by ani přesáhnout 10% bodů za zkušenost, kterou postava potřebuje pro přechod na vyšší úroveň.

Odměna za dobré hraní

Dobré hraní postavy by v kampani Temné Slunce mělo přinášet dodatečné body za zkušenost. Stejně tak i hraní špatné by mělo být příčinou redukce bodů získaných postavou. Samozřejmě posouzení je v rukou pána jeskyně, proto zvláště on musí být velice dobře srozuměn s nuancemi všech athasianských ras.

Dobrý hráč nikdy nezapomene na zvláštnosti rasy své postavy a používá je důsledně ve všech situacích. Po každé hře by si měli hráči a pán jeskyně průběh hry vyřikat. Každý hráč má na tu svou postavu svůj jedinečný názor a proto je dobré nechat jej hrát podle svého.

Ocenění dobrého hraní ras je následující:

- **Trpaslík:** Trpaslíkovo hraní je ovlivněno jeho fokusem, který by měl být mezi hráčem a pánem jeskyně odsouhlasen před začátkem tažení. Fokusy trpaslíků mohou být široké (zbudování chrámu, ochrana vesnice, hledání ztraceného člena rodiny atd.) i úzce zaměřené (cesta z jednoho městského státu do druhého, ochrana karavany, probádání napůl zničených ruin atd.). Provádění misí, které s tímto fokusem souvisí, je nanejvýš vhodné, ale je třeba, aby bylo mezi hráčem a PJ předem odsouhlaseno. Trpaslíci mění svůj fokus během dobrodružství jen za velmi výjimečných podmínek, jako je kupříkladu hrozba války, zavraždění bratra nebo útok ohromné nestvůry. I takové výjimečné okolnosti musí být předem odsouhlaseny mezi hráčem a PJ.
- **Elf:** Hraní této rasy se točí kolem elfí soběstačnosti a vztahu k nezasevencům. Nezasevencem se myslí kdokoliv mimo elfí kmen a to i elf z jiného kmene. Na Athasu nemají elfové zájem se s každým hned přátelit, cizince si pěkně dlouho testují v jeho důvěryhodnosti a spolehlivosti, zvláště pokud vykazuje nějaké podezřelé konání (podezřelé pro elfa, samozřejmě). Elfové často pro osoby, které se s nimi chtějí přátelit, připravují různé testy. Hráč elfa by měl při každé příležitosti na své spoluhráče takové zkoušky vymýšlet a ne jim od prvopočátku bezmezně věřit jen proto, že jsou v běžném životě přáteli. Důvěra elfa se nezískává snadno. Elf dokáže také rozpoznat příznaky nepředstírané důvěry a loajality. Pokud jím zkoušená postava v jeho zkouškách jednou nebo vícekrát selže, elf ho nebude nikdy sledovat přítelem a nebude ho ani dále zkoušet. Pokud však zkoušená postava v testech vícekrát po sobě uspěje, elf ho pojme za přítele a nebude ho již testovat, pokud ovšem nedojde k těžkému podlomení důvěry.
- **Půlelf:** I když to každý půlelf vehementně popírá, jejich snahou je přijetí do lidské nebo elfí společnosti. Už jen pozorování místních zvyků lidí nebo elfů v místě, kde se půlelf nachází, je známkou dobrého hraní. Tento způsob konání je častější pokud půlelf prozkoumává svůj svět. Dodatečné body za zkušenost se dávají jen při prvním použití vyzorovaného zvyku. Další jeho opakování nové body nepřinese.
- **Půlobr:** Cílem půlobra je přijmout životní styl

ostatních. Jako hráčova postava si půlobr vyhlédne nejcharismatičtějšího člena družiny a napodobuje zvyky jeho rasy a třídy. Bude-li to dělat dobře, získá bonus ke zkušenosti. Občas může pozornost půlobra přitáhnout nějaká ještě charismatičtější CP. Půlobr tehdy může na chvíli i změnit stranu barikády a přesto bude mít nárok na bonusovou zkušenost.

- **Půlčik:** Jejich zvědavost a potřeba otevřené mysli způsobuje, že rádi experimentují s používáním zvyků jiných ras. Jestliže to situace dovolí a půlčik si vyzkouší nějaký zvyk cizí rasy, bez ohledu na jeho triviálnost obdrží bonusovou zkušenost. Při opakování použití zvyku se již bonus nedává. Dále pak mají půlčici ctihodný zvyk pomoci si vzájemně, když je toho třeba. Tehdy se bonus poskytuje pouze v případě, že půlčik poskytne pomoc při vlastním riskování zdraví nebo života.
- **Mulat:** Ten má nárok na bonusovou zkušenost, pokud sleduje svou přirozenou touhu dlouhodobě se vydávat ze všech sil. Každé vydávání se ze sil v trvání 12 hodin po prvních 12ti hodin práce (např. nesení poraněného člena družiny, držení hlídky) si zaslouží bonus. Taková práce ale musí být pro výpravu prospěšná, posouzení je na PJ.
- **Thri-kreen:** Jejich přirozené schopnosti k boji jsou impozantní a nepřehlédnutelné ani cititeli lidské taktiky. Postava, která používá thri-kreení přirozené bojové schopnosti nebo jedná v duchu „hmyzí mentality“, získává bonus. Samozřejmě přitom musí být zachována soudržnost družiny v dobrodružství.

Odměna pokladem

Vzhledem k tomu, že Athas je svět s nedostatkem kovů, můžeme těžko používat tabulky pokladů z PPJ, kde je cena pokladu udávána v mincích. Pokud chce PJ určovat velikost pokladu náhodně, jak je uvedeno v PPJ, je třeba použít **Tab.36 a 37**. Percentuální šance najít poklad podle **Tab.37** je 100%, pokud není uvedeno jinak. Dále uvádíme popis pokladů, které se nacházejí na Athasu.

Mince

Vzhledem k tomu, že na Athasu jsou mince mnohem cennější než jinde, jejich výskyt v pokladech je řídký. Výskyt a množství mincí v pokladech je nižší než v kampaních jiných, proto údaje platné pro Athas uvádíme v **Tab.36 a 37**. Pravidelně se v pokladech nevyskytují ani platinové a elektumové mince. Tyto kovy se sice příležitostně vyskytují, ale jsou v tak malém množství, že nemá smysl je zahrnovat do těchto tabulek. Tyto kovy musí do pokladu zahrnout PJ, pokud to uzná za vhodné.

Kousky jsou odštěpky keramických mincí, kde 10 kousků odpovídá hodnotou jedné keramické mince. Mohou se používat jako platidlo samostatně po jednotkách nebo ve větších úlomcích z původní keramické mince. Pět set kousků váží jednu libru, keramické, stříbrné a zlaté mince váží jednu libru v padesáti kusech.

Drahokamy

Zatímco mince jsou v pokladu vzácné, drahokamy se vyskytují daleko hojněji. Používají se často jako platidlo a to celkem hodnotné. Popis drahokamů a jejich variací se přejímá z PPJ, ale PJ musí použít **Tab.38**, která určuje základní hodnotu a třídu athasianského drahokamu.

Umělecké předměty

Umělecké předměty nejsou běžnou součástí athasianských pokladů. Takové nálezy mohou být dilem jen PJ. Můžete použít tabulku z PPJ pro ocenění jednotlivých druhů uměleckých předmětů, ale s tou změnou, že hodnota udávaná v PPJ v zp je na Athasu míněna v kp. Stejně cennými předměty jsou ty, které jsou zhotoveny z oceli.

Magické předměty

Pokud by byly součástí pokladu magické předměty, pak je k určení jejich kategorie postačující **Tab.88:Magické předměty** z PPJ, ačkoliv povaha těchto předmětů bude specifická pro Athas, jak je již popsáno v Kapitole 4: Magie a kouzla. (Poznámka: V pokladech kampaně TS mohou být nalezeny i nové magické předměty popsané v Kapitole 4, které však součástí zmíněné **Tab.88** nejsou. PJ si proto může zhotovit tabulku jinou, anebo tyto nové předměty může použít při hodu na „volba PJ“.)

Následné hody podle podtabulek dávají možnost získání řady zajímavých kouzelných předmětů, ale může se stát, že jejich názvy nebudou korespondovat se světem Athasu. Např. *ogrří rukavice síly* může být na Athasu velice užitečná, nicméně zde žádní ogrři nejsou. Ty samé problémy nastávají s předměty *obrří síly*, protože ani klasický pantheon obrů na Athasu není.

Proto když PJ narazí na takový název, učiní dobře, když jej patřičně změní, anebo ještě lépe, přívlastek vynechá. Taková změna způsobí i opatrnější počáteční používání předmětu, což hře jen prospěje, protože někteří jedinci již po létech hraní poznají magické předměty po jméně. Některé magické předměty z PPJ jsou nevhodné pro Athas nejen podle jména, ale někdy se v popisu předmětu uvádí i rasy, které nemají obdobu v TS.

Poslední skupina magických předmětů odporuje podmínkám této kampaně vzhledem k životnímu prostředí na Athasu nebo z důvodu jejich změny či existence. Předměty, které určitě na Athasu neexistují jsou *Lektvar ovládnutí draka*, *Svítek ochrany proti dračímu dechu*, *Podvodnický vak*, *Bucknardova věčně plná tobolka*, *Bezedná karafa na vodu*, *Jezdecké boty* (všechny druhy), *Kamenný kůň*, *Kladivo trpasličího hrnčíře +3*, *Elfí řetězová zbroj* a všechny magické předměty, které mají dočinení s použitím ve vodě nebo s lykantropií.

Určité předměty mohou být pro kampaň TS upraveny následovně:

- *Lektvar obrří síly:* Způsobí Sílu 23 s bonusem

+7 (90%) nebo 24 s bonusem +8 (10%).

