VOID

Fantasy

Temná ruka

Temná ruka

vytvořil Gediman
© 2023–2024

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

Obsah

1. Úvod 4
2. Temnota 5
3. Temní bohové 7
4. Tvorba postavy 9
5. Výběr specializace 9
6. Výběr rasy 9
7. Výběr boha 10
8. Výběr původu 12
9. Důvod plenitelství 12
10. Společenské postavení 12
11. Předchozí zážitky 13
12. Kontakty 14
13. Víra 15
14. Služba Temnotě 16
15. Smrtka 17
16. Banshee 18
17. Rozklad 19
18. Mise 20
19. Konec postavy 20
20. Důležité objekty 21
21. Specializace 23
22. Temná kouzla 25
23. Temné rituály 27
24. Vybavení a zbraně 30
25. Znesvěcené talismany 31
26. Transformace 32
27. Dopravní prostředky 33
28. Zařízení éterických plavidel 35
29. Protivníci 36
30. Zvířata 36
31. Bojovníci Temnoty 42
32. Bojovníci Prokletých ras 47
33. Bojovníci Paralelních ras 50
34. Astrální a magické bytosti Temnoty 55
35. Frakce 59
36. Další frakce 61
37. Historie 63
38. Technologie 65
39. Prázdnota 66

Úvod

Temná ruka
„Temná ruka“ je dodatečná příručka ke hře Void: Fantasy, která obsahuje všechny informace nutné ke hře za zkorumpované postavy. Najdete tu specifické vybavení a zvláštní schopnosti, stejně tak jako temnou magii, temné rituály a nejrůznější pravidla týkající se služebníků Temných bohů. Je tu také představeno několik nových bytostí, které GM může použít jako protivníky pro stoupence Světla, nebo jako spojence zkorumpovaných postav.

Za koho se hraje?
Hráči hrají za „plenitele“, což je jakási obdoba žoldnéřů edenských ras. Plenitelé operují převážně v týmech, mají k dispozici nejrůznější zbraně a dopravní prostředky a plní širokou škálu misí. Na rozdíl od žoldnéřů to však nedělají pro peníze. Temná ruka nemá žádný koncept peněz. Peníze používá pouze jako prostředek pro uplácení vlivných obyvatel Zahrady, což je vlastně jen další forma korupce. Hlavní odměnou plenitelům je místo toho pozornost jejich přímých nadřízených, Temných bohů a v konečném důsledku i Nihila samotného.

Plenitele může hráč vytvořit dvěma způsoby. Může ho sestavit jako zcela novou postavu, a nebo může použít již hotovou postavu Hrdiny Světla, který během her propadl korupci. První způsob je dobrý, pokud nechce na nic čekat a hrát za plenitele již od samého začátku. Druhý způsob je dobrý, pokud chce do hry vrátit svoji starou postavu a pokračovat v rozvíjení jejího příběhu – nyní na straně Temnoty.

Hra za plenitele je odlišná od hry za žoldnéře v celkové atmosféře a stylu. Během hry za plenitele hráč ovládá nositele zla a zatracení, úhlavního nepřítele Světla a tedy i Zahrady Eden a Kosmu vůbec. Temná ruka je zákeřná, krutá, sadistická a chladnokrevná, ani Pekelní bohové se jí nemohou rovnat. Jejím jediným cílem je korupce všech duší a eliminace veškerého odporu. Stoupenci Temné ruky se ani nedají příliš dobře rozdělit na „civilizované“ a „barbarské“, protože jejich jednání je silně ovlivněno bohem, kterému slouží.

Hrát za plenitele znamená hrát za oddaného služebníka Temnoty, který vykonává vůli Temných bohů a při tom šíří strach, smrt a zkázu. Stoupenci Světla je považují za nejvyšší hrozbu a budou se je snažit zastavit jakýmikoliv prostředky – vědí, že v opačném případě to znamená další krok k definitivnímu konci Světla v Zahradě, a možná i v celém Kosmu. Dokonce i nepřátelé na život a na smrt jsou ochotni odložit vzájemnou nenávist a spojit síly proti tomuto zlu. Ale temná korupce je všudypřítomná a sílí každým dnem. Říše Nemrtvých, Upírů, Vlkodlaků, Mutantů a Zatemnělých jsou obrovské a neustále vedou útočná tažení. Na jejich straně stojí Prokleté rasy, které do jejich služeb vstoupily kvůli pomstě Světlým bohům, a rozmanité Paralelní rasy přivolané z cizích vesmírů, nad kterými již Temnota získala moc.

Body vlivu
Místo peněz Hrdinové vydělávají Body vlivu (v knize označované jako „V-body“) – čím více jich mají, tím více si mohou vyžádat od svých temných spojenců. Body vlivu tedy v podstatě fungují jako peníze, ale nejsou hmotným platidlem. Vyjadřují osobní moc dané postavy. Temní bohové vědí o činech všech svých služebníků, pozorují je na každém kroku. Když uznají, že daný služebník prokázal své schopnosti splněním nějakého úkolu nebo vykonáním nějakého skutku, posílí jeho osobní temnou auru. Ostatní služebníci tuto auru podvědomě vnímají a hned vědí, do jaké míry mu mohou splnit jeho případná přání a požadavky. Čím více služebník svoji auru využívá, tím více ji oslabuje a zároveň posiluje auru toho, kdo mu vyhověl.

Hrdinové mohou Body vlivu vyměnit za peníze v poměru 1 : 1. Peníze mohou použít jen při interakci s postavami stále oddanými Světlu – například jako úplatek nebo k zaplacení zboží či služby. Pokud cílová postava neví, s kým ve skutečnosti obchoduje, obchod proběhne normálně. Pokud si toho však vědoma je a přesto na obchod přistoupí, postihne ji temná korupce – je to totiž vědomá spolupráce se stoupencem Temnoty.

Vybavení
Pokud není řečeno jinak, všechny zbraně, předměty a dopravní prostředky ze *Základní knihy* mohou používat i plenitelé Temné ruky. Jsou to výrobky produkované Temnou rukou, nebo ukořistěné edenským říším. Takové se pořizují za V-body. Plenitelé mohou tyto výrobky také nakoupit přímo od stoupenců Světla, pokud si to situace vyžaduje. Takové se pořizují normálně za peníze.

Padouchové

Temná ruka jsou skuteční hlavní padouchové světa Void: Fantasy.

Hráčské postavy (PC) Temné ruky jsou však v této příručce nazývány též „Hrdinové“, aby to odpovídalo *Základní knize* a ostatním příručkám. Případně jsou nazývány jako „Hrdinové Temnoty“, pokud je nutné je odlišit. Stoupenci Světla jsou pak označováni jako „Hrdinové Světla“.

Temnota

Hierarchie Temné ruky
Veškerá „ekonomika“ Temné ruky je postavena na moci a vlivu. Čím vyšší jsou, tím lépe je služebník vnímán svým Temným bohem. Proto je hierarchie velmi důležitá. Temná ruka se dělí na několik částí, které jsou nazývány Temné veleříše. Jim je podřízeno velké množství menších Temných říší.

Nihilum
V podstatě nejvyšší vůdce Temné ruky, ačkoliv ji nemůže vést přímo, protože jeho moc do Kosmu nesahá. Sídlí v Prázdnotě, kde je všudypřítomné a všemocné. Existovalo vždy a vždy existovat bude, nelze nijak zničit. Je to ploditel všech vesmírů, což dělá prostřednictvím efektu běžně známého jako Velký třesk. Vzniklé vesmíry nechává bez povšimnutí, dokud z nich získává pravidelný přísun duší, které jsou jeho potravou.
Nihilum ve skutečnosti neovládá jen Temnou ruku v tomto vesmíru, ale i síly Temnoty ve všech ostatních vesmírech. Protože vesmírů je nekonečné množství, je i nekonečné množství vesmírů, kde je Temnota přítomna. Tento fakt dává Nihilu prakticky neomezené zdroje. Ale na druhou stranu je i nekonečné množství vesmírů, kde Temnota přítomna není vůbec. Některé teorie tvrdí, že právě tato skutečnost moc Nihila značně omezuje. Další teorie říkají, že Nihilum nemá vyloženě zájem vyhladit Světlo ve všech vesmírech – ze Světla koneckonců pochází i jeho potrava, duše. Existují i názory, že Nihilum vede velký boj s nějakou formou mezivesmírné aliance, která se všemožně snaží potlačit jeho moc. Pravdu se zřejmě nikdo nedozví. Možná ji neznají ani sami Temní bohové…

Temní bohové
Vykonavatelé vůle Nihila v tomto vesmíru. Každý z pěti Temných bohů vládne nad jednou z částí Temné ruky. Jejich osobními vyslanci a posly jsou vyšší Arcismrtky a nižší Smrtky, ačkoliv ty nemají pravomoc vést říše či armády. Temní bohové jim přidělují specifické úkoly, které jsou mimo schopnosti a chápání jejich řadových služebníků.

Overlordi Koruptoři
Vládci Temných veleříší. Ženská verze titulu zní „Overlady Koruptorka“. Je to nejvyšší pozice, kterou může služebník získat za svého života. Overlordi Koruptoři dokáží zahltit duši zvolené bytosti korupcí tak prudkou, že ji okamžitě promění na Nižšího nebo Vyššího služebníka – sami si mohou vybrat.

Lordi Koruptoři
Vládci Temných říší. Ženská verze titulu zní „Lady Koruptorka“. Lordi Koruptoři dokáží zahltit duši zvolené bytosti korupcí tak prudkou, že ji okamžitě promění na Nižšího nebo dokonce i Vyššího služebníka – proces však nedokáží ovlivnit, takže si výsledek nemohou vybrat.

Koruptoři
Nižší vůdci a velitelé. Ženská verze titulu zní „Koruptorka“. Koruptoři dokáží zahltit duši zvolené bytosti korupcí tak prudkou, že ji okamžitě promění na Nižšího služebníka.

Temnomanceři
Temnomanceři jsou Temní kouzelníci, Temní kněží, Biomanceři a Technomanceři, kteří svoji existenci zasvětili rozšiřování počtu služebníků svého Temného boha. Využívají k tomu svých unikátních metod a jejich posláním je odhalovat metody nové a efektivnější. Temní kouzelníci používají Černou magii, Temní kněží mocné rituály, Biomanceři biologické postupy a Technomanceři koruptechnické přístroje. Temnomanceři každého boha jsou odlišeni zvláštním titulem – ti Necrothovi se nazývají jednoduše Nekromanceři; Vampirothovi jsou známí jako Vampiromanceři; Lycantrothovi jsou Lykantromanceři; Mutanothovi jsou Mutanomanceři a Eclipsothovi nesou označení Eklipsomanceři. V každém případě platí, že Temnomanceři jsou velmi důležití a mocní, v hierarchii jsou na úrovni Koruptora.

Dominátoři
Dominátoři vládnou Prokletým rasám ve jménu svého Temného boha. Fungují tedy jako guvernéři a správci. Většina Prokletých je vnímá téměř jako bohy, uctívá je a modlí se k nim. V hierarchii jsou na úrovni Koruptora či Lorda Koruptora.

Vigilátoři
Vigilátoři koordinují invazní síly všech Paralelních ras. Fungují také jako jejich rádci a dozorci. Pokud Paralelní rasa nespolupracuje, je úkolem Vigilátorů potrestat ji a získat nad ní opět kontrolu. Některé rasy je vnímají jako bohy, jiné jako cenné spojence a další jen jako nutné zlo. V hierarchii jsou na úrovni Koruptora či Lorda Koruptora.

Warlock
Zatímco Magus je bytost, která dočasně získala kompletní moc nad Světlou magií, Warlock je bytost, která stejnou moc získala nad Temnou magií. Jedná se o jev stejně tak vzácný. Když se Warlock objeví, vyvolá vlnu smrti, zkázy, strachu a korupce namířenou proti stoupencům Světla. Také se obvykle snaží využít své dočasné výhody k získání pokud možno co nejpevnějšího postavení v Temné ruce. Někteří služebníci Temnoty si tímto způsobem skutečně zajistili velkou moc. Žádný Warlock však nikdy nebyl tak silný, aby svojí magií prolomil Pečeť na Centralii.

Tenebris
Tenebris je temný ekvivalent Avatara, vtělení Světlého boha. Jedná se o jev stejně tak vzácný. Temný kněz je dočasně posednut esencí Temného boha, která mu propůjčí nesmírnou moc. Stane se z něj nezastavitelný nositel temné korupce, teroru a smrti. Koncentrace Temnoty v jeho nitru je tak velká, že je možná i zcela odolný proti rozkladu duše. Objevuje se jen tam, kde má Temná ruka nejsilnější pozici. Dokáže snadno vyburcovat uctívače příslušeného Temného boha k fanatickému nasazení a poslat je do sebevražedných útoků. Koruptoři vědí, že Tenebris je mocný spojenec, zároveň si jsou ale vědomi toho, že jeho přítomnost dosti narušuje hierarchii a občas i kazí jejich dlouhodobé plány. Pro Prokleté rasy je Tenebris ztělesněním síly Temných bohů, považují ho za největší a nesvatější zázrak. Některé Paralelní rasy ho berou jako důkaz, že Temnotě nelze odporovat. Žádný Tenebris však nikdy nebyl tak silný, aby svojí mocí prolomil Pečeť na Centralii.

