

VOID



Fantasy

Základní kniha: Víra a korupce

vytvořil Gediman
© 2020–2022

Verze 2.1

www.gediman.cz



Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

1. Víra.....	3
2. Nebeští bohové	4
3. Pekelní bohové.....	5
4. Služba Světlu.....	6
5. Anděl.....	7
6. Démon	8
7. Víla.....	9
8. Anrugezské církve.....	10
9. Bludička	11
10. Filozofie Černých říší	12
11. Arkánotron	13
12. Korupce	14

Víra

Bůh, kterého si hráč zvolil, může Hrdinovi pomáhat. Důležité je mít na paměti, že bohové s běžnými smrtelníky nehovoří slovy, pouze svými činy. Normálně komunikují pouze se svými Kněžími, kteří jsou také jediní, kteří tuto komunikaci dokáží vnímat.

Modlitba:

Postava může požádat o boží pomoc skrz modlitbu (v boji to zabírá akci). Hodí si proti svému CHA. Pokud uspěje, bůh postavě pomůže. Pokud neuspěje, bůh ji ignoruje. Pokud postavě padne Štěstí, bůh postavě pomůže v mnohem větším rozsahu. Pokud padne Smůla, bůh se na ní naopak rozhněvá za to, že se ho opovvažuje vyrušovat, a potrestá ji – tím, že udělá přesný opak toho, co po něm žádala. Efekt modlitby je vždy jen jednorázový a je vyčerpán ihned, jakmile to je možné. Modlitby jsou popsány na stranách 4 a 5.

Pouze Živé bytosti se mohou modlit.

Víra

Každá postava začíná na hodnotě 50 Faith Points. Pokud klesne na 0, postava přestala věřit v boha a nemůže se již modlit. Její hodnota FP může být zvýšena už jen vnějším vlivem. Pokud stoupne na 100 FP, postava je ultra-fanatik a po své smrti se stává Andělem či Démonem, božím bojovníkem. Hodnota běžně roste či klesá v závislosti na tom, jestli bůh vyslyšel modlitbu, či nikoliv. Pokud je modlitba vyslyšena, postava (kromě efektu boží pomoci) získává +1 k FP. Pokud není, naopak 1 FP ztrácí. Pokud má postava při modlení Štěstí, získává +10 k FP, naopak pokud má Smůlu, ztrácí -10 od FP.

Existuje několik výjimek:

Lidé z Černých říší ignorují bohy, proto je jejich hodnota FP nulová. Místo ní mají vlastní specifickou hodnotu, Exaltation Points (viz str. 12). Plně nahrazuje FP.

Vznešení elfové mohou uctívat pouze Nebeské bohy, stejně jako Temní elfové pouze ty Pekelné. Ačkoliv mohou ztratit víru ve svého boha, nikdy neztratí víru v ideály a myšlenky Nebe respektive Pekla. Lesní elfové se 100 FP se po smrti stávají Vílami.

Pokud se postava nějakým způsobem ocitne v Prázdnosti, nemůže se modlit. Místo toho se však může soustředit na Světlo své duše. Pravidla pro toto jsou uvedena v příručce *Temná ruka*.

Polyteismus

V Zahradě Eden existují také polyteistické církve, které dovolují svým členům uctívat i několik bohů zároveň. Takový uctívající může skrze modlitby získávat pomoc od všech svých bohů, ale to s sebou přináší i mnohé nevýhody. Pravidla pro polyteismus jsou uvedena v příručce *Zuřící bohové*.

Temné modlitby

Služebníci Temnoty (včetně Prokletých ras) se také mohou modlit – ke svým Temným bohům. Temné modlitby jsou uvedeny v příručce *Temná ruka*.

Víra u NPC

I NPC postavy mají standardně 50 FP. Jakmile přijdou o všechny, začnou pochybovat o svém přesvědčení. GM může stanovit, že NPC postavy se začnou vzpouzet rozkazům svých nadřízených, zákonům svých vládců. Jakmile získají 100 FP, stanou se z nich fanatici, kteří pro porážku nepřítele udělají cokoliv. Nebudou brát ohled na vlastní život. GM může stanovit, že s NPC Osobami s 81 až 100 FP nelze vyjednávat a že NPC Osoby s 91 až 100 FP jsou zcela imunní vůči výhrůžkám.

Uctívání a modlení

Stoupenci uctívající určitého boha se řídí jeho filozofií tak, jak je kázána náboženskými organizacemi (církvi a kulty). Uctívání bohů pomáhá stoupencům v každodenním životě. Skrze modlitby mohou získat jejich pomoc, která někdy může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Náboženství

Náboženství je v civilizovaných říších reprezentováno církvemi, v barbarských říších ho představují kulty. Církev má svůj striktní systém a doktrínu; kulty jsou jednodušší a více se řídí pověrami. Většina církví a kultů se vyskytuje jen v jedné říši, ale existují i velmi mocné církve a kulty, kterým se podařilo prosadit se ve více říších. Naopak existují i říše, které mají několik církví či kultů—někdy dokonce zasvěcené různým bohům. Uvnitř takových říší panuje náboženská rivalita, která může vyústit v politickou nestabilitu i občanskou válku. Většina církví a kultů je monoteistická—uctívají jen jednoho boha. Jsou však i polyteistické církve a kulty, které vyznávají bohů více. Církev a kulty, které uctívají stejného boha, se neustále vzájemně kontrolují, jestli se v některých z nich nerozmáhá rouhačství či kacířství. Všichni rouhači a kacíři jsou vždy rychle a nemilosrdně zničeni.