- *Lektvar ovládní nemrtvých:* Hodte si 1d10 a tím určíte maximální počet neinteligentních nemrtvých, které může lektvar ovládat.
- *Hůlka vzkříšení:* Potřebný náboj je pro gladiátora 2, psionika 4, půlobra 6, thri-kreena 2, mulata 2.
- *Holínky pro rozmanité cesty:* Uvedená zvířata je třeba nahradit athasianskými.
- *Invokační svíce:* Namísto božstev se jí vyvolávají duchové míst země a elementálních rovin.
- *Země iluzí:* Ačkoliv mnohá ze zvířat z tabulky nejsou domovem na Athasu, mohou sloužit jako dobrá iluze.
- *Figurka podivuhodné síly:* Použij ebenovou mouchu a zlatého lva. Žádné jiné figurky na Athasu nenajdete.
- *Růženec:* Vyzývací perla přivolá mocnou nestvůru z elementálních rovin.

KAPITOLA

6:

Boj

Athas je svět divošský a násilnický. Aby postava přežila, musí bojovat. Aby přežila delší dobu, musí bojovat dobře. V kampani Temné Slunce se postavy budou střetávat s osamělými netvory v bezútěšném moři písku, budou bojovat v burácející aréně s gladiátory, nebo budou vystaveny hrůzám pouště toulající se cizím krajem, a čeká je i setkání se zvrácenými nemrtvými Athasu.

Athas je zvláště nebezpečné místo; smrt postavy je častá a obvykle příšerná. Vysoká úmrtnost postav je snad trochu vyvážena stromem života postav, takže padlá postava může být rychle nahrazena novou podobné úrovně, navíc postavou, kterou už hráč nějaký čas zná.

I tak, vzhledem k nebezpečnosti tohoto světa, mohou postavy zvláště na nižších úrovních umírat až příliš často. To je důvod, proč je pánům jeskyně doporučováno používat pravidlo „Posečkání u Brány smrti“.

Tato kapitola pojednává o vrtoších smrti a boje jako součásti athasiánské země.

Posečkání u Brány smrti

Toto pravidlo dovoluje postavě, která dosáhla až -10 HP, aby zůstala naživu. V okamžiku, kdy má postava 0 HP, upadne do bezvědomí.

Potom automaticky ztrácí 1 HP za kolo. Jestliže se jí její druzi ujmou než dosáhne -10 HP a věnují se jejím zraněním, neumírá postava bezprostředně.

Jestliže její rány ošetří a zavážou, postava už nadále neztrácí 1 HP/kolo, ale ani žádné HP nezískává. Zůstává dále v bezvědomí a je ranitelná dalším útokem.

Pokud je na ni sesláno kouzlo *uzdrav*, je mu navrácen 1 HP. Další kouzlo *uzdrav* už na něj nemá žádný vliv, dokud postava nezůstane po alespoň jeden celý den v klidu. Potom je postava stále ještě slabá, neschopná boje a stěží schopna pohybu. Musí často odpočívat, nemůže vyvolávat kouzla (jsou mu vymazána z paměti) ani užívat psioniku a vůbec je celá poblouznělá.

Pokud je na postavu sesláno kouzlo *uzdrav*, její HP jsou obnoveny v závislosti na kouzlu, vitalitě a vtipu. Stejně jsou ale z její paměti vymazána všechna kouzla.

Boj v aréně

V každém velkém městě Athasu naleznete gladiátorskou arénu. Čarodějní králové používají gladiátorské hry jako zábavu pro otroky i šlechtice a zároveň také jako barbarský způsob vykonávání poprav a provádění mučení. Svobodná města, jako je například Tyr, provozují gladiátorské hry také, ale není v nich dovolen boj na život a na smrt. Ve většině Athasu však život nemá valnou cenu.

Postavy se samy mohou octnout v aréně ať už jako vězni nebo gladiátoři. Úspěch může znamenat velké věci; neúspěch většinou znamená smrt. Silnější hráčské postavy se mohou stát mistry anebo si dokonce mohou pořídit vlastní gladiátorský tým. Na mistry arény se často nahlíží jako na populární hrdiny své doby.

Zvyky jsou v různých arénách různé, ale jisté obecné prvky lze vystopovat ve všech. Obecně všechny arény skýtají velkou podívanou, když jsou v zápase gladiátoři proti sobě nebo proti dravé zvěři. Sázení na gladiátorských zápasech je zábavou čarodějních králů, šlechticů, obchodníků i svobodných občanů.

Mnohá podívaná je pouhým soubojem vznešeně nazývaný *matiné*. Do boje na smrt jsou pak posíláni proti sobě nezkušení gladiátoři a odsouzenci. Tito válečníci nejsou nikdy dobře vyzbrojeni ani obrnění. Úspěšní bojovníci z těchto *matiné* mohou dospět k vyšším stupňům soutěží anebo mohou být prodáváni do jiných míst. V současné době se takováto *matiné* čarodějními králi používají k vykonávání poprav, v aréně Tyru se tak ovšem neděje.

V Tyru gladiátoři nebojují na život a na smrt v žádném druhu zápasu či boje. Boj se ukončuje, jakmile se jedna strana vzdá anebo upadne do bezvědomí. Strana, která se vzdá, prohrává všechny svůj majetek a peníze získané v aréně.

Matiné slouží k vydráždění obecnstva před pozdně večerními zápasy, které jsou zvláště sveřepé. Gladiátoři, kteří se již někdy dříve střetli a přežili, jsou vyzýváni k novému souboji. Sázení ve večerních zápasech je obzvláště obtížné, zejména pokud se jedná o různorodé protivníky. Takovéto zápasy jsou vedeny jen do okamžiku zmrzačení nebo těžkého zranění jednoho ze soupeřů, poté je souboj přerušen a protivníci tak proti sobě mohou nastoupit někdy přistě znovu.

Postupování zkoušky bojem je naopak určeno obžalovaným ze zločinů proti čarodějným králům, templářům nebo jejich úředníkům. Ke smůle obžalovaných o jejich protivnících v aréně rozhodují úředníci a tak jsou většinou vybíráni nejlepší gladiátoři. Smrt je pokládána za znamení viny a jen málo obžalovaných se svými schopnostmi a divokostí se může rovnat vycvičeným zabijákům. Pokud však obžalovaný vyhraje, je mu dána svoboda. Často však je obviněn okamžitě znovu a tak je pro něj nejlepší z města prchnout.

Trachu exotičtějším soubojovým stylem je boj sehraných dvojic a je určen pro gladiátory, kteří se spolu cvičí v boji bok po boku. Taková dvojice spolu žije v cele, trénuje a učí se vzájemně využívat svých dovedností. Tyto páry gladiátorů jsou do arény posílány bojovat s divokými zvířaty, což je další jistý způsob, jak dostat rozdivočelé publikum do ještě většího varu. Čarodějní

králové rádi sponzorují výpravy do divočiny, které mají za cíl odchyt takových šelem, nebo je jednoduše kupují od obchodních karavan, které zavítají do jejich města. Davy po takových soubojích šílí.

Na sklonku dne v aréně se ale obvykle koná „mistrovská zkouška“. Oblíbený silný gladiátor je vybrán, aby se účastnil série neobvyklých testů. Takovou zkouškou může být boj proti přesile demihumanoidů nebo skupině zvířecích protivníků anebo propracovanější souboj s protivníkem ovládajícím magii nebo psioniku v bludišti vytvořeném jen pro tuto příležitost. Mistrovská zkouška vyniká krutostí a bývá vrcholem her.

Některá města se snaží provádět hry ve větším stylu. Mají bojové týmy, které jsou před domácím publikem populární, ale pro cizí návštěvníky takové hry příliš nejsou. Pravidla jsou jim neznámá a jediné co vidí jsou tucty najednou bojujících gladiátorů. Běda cizinci, který si v dobrém rozmaru vsadí peníz na výsledek takové bitvy.

Sázení na výsledky však probíhá stejně v městech s jednoduchými arénami jako v městech s gladiátorskými družinami. Šlechtické rody a čarodějní králové kníží všechny sázky a určují i kursy na své gladiátory. Stává se, že boháč sázejí proti sobě enormně vysoké sázky, které mohou zcela zničit poraženého a to vše jen kvůli jednomu výsledku soubroje v aréně.

Pokud by chtěla hráčské postava sázet na gladiátorských hrách, může jí to PJ umožnit jedním ze dvou způsobů. Pokud si to hráči přeje, mohou si naházet postavy gladiátorů a souboj sami provést. Druhým způsobem je náhodné určení vítěze hodem PJ. Kursy sázek se používají velmi různé, ale postava může jen zřídka vyhrát víc než dvojnásobek původní sázky.

Týmy gladiátorů

Většina šlechticů a obchodnických rodů má vlastní gladiátorské týmy. Tito otroci spolu bojují vzájemně nebo s jinými gladiátory, kriminálníky, divou zvěří a inteligentním nestvůram, jež jsou sponzorováni čarodějními králi.

Typický tým má 10 až 100 potenciálních bojovníků. Sponzorink šlechtických rodů je používán na úhradu adekvátních nákladů spojených se stravováním, odíváním a ubytováním. Šlechtici mají zájem na tom, aby se jim jejich výdaje vyplatily, proto si otroci v gladiátorských týmech málokdy mohou stěžovat na nedostatek. Otroci trénují 12 hodin denně a to každý den na nádvořích šlechtických paláců pod dohledem ozbrojených strážů a instruktorů.

Dříve než je otrok vyslán do prvního boje v aréně, získává základní výcvik v boji se zbraní i beze zbraně. Ti, kteří jsou nadějní (a přežijí několik prvních tuhých chvil v aréně), jsou dále cvičeni ve speciálních bojových technikách. Takový trénink je zaměřen zvláště na boj beze zbraně, umění přijímat rány a specializaci ve zbraních používaných v aréně jako jsou např. trojzubec, Skorokost a síť. Otroci, kteří projdou mnohými zápasy a absolvují extenzivní trénink, jsou shledáni gladiátory (obvykle úroveň 1-4) a stávají se základem gladiátorských týmů pro boj v aréně.

Každý tým má svého šampióna nebo šampióny. Šampiónem se rozumí gladiátor na 5. až 20. úrovni, který má v týmu nejvyšší zkušenost. Takový šampión je mistrem ve všech druzích boje a zápasu a získává pozornost i ostatních šlechtických nebo obchodnických rodů. Pokud se v jedné aréně setkají dva šampióni z různých gladiátorských týmů, může se z toho vyvinout značná rivalita. Ovšem rivalita mezi šampióny jednoho týmu povolena není, ať se již mají rádi nebo ne.