Pentagram
Strašidelnými legendami opředená soustava Pentagram ležící uprostřed Edenu, na pomezí hranic sub-regionů Atikam, Eisesen, Van-Thol a Morugoy, je neutrálním centrem Temné ruky – nepatří pod žádnou Temnou říši. Je to posvátné území Temných bohů a epicentrum veškeré temné korupce. Skládá se z hlavní velké tabuly Centralia, kolem které obíhá pět menších tabul: Terraia, Aquaia, Ignisia, Aeria a Aetheria. Každá z těchto tabul byla zcela pokřivena silami vyvěrajícími z Propasti. Jsou to ponuré světy, kde vládne teror, agónie a zatracení a kde žádný stoupenec Světla nevydrží příliš dlouho. Jejich oblohy jsou věčně zahalené hustými černými mraky a šlehající blesky tu jsou většinou jediným zdrojem přirozeného osvětlení. Krajině dominují gigantické chrámy a pevnosti, všude se tyčí sochy významných Koruptorů a tajemných monster. Světlí bohové nad tímto územím nemají žádnou moc.

Terraia
Typ: RocNor+
Známá také jako Rot nebo Hnijící tabula. Je to mrtvá tabula, kde nic nežije. Pouze uschlé stromy a povalující se kostry naznačují, že tato tabula byla kdysi plná života. Všude je hustá mlha, která snižuje dohled na pár desítek metrů a ve které lze snadno zabloudit. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Nemrtvé; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám hnijící smrti, který je celý vybudován z kostí nejrůznějších tvorů.

Aquaia
Typ: JunNor+
Známá také jako Mutation nebo Mutující tabula. Dříve byla pustá, ale nyní překypující životem, který je však zmutovaný. Džungle, bažiny i oceány jsou plné zvláštních tvorů a rostlin, které se neustále mění, vyvíjí a degenerují podle vůle svého boha. Velmi často tu dochází k prudkým lijákům, které mohou trvat i několik dní. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Mutanty; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám mutujícího života, což je jeden živý organizmus schopný přijímat potravu a hojit svá zranění.

Ignisia
Typ: DesNor+
Známá také jako Thirst nebo Žíznivá tabula. Pouštní tabula, kterou sužují smrtící písečné bouře. Zdejší jeskyně jsou plné obrovských hejn krvelačných netopýrů. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Upíry; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám žíznivých netopýrů, honosný avšak ponurý palác.

Aeria
Typ: IceNor+
Známá také jako Hunger nebo Hladová tabula. Ledová tabula, kterou sužují smrtící blizardy. Zdejší lesy se hemží smečkami agresivních vlků. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Vlkodlaky; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám hladových vlků, doupě vytesané do mohutné skály.

Aetheria
Typ: MagNor+
Známá také jako Eclipse nebo Ztemnělá tabula. Lávová tabula pokrytá obrovskými vulkány. Z nebe tu téměř neustále padá popel a žhavé uhlíky. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Zatemnělé; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám ztemnělých duší, vybudovaný z broušených krystalů a zrcadel.

Centralia
Typ: TemRel+
Samotné srdce Temné ruky. Zde se nachází někdejší bitevní pole, kde se spolu utkali Nebeští a Pekelní bohové. V jeho středu je Propast – zde je to nejposvátnější místo vůbec. Temná ruka na tabule dodatečně vybudovala pět obrovitých pevnostních chrámů, které tvoří hlavní část tabulární obrany. Jsou těžce opevněné a vyzbrojené, jsou schopny zničit celé flotily éterických lodí a odolat mohutnému orbitálnímu bombardování. Teleportačními portály je každý z nich propojen s jednou příslušnou tabulou soustavy, takže přesun tabulárních armád nevyžaduje éterické lodě. Další významnou budovou je Temná knihovna. Byla postavena jen z jednoho důvodu – aby chránila Velkou knihu temnoty. Tuto knihu napsal První temný v době, kdy zkoumal Propast a Temnotu. Obsahuje poznatky, které od těch dob nikdo jiný neobjevil. Pro Temnou ruku je to posvátný text, který smí číst jen Overlordi Koruptoři. Prý dokáže posilovat jejich temnou auru a tím zvyšovat jejich moc a vliv. Kniha je natolik prosáklá korupcí, že kdyby si ji přečetl stoupenec Světla, ihned by se proměnil v nebezpečného a obávaného sluhu Nihila.

Převozníci
Zatímco edenské říše mají své dopravní organizace a gildy, Temná ruka používá k převozu svých služebníků a nákladu tzv. Převozníky. Převozníci jsou většinou slabí či neschopní služebníci, kteří se nehodí pro nic jiného. Stát se Převozníkem je pro takového služebníka jediná šance, jak ještě nabrat nějaký vliv a možná i vystoupat po mocenském žebříčku.

Nihilátoři
Nihilátor je služebník Temnoty, jehož duše má zcela výjimečnou vlastnost – nepodléhá Rozkladu. Je to zvláštní druh anomálie, jejíž příčinu zná snad jen samotné Nihilum. Najednou může existovat jen pět Nihilátorů, každý v řadách stoupenců jednoho Temného boha. Takový služebník však neví, že má tuto vlastnost. To musí být odhaleno sérií důkladných zkoušek, testů a rituálů. Pokud jsou všichni nalezeni a přivedeni na Centralii, mohou zde provést Rituál prolomení, který Pečeť odstraní. Je to sice za cenu zničení jejich vlastních duší, ale Nihilátoři to považují za svoji posvátnou povinnost. Zatím byly pětice Nihilátorů nalezeny jen dvakrát. První byla k Rituálu prolomení připravena v roce 333-XIII, druhá v roce 666-XIII, ani jedné se však rituál nepodařilo dokončit. Temná ruka chystá další Rituál prolomení během Třetího sabatu v roce 999-XIII. Pátrání po dalších pěti Nihilátorech již bylo zahájeno. Stoupenci Světla si toho jsou dobře vědomi a tak na ně v roce 990-XIII vyhlásili celoedenský lov.

Temní bohové

Přítomnost
Na rozdíl od Světlých bohů Temní bohové nesídlí v žádné astrální sféře. Jsou přítomni všude tam, kde je temná korupce, ať už korupce duší živých bytostí, předmětů nebo i jen místa. Naprosto nejsilnější přítomnost Temných bohů je na tabule Centralia.

Vzhled a osobnost
Temní bohové jsou děsivá bezpohlavní monstra, jejichž podoba plně odráží jejich podstatu. Mezi sebou komunikují Vyšším temným jazykem. Tímto také promlouvají ke svým astrálním bytostem a Temným kněžím.

Necroth
Známý také jako Nemrtvý bůh, Sup nebo Hyena. Jeho symbolem je poškozená lebka. Necroth je chladný, rozvážný a metodický. Zároveň ale umí čekat na tu správnou chvíli, někdy i stovky let. Jeho plány jsou vždy připraveny na dlouhou dobu dopředu. Jeho vliv se šíří velmi pomalu, ale téměř nezastavitelně. Nenávidí život – jeho finálním cílem je kompletně vyhladit všechny jeho formy. Je proto velkým rivalem Mutanotha.

Služebníci: Obrovské hordy postradatelných pěšáků, které pomalu a chladnokrevně kráčí bitevním polem a metodicky ničí každý odpor. Většinou je zastaví jen naprostá destrukce.

Vampiroth
Známý také jako Upíří bůh, Netopýr nebo Pijavice. Jeho symbolem je letící netopýr, s měsícem v pozadí. Vampiroth je disciplinovaný a má smysl pro čest – je to civilizovaný a urozený válečník. Neustále žízní po duších, chce je proto co nejdříve. Tato závislost značně ovlivňuje jeho strategie a plány. Je velkým rivalem Lycantrotha.

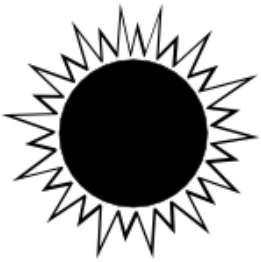
Služebníci: Dobře organizovaní a vycvičení válečníci s kodexem cti. Operují pokud možno jen ve tmě, mimo dosah slunečních paprsků. Armády postupují v geometricky přesných formacích, mají svůj řád a disciplínu.

Lycantroth
Známý také jako Vlkodlačí bůh, Vlk nebo Bestie. Jeho symbolem je vyjící vlk, s měsícem v pozadí. Lycantroth je nespoutaný a řídí se hlavně instinkty – je to barbarský a zvířecí lovec. Neustále hladoví po duších, chce je proto co nejdříve. Tato závislost značně ovlivňuje jeho strategie a plány. Je velkým rivalem Vampirotha.

Služebníci: Krvelační a zuřiví lovci, kteří se řídí hlavně instinktem a nejrůznějšími pověrami. Operují pokud možno jen ve tmě, mimo dosah slunečních paprsků. Armády jsou dělené na malé smečky, kde hlavní roli hraje fyzická síla.

Mutanoth
Známý také jako Zmutovaný bůh, Netvor nebo Zrůda. Jeho symbolem je hadovitá nestvůra. Mutanoth je rázný, agresivní a horkokrevný. Velmi nerad čeká, chová se impulzivně. Jeho plány jsou krátkodobé a rychle se mění, takže prakticky nelze předvídat jeho další tah. Jeho vliv se šíří rychle, i když ne vždy úspěšně. Rád tvoří a mění život – jeho finálním cílem je přeměnit život v Zahradě podle své vlastní vize. Je proto velkým rivalem Necrotha.

Služebníci: Obrovské hordy postradatelných pěšáků, které se ženou bitevním polem jako lavina a neúnavně napadají každé ohnisko odporu. Většinou je zastaví jen naprostá destrukce.



Eclipsoth
Známý také jako Zatemnělý bůh, Oko nebo Stín. Jeho symbolem je zatměné slunce. Eclipsoth je vypočítavý manipulátor a zákeřný intrikán. Vůbec se mu nedá věřit – ani ostatní Temní bohové s ním raději nechtějí mít nic společného. Eclipsoth je však neustále tajně špehuje a zasahuje do jejich plánů tak, aby ty jeho vyšly co nejlépe. Své agenty má všude. Umí dobře předvídat tahy svých nepřátel, umí být trpělivý a vždy má nějaký záložní plán. Šíří kolem sebe paranoiu, sám je ale poněkud paranoidní. Každý svůj neúspěch se snaží obrátit v úspěch.

Služebníci: Na první pohled mohou vypadat jako vojáci edenských říší, žoldnéři nebo obyčejní civilisté. Jsou to však zákeřní a vypočítaví špioni, vrazi a sabotéři, kteří manipulují všemi okolo.

Zrození Temných bohů
Zrození Temných bohů má své počátky již v okamžiku, kdy se na Centralii v roce 3000-XII objevila Trhlina. Prvopočáteční závan Temnoty z Prázdnoty ovlivnil některé místní tvory, jejichž podstatu pak Nihilum v roce 33-XIII využilo k vytvoření Temných bohů.

Centralijští vlci každou noc lovili místní dobytek i divokou zvěř. Museli však neustále soupeřit se svoji hlavní konkurencí – Centralijskými netopýry, kteří ze zvířat sáli krev a postupně je tak vybíjeli. Temnota měla na vlky korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Lycantrotha. Předalo mu hlavní prvky Centralijských vlků: stylizaci, preferenci tmy, chuť na maso a nenávist vůči netopýrům, potažmo vůči Vampirothovi. Centralijský vlk se dostal i do Lycantrothova symbolu. Jeho služebníci si potom začali na pomoc přivolávat divoké Lycangary, vlky stvořené transformací Centralijských vlků.

Centralijští netopýři parazitovali na místním dobytku i divoké zvěři. Sáli jim krev a pomalu je tak hubili. Museli však neustále soupeřit se svoji hlavní konkurenci – Centralijskými vlky, kteří zvířata lovili. Temnota měla na netopýry korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Vampirotha. Předalo mu hlavní prvky Centralijských netopýrů: stylizaci, preferenci tmy, chuť na krev a nenávist vůči vlkům, potažmo vůči Lycantrothovi. Centralijský netopýr se dostal i do Vampirothova symbolu. Jeho služebníci si potom začali na pomoc přivolávat divoké Vampirgary, netopýry stvořené transformací Centralijských netopýrů.

Na Centralii žije forma hyper-mutujících hadovitých tvorů, známých jako Mutamorfové. Dokáží se rychle a efektivně přizpůsobovat svému okolí. Neustále bojovali s místními humanoidními tvory, Nekroidy, aby rozšířili svá lovecká teritoria. Ale boj to byl dlouhý a téměř marný, protože Nekroidé šli zabít jen velmi obtížně. Temnota měla na Mutamorfy korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Mutanotha. Předalo mu hlavní prvky Mutamorfů: stylizaci, rychlou mutaci a nenávist vůči Nekroidům, potažmo vůči Necrothovi. Mutamorf se dostal i do Mutanothova symbolu. Jeho služebníci si potom začali na pomoc přivolávat hrozivé Mutagery, bytosti stvořené transformací Mutamorfů.