Nebeští bohové

Dyrnusia, Bohyně života, fauny a flóry

- ▶ **Zahnání zvířete:** jedno nebezpečné a/nebo agresivní zvíře je zahnáno pryč
- ▶ **Štěstí:** všechna nebezpečná a/nebo agresivní zvířata jsou zahnána pryč
- ▶ **Smůla:** jedno další nebezpečné a/nebo agresivní zvíře je přilákáno

Biernith, Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu

- ▶ **Skromnost:** cena jedné služby či zboží, které tato postava následně koupí, je poloviční
- ▶ **Štěstí:** jedna služba či zboží, které tato postava následně koupí, je zdarma
- ▶ **Smůla:** jedna služba či zboží, které tato postava následně koupí, je o polovinu dražší

Finersha, Bohyně míru, diplomacie a budování

- ▶ **Obrana:** následující útok bude mít vůči postavě jen poloviční DAM
- ▶ **Štěstí:** následující útok nebude mít vůči postavě žádný vliv
- ▶ **Smůla:** následující útok bude mít vůči postavě dvojnásobné DAM

Ponturos, Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

- ▶ **Pokrok:** následující bonus, který tato postava obdrží, je dvojnásobný
- ▶ **Štěstí:** následující bonus, který tato postava obdrží, je čtyřnásobný
- ▶ **Smůla:** následující bonus, který protivník obdrží, je dvojnásobný

Lugona, Bohyně světla, dne a odvahy

- ▶ **Odhalení:** tato modlitba odhalí jeden schovaný objekt v okruhu 10 metrů (hráč zvolí jaký)
- ▶ **Štěstí:** tato modlitba odhalí všechny schované objekty v okruhu 10 metrů
- ▶ **Smůla:** tato modlitba skryje jeden objekt v okruhu 10 metrů (GM zvolí jaký), nehledě na okolní terén

Jokarag, Bůh intelektu, logiky a efektivnosti

- ▶ **Intelekt:** následující akce vedená proti bytosti s nižším INT automaticky vyjde
- ▶ **Štěstí:** následující akce vedená proti bytosti s nižším INT automaticky vyjde, navíc se Štěstím
- ▶ **Smůla:** následující akce bytosti s nižším INT automaticky vyjde

Ranaka, Bohyně zdraví, evoluce a regenerace

- ▶ **Zdravé tělo:** této postavě regeneruje 10 HP
- ▶ **Štěstí:** této postavě regeneruje 100 HP
- ▶ **Smůla:** této postavě sebere 10 HP (pouze do minima 1 HP)

Hurconyr, Bůh práva, spravedlnosti a cti

- ▶ **Spravedlnost:** odhalí jednu stopu zločinu, který byl spáchán na této postavě
- ▶ **Štěstí:** odhalí všechny stopy zločinu, který byl spáchán na této postavě
- ▶ **Smůla:** skryje jednu stopu zločinu, který byl spáchán na této postavě

Nelevra, Bohyně řádu, kauzality a plánů

- ▶ **Zdravá mysl:** této postavě regeneruje 10 SP
- ▶ **Štěstí:** této postavě regeneruje 100 SP
- ▶ **Smůla:** této postavě sebere 10 SP (pouze do minima 1 SP)

Xim, Bůh výběru, změny a naděje

- ▶ **Naděje:** v následující akci může tato postava provést Opravný hod
- ▶ **Štěstí:** v následující akci má tato postava bonus +10 a může provést Opravný hod
- ▶ **Smůla:** v následující akci musí tato postava provést Kazící hod

Talhisa, Bohyně lítosti, lásky a potěšení

- ▶ **Lítost:** tato modlitba funguje jako vyjednávání, kterému NPC Osoba nemůže odolat
- ▶ **Štěstí:** cílová NPC Osoba bude tuto postavu považovat za svého nejlepšího přítele
- ▶ **Smůla:** cílová NPC Osoba již nebude chtít s touto postavou dále vyjednávat

Vakmir, Bůh prostoru, kořenů a větví Yggdrasilu

- ▶ **Dosah:** dosah jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je zdvojnásoben
- ▶ **Štěstí:** dosah jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je desetinasobný
- ▶ **Smůla:** dosah jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je poloviční

Pekelní bohové

Wilsar, Bůh smrti, živlů a počasí

- ▶ **Zahnání živlu:** jeden škodící živel je zapuzen (např. na tuto postavu přestane pršet)
- ▶ **Štěstí:** všechny škodící živly jsou zapuzeny (např. na tuto postavu přestane pršet a foukat vítr)
- ▶ **Smůla:** jeden další škodící živel je přivolán (např. oblečení této postavy vzplane)

Cintana, Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu

- ▶ **Hamižnost:** za jednu službu či zboží, které tato postava následně prodá, vydělá o polovinu víc
- ▶ **Štěstí:** za jednu službu či zboží, které tato postava následně prodá, vydělá dvojnásobek
- ▶ **Smůla:** za jednu službu či zboží, které tato postava následně prodá, vydělá o polovinu méně

Olrenor, Bůh války, agrese a ničení

- ▶ **Útok:** následující útok této postavy bude mít DAM zvýšené o polovinu
- ▶ **Štěstí:** následující útok této postavy bude mít dvojnásobné DAM
- ▶ **Smůla:** následující útok této postavy nebude mít žádný vliv

Gonolia, Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství

- ▶ **Úpadek:** následující postih, který protivník obdrží, je dvojnásobný
- ▶ **Štěstí:** následující postih, který protivník obdrží, je čtyřnásobný
- ▶ **Smůla:** následující postih, který tato postava obdrží, je dvojnásobný