Gladiátoři bývají často prodáváni nebo vyměněni do jiných týmů. V gladiátorských týmech kvetou úskoky a intriky. Tak třeba bard může být vyslán, aby nějakého šampióna přitrávil a oslabil ho před bojem v aréně. Je také velmi nemoudré nevyhovět čarodějnému králi, pokud chce nějakého šampióna koupit, natož pak diskutovat o ceně.

Athasianský boj s nemrtvými

Nemrtví na Athasu jsou mrtvé bytosti, které byly nečistým způsobem přivedeny k jednání a konání ve světě živých. Nemrtví se vyskytují ve dvou variantách: neinteligentní a svobodní.

Neinteligentní nemrtví: jakými jsou např. kostlivci a zombie, jsou ožívováni některými postavami nebo nestvůrami pro jejich vlastní potřebu. Při setkání se chovají vždy nesamostatně, řízení jsou podle vůle svých stvořitelů, nikdy neprojevují svobodnou vůli. Nemrtvé nestvůry stvořené kouzlem *oživ mrtvého* jsou taktéž neinteligentní.

Svobodní nemrtví: jsou obvykle velmi mocnými nestvůrami s vysokou inteligencí a velkou citlivostí. Každý svobodný nemrtvý v kampani Temné Slunce je unikátní a tudíž i jeho důvod existence a soubor silných a slabých stránek jsou jedinečné. Na Athasu nejsou ghúlové, stíny, duchové, strašidla, zjevení, mumie, spektry, upíři atd., ale v dobrodružství můžete potkat zjevení, která jsou jim velmi ale velmi podobná. Způsob boje s tímto druhem nemrtvých není bez zajímavosti a náročnosti, neboť athasianští nemrtví překračují všechny známé rámce.

Dost často mají svobodní nemrtví své přísluhovače, kterými mohou být živá stvoření stejně jako neinteligentní nemrtví. Athasianští svobodní nemrtví se také nepoznání mohou pohybovat mezi živými, někteří mají dokonce i úzké kontakty s čarodějními králi.

Odvracení a ovládání nemrtvých

Athasianští klerikové získávají energii pro svá kouzla z elementálních rovin země, vzduchu, vody a ohně. Mohou také dosáhnout roviny pozitivní energie, od níž se jim dostává *znamení*, některé informace a také schopnost odvracet nemrtvé nestvůry. Oproti tomu templáři získávají svoji energii prostřednictvím čarodějních králů, kteří se napojují na rovinu negativní energie. Proto templáři nedokážou nemrtvé odvracet, zato je dokážou ovládat. Templáři, kouzelníci používající

nekromantii a čarodějní králové mohou ovládat nemrtvé podle pravidel uvedených PPJ v oddílu „Kněží zla a nemrtví“. Drudi nemají nad nemrtvými žádnou moc.

Klerik na Athasu, který chce odvrátit nemrtvého, jej musí vyzvat silou danou mu elementální sférou. Klerik země, například, musí proti nestvůře hodit hlínu nebo prach, kterou ho ovšem nemusí zranit, protože k odvrácení není potřeba hodů na útok. Klerik vody tak musí chrstnout na nestvůru vodu, klerik ohně na ni musí hodit popel nebo před ní podržet pochodeň. Jednu z velkých výhod zde prokazuje povolání klerika vzduchu, kterému stačí jen na nemrtvého dýchnout. Jakmile je takto výzva nemrtvého provedena, hází si postava normálně na odvrácení. Svobodní nemrtví jsou odvráceni v závislosti na jejich relativní síle, která je poměřována pouze podle Hit Dice.

Odvrácení nemrtvých probíhá tak, jak je popsáno v PPJ. Nemrtví zasažení klerikem zase okázale „bojují“ s elementem, který byl proti nim použit; dusí se zemí, jsou spalováni ohněm, rozpouštějí se ve vodě nebo je drtí vítr síly hurikánu. Všechny tyto živelné katastrofy se ale dějí jen na tělech nemrtvých.

KAPITOLA

7:

Setkání

Setkání v kampani Temné Slunce probíhají úplně stejně tak, jak jsou popsána v základních kampaních AD&D. Například hody na překvapení a vzdálenost setkání odpovídají PPH, filozofie a podrobnosti o průběhu setkání jsou zase popsány v PPJ. Dodatková pravidla, která jsou uplatňována s cílem přiblížit se podmínkám výpravy na Athasu, je zjednodušují a tím je činní hratelnějšími pro PJ i hráče.

Odkud vlastně všechna ta monstra jsou

Nestvůry na Athasu se vyskytují v jiných formách, než na které můžete být zvyklí z jiných kampaní AD&D. To znamená, že zde mají nestvůry některé aspekty, které je činí unikátními; jsou zejména odpornější, silnější a navíc mívají psionické schopnosti. A tak pokud se nějaká tabulka setkání odkazuje na nestvůru z Monsters Manual, je třeba, aby si s ní PJ trochu pohrál a vylepšil ji k athasiánskému obrazu, dal jí auru provázející nestvůry zrozené pod žhoucím paprskem karmínového slunce.

Jakto, že jsou tyhle nestvůry schopné přežít strašlivé životní podmínky na Athasu? Lehká změna zjevu (hrotný krunýř, zrohovatělé šupiny atd.), nadpřirozené schopnosti (způsobující větší zranění nepříteli, mající lepší AC nebo THACO a síla, která běžně s danou nestvůrou nekoresponduje), psionika nebo magické schopnosti, to vše změnilo bestii z Torilu v athasiánskou nestvůru.

Nestvůry, o kterých je zde řeč je možno nalézt v těchto pravidlech, Monstrous Manual (2140), Monstrous Compendium Annual: Volume One (2145) nebo Dark Sun Monstrous Compendium Terrors Beyond Tyr (2433). Pán jeskyně může také najít zajímavé nestvůry v Dark Sun Monstrous Compendium Terrors of the Dessert (2405), což je produkt, který je již rozebrán.

Setkání s kouzelníky, kněžími a psioniky

Různí vyvolávači kouzel a psionici jsou často oříškem pro pána jeskyně, protože je pro něj takřka nemožné vytušit, jaké druhy kouzel a psioniky při setkání použijí. Zatímco jeho CP má připraveno nějaké jedinečné kouzlo, mohou si hráčské postavy takové kouzlo v souladu se systémem popsaným v Kapitole 8: Materiál PJ vybrat v klidu.

Časem se může stát, že situace v nichž se to hemží nestvůrami, mohou být nejlépe vyřešeny několika kouzelníky nebo psioniky. Situace, kdy je na scéně 15 elfů psioniků, z nichž každý má trochu jinak směřované schopnosti, může být sice velice zajímavá pro hráče, ale zároveň se stává i noční můrou pro PJ. Proto pokud si budou alespoň házet jako skupina, bude to značná úspora času. Vůbec hody za celou skupinu značně zjednodušují akce a boj je v takovém případě vyhovující jak pro hráče, tak pro pána jeskyně.

Setkání v městských státech

Athasiánské městské státy jsou obvykle přecpané davy svých spěchajících obyvatel: půlelfí obchodníci přivlávají hlasitým vyvoláváním kolemjdoucí ke svým stánkům a bazarům; otroci běhají s nosítky plnými šlechticů a nevybíravě si přitom dělají cestu v tlačenicích; strážé templářů hlídají v ulicích, aby nedocházelo k porušení práva a jejich vlastních zákonů. I v noci zůstávají ulice živé a to díky dekadentnímu životnímu stylu bohatých, kteří pořádají své párty a festivaly končící až s ránem.

Z toho důvodu je při setkání ve městech lepší se ptát, koho postava nepotkala, než koho potkala. Bez problémů se totiž můžete setkat na ulici se svobodnými občany, otroky, templářské strážce, obchodníky i šlechtici. Jestliže se postava chce setkání s někým vyhnout, jako např. s městskými strážemi nebo určitým aristokratem, určitě se jí to nepovede.

Pánem jeskyně by měla být naaranžována jedinečná setkání, která pomohou posouvat děj dobrodružství.

Setkání s nestvůrami

Nové nestvůry pro kampaň TS jsou exkluzivně uvedeny v Dark Sun Monstrous Compendium Terrors Beyond Tyr. Některé jsou původem z tyrské oblasti, ale mnohé další mohou být nalezeny v divokých pustinách mimo známá místa. I když je uvedená kniha pro tuto kampaň velice užitečná, mnohé nestvůry můžete nalézt v knihách Monstrous Manual (2140), Monstrous Compendium Annual: Volume One (2145). Nestvůry vhodné pro

athasianskou kampaň jsou uvedeny v **Tab. 39**.

Vždy, když pán jeskyně potřebuje vytvořit nové nestvůry, musí běžným nestvůrám dát athasianský rozměr, to znamená adaptovat je na daleko tvrdší a sušší podmínky. Zároveň se uvedenými knihami o nestvůrách může pán jeskyně inspirovat a využít i netvorů popsanych v Poutníkově deníku.

Pokud budete používat v kampani TS nestvůry, které pro Athas nejsou typické, musíte podle typu nestvůr přijmout následující tři dovysvětlení:

- **Magie:** Nestvůry, které mají magické schopnosti, budou stvořeny spíše jako ničitelé než ochránci. Když budou kouzlit, budou také ničit své okolí a to v rozsahu závislém na úrovni kouzel, jak je i popsáno v Kapitole 4. Výsledkem čehož je, že nestvůry, které ovládají kouzlení, nebudou kouzla raději používat v okolí svého doupěte. Nestvůry, které mají schopnosti, jež jsou pouze pseudomagické, samozřejmě při kouzlení ničitelský efekt neprovází.
- **Psionika:** Z nestvůr, jež nejsou rodem z Athasu, pouze yuan-ti má psionické schopnosti. Všechny nestvůry označené v **Tab.39** hvězdičkou, mohou mít na Athasu divoký psionický talent, podle úvahy PJ.
- **Rostlinné nestvůry:** Ničitelská magie ničí všechny rostliny v okruhu vyvolávání, a to bez výjimky. Tou nejsou ani nestvůry rostlinného původu a nepomůže jim ani žádný hod na záchranu.