Na Centralii žije forma super-odolných humanoidních tvorů, známých jako Nekroidé. Jejich těla jsou těžce zjizvená, poškozená a zasažená hnilobou, přesto však fungují bez omezení. Neustále se snažili vyhubit místní hadovité tvory, Mutamorfy, kteří napadali a ničili jejich doupata. Sváděli s nimi dlouhý boj, ale porazit Mutamorfy bylo velmi těžké, protože se snadno přizpůsobovali každému útoku. Temnota měla na Nekroidy korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Necrotha. Předalo mu hlavní prvky Nekroidů: stylizaci, vysokou odolnost a nenávist vůči Mutamorfům, potažmo vůči Mutanothovi. Nekroidí lebka se dostala i do Necrothova symbolu. Jeho služebníci si potom začali na pomoc přivolávat hrozivé Necrogery, bytosti stvořené transformací Nekroidů.

Jaký osud potkal elfské a titánské kolonisty Centralie, ochránce této velké tabuly, je nejisté. Z povrchu tabuly náhle zmizeli a veškeré záznamy o nich byly záhadně ztraceny. Ví se ale, že jednoho dne nastalo velké zatmění slunce. Kolonisté ho považovali za zlé znamení, za předzvěst příchodu velkého zla, které zatemní všechno Světlo a nakonec tak zničí i Světlé bohy. Kolonisté začali pochybovat o Světlu, začali být paranoidní ze strachu, že ultimátní zkáza se neodvratně blíží. Temnota měla na kolonisty korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Eclipsotha. Předalo mu hlavní prvky kolonistů: zrádnost a paranoiu. Do Eclipsothova symbolu se dostalo zatměné slunce. Jeho služebníci si potom začali na pomoc přivolávat zákeřné Eclipsonae, bytosti schopné převzít kontrolu nad cizím tělem a šířit tak nedůvěru a strach.

Rituál prolomení
Rituál prolomení je zvláštní rituál, který může provést pouze pětice Nihilátorů. Nihilátoři se rozestoupí kolem Propasti, koncentrují se a při tom začnou odříkávat modlitbu známou jako „999 slov zkázy“. Pak upadnou do hlubokého transu, ve kterém zůstanou 3 dny, 3 hodiny a 3 minuty. Po uplynutí této doby jsou duše Nihilátorů obětovány a jejich rozptýlená temná podstata vypuštěna na Pečeť. Ta pod jejich náporem nevydrží a zkolabuje. Rituál prolomení byl zatím zahájen jen dvakrát, ani jednou však nebyl dokončen. Poprvé v roce 333-XIII během Prvního sabatu, podruhé v roce 666-XIII během Druhého sabatu. Temná ruka nyní hledá dalších pět Nihilátorů, aby mohla během Třetího sabatu provést rituál znovu. Věštby říkají, že k tomu má dojít v roce 999-XIII a tentokrát má prý být rituál úspěšný. Pokud to bude pravda, pak Nihilum dosáhne svého – temná korupce zahltí celý Kosmos a Světlo bude zničeno.

Skrytá korupce
Nikdo nezná přesný rozsah Eclipsothova vlivu. Zdá se však, že jeho korumpující síť je široká a schopná přímo či nepřímo ovlivnit téměř každou zásadní událost v Edenu. Jeho stoupenci jsou infiltrovaní i v místech, kde by je nikdo nehledal, a neustále manipulují svým okolím. Mnoho z nich ovládá gildy a sekty věrné Světlu, někteří jsou dokonce i na vysokých postech ve vládách edenských říší.

Temná revoluce
Bůh Eclipsoth je mistrem intrik a tajných plánů. Když se jeho korupce dostatečně rozšířila a počty jeho stoupenců vzrostly, stanovil si velký cíl – svrhnout ostatní Temné bohy. Chce tak dosáhnout té nejvyšší moci nad Temnou rukou a být tím nejlepším služebníkem Nihila. Aby mohl tuto revoluci zahájit, musí získat mnoho dalších stoupenců, zdrojů a duší. Vytváří velké množství Doppelgängerů, které používá jako špiony a sabotéry u svých božských rivalů. Jakmile přijde ta vhodná doba, tito skrytí agenti mají za úkol odstranit všechny cizí Koruptory.

Tvorba postavy

Tato kapitola vám dovolí od základů vytvořit novou zkorumpovanou postavu nebo zkonvertovat svoji starou postavu žoldnéře, který nasbíral 100 Corruption Points.

Výběr specializace

Specializace jsou víceméně zachovány.

Zápasník je beze změny. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč.

Střelec je beze změny. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba.

Technomancer je ekvivalentem Technika. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Oprava a náprava, Montáž a demontáž a Ničení.

Biomancer je ekvivalentem Lékaře. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Ošetření a léčba, Míchání a rozklad a Mrzačení.

Infiltrátor je beze změny. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Krádež, Špehování a Utajení.

Temný kouzelník je ekvivalentem Kouzelníka. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Sesílání, Meditace a Negace. Místo Světlé magie ovládá Temnou magii.

Temný kněz je ekvivalentem Kněze. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Rituál a Inspirace. Místo schopnosti Konverze má schopnost Korupce (viz níže). Ovládá rituály toho boha, kterému slouží.

Korupce (AKCE)
Kněz může promlouvat ke stoupencům Světla a korumpovat je do služeb svého Temného boha. Díky této schopnosti může obrátit místní obyvatelstvo na svoji stranu, vyvolat rozbroje mezi nepřátelskými vojáky a podobně. Kněz si hodí proti CHA a pokud uspěje, cílová NPC Osoba si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspěje, obdrží Corruption Points—tolik, o kolik přehodila, vynásobeno deseti (např. má WIL 10 a hodí 12, získá tedy 20 CP). Pokud Knězi padne Štěstí, cílová NPC Osoba nemůže odolat a automaticky je zkorumpována. Jakmile je Osoba zkorumpována, hodí si normálně test Proměny, aby bylo jasné, jestli se z ní stane Nižší nebo Vyšší služebník. Pokud se z ní stane Vyšší služebník, tak její hodnota Faith Points je snížena/zvýšena na základních 50. Tohle platí i v případě, že Osoba měla 0 FP, tedy neuctívala žádného boha. Korupci lze použít i mimo boj, tehdy trvá 1 hodinu.

Výběr rasy

Pokud vytváříte novou postavu, vyberte si jednu z ras ze *Základní knihy*. Služebníci Temných bohů přicházejí o všechny přednosti i slabiny své rasy (elfí sluch, trollí regenerace…), získávají místo toho některé nové. Výjimkou jsou Canirové, Felirové a Ursarové, kteří si ponechávají svoji schopnost bojovat zuby a drápy. Trollové, Zlobři a Obři si samozřejmě stále mohou pořídit osobního pomocníka a Zlobrům a Obrům zůstává pravidlo ohledně používání zbraní.

Poznámka:
Mezi zkorumpovanými Elfy už není žádný rozdíl – je jedno, zdali to dříve byl Vznešený, Temný nebo Lesní elf. Nyní je věrný svému Temnému bohovi a Temnotě obecně. Případná omezení ohledně nákupu zvláštních schopností a vybavení však stále platí.

Mezi lidmi však rozdíly v podstatě zůstávají. Lidé původem z Černých říší si stále zachovávají své pokročilé vědomosti ohledně vědy a techniky (mohou užívat položky určené pro Černé říše), stejně jako lidé Bílých říší si zachovávají své hluboké znalosti nadpřirozených sil (mohou užívat položky určené pro Bílé říše). Případná omezení ohledně nákupu zvláštních schopností a vybavení platí taktéž. Lidé původem z Černých říší nyní sbírají body víry a mohou se modlit stejně jako ostatní.

Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty
Všichni stoupenci Temnoty jsou nesmrtelní vůči přirozené smrti, což také znamená, že nestárnou. Jsou dále imunní vůči jedům a nemocem (ale nikoliv vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům) a nikdy nepocítí bolest, strach ani únavu. Nemohou se rozmnožovat přirozeným způsobem, takže své počty mohou rozšiřovat jen korupcí ostatních bytostí. Mocnější služebníci, jako například Koruptoři, jsou schopni obrátit bytost na stranu Temnoty jen jednoduchým útokem (např. Upíři vysátím krve, Nemrtví škrábnutím…).

Jména
Jakmile osoba propadne korupci a promění se, zvolí si nové jméno. Některá jména nahání hrůzu, jiná jsou v Temném jazyce a jejich význam nikdo nezasvěcený nezná. Tak či tak, nové jméno je definitivní tečkou za předchozím životem. S ním mizí poslední část služebníkovi staré identity, takže nyní může věrně sloužit Temnotě. Má to ale i své praktické výhody – nikdo nemusí zjistit, kým uctívač předtím byl a komplikuje to všechna pátrání po jeho minulosti. Služebníci Eclipsotha však svoji starou identitu někdy stále používají během infiltračních a záškodnických operací.

Výběr boha

Zvolte si jednoho z pěti Temných bohů. Na základě toho modifikujte svoji postavu. Být uctívačem Temného boha neznamená jen řídit se jeho filozofií a učením – především to zahrnuje zásadní fyzickou transformaci.

Necroth—Nemrtvý

Nemrtví jsou Necrothův nástroj na definitivní vyhlazení všeho života v Zahradě. Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty má i následující:

Vytrvalost: Nikdy nespí, nejí ani nepije a dokonce ani nedýchá.
Imunita proti nebezpečným látkám: Je zcela imunní i vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům a proti Radiačním útokům.
Zombie, Kostlivec, Duch: Postava automaticky začíná jako Zombie, ale v průběhu her se může postupně proměnit v Kostlivce a nakonec Ducha (viz níže).

Zombie lich:
Základní atributy: AGI –2, STR +2.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).

Kostlivý lich:
Základní atributy: STR –2, AGI +2 (nahrazují modifikace Zombie liche).
Sestavení: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.

Duší lich:
Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. kouzla a božská moc (modlitby, rituály, schopnosti a útoky Astrálních bytostí). Jeho hodnota HP je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešel. Může používat všechny své schopnosti – i takové, které vyžadují fyzický kontakt (např. Technomancerova Oprava a náprava).
Útoky: Duchovy útoky nezraňují fyzicky (HP), ale psychicky (SP), ignorují ARM a nelze je vykrýt. Cíl si na odolání proti nim může hodit proti WIL. Toto se vztahuje na boj zblízka beze zbraní, na příslušné zvláštní schopnosti i na zbraně v duší verzi. Kouzla a rituály fungují normálně. Proti cizím duchům a Astrálním bytostem se duchovy útoky chovají jako normální útoky.
Teror: Pomocí jedné akce může duch způsobit teror u všech bytostí, které ho vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Vybavení: Duch nemůže mít běžné předměty (vybavení, zbraně, talismany…), může mít jen jejich duší verzi, která stojí dvojnásobek. Jsou tvořeny jeho vlastní ektoplazmou a jsou tudíž jeho součástí – nemohou mu být nijak sebrány a nemohou se rozbít.

Zombie, Kostlivec, Duch:
Postava sloužící Necrothovi začíná hru automaticky jako Zombie lich. Veďte si přehled o ztrátách jejího HP. Jakmile v průběhu hry (a/nebo dalších her) přijde o dvojnásobek svého základního HP, promění se v Kostlivého liche. Jakmile přijde znovu o dvojnásobek svého základního HP, promění se v Dušího liche. Nehraje roli, jestli postava měla HP nějakým způsobem doplněné (např. léčením).

Např. Zombie lich má 200 HP. V průběhu her utrpí několik zranění, jejichž celkový součet je 400. Tehdy jsou všechny měkké tkáně v jeho těle zničeny, zbývá už jen kostra. Nyní je to Kostlivý lich. V průběhu dalších her utrpí další zranění, jejichž celkový součet opět dosáhne 400. Tehdy jsou zničeny i všechny kosti, zbývá už jen duše obalená v ektoplazmě. Nyní je to Duší lich.