Uliun, Bůh tmy, noci a strachu

- ▶ **Skrytí:** tato modlitba skryje jeden objekt v okruhu 10 metrů (hráč zvolí jaký), nehledě na okolní terén
- ▶ **Štěstí:** tato modlitba skryje všechny objekty v okruhu 10 metrů, nehledě na okolní terén
- ▶ **Smůla:** tato modlitba odhalí jeden schovaný objekt v okruhu 10 metrů (GM zvolí jaký)

Elarinia, Bohyně instinktu, emocí a efektnosti

- ▶ **Instinkt:** následující akce vedená proti bytosti s vyšším INT automaticky vyjde
- ▶ **Štěstí:** následující akce vedená proti bytosti s vyšším INT automaticky vyjde, navíc se Štěstím
- ▶ **Smůla:** následující akce bytosti s vyšším INT automaticky vyjde

Melnak, Bůh nemocí, mutace a degenerace

- ▶ **Zraněné tělo:** zvolené bytosti sebere 10 HP (pouze do minima 1 HP)
- ▶ **Štěstí:** zvolené bytosti sebere 100 HP (pouze do minima 1 HP)
- ▶ **Smůla:** jedné bytosti regeneruje 10 HP (GM zvolí jaké)

Qelona, Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti

- ▶ **Bezpráví:** skryje jednu stopu zločinu, který tato postava spáchala
- ▶ **Štěstí:** skryje všechny stopy zločinu, který tato postava spáchala
- ▶ **Smůla:** odhalí jednu stopu zločinu, který tato postava spáchala

Yusinyr, Bůh chaosu, paradoxů a náhody

- ▶ **Zraněná mysl:** zvolené bytosti sebere 10 SP (pouze do minima 1 SP)
- ▶ **Štěstí:** zvolené bytosti sebere 100 SP (pouze do minima 1 SP)
- ▶ **Smůla:** jedné bytosti regeneruje 10 SP (GM zvolí jaké)

Iskia, Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje

- ▶ **Beznaděj:** v následující akci musí protivník provést Kazící hod
- ▶ **Štěstí:** v následující akci má protivník postih -10 a musí provést Kazící hod
- ▶ **Smůla:** v následující akci může protivník provést Opravný hod

Kronil, Bůh krutosti, nenávisti a utrpení

- ▶ **Krutost:** tato modlitba funguje jako vyhrožování, kterému NPC Osoba nemůže odolat
- ▶ **Štěstí:** cílová NPC Osoba se bude považovat za pouhého otroka, majetek této postavy
- ▶ **Smůla:** cílová NPC Osoba se vůči této postavě zachová agresivně (např. zaútočí)

Sulosa, Bohyně času, vzpomínky a předtuchy

- ▶ **Trvání:** trvání jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je zdvojnásobeno
- ▶ **Štěstí:** trvání jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je desetinasobné
- ▶ **Smůla:** trvání jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je poloviční

Služba Světlu

Jakmile postava získá 100 Faith Points a zemře povolenou smrtí, její duše není Světlym bohem pohlcena. Místo toho je jí ponechána samostatnost, ačkoliv stále ve službách onoho boha.

Postava v nové podobě Astrální bytosti přichází o všechno vybavení, talismany, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky.

Postava vykonává úkoly, které jí zadá její bůh. Toto je jediný případ, kdy se může objevit ve světě smrtelníků. Někdy Astrální bytost následuje své přátele z dob, kdy ještě existovala ve svém smrtelném těle, putuje s nimi a pomáhá jim. Stále však platí, že hlavním důvodem přítomnosti je plnění Božského úkolu.

Obdiv:

Jak plní úkoly, získávají si tím obdiv svého boha. Za každý splněný úkol vydělávají body obdivu podle jeho náročnosti. Jakmile jich nashromáždí 100, jsou povýšeni na Archanděla, Arcidémona respektive Arcivílu. Naopak za každý nesplněný úkol body obdivu zase ztrácí. Jakmile přijdou o všechny body obdivu, bůh je pohltí. To je nenávratný konec takovéto Astrální bytosti. Startovní počet je 5.

Sebeobětování

Bohové povýšením na Anděla respektive Démona (či Vílu) odměňují jen ty nejlepší a nejschopnější a pouze po jejich smrti. Postava se 100 FP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspišila – pokud ji spáchá, bůh její duši pohltí jako jakoukoliv jinou. Musí čekat na přirozenou smrt nebo nedobrovolnou smrt zásluhou vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabítí obzvláště mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké prospěšné činnosti nebo když obětuje svůj život, aby přímo vykonala „boží vůli“. Třeba když stoupenec bohyně Dyrnusie v zájmu ochrany přírody provede sebevražedný bombový útok na alchymistickou laboratoř vypouštějící jedy.

Jména astrálních služebníků

Když se uctíváč po smrti stane Andělem, Démonem respektive Vílou, přijme od svého boha nové jméno. Toto jméno je ve Vyšším božském jazyce, např. Themar, Feghtan, Mukrri, někdy ještě doplněné o přízvisko, např. Ničitel, Spasitel, Noční lovec. Pod tímto jménem je boží služebník nyní všeobecně znám. Jméno, které používal jako smrtelník, obvykle tají.

Anděl

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Astrální bytost, Osoba

Informace

Stoupenec Nebeského boha se po smrti promění v Anděla.