Setkání v divočině

Athasianská divočina se hemží inteligentními i neinteligentními nestvůrami. Setkání s nimi by měla být závislá na denní době anebo potřebě pána jeskyně. Pokud postava v divočině zabloudila, je pravděpodobnost setkání daleko větší. Občas by se PJ měl slitovat a zabránit setkání s nestvůrou, která se v dané oblasti evidentně nedá minout, ale je nad síly družiny, nebo ta na setkání není dostatečně připravena a asi by jej ani nepřežila. Setkání mohou být také určována pomocí **Tab.56** z PPJ nebo potřebami dobrodružství. **Tab.40**. Náhodná setkání v divočině uvádí seznam možných nestvůr pro setkání v závislosti na terénním typu.

Sečtením hodů na 1d8 a 1d12 získáte výsledek, který vám pomůže určit nestvůru, se kterou se v daném terénním typu nejspíše setkáte. V případě, že jsou na stejné pozici uvedeny nestvůry dvě, může si PJ buď jednu z nich vybrat nebo určit náhodně (50:50 šance).

KAPITOLA

8:

Materiál pro pána jeskyně

Záležitosti uvedené v této kapitole jsou důležité pro vytvoření vyvážené hry a je celkem jedno, jestli jste už zkušenými pány jeskyně v této kampani anebo úplnými nováčky. Pán jeskyně zde nalezne informace o tom, jak zacházet s cizími postavami, s časem, pohybem a viděním, dále s dehydratací postav, což kritický aspekt athasianské kampaně.

Cizí postavy

Většina postav, se kterými přijde hráčská postava do styku, reaguje stejně jako běžné CP v jiných AD&D kampaních, ale existují samozřejmě i výjimky typu templářů, vyvolavačů kouzel a druidů.

Templáři

Templáři jsou nejobávanější postavy ve zbylých městských státech dosud ovládaných čarodějnými králi. Mezi obyvateli šíří hrůzu jejich takřka absolutní moc obviňovat a nechávat uvěznit kohokoli se jim zamane a to z jakéhokoliv důvodu. Není divu, že mnozí templáři tuto svou moc zneužívají ke svým osobním cílům, což jim umožňuje i fakt, že čarodějné krále zajímá pouze to, aby byl ve městě udržován řád a pořádek, bez ohledu na prostředky, které jsou k tomu používány.

Templáři jako skupina, zajišťují tři životní funkce v daném městě. Zaprvé pracují jako městská stráž a důstojníci v armádě čarodějného krále. Za druhé dohlíží na městskou administrativu, zajišťují hladký chod obchodování a přisunu otroků. Za třetí se starají o to, aby mezi lidem panovala iluze o tom, že čarodějní králové jsou bohy užívající své absolutní moci k vymáhání vlastního

uctívání a přijetí vlastních pravidel ostatními. Každá CP templáře aktivně zastává alespoň jednu ze shora uvedených funkcí, pokud ovšem nepochází z města, kde již čarodějný král byl svržen.

Templáři mají zájem o co nejrychlejší postup v úřadu, který zastávají. Možnosti jak získat moc a postavení jsou pro templáře široce otevřené, včetně uplácení, únosů a vražd jiných templářů. Každá CP templáře může být pokládána za takto ctižádostivou, což je skutečnost, kterou by postavy hráčů měli vzít při průzkumu v úvahu.

Vojenští templáři jsou ramenem spravedlnosti čarodějných králů. Templáři nižších stupňů (1.-4. úroveň) jsou obyčejnými vojáky nebo strážci uvnitř měst a kolem oblastí s otroky. Templáři středního stupně (5.-8. úroveň) jsou důstojníky velícími malým jednotkám (10-100) stráží, vojenských otroků, nebo v době války i jednotkám nemrtvých. Templáři vysokého stupně (9. úroveň a výše) jsou obvykle generály nebo administrátory zodpovědnými za zásobování armády a její chod.

V minulosti byli čarodějní králové skutečně uvnitř svých měst považováni za bohy a to s přispěním templářů, kteří vynucovali jejich uctívání a poslušnost k nim. V současnosti již za bohy ani polobohy většinou považováni nejsou, ačkoliv jejich čarodějná a psionická síla je extrémně velká. Templáři vystavěli chrámy a nutí obyvatelstvo k uctívání králů podle pravidel, kterým jim určují. Není v městě nikdo včetně rolníků, obchodníků nebo šlechticů, kdo by, třebaš neupřímně, nevyjadřoval podporu templářům a jejich čarodějným králům, kteří prosazují svou vůli. Ti, kteří nemají v uctívosti čarodějné krále však většinou mají v úctě alespoň jejich templáře, neboť ti jsou mocnými kněžími, kteří prostřednictvím vládnoucích čarodějných králů mají přístup ke všem sférám, ze kterých si mohou vyprosit kouzla.

Běžné templářské administrativní hodnosti

Templáři nízkého stupně (úroveň 1-4):

- odklízeči sutě
- nosič obilí
- pomocní stavitelé
- špitálníci
- udržovatelé zahrad
- udržovatelé cest
- udržovatelé hradeb

Templáři středního stupně (úroveň 5-8):

- výběrčí daní
- hlavní stavitel
- dozorce nad otroky
- distributor obilí
- dohlížitel na bránu
- cesionář povolení
- potlačovatel nepokojů

Templáři vysokého stupně (úroveň 9 a vyšší):

- mincovník
- plánovač staveb
- starosta města

- zemský guvernér statků
- pomocník krále

Přestože mnohé městské státy jsou již bez templářů, se kterými skoncovali nebo kteří odešli, jejich úřady byly obsazeny jím podobnými úředníky.

Vyvolavači kouzel

Kněží v kampani Temné slunce nemají žádné skupule s prodáváním svých magických služeb. Athasianský kněz nebo templář rád poskytne svou službu za peníz, jehož hodnota je uvedena v Tab. 69: Cena kouzla CP v PPJ. Změna je v tom, že namísto zlatých mincí je třeba uvažovat mince keramické.

Kouzelníci však narozdíl od kněží a templářů své služby bez váhání za peníze nenabízejí. Většina ničitelů a ochránců je totiž uvnitř měst postavena mimo zákon a snaží se, aby jejich kouzelnické schopnosti nebyly známy. A ani mimo města, v místech, kde převládají dosti zldovělé názory na přirozenou povahu magie, nejsou ochotni odhalit svou pravou identitu. Důvodem je, že se mohou setkat s kýmkoliv, třeba s templářem pátrajícím po tajemství kouzelníků, čumilem šmírujícím kouzelníka atd. A tak se mág-odrodilec straní všech, kdo by si chtěli koupit jeho služby.

Jen ve vzácných případech se kouzelník uvolí k prodeji svých služeb. Jedná se o situace, kdy svoji činnost může provést nepozorován, nebo o případ, kdy si jeho přesvědčení takovou akcí vynutí. Pán jeskyně by měl s takovými podněty šetřit, protože je jich ve skutečnosti velmi málo.

Významnou výjimkou z tohoto pravidla jsou bohatí a zrádní ničitelé, kteří posluhují čarodějným králům. Tito ničitelé působí veřejně a jsou z valné části vyjmuti z právní odpovědnosti. Pokud je potřeba, aby použili svých kouzel za peníze, bez výčitek tak učiní. Je také třeba počítat s vysokou pravděpodobností toho, že jsou schopni později svého najímatele zradit nebo zavraždit.

Druidi

Narozdíl od vyvolavačů kouzel nemají druidi žádnou touhu po penězích. Někdy jsou ochotni učinit kouzlo zdarma, ale to jen tehdy, pokud žadatel učiní nějakou dobrou věc pro místo, které je pod ochranou druida, nebo alespoň pro životní prostředí obecně. Je nezbytné, aby postava, která kouzlo od druida požaduje, prokázala bezpodmínečně svoje dobré úmysly; pokud druid zjistí, že se mezi přítomnými v družině vyskytuje ničitel, nepomůže s žádným kouzlem ani kdyby bylo ze sebeuštěchtlejším záměrem.

CP druida brání svěřené území. Ať se dobrodruh na Athasu octne kdekoliv, může si být jist, že se nachází na území spravovaném nějakým druidem a ten že hlídá každý jeho krok. Pokud druid zjistí, že se na jeho území chovají dobrodruzi spořádaně, nebudou o něm celou dobu vůbec vědět. Pokud budou v jeho území lovit nebo kácet dřevo například, nebude se do toho druid vměšovat, protože tyto činnosti pokládá za součást řádu věcí.

Nezodpovědné užívání země však přivolá druida v plné síle. Příkladem je vybíjení zvěře do posledního kusu

nebo vymýcení lesa do posledního stromu. Zjistí-li druid, že se na jeho území vyskytuje nějaký ničitel, podnikne kroky k jeho eliminaci a to bez ohledu na to, zda ničitel vyvíjí nějakou činnost či-li nic.

Athasianský čas

Každý městský stát i každý obchodní rod má svůj vlastní kalendář, ale nejobvyklejšími kalendáři na Athasu jsou kalendář svobodného Tyru a kalendář králů. První z nich označuje roky jako První svobodný rok, Druhý svobodný rok atd., což je počítáno od okamžiku, kdy byl svržen král Kalak a začala nezávislost Tyru. Všechny výpravy, které vycházejí z těchto pravidel, začínají čtyři měsíce poté, co proběhlo Velké Zemětřesení a na konci důležitých událostí, jež jsou popsány v páté knize série Prism Penthad, která se jmenuje Cerulian Storm, to znamená v Jedenáctém svobodném roce.