Mutanoth—Mutant

Mutanti jsou zvěstovatelé Mutanothovy dokonalé vize nového života v Zahradě. Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Imunita proti nebezpečným látkám: Je zcela imunní i vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům a proti Radiačním útokům.
Mutace: Hráč může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Mutant může mít až 5 mutací. Možnosti jsou následující:

Regenerace: Mutant může regenerovat 10 HP každou minutu (resp. na konci každého kola boje).
Křídla: Mutant může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Žábry: Mutant může dýchat pod vodou.
Ploutve: Mutant může plavat dvakrát rychleji, než jak chodí po souši.
Vzdušné vaky: Mutant může vydržet bez vzduchu (i ve vakuu) tolik hodin, kolik je jeho DUR.
Ocas, jazyk, chapadla: Mutant může chytit cíl až do vzdálenosti rovné dvojnásobku své velikosti (v metrech) a přitáhnout si ho k sobě. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než uživatel, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí uživatel nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale uživatel se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).
Lepivý sliz, přísavky, háky: Mutant může lézt po zdech i po stropě.
Krunýř, exoskelet: Mutant získá hodnotu ARM 10, případně bonus +5 k ARM, pokud ho již má.
Další paže: Mutant může mít více paží, může držet více zbraní a tudíž i provádět více útoků za akci.
Další nohy: Mutant může mít více nohou, jeho AGI je zvýšeno o 1 za každou nohu navíc.
Čepele: Na každé paži může mít drápy a útočit tak s DAM 10 (sečná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Bodce: Na každé paži může mít bodce a útočit tak s DAM 10 (bodná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Palice: Na každé paži může mít kostěné výrůstky a útočit tak s DAM 10 (úderná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Ozbrojený ocas: Pokud má Mutant ocas, může na něm mít jednu Čepel, Bodec či Palici. S tou tak může zaútočit na vzdálenost rovnou dvojnásobku své velikosti (v metrech) bojem zblízka (hod na CCO).
Rohy: Na hlavě může mít rohy s DAM 20. Mutant se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Mutant přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Mutant pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Mutant útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Žíravá krev: Pokud je Mutant zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka, Žíravým útokem s DAM 10.
Žíravé sliny: Mutant může plivat sliny až do vzdálenosti 1 metru × jeho velikost. Sliny jsou Žíravý útok s DAM 10. Zásah vyžaduje úspěšný hod proti RCO.
Chameleoní kůže: Nepřátelé mají postih –5 na PER, když se snaží najít Mutanta zrakem.

Trny: Pokaždé, když je Mutant napaden v boji zblízka, si daný útočník musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je zasažen trny s DAM 5. Efekt trnů se vyhodnotí ještě před útočníkovým útokem.
Noční oči (Noční zrak): V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Citlivý nos (Ostrý čich): Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Citlivý zrak (Ostrý zrak): Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Citlivý sluch (Ostrý sluch): Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tykadla, hmatové chlupy (Ostrý hmat): Dovoluje hledat objekty jen podle vibrací v zemi, které způsobují svým pohybem. Pátrací dosah hmatem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Další klouby: Končetiny mají více kloubů. Může provést Opravný hod na AGI.
Záložní orgány: Důležité orgány mají své záložní kopie. Může provést Opravný hod na DUR.
Hustější svalstvo: Tělo je protkáno dalšími svaly. Může provést Opravný hod na STR.
Více smyslových orgánů: Další oči, nosy, uši… Může provést Opravný hod na PER.
Další nervová centra: Sekundární mozky. Může provést Opravný hod na INT.
Hustější nervová soustava: Tělo je protkáno dalšími nervy. Může provést Opravný hod na WIL.
Hrozivý zjev: Mutantův zjev nahání strach a respekt. Může provést Opravný hod na CHA.
Pružné tělo: Mutant je velmi dobrý v boji zblízka. Může provést Opravný hod na CCO.
Pevné tělo: Mutant je velmi dobrý ve střelbě. Může provést Opravný hod na RCO.
Další hlava: Mutant získá +2 k WIL, PER a INT za každou další hlavu. Taktéž může v akci provádět více útoků čelistmi (pokud je může použít jako zbraň).

Eclipsoth—Zatemnělý

Zatemnělí jsou Eclipsothovy loutky a šachové figurky v jeho velkém konspiračním plánu. Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Nenápadnost: Vypadá jako běžná bytost svého druhu. Zachovává si všechny své zvláštní schopnosti i slabosti.
Skrytost: Jeho korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální příčetná osoba. To mu dovoluje snadno infiltrovat do společnosti uctívačů Světla, šířit v ní korupci a zneužívat jejích výhod pro účely Temné ruky.
Černé oči: Pokud chce, může si nechat zcela zčernat oči a prozradit tak svoji korupci. Když zemře, hoďte k20. Na hod 1-10 jeho oči samovolně zčernají a už tak zůstanou.

Vampiroth—Upír

Upíři jsou Vampirothovi válečníci, kteří zdědili jeho neuhasitelnou žízeň po krvi. Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty má i následující:

Základní atributy: PER +2, WIL +2, AGI +4, DUR +2.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Žízeň: Nemusí jíst, ale musí pít—a to pouze krev. Každý den, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Odolnost: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na DUR a WIL.
Sluneční svit: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, jeho tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na něj dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z něj jen popel.
Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Temná hibernace: Může se uložit do spánku, během kterého nevnímá okolí a neztrácí vitalitu kvůli nedostatku krve (nezískává body Únavy a neztrácí HP). Jakmile se v jeho blízkosti ocitne nezkorumpovaná bytost z masa a krve, z hibernace se sám od sebe probudí. Z hibernace ho mohou probudit i služebníci Temnoty tím, že na něj promluví. Upír může v hibernaci zůstat neomezenou dobu. Sám se z ní ale probudit nedokáže.

Lycantroth—Vlkodlak

Vlkodlaci jsou Lycantrothovi lovci, kteří zdědili jeho neukojitelný hlad po mase. Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty má i následující:

Základní atributy: PER +2, WIL +2, STR +4, DUR +2.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Hlad: Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Proměna: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Jeho velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji může použít čelisti (DAM 10) a drápy (DAM 5, dva útoky proti jednomu cíli). Navíc získá +4 k CCO, DUR a STR, avšak ztratí –4 od RCO, INT a WIL. Jakmile je vystaven slunci, ihned se přemění do své základní formy.
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Temná hibernace: Může se uložit do spánku, během kterého nevnímá okolí a neztrácí vitalitu kvůli nedostatku masa (nezískává body Únavy a neztrácí HP). Jakmile se v jeho blízkosti ocitne nezkorumpovaná bytost z masa a krve, z hibernace se sám od sebe probudí. Z hibernace ho mohou probudit i služebníci Temnoty tím, že na něj promluví. Vlkodlak může v hibernaci zůstat neomezenou dobu. Sám se z ní ale probudit nedokáže.

Vzhled mutantů
Mutanti jsou po stránce vzhledu velmi rozmanití. Prakticky nelze najít dva úplně stejné. Někteří mají souměrnou tělesnou stavbu bez jakýchkoliv vad, takže mohou připomínat bytosti stvořené evolucí. Jiní jsou naopak zcela zdeformovaní – jsou to hrůzná monstra posetá očima, chapadly a čelistmi a pokrytá odporným slizem. Někdy je mutace tak rozsáhlá, že nelze určit rasovou příslušnost. Jak bude mutant vypadat, to záleží především na rozhodnutí samotného Mutanotha.

Vlkodlačí přeměna
Když se Vlkodlak změní do své vlčí formy, celé jeho tělo podstoupí masivní transformaci. Získá podobu rozměrného humanoidního vlka, s dlouhými drápy, mohutnými zuby a černou srstí. Nové velikosti a proporcím se přizpůsobí všechny protézy, stejně jako oblečení a brnění. To je důkaz, že tato změna není založena na biologické mutaci, ale že se spíše jedná o kvazi-mystický jev.

Výběr původu

Určení minulosti má několik sekcí. Všechny tyto sekce počítají s možností, že hráč si chce vytvořit svého plenitele jako novou postavu. V každé sekci vybudujete část historie svého Hrdiny, což může sloužit jako skvělá inspirace pro sepsání jeho podrobnějšího životopisu. Některé sekce navíc přináší výhody, které mají své uplatnění přímo ve hře.

Důvod plenitelství

Proč se postava vydala na nebezpečnou dráhu plenitele? Důvodů může být mnoho. Je to:

Tulák: postava propadla korupci na odloučeném nebo nepřátelském místě, kde neměla kontakt s žádnými jinými služebníky Temnoty, kteří by ji přijali do své společnosti. Tak se přidala k týmu plenitelů, aby získala nějaké spojence.

Zrádce: postava svého pána zradila – neuposlechla jeho příkaz nebo za jeho zády splétala intriky ve snaze získat vlastní moc. Nyní musí unikat před jeho hněvem…

Přeživší: postava přežila pád a zničení své temné říše ve velké válce. Prostě se již nemá kam vrátit a tak bloudí Kosmem hledajíc novou říši, jejímž členem by se mohla stát.

Služebník: postava se stala plenitelem, protože jí to přikázal její pán. Stále s ním má úzké kontakty a slouží tak víceméně jako jeho agent či vyslanec.

Odpadlík: postava se stala plenitelem, protože její pán ji ve svých řadách již nechtěl dále trpět. Mohla být vyhnána násilím, nebo mohla odejít dobrovolně.

Mstitel: postava se chce za něco pomstít, ať už pátrá po konkrétní osobě, nebo je její pomsta obecně zaměřená proti určité skupině.

Intrikán: postava odešla hledat slávu, moc a vliv, aby mohla vykonat své vlastní temné plány. Například se chce stát vůdcem vlastního kultu, najít mocný artefakt, nebo ovládnout část Zahrady.

Poutník: postava opustila svůj dosavadní způsob života, aby cestovala po Zahradě kvůli nějakému vyššímu poslání. Tím může být šíření korupce nebo nějaké temné filozofie. Může tak také hledat odpovědi na své otázky. A nebo tato pouť je pro ní zkouškou odvahy, loajality nebo schopností.

Společenské postavení

Jak známá, mocná a vlivná byla postava, než se stala plenitelem? Čím vyšší společenské postavení, tím více Bodů vlivu (V-bodů) má k dispozici na začátku každé nové mise a tím více má kontaktů na různé frakce, skupiny a organizace. Zároveň však zažila méně významných událostí, protože měla zajištěný pohodlný a bezpečný život.

Postradatelný pěšák: Nedostává žádné startovní V-body, má 10 Předchozích zážitků a 2 Kontakty.

Osvědčený služebník: Dostává 100 startovních V-bodů, má 8 Předchozích zážitků a 4 Kontakty.

Schopný lokaj: Dostává 1000 startovních V-bodů, má 6 Předchozích zážitků a 6 Kontaktů.

Pravá ruka: Dostává 10.000 startovních V-bodů, má 4 Předchozí zážitky a 8 Kontaktů.

Vlivný vůdce: Dostává 100.000 startovních V-bodů, má 2 Předchozí zážitky a 10 Kontaktů.

Předchozí zážitky

Co vaše postava zažila. Vyberte až tolik událostí, kolik dovoluje její Společenské postavení (jednu můžete i vícekrát). Každá událost přidává unikátní schopnosti, které nelze získat jiným způsobem. Navíc také dovoluje modifikovat zvolené atributy. Pokud si chcete ulehčit rozhodování, pro každou událost hoďte k20. Místo výběru události můžete Hrdinovi dát 10 bodů zkušeností.

Předchozí zážitky jsou uvedeny v *Základní knize* – všechny lze aplikovat i na plenitele. Můžete určit, že některé zážitky má postava ještě z dob, kdy její duše byla čistá. Další mohla získat už jako zkorumpovaný stoupenec Temnoty. Výjimky jsou pouze tři:

(13) Soutěž:

Předchozí zkušenost „Soutěž" se vztahuje pouze k před-korupční minulosti postavy. Temná ruka nemá nic jako soutěže, závody či jakékoliv jiné formy zábavy. Efekt je jinak stejný, jako v *Základní knize*.

(19) Křížová výprava:

Hrdina se účastnil jedné z Temných kruciát. Křížová výprava je vždy obrovská událost, na kterou Temná ruka obětuje vše dostupné. Její cíl je jediný – v daném území udusit všechno Světlo a rozšířit korupci. Protože křižáci bojují většinou proti těm nejmocnějším služebníkům Světlých bohů, riziko rozkladu je velké. Mnoho křižáků dříve či později propadlo rozkladu, jejich duše byla zcela rozptýlena či proměněna v Padlou bestii.

Křižák Temnoty: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Křížová výprava zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Odolání: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové rozklad Světlem ustáli. Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Očištění: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zbavil se 10 bodů rozkladu. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Range Combat	- 1 od Durability
+ 1 k Charisma	- 1 od Perception

(20) Vize Světla:

Hrdina je schopen vycítit zdroj Světla (bytost, stavbu, artefakt…) a předpovědět jeho akci (příchod, útok, konspiraci…) v okruhu 1 kilometru o 1 den napřed. Dozví se o něm z mučivé vize, která rozkládá jeho duši. Na konci každého dne, kdy Světlo takto pociťoval, získává **1 nesmazatelný bod rozkladu**. Jakmile rozkladu propadne zcela, promění se automaticky v Padlou bestii

Každá „Vize Světla" zvyšuje efekt vycítění o 1 kilometr a 1 den.

Kontakty

S jakými osobami či organizacemi se postava stýkala, resp. u jakých má blízké kontakty. Vyberte až tolik kontaktů, kolik dovoluje její Společenské postavení (jeden můžete i vícekrát). Před každou misí si hráč může vybrat jeden z těchto kontaktů, který v misi bude moci využít. Toto vyjadřuje, jak Hrdina sjednává se svým kontaktem pomoc s misí. V misi pak může hráč přivolat tento kontakt na pomoc. Pokud si chcete ulehčit rozhodování, pro každý kontakt hoďte k20. Místo výběru kontaktu můžete Hrdinovi dát 10 bodů zkušeností.