Pokud uctívá Nebe dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti bohem pohlcena, místo toho je zachována a uctívá tak může bohu dál sloužit ve formě astrální bytosti, Anděla. Anděl je člověku podobná (a to dokonce i pokud vzešel např. z Trpaslíka nebo Obra) bezpohlavní bytost, s bílými ptačími křídly na zádech. Je oblečen do Nebeského brnění, jehož design je specifický pro každého boha. Nejběžnější výbroj je Nebeský meč a Nebeský štít, které vydávají pronikavou zář Světla. Pokud Anděl slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Archanděla. Ten se od Anděla liší zář Světla obklopující jeho hlavu.

Andělé většinu času žijí v Nebi. Jejich příchod i odchod z materiálního světa je doprovázen zábleskem záře Světla. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla v materiálním světě je pouze donutí odejít zpět do Nebe. Pokud Anděl svého boha zklamal, může bůh jeho duši pohltit, což pro Anděla znamená nenávratný konec.

Andělé dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznaj, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Andělé pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Anděly, Démony či Víly na obrovskou vzdálenost. Když Anděl soustředí svůj spirituální zrak, jeho oči svítí pronikavou zář Světla.

Když chce Anděl letět v materiálním světě mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, nastaví svůj Nebeský štít před sebe tak, aby si zakrýval část obličeje, a mohutně mávne křídly. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Záře unikající z Nebeského štítu tvoří za Andělem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letící Anděl se podobá zářivé kometě.

Dovednosti

Křídla: Anděl má křídla a může tedy volně létat.

Přesun do/z Nebe: Anděl může jako jednu akci zmizet do Nebe. Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Anděl může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Anděl zabit, přesune se zpět do Nebe, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod obdivu.

Výbroj, vybavení

Nebeský meč: Je to jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Nebeský štít: Anděl umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Anděl v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykryt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má štít v ruce, může také během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Nebeské brnění: Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod.

Nebeská přilba: Lehká přilba, zvyšuje ARM o 1. Pokud brnění není, umožňuje Opravný hod.

Archanděl

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Nebeské světlo: Archanděl může jako jednu akci vytvořit prudký záblesk Světla, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenci Temnoty v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni stoupenci Pekelných bohů, bezvěrci a uctíváči Anrugeské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodů proti WIL.

Démon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Astrální bytost, Osoba

Informace

Stoupenec Pekelného boha se po smrti promění v Démona.

Pokud uctíváček Pekla dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti bohem pohlcena, místo toho je zachována a uctíváček tak může bohu dál sloužit ve formě astrální bytosti, Démona. Démon je člověku podobná (a to dokonce i pokud vzešel např. z Trpaslíka nebo Obra) bezpohlavní bytost, s dračími křídly na zádech, červenou kůží, bestiálníma nohama s kopyty, rohy na hlavě, štíhlým ocasem, ostrými drápy a zuby. Je oblečen do Pekelného brnění, jehož design je specifický pro každého boha. Nejběžnější výzbrojí je Pekelný meč a Pekelný štít, které jsou zahaleny ve žhnoucích plamenech Světla. Pokud Démon slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arcidémona. Ten se od Démona liší plamenem Světla obklopujícím jeho hlavu.

Démoni většinu času žijí v Pekle. Jejich příchod i odchod z materiálního světa je doprovázen vzplanutím plamene Světla. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla v materiálním světě je pouze donutí odejít zpět do Pekla. Pokud Démon svého boha zklamal, může bůh jeho duši pohltnout, což pro Démona znamená nenávratný konec.

Démoni dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznají, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Démoni pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Démony, Anděly či Víly na obrovskou vzdálenost. Když Démon soustředí svůj spirituální zrak, jeho oči planou žhnoucím plamenem Světla.

Když chce Démon letět v materiálním světě mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, nastaví svůj Pekelný štít před sebe tak, aby si zakrýval část obličeje, a mohutně mávne křídly. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Plameny unikající z Pekelného štítu tvoří za Démonem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letící Démon se podobá planoucímu meteoritu.

Dovednosti

Křídla: Démon má křídla a může tedy volně létat.

Přesun do/z Pekla: Démon může jako jednu akci zmizet do Pekla. Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Démon může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Démon zabit, přesune se místo toho zpět do Pekla, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokud dě, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Pekelný meč: Je to jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Pekelný štít: Démon umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Démon v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrytí i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má štít v ruce, může také během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Pekelné brnění: Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod.

Pekelná přilba: Lehká přilba, zvyšuje ARM o 1. Pokud brnění není, umožňuje Opravný hod.

Arcidémon

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Pekelný oheň: Arcidémon může jako jednu akci vypustit vlnu plamenů Světla, která má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenci Temnoty v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni stoupenci Nebeských bohů, bezvěrci a uctíváči Anrugeské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodů proti WIL.

Víla

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Astrální bytost, Osoba

Informace

Lesní elf se po smrti promění ve Vílu.

Poznámka: Slovo „Víla“ se v případě muže skloňuje podle vzoru předseda. V případě ženy tu žádná změna není.

Lesní elfové nerozlišují Nebe a Peklo, jsou stále věrní původní filozofii jednotného Pantheonu. Pokud Lesní elf dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti bohem pohlcena, místo toho je zachována a Lesní elf tak může bohu dál sloužit ve formě astrální bytosti, Víly. Víla vypadá jako Elf s dvěma páry blyštivých blanitých křídel na zádech. Je oblečen do Vílího brnění, jehož design je specifický pro každého boha. Nejběžnější výzbrojí je Vílí meč a Vílí štít, které jsou obklopeny třpytivým zlatým kouřem. Pokud Víla slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arcivílu. Ten se od Víly liší pestrými motýlími křídly, jejichž prášek má božskou moc – smrtelník jeho pomocí může přivolat různé efekty boží moci.