V kalendáři králů se tak označuje Rok zuřící pouště ve 190. Královském Věku. Tento kalendář je poněkud komplikovanější, zato poskytuje dobrou orientaci v athasianské kampani. Kalendář králů se člení následovně:

Endleanský cyklus Seofeanský cyklus

Ral	Zuřivost
Přítel	Rozjímání
Poušť	Pomsta
Kněz	Spánek
Vítr	Vzdor
Drak	Úcta
Hora	Neklid
Král	
Kal	
Nepřítel	
Guthay	

V kalendáři králů jsou roky počítány a pojmenovávány podle dvojice paralelních cyklů: jedenáctidílného a sedmidílného. Jedenáctidílný se nazývá Endleanský cyklus a začíná se prvním jménem a to v pořadí shora uvedeném. Sedmidílný Seofeanský cyklus je uváděn na druhém místě a pořadí shora uvedené je taktéž dodržováno. Endleanský cyklus se ukončuje, když se na nebi potkají dva athasianské měsíce Ral a Guthay a protnou se ve velké ekliptice, která nastává jednou za jedenáct let. Seofeanský cyklus je daleko abstraktnější a jeho konec a počátek nastává, když převeze kosmickou vládu Neklidu Zuřivost.

Každých 77 let se celý cyklus opakuje, je zakončen Neklidem Guthayovým a nový cyklus začíná na nový rok jménem Zuřivosti Ralovou. Každý jeden cyklus se nazývá Královský Věk. Uplynulo již 189 Královských Věků od doby, kdy byl tento kalendář zaveden, tj. před více než 14.500 lety.

Takže každý rok nového věku má jméno Zuřivosti Ralova. Další rok se nazývá Přítelova Rozjímání atd. Sedmdesátý šestý rok Královského Věku má jméno Nepřítelova Úcta a je následován rokem Neklidem Guthayovým.

Každý rok je tvořen 375 dny; což je doba, která uplyne mezi postavením slunce v nejvyšším bodě.

Obyvatelé Athasu nemají během roku žádný záchytný bod k určování času, protože teploty ani počasí se během roku nemění a roční období zde neexistují. Rok se dělí pouze na jakési tři fáze: vysoké slunce, sestup slunce a vzestup slunce. Nejvyšší polohy slunce dospívá v první den roku, nejnižší pak uprostřed roku (přesně o polední a slaví se v nočních ceremoniích).

K rozdělení roku do dnů se používá různých způsobů. Jeden způsob je rozdělení roku do 25 týdnů po 15 dnech, jejichž jména jsou dávana podle významných osobností určitého královského rodu. V této kampani je na PJ, jestli pro zjednodušení bude používat sedmidenního týdenního cyklu standardních jmen dnů.

Na vyprahlém a žhoucím Athasu je každý rok Královského Věku spjat s řadou pověr. V roce Větrné Pomsty se očekávají daleko silnější a nebezpečnější vichry a nedoporučuje se proto podnikat delší pozemní cesty. V roce Dračího Neklidu jsou prováděny oběti a zaklínání k ochraně před velkými nestvůrami. Rok nepřátelského Rozjímání se považuje za vhodný pro tvorbu smluv a dohod vzhledem k předpokládané dobré vůli a cti.

Ještě mocnější obavy a pověry se spojují se 45. rokem, kdy se na obloze objevuje kometa zvaná Posel. Je viditelná i za dne a za noci pak osvětluje zemi. Legenda říká, že posel přichází k Drakovi každých 45 let, aby mu předal důležité poselství. Čtyři roky před počátkem této kampaně se očekával příchod komety, ale k údivu všech se neobjevila. Úzkostlivě pozorovali učenci i kněží oblohu v očekávání návratu komety a s obavou, co zpoždění jejího příchodu věští.

Pohyb po souši

Stejná pravidla pro pohyb po souši, která naleznete v PPJ a PPH se používají i v kampani Temné Slunce. Jedinou výjimkou je pravidlo o snášení dehydratace, pro které je třeba upravit pravidla pro zrychlený přesun. V **Tab.41** jsou uvedeny základní pohyblivosti, pohyblivosti body zrychleného přesunu v závislosti na rase dobrodruha.

Všimněte si, že pouze elfové jsou schopni elfího skupinového běhu. Skupina tří a více elfů může použít tento druh pohybu s použitím skóre odolnosti vůdčího běžce, které je základem pro ověření. (To je rozdíl oproti pravidlům pro ostatní rasy a vůdce musí být buď kmenovým náčelníkem, hlavou klanu nebo musí mít nejvyšší skóre charisma, tedy nikoliv nejvyšší skóre odolnosti.) Vzhledem k odolnosti vůdce jsou pak přidělovány i dodatečné pohyblivosti body ostatním členům skupinového běhu. Každý člen skupinového elfího běhu musí použít pohyblivostní bonus vůdce skupiny vždy, kromě případu, kdy bonus dotyčného je za normálních okolností vyšší. Toto pravidlo vychází z předpokladu, že běžící skupina elfů se po dobu zrychleného přesunu chová jako jednotlivec.

Příprava na elfí skupinový běh vyžaduje jednogodinové soustředění před vlastním během. Běžci poté sdílejí vzájemně svou sílu, což jim dovoluje delší běh. Bonusy jsou stanoveny dle **Tab.42**.

Zároveň s překážkami, které dobrodruhovi klade počasí a nestvůry kolem něj, prochází i zkouškou,

kterou před něj staví jednotlivé terénní typy, jež ovlivňují jeho aktuální pohyblivost. **Tab.43** uvádí náklady postavy (vyjádřené v pohybových bodech), které postava vydá při překonání jedné míle v jednotlivých terénních typech. Úpravy podle překážek a zábran jsou uvedeny v **Tab.75**: Terénní modifikátory v PPJ.

Jízdní pohyblivost po pevnině

Jízdní pohyblivost se určuje podle stejných pravidel, jako v jiných kampaních AD&D. V níže uvedené tabulce se uvádí pohybové body pro zvláštní athasianské jízdní nestvůry. Všimněte si, že tyto hodnoty mohou být i zdvojnásobeny, zvířata pak ale budou uštvána a strhaná, což je popsáno i v základních pravidlech AD&D. Dehydratovaná zvířata se nemohou pohybovat rychleji než je jejich základní pohyblivost.

Jízdní zvíře	Pohybové body
Inix	15
Kank	15
Mekillot	9

Meze viditelnosti

Na Athasu existují zcela stejné podmínky, než jaké jsou uvedeny v **Tab. 62**: Meze viditelnosti uvedené v PPH. Jsou zde i některé podmínky unikátní pro Athas, které by měli být vzaty v úvahu, jak uvádí **Tab.44**.

Dehydratace

Jako postava v dobrodružství budete pravděpodobně velice pečlivě brát zřetel na dostatečný přísun vody. Samozřejmě, že množství vody, které postava pro život potřebuje, je závislé na stupni její aktivity a také na rase. Činná postava (chodící, jezdící či jinak se těžce namáhající) potřebuje denně jeden gallon vody. Postava nečinná, tj. sedící, odpočívající nebo spící, potřebuje půl gallonu vody denně. Nachází-li se postava ve stínu, spotřebuje pouze polovinu obvyklé denní dávky vody. Z toho samého důvodu postava oděná v plné kovové zbroji potřebuje dvojnásobek obvyklého množství vody, aby zabránila vlastní dehydrataci bez ohledu na svou činnost.

Určité rasy vyžadují jiné množství vody k uspokojení svých potřeb. Například thri-kreeni a půlobři potřebují zcela jiný objem vody než lidé nebo jiní demihumanoidi. Thri-kreen vystačí po dobu jednoho týdne se stejným množstvím vody jako člověk potřebuje po jeden den. Proto si postavy rasy thri-kreen házejí na dehydrataci pouze jednou za týden, kdy jsou bez přísunu vody. Půlobři naopak musí vypít dvojnásobek množství vody (tj. čtyři gallony pokud jsou aktivní a dva gallony pokud nejsou činní) než lidé, aby zabránili dehydrataci.

Aarakocra potřebuje stejné množství vody jako člověk a pterrán zase jen poloviční množství.

Postava může doplňovat svou potřebu tekutin vodou nebo obvyklými nápoji jako např. vínem, pivem, limonádou nebo ovocnými nápoji. Potřeba objemu tekutin zůstává stejná jako u vody. V zoufalství je možné sáhnout i po tekutinách méně obvyklých: medu, stromové míze, krvi zabitých nestvůr. Ani jedna z těchto tekutin však není adekvátní náhradou.

Postava, která nedostatečně pije, trpí příznaky dehydratace. Následující pravidla se používají v extrémních situacích a měla by být uplatňována pouze při nedostatku vody, který ohrožuje život postavy nebo postav družiny.

Nedostatek vody se odráží ve hře tím, že postavě se snižuje odolnost. Od prvního dne, kdy se postavě nedostává patřičného přidělu vody, se uplatňuje k použití **Tab.45** a to vždy k půlnoci a výsledek je okamžitě použit.

Ztráty odolnosti jsou kumulativní v průběhu po sobě následujících dnů, kdy je postava dehydratována; týká se to úpravy bodů zranění postavy, stavu duševního otřesu, přežití vzkříšení, záchrany proti jedům a stupně regenerace. Každý ubraný bod úpravy zranění (z +1 na 0 nebo z -1 na -2) snižuje zásahové body postavy v počtu rovném jeho úrovni (u dvojitých nebo násobných tříd se počítá nejvyšší úroveň). Postava, jejíž odolnost klesne na nulu, umírá a její číslo přežití vzkříšení je 25%.

Pokud se postava během jednoho dne řádně zavodní pitím tekutin, stane se opět rehydratovanou. Na konci tohoto dne se její skóre odolnosti zvýší o 1d8 bodů. Každý následující den, kdy se postava stejným způsobem rehydratuje, získává 1d8 bodů skóre odolnosti až do plného počtu bodů. Ztracené zásahové body se obnovují normálně jako při běžné regeneraci.

Zvířata a dehydratace

Zvířata také trpí dehydratací. Potřebují proto následující denní dávky tekutin: drobná zvířata osminu gallonu, menší zvířata půl gallonu, zvířata velikosti člověka jeden gallon, větší než člověk čtyři gallony, ohromná zvířata osm gallonů, nestvůrně velká šestnáct gallonů. Při nečinnosti nebo ve stínu je jejich potřeba poloviční, platí-li oba případy zároveň, pak je potřeba čtvrtinová.