Kontakty jsou uvedeny v *Základní knize* – všechny lze aplikovat i na plenitele. Má to však svoji výjimku. Plenitel může tento kontakt využít dvěma způsoby: Utajením identity nebo Prozrazením identity.

Utajení identity:
Plenitel se s kontaktem spojí tak, aby mu neodhalil svoji novou (temnou) identitu. Plenitel si musí hodit k20. Na hod 1-15 daný kontakt nerozpoznal jeho korupci a pomohl mu. Na hod 16-20 ji odhalil a zrušil s ním všechny vazby. Kontakt je tak ztracen.

Prozrazení identity:
Plenitel se s kontaktem spojí tak, že mu odhalí svoji temnou podstatu a rovnou se ho pokusí obrátit na stranu Temnoty. Plenitel si musí hodit k20. Na hod 1-5 daný kontakt souhlasil s pomocí – pouhý fakt, že se rozhodl dobrovolně pomoci služebníkovi Temné ruky, do něj zasel Temnou korupci. Takto zkorumpovaný kontakt je možné využívat bez problémů i v budoucnosti. Na hod 6-20 odmítl a zrušil s ním všechny vazby. Kontakt je tak ztracen.

Temné kontakty:
Toto jsou kontakty na frakce a organizace ovládané Temnou rukou. Kterýkoliv ze svých kontaktů může Plenitel vyměnit za Temný kontakt. Tímto způsobem také může nahradit kontakt, o který přišel díky odhalení své identity. Vnitřní kruh je označení pro služebníky plně loajální Lordovi či Overlordovi Koruptorovi. Vnější kruh je označení pro služebníky, kteří své služby nabízí všem. Mezi Nezávislé služebníky patří Nemrtví, Upíři, Vlkodlaci, Mutanti a Zatemnělí, kteří nemají žádné vazby na Lorda či Overlorda Koruptora, a také příslušníci Prokletých a Paralelních ras.

Každému kontaktu určete stupeň (level 1, 2 nebo 3), jak je uvedeno v *Základní knize*.

Vnitřní kruh:

(1) Ozbrojené síly	(armáda, letectvo, námořnictvo…)
(2) Bezpečnostní síly	(stráže, vrazi, kati, žalářníci, otrokáři…)
(3) Vědecko-technická instituce	(laboratoře bio- a technomancerů, továrna…)
(4) Korupční skupina	(šíření korupce, temnomanceři, temní kněží…)
(5) Konspirační skupina	(ovládání edenské politiky, intrikáni, špioni…)
(6) Převoznická skupina	(pozemní, námořní, letecká, éterická…)
(7) Náboženská skupina	(uctívání Temného boha nebo Nihila…)

Vnější kruh:

(8) Infiltrovaní stoupenci	(stoupenci uvnitř edenských říší a organizací)
(9) Kabala	(libovolný typ, viz str 61)
(10) Sekta	(libovolný typ, viz str 61)
(11) Lovci odměn	
(12) Cizí plenitelská skupina	

Nezávislí služebníci:

(13) Temní piráti	(např. útok na loď, stanici)
(14) Temní bandité	(např. útok na město)
(15) Zkorumpovaní překupníci	(např. sehnání nedostupného zboží)
(16) Zkorumpovaní pašeráci	(např. převoz skrz hranice)
(17) Zkorumpovaní padělatelé	(např. napodobení artefaktu)
(18) Zkorumpovaní zloději, únosci	(např. únos VIP, krádež artefaktu)
(19) Zkorumpovaní atentátníci, sabotéři	(např. zavraždění VIP, zničení artefaktu)
(20) Zkorumpovaní špehové	(např. ukradení informace)

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 Temnými kněžími, kteří jsou také jediní, kteří tuto komunikaci dokáží vnímat.

Temná modlitba:
Modlitby k Temným bohům fungují stejně, jako modlitby ke Světlým bohům – jak je popsáno v *Základní knize*. Jakmile postava nasbírá 100 Faith Points a zemře povolenou smrtí, stane se z ní Smrtka, popřípadě Banshee.

Pouze Živé bytosti se mohou modlit.

Necroth

► **Obnovení:** je-li postava zabita, může kdykoliv do konce mise opět povstat s polovičním HP
► Štěstí: je-li postava zabita, může kdykoliv do konce mise opět povstat s plným HP
► Smůla: postava ihned přichází o polovinu HP

Vampiroth

► **Žíznivá zuřivost:** následujícímu útoku postavy nemůže bytost s krví nijak odolat.
► Štěstí: následujícímu útoku postavy nemůže bytost s krví nijak odolat, DAM je dvojnásobné.
► Smůla: postava okamžitě propadla Žízni (ihned ztráta 10 HP a další bod Únavy).

Lycantroth

► **Hladová zuřivost:** následujícímu útoku postavy nemůže bytost z masa nijak odolat.
► Štěstí: následujícímu útoku postavy nemůže bytost z masa nijak odolat, DAM je dvojnásobné.
► Smůla: postava okamžitě propadla Hladu (ihned ztráta 10 HP a další bod Únavy).

Mutanoth

► **Mutace:** dovoluje postavě vyměnit si až do konce mise jednu mutaci za jinou.
► Štěstí: dovoluje postavě vyměnit si až do konce mise všechny mutace za jiné.
► Smůla: zruší postavě jednu mutaci až do konce mise (GM zvolí jakou).

Eclipsoth

► **Manipulace:** cílová NPC Osoba uvěří jedné informaci, kterou ji postava předloží.
► Štěstí: cílová NPC Osoba bude této postavě vždy a ve všem věřit.
► Smůla: cílová NPC Osoba se již nenechá dále manipulovat touto postavou.

Služba Temnotě

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

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 ji zadá její bůh. Toto je jediný případ, kdy se může objevit ve světě smrtelníků. Někdy Astrální bytost následuje své kolegy 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.

Za běžných okolností se služebník po smrti promění v Chmurného žence, Smrtku. Existuje ale i pár vzácných případů, kdy se místo toho promění v Banshee. Například velmi mocní služebníci se mohou rozhodnout, že se raději stanou Banshee než Smrtkou. Důvody pro to mohou mít různé. Pokud má služebník v okamžiku své smrti alespoň 10 milionů V-bodů, může se v ní proměnit. Banshee se také může stát, když je jeho duše vyhnána z těla pomocí nějakého mocného kouzla nebo rituálu. Většinou je ale tento stav jen dočasný, duše se po nějaké době do těla vrátí.

Obdiv:

Jak Smrtky plní úkoly, získávají si tím obdiv svého Temného boha. Za každý splněný úkol vydělávají body obdivu podle jeho náročnosti. Jakmile jich nashromáždí 100, jsou povýšeni na Arcismrtku, neboli Chmurného arcižence. Naopak za každý nesplněný úkol body obdivu zase ztrácí. Jakmile přijdou o všechny body obdivu, pohltí je buď Temný bůh a nebo Nihilum (pokud se zrovna nachází v Prázdnotě). To je nenávratný konec takovéto Astrální bytosti. Startovní počet je 5.

Koncentrace:

Banshee místo bodů obdivu sbírá body koncentrace. Fungují však stejně. Banshee plní úkoly, které ji 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 Temným bohem a nebo Nihilem (pokud se zrovna nachází v Prázdnotě). To je nenávratný konec takto oživené postavy. Startovní počet je 5.

Sebeobětování

Bohové povýšením na Smrtku odměňují jen ty nejlepší a nejschopnější a pouze po jejich smrti. Postava se 100 FP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspíšila – pokud ji spáchá, bůh její duši pohltí jako jakoukoliv jinou. Musí čekat na 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 zabití obzvláštně mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké bohulibé činnosti nebo když obětuje svůj život, aby přímo vykonala „boží vůli“. Třeba když stoupenec boha Eclipsotha v zájmu šíření korupce provede sebevražedný bombový útok na chrám Světlého boha.

Omega-13-Grim Reaper

Technomanceři původem z Černých říší se vždy snažili vyrobit koruptechnickou verzi Arkánotrona, ale marně. Vyspělá technologie, která Arkánotrona tvoří, je zcela rezistentní proti korupci. Je proto velkou záhadou, jak mohl Temnotě propadnout Omega-13-Grim Reaper. O své minulosti nikdy nemluví; je dokonce možné, že si na ní vůbec nepamatuje. Ví se o něm jen to, že své služby poskytuje všem pěti Temným bohům stejnou měrou, pravděpodobně tedy uctívá přímo samotné Nihilum. Jeho konstrukce i pancéřování jsou sytě černé, pokryté ostrými bodci, čepelemi a háky a popsané znesvěcenými runami a symboly. Nosí černé potrhané roucho s kápí, která kryje jeho obličej vymodelovaný do podoby lebky. Pouze dvě oči – arkánové čočky – svítí rudou září z tmavého stínu. Je vyzbrojen Metakosou, jejíž čepel má v sobě vyryté záhadné ornamenty. Svým vzhledem dokonale připomíná mechanického Chmurného žence. Je obávaný napříč celou Zahradou. Každá Černá říše se ho snaží najít a zničit. Již mnohokrát proti němu vedly Světlé kruciáty, ale Omega-13 se vždy vrátil v plné síle. Jediným způsobem, jak se ho navždy zbavit, tedy zůstává zničit základnu, do které se vrací a kde je opravován. Její pozici však nikdo nezná.

Smrtka

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

Služebník Temného boha se po smrti promění ve Smrtku, neboli Chmurného žence.

Pokud uctívač Temnoty dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti bohem pohlcena, místo toho je zachována a uctívač tak může bohu dál sloužit ve formě astrální bytosti, Smrtky. Smrtka vypadá jako lidská kostra (a to dokonce i pokud vzešla např. z Trpaslíka-upíra nebo Obra-mutanta), není pohlavně rozlišena. Je oblečena do Pláště smrti, černého roucha s kápí. Nejběžnější výzbrojí je Kosa smrti, brutální sečná zbraň s dlouhou ostrou čepelí. Pokud Smrtka slouží dobře a oddaně, může být povýšena na Arcismrtku (neboli Chmurného arcižence). Ta se od Smrtky liší černým dýmem Temnoty neustále obklopujícím její hlavu.

Smrtky většinu času žijí v Prázdnotě, kde terorizují duše mrtvých. Slyší však volání svého Temného boha, na které zareagují ihned. Jejich příchod i odchod z vesmíru je doprovázen vířícím oblakem černého dýmu Temnoty. Jsou nesmrtelné, zničení jejich těla ve vesmíru je pouze donutí odejít zpět do Prázdnoty. A i když jsou zničeny v Prázdnotě, pak pouze na nějakou dobu zmizí, aby se mohly znovu někde objevit. Pokud však Smrtka svého Temného boha zklamala, bůh nebo Nihilum (záleží na tom, jestli se zrovna nacházela ve vesmíru nebo v Prázdnotě) může její duši pohltit, což pro Smrtku znamená nenávratný konec.

Smrtky 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 a vidí i duše kompletně zkorumpované. Smrtky pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Smrtky i astrální bytosti Světla na obrovskou vzdálenost. Když Smrtka soustředí svůj spirituální zrak, její oči dýmají černým kouřem.

Když chce Smrtka letět ve vesmíru mnohem rychleji, než kolik zvládne svoji nadpřirozenou silou normálně, zvětší své roucho do šířky i délky, kdy začne připomínat černá rozedraná křídla. Tím nabere velkou rychlost. Roucho kolem ní samovolně vlaje, nezávisle na okolním větru, čímž ji pomáhá manévrovat. Během letu se za ní tvoří stopa temného dýmu, kterou je možné na obloze dobře vidět.

Dovednosti

Let: Smrtka může volně létat.
Přesun do/z Prázdnoty: Smrtka může jako jednu akci zmizet do Prázdnoty. Vrátit se může kdykoliv chce.
Vidění duše: Smrtka může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Vidí i duše zcela zkorumpované.
Smrt: pokud je Smrtka zabita, přesune se místo toho zpět do Prázdnoty, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokud je zabita v Prázdnotě, rozplyne se a také musí čekat k20 dní. Pokaždé kdy je zabita ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Kosa smrti: Je to obouruční sečná zbraň s DAM 200. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.
Plášť smrti: Funguje jako Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod. Nasazená kápě funguje jako Lehká přilba s ARM +1. Díky plášti může během Putování létat mnohem rychleji. Její Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Arcismrtka

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

Temný oblak: Arcismrtka může jako jednu akci rozptýlit černý oblak Temnoty, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenci Světlých bohů v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni bezvěrci a uctívači Zegurnské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

Banshee

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

Stát se po smrti Banshee je způsob, jak získat určitou míru nezávislosti na Temných bozích.

Banshee je zvláštní astrální bytost, která neslouží žádnému Temnému bohu. Jedná se o zkorumpovanou duši, která nebyla Temnými bohy pohlcena. Důvod tohoto je různý, obvykle byla bytost za svého života zasažena nějakým mocným kouzlem, ovlivněna mystickým rituálem nebo božskou mocí a podobně. Ať je to jakkoliv, vznik Banshee je extrémně vzácný případ.