Víly většinu času žijí v Nebi respektive Pekle. Jejich příchod i odchod z materiálního světa je doprovázen třpytivým oblakem zlatého kouře. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla v materiálním světě je pouze donutí odejít zpět do Nebe respektive Pekla. Pokud Víla svého boha zklamal, může bůh jeho duši pohltnout, což pro Vílu znamená nenávratný konec.

Víly dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznaj, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Víly pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Víly, Anděly či Démony na obrovskou vzdálenost. Když Víla soustředí svůj spirituální zrak, jeho oči dýmají třpytivým zlatým kouřem.

Když chce Víla letět v materiálním světě mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, nastaví svůj Vílí štít před sebe tak, aby si zakrýval část obličeje, a mohutně mávne křídly. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Kouř unikající z Vílího štítu tvoří za Vílou jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letícího Vílu si není možné s ničím splést, protože se jedná o výjimečný vizuální efekt.

Dovednosti

Křídla: Víla má křídla a může tedy volně létat.

Přesun do/z Pekla resp. Nebe: Víla může jako jednu akci zmizet do Pekla respektive Nebe (záleží na tom, jakému bohu slouží). Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Víla může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, neuvidí.

Smrt: pokud je Víla zabit, přesune se místo toho zpět do Pekla respektive Nebe, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Vílí meč: Je to jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Vílí štít: Víla umí použít štít k vykrýtí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Víla v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrýtí. Pokud má štít v ruce, může také během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Vílí brnění: Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod.

Vílí přilba: Lehká přilba, zvyšuje ARM o 1. Pokud brnění není, umožňuje Opravný hod.

Arcivíla

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Spirituální mlha: Arcivíla může jako jednu akci rozptýlit třpytivý oblak Světla, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupci Temnoty v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni bezvěrci a uctívači Anrugezské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodě proti WIL.

Anrugezské církve

V Zahradě existuje malé množství uctívačů Anrugezských církví. Tito neuctívají žádného existujícího boha, místo toho věří ve znovuzrození bohyně Zegurny v podobě boha Anrugeze.

Stoupenci Anrugezské církve sbírají Faith Pointy stejně, jako uctívači normálních bohů. Mohou se dokonce i modlit, avšak tato modlitba slouží spíše jako zesílení vůle a mysli. Modlení funguje jako normální modlení (viz str. 3). Jeho efekt je následující:

Odolání božské moci

- ▶ postava může odolat jedné božské moci (rituálu) hodem proti svému WIL
- ▶ Štěstí: postava automaticky odolá jedné božské moci (rituálu)
- ▶ Smůla: postava je okamžitě zasažena jednou božskou mocí (GM zvolí jakou)

Bludička:

Jakmile postava získá 100 Faith Points a zemře povolenou smrtí, její duše není pohlcena žádným Světlym bohem. Místo toho si zachová plnou volnost. Stane se svobodnou Astrální bytostí, Bludičkou. Přichází však o všechno vybavení, talismany, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky. Bludička se toulá světem, bez jakéhokoliv účelu a cíle. Někdy však Bludička následuje své přátele z dob, kdy ještě existovala ve svém smrtelném těle, putuje s nimi a pomáhá jim.

Kontrace:

Bludička plní úkoly, které jí zadají ostatní. Za každý splněný úkol vydělává body koncentrace podle jeho náročnosti. Čím více bodů koncentrace má, tím déle může existovat. Jakmile o všechny body koncentrace přijde, definitivně se rozplyne a duše postavy je pohlcena buď Světlym bohem a nebo Temným bohem (pokud se zrovna nachází v přítomnosti Temnoty). To je nenávratný konec takto oživené postavy. Startovní počet je 5.

Sebeobětování

Smrtelník se Bludičkou může stát jen po smrti. Postava se 100 FP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspíšila – pokud ji spáchá, její duše je pohlcena bohy jako jakákoliv jiná. Musí čekat na přirozenou smrt nebo nedobrovolnou smrt zásluhou vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabít obzvláště mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké prospěšné činnosti nebo když obětuje svůj život, aby vykonala čin hodný filozofie Anrugezské církve. Třeba když stoupenec v zájmu ochrany Světlé magie provede sebevražedný bombový útok na chrám vyzařující Temnotu.

Jména bludiček

Bludičky nespádají pod žádného boha, tudíž jim nikdo nepřidělí žádné nové jméno. Některé si proto nechávají své původní jméno z dob, kdy ještě byly smrtelníky, některé si nové jméno zvolí samy. Druhý způsob často volí Bludičky, které z nějakého důvodu chtějí zatajit svoji minulost.

Bludička

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	n/a	Spec.	n/a

Velikost: 0

Astrální bytost, Osoba

Informace

Stoupenec Anrugezské církve je po smrti přeměněn na Bludičku.

Bludička je zvláštní astrální bytost, která neslouží žádnému Světlemu bohu. Jedná se o duši, která ačkoliv nebyla zahlcena Temnotou, nebyla ani Světlymi bohy pohlcena. Důvod tohoto je různý, obvykle byla bytost za svého života zasažena nějakým mocným kouzlem nebo božskou mocí, uctívala Anrugezskou církev a podobně. Ať je to jakkoliv, vznik Bludičky je extrémně vzácný případ.