Na konci dne, kdy zvíře nedostalo svou dávku tekutin je 10% šance, že zvíře uhynie. Každý další den se tato pravděpodobnost zvyšuje o dalších 10%. Zvířata jsou opět rehydratována po jednom dni, kdy dostanou svou potřebnou dávku tekutin.

Tabulka I:

Síla

Skóre schopnosti	Pravděpodobnost zásahu	Oprava zranění	Přípustné zatížení	Maximální tlak	Otevírání dveří	Ohýbání tyčí/zdvih vrat
3	-3	-1	5	10	2	0%
4-5	-2	-1	10	25	3	0%
6-7	-1	žádná	20	55	4	0%
8-9	normální	žádná	35	90	5	1%
10-11	normální	žádná	40	115	6	2%
12-13	normální	žádná	45	140	7	4%
14-15	normální	žádná	55	170	8	7%
16	normální	+1	70	195	9	10%
17	+1	+1	85	220	10	13%
18	+1	+2	110	255	11	16%
19	+2	+3	135	280	12	20%
20	+2	+4	170	315	13	25%
21	+2	+5	255	375	14	30%
22	+3	+6	360	475	15 (3)	35%
23	+3	+7	445	600	16 (6)	40%
24	+3	+8	515	700	16 (8)	50%
25	+4	+9	635	800	17 (10)	60%

Tabulka II:

Odolnost

Skóre schopnosti	Oprava zásahových bodů	Systém šoku	Přežití Znovuzrození	Záchrana před jedem	Regenerace
3	-2	35%	40%	0	není
4	-1	40%	45%	0	není
5	-1	45%	50%	0	není
6	-1	50%	55%	0	není
7	0	55%	60%	0	není
8	0	60%	65%	0	není
9	0	65%	70%	0	není
10	0	70%	75%	0	není
11	0	75%	80%	0	není
12	0	80%	85%	0	není
13	0	85%	90%	0	není
14	0	88%	92%	0	není
15	+1	90%	94%	0	není
16	+2	95%	96%	0	není
17	+2 (+3) *	97%	97%	0	není
18	+2 (+4) *	99%	98%	0	není
19	+3 (+5) **	99%	99%	+1	není
20	+3 (+6) !	99%	99%	+1	1/4 hodiny
21	+3 (+6) !	99%	99%	+2	1/3 hodiny
22	+4 (+7) !!	99%	99%	+2	1/2 hodiny
23	+4 (+7) !!	99%	99%	+3	1/hodinu
24	+4 (+7) !!	100%	100%	+3	1/3 směny
25	+4 (+7) !!	100%	100%	+4	1/2 směny
* Hodnoty v závorkách platí pouze pro válečníky					
** Hod 1 na kostce je považován automaticky za 2					
! Hod 1 a 2 na kostce je považován automaticky za 3					
!! Hod 1, 2 a 3 na kostce je automaticky považován za 4					

Tabulka III:

Požadované schopnosti ras

Schopnost	Aarakocra	Trpaslík	Elf	Půlelf	Půlobr	Půlčik	Mulat	Pterran	Thri-kreen
Síla	5/20	10/20	5/20	5/20	17/20	5/20	10/20	8/20	8/20
Obratnost	8/20	5/20	12/20	8/20	5/15	12/20	5/20	5/18	15/20
Odolnost	6/18	14/20	8/20	5/20	15/20	5/20	10/20	8/20	5/20
Intelligence	5/20	5/20	8/20	5/20	5/15	5/20	5/20	5/20	5/20
Moudrost	5/19	5/20	5/20	5/20	5/17	7/20	5/20	7/20	5/20
Charisma	6/20	5/20	5/20	5/20	5/17	5/20	5/20	5/17	5/17

Tabulka IV:

Opravy schopností podle rasy

Rasa	Oprava
Aarakocra	-1 síla, +2 obratnost, -1 odolnost
Trpaslík	+1 síla, -1 obratnost, +2 odolnost, -2 charisma
Elf	+2 obratnost, -2 odolnost, +1 intelligence, -1 moudrost
Půlelf	+1 obratnost, -1 odolnost
Půlobr	+4 síla, +2 odolnost, -2 intelligence, -2 moudrost, -2 charisma
Půlčik	-2 síla, +2 obratnost, -1 odolnost, +2 moudrost, -2 charisma
Mulat	+2 síla, +1 odolnost, -1 intelligence, -2 charisma
Pterrán	+1 síla, -1 obratnost, +1 moudrost, -1 charisma
Thri-kreen	+2 obratnost, -1 intelligence, +1 moudrost, -2 charisma

Tabulka V:

Třídy podle ras a omezení úrovně

Třída	Aarakocra	Trpaslík	Elf	Půlelf	Půlobr	Půlčik	Člověk	Mulat	Pterrán	Thri-kreen
Válečník:										
Bojovník (F)	14	16	14	*	16	12	*	*	16	16
Gladiátor (Gl)	x	*	10	*	14	12	*	*	14	15
Hraničář (R)	12	x	16	14	8	16	*	x	12	12
Kouzelník:										
Ničitel (De)	x	x	16	*	x	x	*	x	x	x
Ochránce (Pr)	13	x	15	12	x	x	*	x	x	x
Kněz:										
Klerik (C)	16	12	15	16	12	12	*	10	x	12
Druid (D)	12	x	x	14	x	16	*	12	*	16
Darebák:										
Bard (B)	x	x	x	*	x	x	*	x	x	x
Zloděj (T)	12	12	12	12	x	16	*	12	10	x
Obchodník (Tr)	14	14	16	12	x	x	*	x	14	x
Psionik:										
Psionik (Ps)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

* Neomezený postup v úrovních

x Není povoleno

Tabulka VI:

Další charakteristiky podle ras

Rasa	Výška v palcích		Váha v librách	
	Základ	Modifikátor	Základ	Modifikátor
Aarakocra	78/75	2d8	90/75	2d10
Trpaslík	50/48	2d4	180/170	4d10
Elf	78/72	2d8	160/130	3d10
Půlelf	70/68	2d6	120/95	3d12
Půlobr	125/125	3d10	1500/1450	3d100
Půlčik	36/34	1d8	50/46	5d4
Člověk	60/59	2d8	140/100	6d10
Mulat	66/65	2d6	220/180	5d20
Pterran	60/59	2d8	170/160	4d10+10
Thri-kreen *	82/82	1d4	450/450	1d20

Thri-kreeni jsou vždy o 48 palců delší než je jejich výška

Tabulka VII:

Tabulka věku athasianských ras

Rasa	Počáteční věk	Maximální věk
	Základ + proměnná	Základ + proměnná
Aarakocra	10 + 1d4	34 + 1d8
Trpaslík	25 + 4d6	200 + 3d20
Elf	15 + 3d4	100 + 2d20
Půlelf	15 + 2d4	90 + 2d20
Půlobr	20 + 5d4	120 + 1d100
Půlčik	25 + 3d6	90 + 4d12
Člověk	15 + 1d8	80 + 2d20
Mulat	15 + 1d6	80 + 1d10
Pterran	12 + 1d8	40 + 1d10
Thri-kreen	6	25 + 1d10

Tabulka VIII:

Vliv stáří na athasianské rasy

Rasa	Střední věk *	Starší věk **	Úctyhodný věk +
Aarakocra ++	-	-	36
Trpaslík	100	133	200
Elf	50	67	100
Půlelf	45	60	90
Půlobr	60	80	120
Půlčik	45	60	90
Člověk	40	53	80
Mulat	40	53	80
Pterrán ++	-	-	40
Thri-kreen ++	-	-	25

*	-1 Sil/Odl; +1 Int/Mou po dosažení tohoto věku
**	-2 Sil/Obr; -1 Odl; +1 Mou po dosažení tohoto věku
+	-1 Sil/Obr/Odl; +1 Int/Mou po dosažení tohoto věku
++	-1 Sil/Obr po dosažení tohoto věku

Tabulka IX:

Bonusy k záchranným hodům trpaslíka

Skóre odolnosti	Bonus k záchrannému hodu
4-6	+1
7-10	+2
11-14	+3
15-18	+4
19-21	+5
22-24	+6

Tabulka X:

Elfí běh

Hod se rovná:	Počet dnů bez penalizace
neúspěch/bez přípravy	1
Odl až Odl-3	2
Odl-4 až Odl-7	3
Odl-8 až Odl-10	4
Odl-11 až Odl-13	5
Odl-14 až Odl-16	6
Odl-17 a níže	7

Tabulka XI:

Bonusy k záchranným hodům půlčíka

Skóre odolnosti	Bonus k záchrannému hodu
4-6	+1
7-10	+2
11-14	+3
15-18	+4
19+	+5

Tabulka XII:

Námaha mulata

Námaha	Doba bez nutného odpočinku
Těžká práce (stavění z kamene, práce v lomu, běh)	24 + Odl (hodin)
Středně těžká práce (lehké stavby, dolování, klus)	36 + Odl (hodin)
Lehká práce (výcvik ve zbraní, chůze se zátěží)	48 + Odl (hodin)
Běžná činnost (chůze, konverzace)	Odl (ve dnech)

Tabulka XIII:

Požadavky na skóre schopností podle tříd

Třída	Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Moudrost	Charisma
<i>Válečník:</i>						
Bojovník (F)	11	-	-	-	-	-
Gladátor (Gl)	13	12	15	-	-	-
Hraničář (R)	14	14	15	-	15	-
<i>Kouzelník:</i>						
Ničitel (De)	-	-	-	9	-	-
Ochránce (Pr)	-	-	-	9	11	-
<i>Kněž:</i>						
Klerik (C)	-	-	-	-	11	-
Druid (D)	-	-	-	-	13	15
<i>Darebák:</i>						
Bard (B)	-	13	-	14	-	16
Zloděj (T)	-	9	-	-	-	-
Obchodník (Tr)	-	-	-	10	15	12
<i>Psionik:</i>						
Psionik (Ps)	-	-	11	12	15	-

Tabulka XIV:

Následovníci bojovníka

Úroveň bojovníka	Počet družstev	Úroveň družstva	Zvláštní následovníci *
11	1d10+4	1d3+1	5%
12	1d12	1d3+2	10%
13	1d12+2	1d4+1	15%
14	1d12+4	1d4+2	20%
15	1d20	1d6+1	25%
16	1d20+2	1d6+2	30%
17	1d20+4	1d8+1	35%
18	1d20+6	1d8+2	40%
19	1d20+8	1d10+1	45%
20	1d20+10	1d10+2	50%

* procentuální pravděpodobnost připoutání jednotky neobvyklé povahy

Tabulka XV:

Následovníci hraničáře

Hod na 1d100	Následovník
1-4	arakocra
5-8	anakora
9-12	obřilví mravenec
13-18	baazrag
19	behir
20-25	belgoi
26-30	velká kočkovitá šelma
31	dráček
32-35	druid
36-39	ettin
40-46	elfí bojovník
47-52	lidský bojovník
53-58	thri-kreení bojovník
59-62	obr
63-68	kenku
69-78	ještěr
79-82	ochránce
83	lidský psionik
84-90	roc
91-95	zloděj
96-98	wyvern
99	yuan-ti
100	jakákoliv divoká nestvůra podle určení PJ

Tabulka XVI:

Úrovně zkušenosti ničitele

Úroveň	Ničitel	Hod na zásahové body (d4)
1	0	1
2	1 750	2
3	3 500	3
4	7 000	4
5	14 000	5
6	28 000	6
7	42 000	7
8	63 000	8
9	94 500	9
10	180 000	10
11	270 000	10+1
12	540 000	10+2
13	820 000	10+3
14	1 080 000	10+4
15	1 350 000	10+5
16	1 620 000	10+6
17	1 890 000	10+7
18	2 160 000	10+8
19	2 430 000	10+9
20	2 700 000	10+10

Tabulka XVII:

Sbírání energie ke kouzlení pomocí ničitelské magie

Terénní typ	Ověření inteligence	
bujná vegetace	(zahrnuje lesy, velké zahrady a parky)	Neúspěch (více než Int) Int až Int-7
		Int-8
		+3
hojná vegetace	(zahrnuje úrodné pásy, louky a bahenní plochy)	Neúspěch (více než Int-2) Int-2 až Int-7
		Int-8
		+2
úrodná půda	(zahrnuje oázy a podrosty)	Neúspěch (více než Int-3) Int-3 až Int-7
		Int-8
		+2
neplodná půda	(zahrnuje kamenitý úhor, skalnaté pustiny a hory)	Neúspěch (více než Int-5) Int-5 až Int-8
		Int-9
		+1 kouzlo/úroveň
jalová půda	(zahrnuje pole bludných balvanů, písčité pustiny a solné pláně)	Neúspěch (více než Int-7) Int-7 až Int-9
		Int-10
		+1 kouzlo/úroveň

Tabulka XVIII:

Tabulka bardových jedů

1d4 + úroveň	Třída	Metoda	Počátek účinku	Síla
2	A	injektivní	10-30 minut	15/0
3	B	injektivní	2-12 minut	20/1-3
4	C	injektivní	2-5 minut	25/2-8
5	D	injektivní	1-2 minuty	30/2-12
6	E	injektivní	okamžitý	Smrt/20
7	F	injektivní	okamžitý	Smrt/0
8	G	orální	2-12 hodin	20/10
9	H	orální	1-4 hodiny	20/10
10	I	orální	2-12 minut	30/15
11	J	orální	1-4 minuty	Smrt/20
12	K	dotyk	2-8 minut	5/0
13	L	dotyk	2-8 minut	10/0
14	M	dotyk	1-4 minuty	20/5
15	N	dotyk	1 minuta	Smrt/25
16	O	injektivní	2-24 minut	Paralýza
17	P	injektivní	1-3 hodiny	Debilismus
18+	dle volby hráče			

Tabulka XIX:

Základní skóre zručnosti zloděje

Zručnost	Základní skóre
Vybírání kapes	15%
Otevírání zámků	10%
Hledání a odstraňování pastí	5%
Tichý pohyb	10%
Úkryt ve stínu	5%
Naslouchání	15%
Lezení po zdech	60%
Čtení cizojazyčných textů	0%
Padělání dokumentů	10%
Ulácení úředníků	5%
Vylékání z pout	10%

Tabulka XX:

Opravy zručnosti zloděje podle rasy

Zručnost	Aarakocra	Trpaslík	Elf	Půlelf	Půlčik	Mulat	Pterran
Vybírání kapes	-10%	-	+5%	+10%	+5%	-	-5%
Otevírání zámků	-5%	+10%	-5%	-	+5%	-5%	-5%
Hledání a odstraňování pastí	-	+15%	-	-	+5%	-	-
Tichý pohyb	+10%	-	+5%	-	+10%	+5%	+5%
Úkryt ve stínu	-	-	+10%	+5%	+15%	-	+5%
Naslouchání	+5%	-	+5%	-	+5%	-	-
Lezení po zdech	-15%	-10%	-	-	-15%	+5%	-5%
Čtení cizojazyčných textů	-	-5%	-	-	-5%	-5%	-
Padělání dokumentů	-10%	+5%	+5%	-	-10%	-	-5%
Ulácení úředníků	-	-	+10%	-10%	-5%	-5%	-
Vyvlékání z pout	-	-	-	-	+10%	-5%	-

Tabulka XXI:

Opravy zručnosti zloděje podle obratnosti

Obratnost	Vybírání kapes	Otevírání zámků	Hledání a odstraňování pastí	Tichý pohyb	Úkryt ve stínu	Padělání dokumentů	Vyvlékání z pout
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%	-15%	-20%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%	-10%	-15%
11	-5%	-	-5%	-10%	-	-5%	-10%
12	-	-	-	-5%	-	-	-5%
13-15	-	-	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-	+5%	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%	+7%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%	+15%	+12%
20	+20%	+25%	+12%	+20%	+17%	+17%	+15%
21	+25%	+27%	+15%	+25%	+20%	+20%	+17%
22	+27%	+30%	+17%	+30%	+22%	+22%	+20%
23	+30%	+33%	+20%	+33%	+24%	+24%	+22%
24	+33%	+35%	+22%	+35%	+27%	+27%	+24%

Tabulka XXII:

Následovníci obchodníka

Úroveň obchodníka	Počet získaných agentů	Úroveň agenta	% na zvláštního agenta
10	1	1d4 + 1	0
11	1	1d4 + 2	5
12	1d2	1d6 + 1	10
13	1d2	1d6 + 2	15
14	1d4	1d8 + 1	20
15	1d4	1d8 + 2	25
16	1d6	1d10 + 1	30
17	1d6	1d10 + 2	35
18	1d8	1d12 + 1	40
19	1d8	1d12 + 2	45
20	1d10	1d12 + 3	50

Tabulka XXIII a:

Rasa a třída agenta

Hod 1d100	Rasa agenta	Hod 1d100	Třída agenta
1-5	arakocra	1-5	bard
6-14	trpaslík	6-15	klerik (následuje hod 1d10)
15-26	elf	1-3	země
27-39	půlelf	4-5	vzduchu
40-46	půlobr	6-8	ohně
47-49	půlčik	9-10	vody
50-75	člověk	16-20	ničitel (jeho přijetí je aktem zla)
76-92	mulat	21-25	druid
93-95	pterran	26-40	bojovník
96-100	thri-kreen	41-48	gladiátor
		49-55	ochránce
		56-65	psionik
		66-70	hraničář
		71-86	zloděj
		87-100	obchodník

Tabulka XXIII b:

Zvláštní agenti obchodníka

Hod 1d100

Typ agenta

1-15	bojovník nebo gladiátor a následovníci (pokud jsou)
16-25	agent je násobnou postavou (stvořenou pánem jeskyně)
26-35	běžný hod na agenta, jen jeho úroveň je o 1d6 úrovní vyšší
36-45	belgoi (přijetí je akt zla)
46-55	genie, jann
56-65	gith (přijetí je akt zla)
66-81	kenku
82-86	pseudodrak
87-96	tarek
97-100	výjimečná situace (následuje hod 1d20), může být upravena PJ
1-4	přátelství tlupy thri-kreenů
5-11	přátelství s kmenem elfů
12-13	přátelství s kmenem půlčiků
14-18	přátelství s kmenem otroků
19	přízeň vládního úředníka (ve městě či vesnici)
20	služba planární bytosti (obvykle jednorázová)

Tabulka XXIV:

Možnosti násobných tříd pro demihumanoidy

Aarakocra	bojovník/klerik	Trpaslík	klerik/psionik	
	bojovník/psionik		zloděj/psionik	
	bojovník/zloděj		bojovník/klerik	
	zloděj/psionik		bojovník/psionik	
	klerik/zloděj		bojovník/zloděj	
	klerik/psionik		bojovník/klerik/psionik	
			bojovník/zloděj/psionik	
Elf nebo půlelf	bojovník/mág	Půlobr	bojovník/klerik	
	bojovník/zloděj		bojovník/psionik	
	bojovník/psionik		klerik/psionik	
	bojovník/klerik			
	klerik/mág	Půlčík	bojovník/zloděj	
	klerik/psionik		bojovník/klerik	
	klerik/zloděj		zloděj/psionik	
	mág/psionik		klerik/zloděj	
	mág/zloděj		klerik/psionik	
	zloděj/psionik		bojovník/psionik	
	bojovník/mág/klerik		bojovník/zloděj/psionik	
	bojovník/mág/zloděj			
	klerik/mág/zloděj		Mulat	bojovník/zloděj
	klerik/bojovník/zloděj			bojovník/klerik
bojovník/mág/psionik	bojovník/psionik			
bojovník/zloděj/psionik	klerik/psionik			
bojovník/klerik/psionik	klerik/zloděj			
klerik/mág/psionik	psionik/zloděj			
klerik/zloděj/psionik	bojovník/zloděj/psionik			
mág/zloděj/psionik	bojovník/zloděj/klerik			
Pterran	bojovník/zloděj	Thri-kreen	bojovník/klerik	
	psionik/zloděj		bojovník/psionik	
			klerik/psionik	
			bojovník/klerik/psionik	
Poznámky:				
mág může být nahrazen jak ochráncem, tak ničitelem				
místo bojovníka může být použit hraničář u elfa, půlelfa, půlobra, půlčika a thri-kreena				
zloděj může být nahrazen bardem u půlelfa				
klerik může být nahrazen druidem u půlelfa, půlčika, mulata a thri-kreena				
gladiátor nemůže být předmětem žádné násobné třídy				

Tabulka XXV:

Nové nezbraňové dovednosti

Dovednost	Počet slotů	Schopnost	Oprava
<i>Obecná skupina</i>			
Smlouvání	1	Moudrost	-2
Kontakt *	1	Moudrost	0
Ochrana před žářem	1	Intelligence	-2
Mentální zbroj	1	Moudrost	-2
Psionická detekce	1	Moudrost	-2
Znaková řeč	1	Obratnost	0
Vyhledání vody	1	Intelligence	0
<i>Skupina válečnická</i>			
Vylepšení zbroje	1	Obratnost	-2
Taktika	1	Intelligence	-1
Improvizace se zbraní	1	Moudrost	-1
<i>Skupina kouzelnická</i>			
Somatické skrytí	1	Obratnost	-1
<i>Skupina kněžská</i>			
Byrokracie	1	Charisma	-2
Somatické skrytí	1	Obratnost	-1
<i>Skupina darebácká</i>			
Sbírání informací	1	Intelligence	zvláštní

* Jedná se o bonusovou dovednost psionika a základní dovednost divokého talentu.