Má podobu malého levitujícího bodu Temnoty, 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 Banshee je žádají o pomoc, jiné naopak pomoc nabízejí, další se zase zdržují v blízkosti svých vládců. Některé Banshee se ovšem smrtelníkům vyhýbají či dokonce jsou vůči nim agresivní. Banshee útočí vyzařováním Temnoty, kterou může zranit jak tělo, tak i mysl.

Temní bohové nad Banshee nemají naprosto žádnou moc, nemohou ji nic přikazovat, ovšem také ji nemohou chránit. Pokud je Banshee oslabena, téměř ihned je pohlcena jedním z Temných bohů, nebo dokonce samotným Nihilem, pokud se zrovna vyskytuje v Prázdnotě.

Dovednosti

Levitace: Banshee se standardně pohybuje levitací, není tedy ovlivněna typem terénu.
Létání: Banshee může volně létat, během boje rychlostí 100 metrů za akci, během Putování je pak její Cestovní rychlost 1.000 km/h.
Nehmotná: Banshee 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. Banshee 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 Banshee zabita, dočasně se rozplyne. Za k20 dní se jí celistvost vrátí. Pokaždé, kdy je zabita, však ztrácí 1 bod koncentrace.

Tělesný paprsek: Banshee může vystřelit paprsek Temnoty, 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 vykrýt.

Mentální paprsek: Banshee může vystřelit paprsek Temnoty, 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 vykrýt.

Astrální/Magický paprsek: Banshee může vystřelit paprsek Temnoty, 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 vykrýt.

Kvílící mudrc

Kvílící mudrc byl za svého smrtelného života významným knězem boha Eclipsotha. Říká se, že byl dokonce tím prvním. Naslouchal mu s fanatickou posedlostí a učil se jeho způsobům. Stal se skutečným mistrem manipulace a plánování. Své spojence i protivníky ovládal jako figurky na šachovnici. Nakonec ale odhalil jistý Eclipsothův plán. Plán natolik rozsáhlý a hrozivý, že se proti němu rozhodl zakročit. Uvědomil si, že on sám byl figurkou, díky které byl plán uveden do chodu. Mudrc byl zavražděn na Eclipsothův příkaz, ale jeho duši bůh nepohltil. Nechal ji svobodu ve formě Banshee. Kvílící mudrc si podstatu Eclipsothova plánu nechává pro sebe. Jen on ji chápe. Stále manipuluje ostatními, aby dosáhl svého cíle… nebo je to jen další tah Eclipsotha?

Rozklad

Rozklad je proces, který může postihnout každého služebníka Temné ruky. Jedná se o rozpad duše, jak je její temná podstata rozptylována okolním Světlem. Dříve či později podlehne každý zasažený, i ten nejfanatičtější služebník Temných bohů. Každá postava začíná na hodnotě 0 Decay Points. Jakmile získá 100 DP, její duše je bezcenná a Temný bůh o ni přestane mít zájem. Rozklad nepostihuje Nižší služebníky (Zombie, Kostlivce, Duchy, Vlkobestie, Krvežíznivce, Ghúly a Zatracené), jejich duše je zcela rozpadlá již v okamžiku jejich korupce.

Jakmile získá 100 DP, dojde u ní k Úpadku. Hráč vykoná test Úpadku. Pokud v testu uspěje, z postavy se stane zdegenerovaná a nezkrotná Padlá bestie. Pokud neuspěje, jeho duše se rozplyne beze zbytku. Tak či tak, hráč ztrácí nad postavou kontrolu a musí si vytvořit novou.

Padlé bestie jsou tyto:

Necroth – Hnijící bestie (Zombie, Kostlivec nebo Duch – záleží na aktuálním stavu postavy)
Vampiroth – Žíznivá bestie
Lycantroth – Hladová bestie
Mutanoth – Mutující bestie
Eclipsoth – Ztemnělá bestie

Co způsobuje rozklad:

Dlouhodobé nešíření Temnoty: Pokud bytost nešíří vliv Temnoty do svého okolí, vystavuje se poměrně slabému rozkladu, lze mu snadno odolávat. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každého týdne, kdy nijak nešířila vliv Temnoty. Za šíření se považuje podplácení, vyhrožování, chytání zajatců za účelem korupce nebo rituálního obětování Temným bohům, znesvěcování svatostánků Světlých bohů či knězova schopnost Korupce.

Dlouhodobé potlačování Temnoty: Pokud bytost výše uvedené nedělá dobrovolně a vědomě (ignoruje bytosti Světla), síla rozkladu je mnohem větší. Postava navíc získává další 1 bod rozkladu na konci každého dne, kdy nepřispívala snaze Temné ruky zkorumpovat Zahradu.

Dlouhodobý pobyt na území Světla: Pokud bytost zůstane delší dobu v místě, kde je přítomnost Světla největší (např. tabule Panangelium), vystaví se poměrně silnému rozkladu. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každé hodiny, kdy je na takovémto území.

Dobrovolné zkoumání Světla: Pokud bytost dobrovolně zkoumá Světlo a jeho podstatu, např. čte požehnané texty, naslouchá svatým kázáním a podobně, je ovlivňována slabým rozkladem. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každého dne, kdy se takovým zkoumáním Světla zabývala.

Vědomé neuposlechnutí služebníků Temnoty: Pokud bytost dobrovolně neudělá něco, co ji služebník Temnoty přikázal nebo o co ji požádal, je zasažena nejsilnějším rozkladem. K tomu však dojde pouze v případě, pokud bytost slouží stejnému Temnému bohu, jako daný služebník. Postava získává 5 bodů rozkladu okamžitě poté, co neuposlechne. Získává dalších 5 bodů rozkladu okamžitě poté, co vykoná pravý opak daného příkazu.

Zasažení kouzlem způsobujícím Rozklad: O kolik bude bytost více rozložená, to záleží na její psychické odolnosti a síle kouzla.

Úpadek:
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 a typ služebníka (Zombie-lich, Vlkodlak…). Veškeré další bonusy a postihy, ať už přidané znesvěcenými talismany, vybavením či nějakými látkami, jsou ignorovány. Pokud má více úspěchů, než neúspěchů, stává se Padlou bestií. K Proměně dojde ihned. Padlá bestie se okamžitě pokusí napadnout své bývalé druhy. Pokud má více neúspěchů, duše postavy se rozplyne.

Štěstí: Každý hod 1 má cenu dvou úspěchů.
Smůla: Každý hod 20 má cenu dvou neúspěchů.

Rozklad u Prokletých ras
Prokleté rasy jsou zkorumpované, avšak nedochází u nich k Proměně – stále si zachovávají svůj vzhled a vlastnosti, mohou se i normálně rozmnožovat. Avšak protože je jejich duše temná, je náchylná na Světlo a dochází u ní k Rozkladu. Jakmile je zcela rozložena, buď se rozplyne, nebo se bytost promění v Padlého zuřivce.

Rozklad u Paralelních ras
Všechny Paralelní rasy, které Temná ruka získala na svoji stranu, jsou již zkorumpované. S Temnotou koneckonců nelze vědomě spolupracovat, aniž by u bytosti nedošlo ke korupci. Temnota napadla již nesčetné množství vesmírů, ale jen hrstka ras se prokázala být dostatečně efektivní, aby mohla být využita i v jiných vesmírech. Tyto vyvolené Paralelní rasy jsou ušetřeny efektu Proměny, zachovávají si tedy svůj vzhled, vlastnosti a rozmnožovací proces. I jejich duše se však rozkládá a nakonec ji tedy čeká buď rozplynutí, nebo proměna v Padlého zuřivce.

Mise

Úkolem Hrdinů je především vybojovat nadvládu Temnoty nad Světlem a to jakýmikoliv prostředky. Plenitelé plní většinou podobné typy misí, jako žoldnéři edenských říší. Výjimky jsou pouze čtyři:

Terorizování:
Nahrazuje misi „Vyšetřování“ ze *Základní knihy*. Plenitelé jsou pověřeni šířením strachu, beznaděje a paranoii mezi obyvatelstvem vybrané říše. Toto není běžný typ zakázky, protože na teroristické útoky jsou používáni většinou infiltrovaní kultisté a kolaboranti. Někdy však vládce dá přednost plenitelům, kvůli jejich zkušenostem a zvláštním metodám.

Korumpování:
Nahrazuje misi „Vyjednávání“ ze *Základní knihy*. Plenitelé jsou pověřeni, aby rozšířili korupci do vybrané frakce či organizace. Vhodným způsobem je například vyhrožování, podplácení (ať už penězi či jen příslibem moci), šíření zájmu o Temnotu nebo kázání temné filozofie masám obyvatelstva. Tak či tak, ničení a vražděnní je spíše na škodu.

Masakrování:
Nahrazuje misi „Humanitární pomoc“ ze *Základní knihy*. Plenitelé jsou pověřeni, aby provedli nájezd s cílem vyvraždit všechny inteligentní bytosti v cílové oblasti – nikdo nesmí přežít. Tuto akci vůdci Temné ruky nařizují, když v oblasti potřebují rychle eliminovat jakýkoliv odpor, ať už reálný či teoretický, nebo když se dané bytosti nevyplatí korumpovat, protože jsou buď příliš fanaticky oddané Světlu nebo naopak příliš slabé a neschopné.

Potlačení vzpoury:
Plenitelé jsou pověřeni, aby potlačili vzpouru či povstání některé z ras, které obvykle spolupracují s Temnou rukou. Často se jedná o rasu pocházející z paralelního vesmíru (ne vždy jsou plně loajální). Prokleté rasy se bouří jen velmi vzácně, avšak děje se to.

Prestiž:
Stejně jako žoldnéři, i plenitelé sbírají body prestiže.

Generátor misí:
Generátor misí zůstává nezměněn, kromě výše popsaných misí. Hod 20 (Temnota) v tabulce „Protivníci podle rasy“ znamená, že plenitelé budou stát proti Prokleté nebo Paralelní rase. Proti silám Temných bohů nebojují.

Konec postavy

Cesta plenitele sice nabízí rychlý postup v hierarchii Temné ruky, ale je zároveň také nejnebezpečnější. V Zahradě existuje mnoho způsobů, jak může nezkušený či nepozorný plenitel skončit.

Smrt:
Nejběžnější konec plenitele. Jednoduše padne v boji, nebo hůř: zemře rukou svých nadřízených vládců, pro které jednoduše přestane být užitečný či se stane příliš velkým konkurentem v boji o moc. Pokud je však fanaticky oddán svému bohu, po smrti se z něj stane boží bojovník: Smrtka. Tyto astrální bytosti obvykle následují své spojence a spolubojovníky z dob, kdy byly ještě z masa a kostí, ovšem jejich účelem už dávno není střádat vliv a postavení, nyní plní úkoly svého boha.

Šílenství:
Pro většinu plenitelů nevyhnutelné. Neukojitelná touha po moci každého plenitele nakonec podlomí a zničí jeho mysl. Takoví plenitelé často skončí na okraji Temné ruky jako vyvrhelové, někteří jsou navždy uvězněni v kobkách, jiní sami sebe prostě zničí – a pokud při tom zničí i někoho dalšího, ať už nepřítele nebo spolubojovníka, tím lépe.

Rozklad:
Spalující záře Světla může postihnout každého. Mnoho plenitelů, kteří často bojují proti mocným služebníkům Světla, nakonec propadne rozkladu. V lepším případě se jejich duše rozloží a splyne s Temnotou. V horším případě zdegenerují v zuřivé a neovladatelné Padlé bestie, které jsou posedlé všeobecnou destrukcí – nerozlišují mezi Světlem a Temnotou.

Získání moci:
Samozřejmě také existuje možnost, že plenitel svoji vytouženou moc získá. Založí vlastní kult či přímo temnou říši a začne šířit korupci v celoedenském měřítku. Obvykle si začne najímat služby ostatních plenitelů, kteří pro něj představují snadný nástroj.

Ztráta člena týmu:
Když Hrdina zemře, zešílí nebo propadne rozkladu, znamená to, že jeho hráč je vyřazen ze hry. Jestli se chce dále účastnit probíhající hry, může si vytvořit novou postavu. Postava začíná jako zcela nový Hrdina, s prestiží na hodnotě 0. GM by se měl s hráči dohodnout, kdy, kde a jak dojde k setkání této nové postavy s týmem Hrdinů, a proč se tato postava bude chtít k týmu přidat. Může se jednat např. o čerstvě zkorumpovanou osobu, která teprve hledá své místo v hierarchii Temné ruky, nebo to může být již dlouholetý služebník Temnoty, který z nějakého důvodu už nemá pána a přišel o všechen vliv. Využijte např. Důvody plenitelství popsané v kapitole Tvorba postavy.

Hráč samozřejmě může použít svoji další postavu, pokud ji má. Ostatní Hrdinové jednoduše povolají tohoto Hrdinu, aby v misi nahradil ztraceného kolegu.