Má podobu malého levitujícího bodu Světla, je zcela nehmotná, dokáže pronikat pevnými objekty i energetickými poli a nelze zranit či zabít běžnými zbraněmi. Zcela si zachovává své vzpomínky na život a celou osobnost. S ostatními bytostmi komunikuje pomocí telepatie. Některé Bludičky je žádají o pomoc, jiné naopak pomoc nabízejí, další se zase zdržují v blízkosti svých přátel. Některé Bludičky se ovšem smrtelníkům vyhýbají či dokonce jsou vůči nim agresivní. Bludička útočí vyzařováním Světla, kterým může zranit jak tělo, tak i mysl.

Bohové nad Bludičkou nemají naprosto žádnou moc, nemohou jí nic přikazovat, ovšem také ji nemohou chránit. Pokud je Bludička oslabena, téměř ihned je pohlcena jedním ze Světlych bohů, nebo dokonce i Temným bohem, pokud se vyskytuje poblíž velké koncentrace Temnoty.

Dovednosti

Levitace: Bludička se standardně pohybuje levitací, není tedy ovlivněna typem terénu.

Létání: Bludička může volně létat, během boje rychlostí 100 metrů za akci, během Putování je pak její Cestovní rychlost 1.000 km/h.

Nehmotná: Bludička může prostupovat pevnými objekty i energetickými poli, taktéž nemůže být zasažena fyzickými ani energetickými útoky. Pouze objekty, pole a útoky, které u sebe mají uvedeno, že mohou mít vliv na Astrální bytosti, ji mohou zastavit respektive zranit. Bludička sama nemůže nijak manipulovat s pevnými objekty ani reagovat na energetická pole.

Odolnost: hodnota HP je rovná hodnotě SP, které postava měla v době své smrti (přeměny).

Smrt: pokud je Bludička zabita, dočasně se rozplyne. Za k20 dní se jí celistvost vrátí. Pokaždé, kdy je zabita, však ztrácí 1 bod koncentrace.

Tělesný paprsek: Bludička může vystřelit paprsek Světla, který má vliv na tělo Živých bytostí. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je -5 od RCO. DAM je 100. Paprsek ignoruje ARM, zasažená bytost si na odolání hází proti DUR. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CCO), nelze ho vykryt.

Mentální paprsek: Bludička může vystřelit paprsek Světla, který má vliv na mysl Živých bytostí. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je -5 od RCO. Zasažená bytost si na odolání hází proti WIL. Pokud neuspěje, přichází o 100 Sanity Pointů. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CCO), nelze ho vykryt.

Astrální/Magický paprsek: Bludička může vystřelit paprsek Světla, který má vliv na Astrální respektive Magické bytosti. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je -5 od RCO. DAM je 200. Paprsek ignoruje ARM, zasažená bytost si na odolání hází proti DUR. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CCO), nelze ho vykryt.

Bludná vědma

Bludná vědma je mocná a slavná Bludička. Za svého smrtelného života to byla kněžka bohyně Zegurny. Fanaticky bojovala proti ostatním bohům, konvertovala jejich stoupence a bourala jejich chrámy. Zegurna ji odměňovala mnohými velkolepými zázraky, díky čemuž se kněžka často stávala terčem útoků nájemných vrahů a fanatiků. Nakonec svoji vlastní bohyni přežila, ovšem jen o 13 dní. Už nad ní nikdo ochrannou ruku nedržel. Mstiví stoupenec ostatních bohů zničili všechny svaté texty, které napsala, a všechny relikvie, které vyrobila. Nakonec ji i vymazali ze všech kronik. Bohové její duši nechtěli, opovrhovali jí, takže se stala Bludičkou. Nyní putuje světem a pomáhá ostatním bránit se před mocí Světlych bohů. Zná všechny jejich slabiny.

Filozofie Černých říší

Lidé Černých říší nesbírají Faith Pointy. Neuznávají bohy, nedůvěřují jim a rozhodně nechtějí být jejich nástroji. Zastávají názor, že pokud se živé bytosti vymaní z moci bohů, stanou se skutečně svobodnými a budou schopny snadno porazit Temnotu.

Povznesení:

Místo Faith Pointů lidé Černých říší sbírají body povznesení (Exaltation Pointy – EP). Každý člověk Černých říší začíná hru s 50 EP. V průběhu hry jsou tyto body snižovány a zvyšovány.

Kdykoliv je takový člověk svědkem úspěšné modlitby nebo rituálu, svědkem zázraku (který je prokázán jako zásah boha) nebo příchodu Astrální bytosti do hmotného světa, musí si hodit proti INT. Pokud neuspěje, ztrácí 1 bod EP. Pokud mu padne Smůla, ztrácí rovnou 10 EP.

Naopak kdykoliv je takový člověk svědkem neúspěšné modlitby nebo rituálu, svědkem zázraku (který je prokázán jako efekt technologie) nebo zabití Astrální bytosti (jejího nuceného odchodu pryč z hmotného světa), musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, získává 1 bod EP. Pokud mu padne Štěstí, získává rovnou 10 EP.

Jakmile postava ztratí všechny Exaltation Points, ztratí svoje nadšení pro filozofii Černé říše. Tehdy může být zkonvertovaná nějakým knězem a začít tak uctívat boha. Pokud ji zkonvertuje kněz Bílých říší, stává se čestným členem Bílých říší – může nakupovat Posvátné talismany přístupné pro Bílé říše, ovšem nemůže kupovat nové talismany přístupné pro Černé říše. Zbraně a další vybavení může nakupovat jako předtím. Pokud ji zkonvertuje kněz Šedých říší, stává se čestným členem Šedých říší – nemůže nakupovat Posvátné talismany určené pro Bílé ani Černé říše. Zbraně a další vybavení může nakupovat jako předtím.