Tabulka XXVII:

Počáteční peníze postav

Třídní skupina	Rozsah hodu
Válečník	5d4 x 30 kp
Kouzelník	(1d4 + 1) x 30 kp
Darebák *	2d6 x 30 kp
Kněz	3d6 x 30 kp
Psionik	3d4 x 30 kp

* Obchodník má dvojnásobek

Tabulka XXVIII:

Obvyklá mzda

Služba	Denní mzda	Týdenní mzda	Měsíční mzda
<i>vojenská:</i>			
Lučišník/střelec	1 kousek	1 kp	4 kp
Jezdec lehký	1 kousek	1 kp	4 kp
Jezdec střední	2 kousky	1 kp, 5 kousků	6 kp
Jezdec těžký	3 kousky	2 kp, 5 kousků	1 sp
Stavitel	5 kp	3 sp, 5 kp	15 sp
Pěšák, strážce	-	1 kousek	5 kousků
Pěšák, lehký	-	2 kousky	1 kp
Pěšák, těžký	1/2 kousku	5 kousků	2 kp
Štítonoš	-	1 kousek	5 kousků
<i>dělnická:</i>			
Dělník nezaučený	-	2 kousky	1 kp
Dělník vyučený	1 kousek	1 kp	4 kp
Dělník s odborností	3 kousky	2 kp, 5 kousků	1 sp

Tabulka XXIX:

Materiály k výrobě zbraní

Materiál	Náklady	Váha	Způsobené zranění *	Pravděpodobnost zásahu +
Kov	100%	100%	-	-
Kost	30%	50%	-1	-1
Kámen, obsidián	50%	75%	-1	-2
Dřevo	10%	50%	-2	-3

Tabulka XXX:

Athaslanské zbraně

Název	Cena	Váha	Velikost	Typ	Rychlost	Zranění S-M	Zranění L
Alhulak	9 kp	9	M	D	5	1d6	1d6
Bardorád	10 kp	3	S	B/S	3	1d4+1	1d3
Cahulaky	12 kp	12	M	B/D	5	1d6	1d6
Carrikal	8 kp	6	M	S	5	1d6+1	1d8
Chatkcha	1 kp	0,5	S	S	4	1d6+2	1d4+1
Drtič	24 kp	9	L	D	10	1d4	1d3
Palice Datchi	12 kp	10	L	D	4	1d6	1d4
Dračí spár	15 kp	9	L	B	8	1d6	1d6+1
Loketní sekera	2 sp	4	S	S/B	3	1d6	1d6
Žlábkové dláto	6 kp	12	L	B/S	8	1d8	1d10
Gythka	6 kp	12	L	B/D	9	2d4	1d10
Bodec	4 kp	5	M	B	5	1d8	1d8
Lotulis	15 kp	10	L	B/S/D	8	1d10	1d12
Pánův bič	6 kp	3	M	B	8	1d3	1d2
Pučík	6 kp	1	S	B/S	2	1d4+1	1d4+1
Skorokost	1 kp	4	M	B/S	7	1d4	1d3
Zpívající hole	5 sp	1	S	D	2	1d6	1d4
Želví čepel	9 kp	5	M	B/S	5	1d6	1d6+1
Trikal	4 kp	1	S	B/S/D	2	1d6	1d6-1
Vyvážená pika	6 kp	15	L	B/D	12	1d6	1d12 či 1d4
Vdovin nůž	5 kp	4	M	B/S	3	1d4	1d4
Zápěstní břitva	1 sp	1	S	S	2	1d6+1	1d4+1

Tabulka XXXI:

Bonusy k AC podle jednotlivých dílů nesené zbroje

Druh zbroje	Plná zbroj	Kyrys	Obě ruce	Jedna ruka	Obě nohy	Jedna noha
Vycpávaná zbroj	6	3	2	1	1	0
Brigandina	4	2	1	0	1	0
Bronzová plátová zbroj	6	3	2	1	1	0
Drátěná zbroj	5	2	2	1	1	0
Plátová zbroj	8	4	2	1	2	1
Celoplátová zbroj	9	4	3	1	2	1
Zbroj ze zvířecí kůže	4	2	1	0	1	0
Kožená zbroj	2	1	1	0	0	0
Okovaná zbroj	2	1	1	0	0	0
Plátové brnění	7	3	2	1	2	1
Kroužková zbroj	3	1	1	0	1	0
Šupinová zbroj	4	2	1	0	1	0
Pásková zbroj	6	3	2	1	1	0
Tvrzená kůže	3	1	1	0	1	0

Tabulka XXXII:

Vybavení

Předměty	Cena	Doprava:	Cena
Náklady na živobytí:		Válečný vůz	
vak na víno (1 gallon)	2 kk	1 kank, 1 válečník	10 sp
soudek (30 gallonů)	2 sp	2 kanková, 2 válečníci	25 sp
kád na vodu (250 gallonů)	1 sp	4 kankové, 3 válečníci	50 sp
křesadlo	2 kk	Howdah	
Postroje:		inix	1 sp
inix, kožený	35 sp	inix, válečný	10 sp
inix, chitínový	50 sp	mekillot	2 sp
kank, kožený	15 sp	mekillot, válečný	50 sp
kank, chitínový	35 sp	Vůz otevřený	
mekillot, kožený	500 sp	nosnost 1.000 liber	10 kp
mekillot, chitínový	750 sp	nosnost 2.500 liber	20 kp
Zvířata:		nosnost 5.000 liber	30 kp
erdlu	10 kp	nosnost 10.000 liber	50 kp
inix	10 sp	Vůz krytý	
kank cvičený	12 sp	nosnost 1.000 liber	15 kp
kank necvičený	5 sp	nosnost 2.500 liber	25 kp
mekillot	20 sp	nosnost 5.000 liber	40 kp
crodlu jízdní	10 sp	nosnost 10.000 liber	60 kp
crodlu válečný	20 sp	obrněný vůz	100 sp

Tabulka XXXIV:

Destrukce při použití ničitelské magie

Terénní typ	Úroveň kouzla								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Moře Siltu	12	16	20	22	24	26	28	30	32
Kamenité pláně	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Solné pláně	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Písečné pustiny	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Hory	5	7	9	10	11	12	13	14	15
Hornatý úhor	5	7	9	10	11	12	13	14	15
Kamenité pustiny	5	7	9	10	11	12	13	14	15
Podrost	3	4	4	5	5	5	5	6	6
Úrodné pásy	2	2	2	3	3	3	4	4	4
Lesy	1	1	2	2	2	2	2	3	3

Tabulka XLI:

Pohyb

Rasa	Pohyblivost	Body pohybu	Usilovný pochod
Aarakocra	36 (let)/6 (chůze)	12	15
Trpaslík	6	12	15
Elf	12	24	30
Půlelf	12	24	30
Půlobr	15	30	37
Půlčik	6	12	15
Člověk	12	24	30
Mulat+	12	24	30
Pterran	12	24	30
Thri-kreen++	18	36	45

* Při pohybu pod otevřeným nebem si elf ke svým bodům pohybu či usilovnému pohybu skóre odolnosti. Tak je určena aktuální pohyblivost v mílích (nebo bodech) za den.

+ Platí pro běžný den s desetihodinovým pochodem. Mulat dokáže jít 20 hodin denně tři dny po sobě. Čtvrtý den mulat odpočívá a tak ujde jen 10 hodin. I v takovém případě je však schopen usilovného pochodu.

++ Platí pro běžný pochod 10 hodin denně. Thri-kreen však vždy dokáže pochodovat 20 hodin denně.

Tabulka XLII:

Bonus vůdce elfího hromadného běhu

Typ vůdce	Bonus k odolnosti
Vůdce kmene	+3
Hlava klanu	+2
Nejvyšší charisma	+1

Tabulka XLIII:

Náklady podle terénu při pohybu pod širým nebem

Teréní typ	Náklady na pohyb
Pláně bludných balvanů	4
Lesy	3
Hory	8
Obsidiánové planiny	1
Hornatý úhor	3
Solné pláně	1
Písečné pustiny	3
Pláně s podrostem	2
Usazeniny, silt	zvláštní
kamenité pustiny	2
Bažiny	5

Tabulka XLIV:

Dohlednost a viditelnost na Athasu

Podmínky	Pohyb	Zaměření	Typ	ID	Detail
Písek, vzdušný	100	50	25	15	10
Písečná bouře, střední	50	25	15	10	5
Písečná bouře, prudká	10	10	5	5	3
Noc, oba měsíce svítí	200	100	50	25	15
Moře Siltu, klidné	500	200	100	50	25
Moře Siltu, vzburčené	100	50	25	10	5

Tabulka XLV:

Účinky dehydratace

Množství konzumované vody	Ztráta odolnosti
Plná potřeba	nic
Polovina či více potřeby	1d4
Méně než polovina potřeby	1d6