Důležité objekty

Hrdinové už nestojí na straně obyvatel Zahrady, nyní slouží Temným bohům. Jejich vzhled je pokřivený korupcí, jejich pouhá přítomnost vyvolává strach a paniku. Během mise mohou bez potíží využít jen ty objekty, které mají pod kontrolou stoupenci Temnoty – ve všech ostatních jsou vnímáni jako nejvyšší hrozba, civilisté před nimi utíkají, ozbrojenci se je snaží okamžitě zlikvidovat. To poměrně komplikuje jejich operace. Hrdinové Temnoty mohou využívat služby objektů stejně, jako Hrdinové Světla. V objektech, které jsou pod kontrolou Temnoty, to bude snadné. Ve všech ostatních ale budou muset čelit odporu – nyní záleží na tom, jakým způsobem. Tím může být buď Přepad, Vloupání, Terorizování nebo Korumpování.

Přepad:
Hrdinové jednoduše objekt přepadnou a násilím si vezmou to, co chtějí. Každý Hrdina, který se účastní přepadu, si hodí proti svému základnímu CCO nebo RCO. Má bonus +2 k CCO nebo RCO za každého dalšího Hrdinu, který se přepadu účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu bez problému. Pokud neuspějí, mohou využít službu objektu, ale každý Hrdina přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Tak či tak, služba je zdarma.
Štěstí: pokud některému Hrdinovi padne 1, pak se jim podařilo zmasakrovat veškerý personál. Mohou využívat služby objektu automaticky tak dlouho, dokud k němu nebude přidělen personál nový. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Hrdinovi padne 20, pak se personálu podařilo objekt ubránit. Hrdinům se nepodařilo do něj proniknout a nemohou využít jeho služby.

Vloupání:
Hrdinové se do objektu dostanou nenápadně, využijí ho, a poté zase nenápadně zmizí. Každý Hrdina, který se účastní vloupání, si hodí proti svému základnímu AGI nebo INT. Má bonus +2 k AGI nebo INT za každého dalšího Hrdinu, který se vloupání účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu bez problému a zdarma. Pokud neuspějí, službu využít nemohou.
Štěstí: pokud některému Hrdinovi padne 1, pak se jim podařilo vytvořit tajnou cestu dovnitř. Mohou využívat služby objektu automaticky tak dlouho, dokud zůstane cesta skryta. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Hrdinovi padne 20, pak se o nich personál dozvěděl a začal se bránit. Každý Hrdina přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Vloupání na tento objekt už nelze použít.

Terorizování:
Hrdinové kontaktují personál objektu a vyhrožováním nebo zastrašováním ho přinutí splnit jejich požadavky. Každý Hrdina, který se účastní vyhrožování, si hodí proti svému základnímu STR nebo CHA. Má bonus +2 k STR nebo CHA za každého dalšího Hrdinu, který se terorizování účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu bez problému a zdarma. Pokud neuspějí, službu využít nemohou.
Štěstí: pokud některému Hrdinovi padne 1, pak se jim podařilo obrátit vyděšený personál ke zběsilému útěku. Mohou využívat služby objektu automaticky tak dlouho, dokud k němu nebude přidělen personál nový. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Hrdinovi padne 20, pak personál teroru odolal a začal se bránit. Každý Hrdina přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Terorizování na tento objekt už nelze použít.

Korumpování:
Hrdinové kontaktují personál objektu a korumpováním ho přinutí ke spolupráci. Každý Hrdina, který se účastní korumpování, si hodí proti svému základnímu INT nebo CHA. Má bonus +2 k INT nebo CHA za každého dalšího Hrdinu, který se korumpování účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu, ale musí za ní zaplatit penězi. Pokud neuspějí, službu využít nemohou.
Štěstí: pokud některému Hrdinovi padne 1, pak se jim podařilo personál obrátit na stranu Temné ruky. Mohou využívat služby objektu (avšak musí za ně platit V-body) tak dlouho, dokud personál zůstane pod vlivem Temnoty. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Hrdinovi padne 20, pak personál korupci odolal a začal se bránit. Každý Hrdina přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Korumpování na tento objekt už nelze použít.

Zatemnělí:
Služebníci boha Eclipsotha mají jednu nespornou výhodu – jejich korupce nemá žádný vliv na jejich vzhled. Mohou tedy snadno infiltrovat do společnosti stoupenců Světla a využívat její výhody pro své vlastní temné účely. Služebníci boha Eclipsotha mohou využívat Důležité objekty uvedené v *Základní knize* stejně normálně, jako Hrdinové Světla. Samozřejmě při tom budou muset použít peníze.

Výjimky:
Hrdinové Temnoty mohou využít Svatostánek, Svatyni, Menhir i Dolmen, které jsou popsány v *Základní knize*. Protože se však jedná o objekty prostoupené silou Světla, budou čelit Rozkladu. Hrdinové získají 5 bodů Rozkladu na konci každého dne, kdy se zdrží v blízkosti takového objektu. Také získají dalších 10 bodů Rozkladu ihned poté, co využijí jeho moc (provedení rituálu, seslání kouzla). Temní kněží nemohou ve Svatyni získat Prostředníka, Temní kouzelníci nemohou v Dolmenu získat Familiára.

Naopak i Hrdinové Světla mohou využít Temný svatostánek, Temnou svatyni, Temný menhir i Temný dolmen, které jsou popsány níže. Budou však získávat body Korupce podobně, jako Hrdinové Temnoty body Rozkladu. Kněží nemohou v Temné svatyni získat Prostředníka a Kouzelníci nemohou v Temném dolmenu získat Familiára.

Temný svatostánek
Svatostánek je velký kamenný sloup s božím symbolem a s vytesanými runami. Je to malé božské místo nabité spirituální energií. Je zasvěcené jednomu Temnému bohovi, jehož rituály umí provádět. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného rituálu). Pokud uspěje, svatostánek pak kdykoliv během mise tento rituál provede tak, jak si Hrdina bude přát (provedení rituálu v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Svatostánek může být použit jen jednou za den.

► Provedení jednoho rituálu – úspěšný hod proti INT.

Temná svatyně
Svatyně je stavba z velkých kamenných sloupů s božím symbolem a s vytesanými runami. Je to velké božské místo nabité spirituální energií. Svatyně jsou zasvěcené všem Temným bohům. Umí provádět jejich rituály. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného rituálu). Pokud uspěje, svatyně pak kdykoliv během mise tento rituál provede tak, jak si Hrdina bude přát (provedení rituálu v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Svatyně může být použita jen jednou za den. Temní kněží mohou u svatyně získat Prostředníka, pokud si úspěšně hodí proti svému CHA. Kněz se může o přivolání Prostředníka pokusit jen jednou za den.

► Provedení jednoho rituálu – úspěšný hod proti INT.
► Prostředník (pro Temného kněze) – úspěšný hod proti CHA.

Temný menhir
Menhir je velký neopracovaný kámen s vytesanými runami. Je to malé magické místo nabité mystickou energií. Koncentruje v sobě všechna kouzla jedné barvy Temné magie. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného kouzla). Pokud uspěje, menhir pak kdykoliv během mise toto kouzlo sešle tak, jak si Hrdina bude přát (seslání kouzla v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Menhir může být použit jen jednou za den.

► Seslání jednoho kouzla – úspěšný hod proti INT.

Temný dolmen
Dolmen je stavba z velkých neopracovaných kamenů s vytesanými runami. Je to velké magické místo nabité mystickou energií. Koncentruje v sobě všechna kouzla všech barev Temné magie. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného kouzla). Pokud uspěje, dolmen pak kdykoliv během mise toto kouzlo sešle tak, jak si Hrdina bude přát (seslání kouzla v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Dolmen může být použit jen jednou za den. Kouzelníci mohou u dolmenu získat Familiára, pokud si úspěšně hodí proti svému WIL. Temný kouzelník se může o přivolání Familiára pokusit jen jednou za den. Jaké zvíře bude Familiárem, to určí GM.

► Seslání jednoho kouzla – úspěšný hod proti INT.
► Familiár (pro Temného kouzelníka) – úspěšný hod proti WIL.

Temný kámen na Centralii
Na tabule Centralia se nachází kámen stvořený mocnou Temnou magií, do kterého jsou uvězněny všechny duše, které Temní bohové z nějakého důvodu nemohou nebo nechtějí pohltit. Duše stoupenců Světla jsou sem uvrženy, aby je Světlí bohové nemohli pohltit nebo dokonce přeměnit na astrální služebníky Nebe či Pekla. Stejně tak se z duší nemohou stát Bludičky a nemohou být ani vloženy do Arkánotrona. Zatímco jsou takto vězněny, okolní Temnota je pomalu korumpuje. Dříve či později každá duše podlehne a tehdy ji některý z Temných bohů konečně pohltí. Pro duše stoupenců Temnoty je uvěznění v kameni zřejmě ta nejhorší forma trestu. Ten je udělován, když se stoupenec prokáže jako velmi neschopný, neposlušný nebo přímo mařící zájmy Temné ruky v Zahradě. V obou případech platí, že duše vržené do nitra Temného kamene nemohou být nijak reinkarnovány, ve všech ohledech jsou zcela odříznuty od okolního vesmíru. V kameni je uvězněno již mnoho duší významných vládců a velkých hrdinů. Je tu například duše Amnaka urd Eidona, vůdce První světlé kruciáty, která sem byla vhozena Prvním temným osobně.

Specializace

Zápasník:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako v *Základní knize*.

Střelec:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako v *Základní knize*.

Technomancer:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Inženýr v *Základní knize*.

Šotek neživé přírody: funguje stejně, ale jeho design odpovídá stylu daného Temného boha – je pokryt jehlami (Vampiroth), čepelemi a řetězy (Lycantroth), korozí a hnilobou (Necroth) resp. organickými částmi a slizem (Mutanoth). Eclipsothův Šotek žádnou viditelnou korupci nemá.

Biomancer:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Ranhojič v *Základní knize*.

Šotek živé přírody: funguje stejně, ale jeho vzhled odpovídá stylu daného Temného boha – vypadá jako Krvežíznivec (Vampiroth), Vlkobestie (Lycantroth), Zombie (Necroth) resp. Ghúl (Mutanoth). Nemá však jejich typické vlastnosti. Eclipsothův Šotek žádnou viditelnou korupci nemá.

Infiltrátor:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako v *Základní knize*.

Temný kouzelník:
Světlá kouzla, které si Temný kouzelník pamatuje, jsou vyměněna za Temná kouzla o stejné celkové bodové hodnotě a kouzla nulté úrovně jsou vyměněna kus za kus – vše podle libosti hráče. Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Kouzelník v *Základní knize*. Některé jsou však upraveny. Pokud nějakou z těchto schopností již měl, je automaticky převedena do své temné varianty.

Vyvolání Elementála je Vyvolání Nihiloida – nevyvolává Elementály, ale Nihiloidy.
Expert na Světlou magii je Expert na Temnou magii.
Vysátí Světla je Vysátí Temnoty – má stejný efekt, ale na bytosti Temnoty.
Familiár je zachován, ale duše zvířete je nyní zahlcena temnou korupcí (viz Zkorumpovaná zvířata, str. 41), takže své výhody nyní poskytuje Temné magii. Jinak ho lze sehnat v Temném dolmenu (viz str. 22).
Svitek kouzla a **Kniha kouzel** je používána k zapisování Temných kouzel. Pokud má postava tyto předměty ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, jsou jí k ničemu. Musí si je pořídit znovu. Kouzla, která v nich měla zapsaná, jsou bez náhrady ztracena.
Krystal Světla a **Koule Světla** se jmenují Krystal Temnoty a Koule Temnoty. Pokud má postava tyto předměty ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, jsou jí k ničemu.

Temný kněz:
Světlé rituály, které si Temný kněz pamatuje, jsou vyměněny za Temné rituály o stejné celkové bodové hodnotě a rituály nulté úrovně jsou vyměněny kus za kus – vše podle libosti hráče. Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Kněz v *Základní knize*. Některé jsou však upraveny. Pokud nějakou z těchto schopností již měl, je automaticky převedena do své temné varianty.

Přivolání Djinna/Efreeta/Daimona je Přivolání Fantoma – nevyvolává Djinny/Efreety/Daimony, ale Fantomy.
Expert na Světlé bohy je zachován, ovšem nyní se nevztahuje ke Konverzi, ale ke Korupci.
Krvavá oběť je zachována – má stejný efekt, ale je možné obětovat jen zvířata Temnoty.
Prostředník je zachován, ale nyní se nejedná o Cheruba/Impa/Múzu nýbrž o Mandragoru. Pokud má postava Cheruba/Impa/Múzu ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, přichází o něj. Místo toho automaticky dostává Mandragoru. Jinak ji lze sehnat v Temné svatyni (viz str. 22).
Svitek rituálu a **Kniha rituálů** je používána k zapisování Temných rituálů. Pokud má postava tyto předměty ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, jsou jí k ničemu. Musí si je pořídit znovu. Rituály, které v nich měla zapsané, jsou bez náhrady ztraceny.
Kadidelnice, **Ikona** a **Hlásič modliteb** nyní funguje ve prospěch stoupenců Temnoty. Ti, kteří cítí kadidlo, vidí ikonu nebo slyší modlitby, panikaří. Přátelé jsou naopak imunní vůči Rozkladu.
Konverzní medailon se jmenuje Korupční medailon. Pokud má postava Konverzní medailon ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, je jí k ničemu.