Arkánotron:

Jakmile postava získá 100 Exaltation Points a zemře povolenou smrtí, její duše není Světlym bohem pohlcena. Místo toho je zachycena nejbližší Arkánosférou, která ji uzavře do Fylakteria Arkánotrona. Postava je nyní ve službách Custos Anima, umělého vědomí Arkánosféry, která ji vydává rozkazy a zadává úkoly prospěšné pro všechny Černé říše. Někdy postava následuje své přátele z dob, kdy ještě existovala ve svém původním těle, putuje s nimi a pomáhá jim. Stále však platí, že hlavním důvodem přítomnosti je plnění přiděleného úkolu.

Postava v nové podobě Arkánotrona přichází o všechno vybavení, talismany, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky.

Obdiv:

Jak postava plní úkoly, získává si tím obdiv Custos Anima. Za každý splněný úkol vydělává body obdivu podle jeho náročnosti. Jakmile jich nashromáždí 100, je povýšena na Arciarkánotrona. Naopak za každý nesplněný úkol body obdivu ztrácí. Jakmile přijde o všechny body obdivu, Custos Anima vymaže její duši z Fylakteria. To je nenávratný konec takto oživené postavy. Startovní počet je 5.

■ Sebeobětování

Custos Anima povýšením na Arkánotrona odměňuje jen ty nejlepší a nejschopnější a pouze po jejich smrti. Postava se 100 EP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspišila – pokud ji spáchá, její duše bude pohlcena bohem jako jakákoliv jiná. Musí čekat na přirozenou smrt nebo nedobrovolnou smrt zásluhou nějakého vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabití obzvláště mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké prospěšné činnosti nebo když obětuje svůj život, aby vykonala čin hodný filozofie Černé říše. Třeba když člověk Černých říší v zájmu odpoutání se od bohů provede sebevražedný bombový útok na církevní chrám.

■ Povznesení u NPC

I NPC postavy z Černých říší mají standardně 50 EP. Jakmile přijdou o všechny, začnou pochybovat o svém přesvědčení. GM může stanovit, že NPC postavy se začnou vzpouzet rozkazům svých nadřízených, zákonům svých vládců. Jakmile získají 100 EP, stanou se z nich fanatici, kteří pro porážku nepřítele udělají cokoli. Nebudou brát ohled na vlastní život. GM může stanovit, že s NPC Osobami s 81 až 100 EP nelze vyjednávat a že NPC Osoby s 91 až 100 EP jsou zcela imunní vůči výhrůžkám.

■ Jména Arkánotronů

Když je duše oddaného stoupence Černé říše po smrti uložena do Arkánotrona, přijme nové speciální označení, které nahradí její staré jméno. Toto označení se skládá ze dvou částí – modelového kódu a rozlišovací přezdívky. Modelový kód se skládá z písmene řecké abecedy a římské číslice. Označuje konkrétního Arkánotrona a v průběhu jeho existence se nemění, např. Alfa-III, Omega-VI, Kappa-C. Rozlišovací přezdívka představuje označení duše, která je ve Fylakteriu Arkánotrona zrovna uložena, např. Doom, Reaper, Hammer. Pokud je duše z nějakého důvodu vymazána a vložena nová, změní se finální označení. Arkánotron tedy může mít označení například Alfa-III Doom, Omega-VI Reaper, Kappa-C Hammer a po výměně duše například Alfa-III Storm, Omega-VI Striker, Kappa-C Knight.

Arkánotron

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Mechanická bytost, Osoba

Informace

Člověk Černé říše je po smrti přeměněn na Arkánotrona.

Učencům Černých říší se nelíbilo, že nejlepší uctívači bohů mohou dále sloužit i po smrti. Využili tedy nejmodernějších technologií parních strojů, ozubených převodů a elektřiny a stvořili Arkánotrona.

Arkánotron je odpověď Černých říší na astrální služebníky, konkrétně Anděle, Démony a Víly. Je to humanoidní mechanický stroj o výšce lidské postavy. Jeho jádro tvoří Fylakterium, což je schránka na vědomí i duši mrtvého služebníka. Fylakterium je zřejmě nejzákladnější součástka celého stroje, ani Černé říše je neumí reprodukovat, protože plně nerozumí jejich principu. Ví se ale, že Fylakterium nějakým způsobem napodobuje život tak, aby v ní duše byla uchována a nebyla pohlcena žádným bohem. Na zádech má Arkánotron dvojici skládacích mechanických křídel, což je reakce na křídla astrálních služebníků. Celá jeho konstrukce je chráněna Metapancéřováním, které dokáže odolat i silným úderům a jehož design je specifický pro každou Černou říši. Nejběžnější výzbrojí je Metameč a Metaštit, které jsou obklopeny polem zvláštní jiskřící meta-energie. Pokud Arkánotron slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arciarkánotrona: extrémně cennou technologickou relikvii.

Arkánotronové většinu času tráví v Arkánosféře, automatické a zcela soběstačné kulovité stanici. Jejich teleportace na místo nasazení či zpět do Arkánosféry je doprovázena zábleskem a energetickými výboji. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla je pouze donutí teleportovat zpět do Arkánosféry. Pokud Arkánotron zklamal, Custos Anima (umělé vědomí Arkánosféry) může vymazat jeho Fylakterium, což pro duši uvnitř znamená nenávratný konec.

Arkánotroni dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznají, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Arkánotroni pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit Víly, Anděly či Démony na obrovskou vzdálenost. Když Arkánotron soustředí svůj speciální zrak, jeho oči jasně září.

Když chce Arkánotron letět mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, aktivuje dvojici pohonných raket na výbušnou alchymickou směs. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Zplodiny unikající z trysek tvoří za Arkánotronem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letícího Arkánotrona si není možné s ničím splést, protože se jedná o výjimečný vizuální efekt.

Dovednosti

Křídla: Arkánotron má křídla a může tedy volně létat.

Raketové motory: Během Putování může létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Přesun do/z Arkánosféry: Arkánotron se může jako jednu akci teleportovat do Arkánosféry. Vrátit se může kdykoliv chce. Vzdálenost ani překážky nehrají roli.

Vidění duše: Arkánotron může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Arkánotron zabit, teleportuje se místo toho zpět do Arkánosféry, kde se musí opravovat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Metameč: Jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Metaštit: Arkánotron umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Arkánotron v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrytí i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí.

Metapancéřování: Pancéřování s ARM 11, které dovoluje provést Opravný hod. Nelze sundat.

Arciarkánotron

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Meta-energetická vlna: Arciarkánotron může jako jednu akci generovat vysokoenergetický impulz, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všechny Astrální bytosti v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP.

Korupce

Korupce, tak se nazývá postupné nahlodávání duše Světlé bytosti Temnotou. Čím déle a čím silnější je korupci vystavena, tím více se její duše zaplňuje Temnotou, tím více ztrácí víru ve Světlo. Dříve či později podlehne každý zasažený, i ten nejfanatičtější služebník Světlych bohů. Každá postava začíná na hodnotě 0 Corruption Points. Jakmile získá 100 CP, její duše je znesvěcena a Světlý bůh o ní přestane mít zájem.

Jakmile získá 100 CP, dojde u ní k Proměně. Hráč si sám zvolí, jakému Temnému bohu bude jeho postava sloužit a vykoná test Proměny. Pokud v testu uspěje, z jeho postavy se stane vyšší služebník. Pokud neuspěje, z postavy se stane nižší služebník. Vyšší služebníci si pamatují na svůj předchozí život a mají vlastní vůli. Pravidla pro hru za ně jsou uvedena v příručce *Temná ruka*. Nižší služebníci jsou nemyslní monstra, takže hráč ztrácí nad postavou kontrolu a musí si vytvořit novou.

Temní bohové a jejich Nižší a Vyšší služebníci jsou tyto:

Necroth – nižší Zombie, vyšší Zombie lich
Vampiroth – nižší Krvežiznivec, vyšší Upír
Lycantroth – nižší Vlkobestie, vyšší Vlkodlak
Mutanoth – nižší Ghúl, vyšší Mutant
Eclipsioth – nižší Zatracený, vyšší Zatemnělý

Co způsobuje korupci:

Dlouhodobé nošení předmětu Temnoty: Ať už je to zbraň, vybavení nebo artefakt. I pouhé sezení ve vozidle či ponechání kulky ze zbraně temné konstrukce v ráně vyzařuje vliv Temnoty. Síla korupce tímto způsobem je však poměrně slabá, lze ji snadno odolávat. Postava získává 1 bod korupce na konci každého týdne, kdy je s předmětem takto v kontaktu.

Dlouhodobé používání předmětu Temnoty: Pokud bytost výše uvedené dobrovolně a vědomě používá (střílí z luku, řídí povoz), síla korupce je mnohem větší. Postava navíc získává další 1 bod korupce na konci každého dne, kdy předmět používala.

Dlouhodobý pobyt v Prázdnosti: Pokud bytost zůstane delší dobu v Prázdnosti, tedy na palubě lodi letící Prázdností, vystaví se poměrně silné korupci. Postava získává 1 bod korupce na konci každé hodiny, kdy je v Prázdnosti.

Dobrovolné zkoumání Temnoty: Pokud bytost dobrovolně zkoumá Temnotu a její podstatu, např. čte prokleté texty, naslouchá nesvatým kázáním a podobně, je ovlivňována slabou korupcí. Postava získává 1 bod korupce na konci každého dne, kdy se takovým zkoumáním Temnoty zabývala.

Vědomé pomáhání služebníkům Temnoty: Pokud bytost dobrovolně udělá něco, co ji služebník Temnoty poradil nebo o co ji požádal, je zasažena nejsilnější korupcí. K tomu však dojde pouze v případě, kdy si je bytost vědoma toho, že se jedná o služebníka Temnoty. Postava získává 5 bodů korupce okamžitě poté, co souhlasí s pomocí. Získává dalších 5 bodů korupce okamžitě poté, co slíbený čin vykoná.

Schopnost způsobující Korupci: O kolik bude bytost více zkorumpovaná, to záleží na příslušné schopnosti. Je vždy uvedeno.

Proměna:

Hráč si hodí jednou proti každému atributu postavy. Hází si proti přirozené hodnotě atributu, tedy proti základní rasové hodnotě modifikované o bonusy a postihy za Předchozí zážitky. Veškeré další bonusy a postihy, ať už přidané posvátnými talismany, vybavením či nějakými látkami, jsou ignorovány. Pokud má více úspěchů než neúspěchů, postava se stává Vyšším služebníkem. Pokud má více neúspěchů, stává se Nižším služebníkem. K Proměně dojde ihned. Nižší služebník se okamžitě pokusí napadnout své bývalé druhy, Vyšší služebník se stáhne pryč, aby nabral dostatečnou moc.

Štěstí: Každý hod 1 má cenu dvou úspěchů.

Smůla: Každý hod 20 má cenu dvou neúspěchů.