Prostředník (Mandragora)
Mandragory jsou malé astrální bytosti sesílané kněžím jejich bohy. Mandragory připomínají zmenšené Smrtky. Jedná se o bezpohlavní bytosti, vysoké maximálně jeden metr. Mandragora je se svým knězem duchovně propojena, poslouchá jen jeho příkazy; hlasově na krátkou vzdálenost, telepaticky na dlouhou. Rozumí Vyšší i Nižší temné řeči, sama však mluvit neumí. Mandragora posiluje pouto mezi knězem a jeho bohem a zvyšuje tak pravděpodobnost úspěchu každé knězovy zvláštní schopnosti.

Velikost 0, Astrální bytost (Zvíře), Létající
Zbraně: astrální úder (boj zblízka, DAM 20)

CCO:	6	RCO:	6	PER:	6
INT:	6	WIL:	6	CHA:	6
AGI:	6	DUR:	6	STR:	6

HP: 20 SP: n/a

Očarované a Magické předměty

I Temná ruka vytváří své vlastní očarované a magické předměty. Fungují stejně, jako očarované a magické předměty popsané v *Základní knize—Kouzelník*. Obsahují Temnou magii a jejich cena je samozřejmě ve V-bodech. Takovéto předměty může získat i Hrdina Světla (např. na Černém trhu). Získává však 1 bod korupce na konci každého dne, kdy má Očarovaný předmět u sebe. Taktéž dostává 1 bod korupce pokaždé, co sešle jeho kouzlo. Magické předměty způsobují ještě větší korupci – na konci každého dne získá Hrdina Světla 5 bodů korupce, po každém seslání jeho kouzla taktéž 5 bodů korupce.

Stejně jako Hrdina Světla může získat předměty Temnoty, může i Hrdina Temnoty získat předměty Světla. Takovéto předměty může získat například na Černém trhu. Jejich nošení a používání mu však způsobují rozklad. Získává 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu na konci každého dne a 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu pokaždé, kdy sešle jeho kouzlo.

Posvěcené a Božské předměty

I Temná ruka vytváří své vlastní posvěcené a božské předměty. Fungují stejně, jako posvěcené a božské předměty popsané v *Základní knize—Kněz*. Obsahují moc Temného boha a jejich cena je samozřejmě ve V-bodech. Takovéto předměty může získat i Hrdina Světla (např. na Černém trhu). Získává však 1 bod korupce na konci každého dne, kdy má Posvěcený předmět u sebe. Taktéž dostává 1 bod korupce pokaždé, co sešle jeho moc. Božské předměty způsobují ještě větší korupci – na konci každého dne získá Hrdina Světla 5 bodů korupce, po každém seslání jeho moci taktéž 5 bodů korupce.

Stejně jako Hrdina Světla může získat předměty Temnoty, může i Hrdina Temnoty získat předměty Světla. Takovéto předměty může získat například na Černém trhu. Jejich nošení a používání mu však způsobují rozklad. Získává 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu na konci každého dne a 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu pokaždé, kdy sešle jeho moc.

Experimentální předměty a bytosti

I Temná ruka vyrábí experimentální předměty a vytváří experimentální bytosti. Předměty, ať už zbraně či dopravní prostředky, mohou být opatřeny nejrůznějšími testovacími vylepšeními Technomancerů. Experimentální předměty fungují přesně tak, jak je popsáno v *Základní knize—Inženýr a Ranhojič*; cena je samozřejmě ve V-bodech. Může je získat i Hrdina Světla, stejně tak jako Hrdina Temnoty může získat experimentální předměty edenských říší. Více informací v kapitole Vybavení a zbraně na str. 30.

Experimentálními bytostmi jsou převážně zkorumpovaná zvířata, ať už osobní, jízdní či divoká. Může se také jednat i o zkorumpovanou NPC postavu – služebníka Temných bohů, který se experimentu podrobil buď dobrovolně, nebo to pro něj je forma trestu od jeho nadřízených. Experimentální bytosti fungují přesně tak, jak je popsáno v *Základní knize*; cena je samozřejmě ve V-bodech. Může je získat i Hrdina Světla, stejně tak jako Hrdina Temnoty může získat nezkorumpované experimentální bytosti. Více informací v části Zkorumpovaná zvířata na str. 41.

GM může experimentální bytost udělat z jakékoliv zkorumpované bytosti, nehledě na to, jestli se jedná o Zombie, Kostlivce, Mutanta nebo Ducha. Biomanceři mají znalosti a prostředky, jak modifikovat i něco, co už dávno nemá hmotné tělo.

Cesty do minulosti

Temní kouzelníci ovládají kouzla umožňující cestování časem. Mohou je využít i pro cesty do vzdálené minulosti, kdy byla Zahrada ještě v bezpečí. Ale pobývat v takové minulosti je pro ně velmi riskantní a nebezpečné. Protože tu neexistuje Propast, v Zahradě není žádná Temnota ani korupce, jen Světlo. Služebníci Temné ruky tedy zažívají silný rozklad své duše. Navíc se tu nemohou modlit ke svým bohům ani používat Temnou magii, protože nic takového ještě není. Drtivá většina uctívačů Temnoty, která cestovala do minulosti, se už nikdy nevrátila.

Temná kouzla

Temná kouzla se používají stejně, jako Světlá kouzla. Výjimkou je pouze Negativní efekt Spontánní vzplanutí. Ten je nahrazen efektem Spontánní zmrznutí.

(19-20) Spontánní zmrznutí
Toto je nejnebezpečnější efekt. Kouzelníkovo tělo je tak zahlceno Temnotou, že je prostoupeno mrazivým chladem Prázdnoty.
Kouzelník si musí házet proti WIL tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

Kouzla označená ★ jsou přístupná jen Temným kouzelníkům z Bílých říší.

Červená kouzla (živly)

Červená kouzla jsou založena na ovládání živlů.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize.

Oranžová kouzla (mysl)

Oranžová kouzla jsou založena na ovládání mysli.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize.

Protože služebníci Temnoty necítí bolest ani strach, kouzla **Odolnost proti bolesti** a **Odolnost proti strachu** zřejmě nebudou mít mnoho využití. Přesto některé efekty mohou vyvolat bolest či strach i u služebníka Temnoty.

Žlutá kouzla (hmota)

Žlutá kouzla jsou založena na ovládání hmoty.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize.

Zelená kouzla (energie)

Zelená kouzla jsou založena na ovládání energie.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize.

Protože Nemrtví a Mutanti jsou proti radiaci přirozeně imunní, kouzlo **Odolnost vůči radiaci** zřejmě nebude mít mnoho využití. Přesto některé formy radiace mohou mít efekt i na ně.

Modrá kouzla (časoprostor)

Modrá kouzla jsou založena na ovládání časoprostoru.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize.

Indigová kouzla (biochemie)

Indigová kouzla jsou založena na ovládání biologických a chemických procesů.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize.

Protože Nemrtví a Mutanti jsou proti chemickým a biologickým látkám přirozeně imunní, kouzla **Odolnost vůči chemotoxinům** a **Odolnost vůči biotoxinům** zřejmě nebudou mít mnoho využití. Přesto některé chemické a biologické látky mohou mít efekt i na ně.

Fialová kouzla (zprznění)

Fialová kouzla jsou založena na boji proti Světlu.
Některá kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v Základní knize. Ostatní kouzla jsou však poupravena. Patří mezi ně tato:

Zahnání Světlých bohů
Druh: exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové
Toto kouzlo nahrazuje Zahnání upírů, Zahnání vlkodlaků, Zahnání mutantů, Zahnání nemrtvých a Zahnání zatemnělých ze Základní knihy. Existují tři verze tohoto kouzla: pro Nebeské bohy, pro Pekelné bohy a pro Zegurnu. Každá verze se počítá jako samostatné kouzlo.
Sesilatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků daného Světlého boha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

Odolnost vůči Padlé bestii
Druh: endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Odolnost vůči lykantropii, Odolnost vůči vampyrismu, Odolnost vůči mortifikaci, Odolnost vůči mutaci a Odolnost vůči zatemnění ze Základní knihy.
Sesilatel se nemůže stát Padlou bestií.

Konzervace
Druh: exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové
Toto kouzlo nahrazuje Kremaci ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže automaticky zmrazit všechna mrtvá těla v dosahu. Těla jsou zakonzervovaná a odolná proti hnilobě na tak dlouho, dokud nejsou vystavena vyšší teplotě. Zanechávají si svoji čerstvost, takže je služebníci Temnoty mohou využít později – například Vlkodlaci je mohou sežrat a ukojit tak svůj hlad, Upíři z nich mohou vysát krev a uhasit tak svoji žízeň, Lichové je mohou obživit jako Zombie s plně zachovalou tkání, a podobně. Kouzlo má efekt i na Nemrtvé s hmotným tělem (tzn. ne na Duchy apod.), ti ale mohou kouzlu odolat – úspěšným hodem proti WIL.

Temné posvěcení
Druh: exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Posvěcení ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže cílový objekt ochránit před Světlými kouzly. Pokud se kouzlo povede, cílový objekt je imunní vůči Světlým kouzlům.

Temné požehnání
Druh: exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Požehnání ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže cílový objekt ochránit před rozkladem Temnoty. Pokud se kouzlo povede, cílový objekt je imunní vůči rozkladu.

Zamaskovaná korupce
Druh: endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Předstíranou korupci ze Základní knihy.
Sesilatel je schopen zamaskovat korupci své duše. Všichni stoupenci Světla ho budou považovat taktéž za stoupence Světla. Kamufláž je však možné prohlédnout – jakmile bytost spatří sesilatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti WIL a pokud uspěje, kamufláž prokoukla.

Temná posvěcenost
Druh: endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Posvěcenost ze Základní knihy.
Sesilatel se dokáže ochránit před Světlými kouzly. Pokud se kouzlo povede, je imunní vůči Světlým kouzlům.

Temná požehnanost
Druh: endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Požehnanost ze Základní knihy.
Sesilatel se dokáže ochránit před rozkladem Temnoty. Pokud se kouzlo povede, je imunní vůči rozkladu.

Odhalení Světla ★
Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové
Toto kouzlo nahrazuje Odhalení Temnoty ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže odhalit přítomnost Světla v okolí. Okamžitě zjistí, kdo a co všechno je ovlivněno Světlem. Odhalí tak schované či zamaskované služebníky Světla, skryté světlé artefakty, očarované předměty a podobně. Bytosti mohou tomuto kouzlu odolat a zůstat tak skryté – úspěšným hodem proti WIL.

Vymýtání Světla ★
Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové
Toto kouzlo nahrazuje Vymýtání Temnoty ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže vymýtat přítomnost Světla v okolí. Poškodí všechny a všechno co je ovlivněno Světlem. Zasáhne tak služebníky Světla, světlé artefakty, očarované předměty a podobně. Cíle s HP (např. bytosti, vozidla) jsou zasaženy s DAM 100. Bytosti mohou tomuto kouzlu odolat úspěšným hodem proti WIL. Cíle bez HP (např. artefakty) si místo toho hodí k20. Na hod 1-15 jsou zničeny.

Aura temného posvěcení ★
Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Auru posvěcení ze Základní knihy.
Sesilatel se obklopí aurou, která zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Aura chrání sesilatele a jeho okolí před Světlými kouzly.

Aura temného požehnání ★
Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Auru požehnání ze Základní knihy.
Sesilatel se obklopí aurou, která zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Aura chrání sesilatele a jeho okolí před rozkladem.

Speciální kouzla

Toto jsou kouzla vytvořená sestavením všech dílčích barev Temnoty.

Záblesk Temnoty
Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové
Toto kouzlo nahrazuje Záblesk Světla ze Základní knihy.
Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou pak vypustí do okolí. Temnota je smrtící proti služebníkům Světla. Jeví se jako silný záblesk černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Záblesk má efekt pouze na služebníky Světla. Má DAM 100 a chová se jako Exploze a Zápalný útok (pokud cíl ARM nemá, hází místo toho proti WIL, nikoliv DUR).

Záře Temnoty
Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Záři Světla ze Základní knihy.
Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou pak vypustí do okolí. Temnota je smrtící proti služebníkům Světla. Jeví se jako pole černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Záře má efekt pouze na služebníky Světla. Má DAM 10 a chová se jako Exploze a Zápalný útok (pokud cíl ARM nemá, hází místo toho proti WIL, nikoliv DUR).

Štít Temnoty
Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové
Toto kouzlo nahrazuje Štít Světla ze Základní knihy.
Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou se obklopí. Temnota ho ochrání před prvním následujícím útokem služebníka Světla. Chrání před útokem zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jeho ničivosti. Útok je automaticky vykryt. Štít se jeví jako silný záblesk černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Štít má efekt pouze na útok služebníků Světla.

Aura Temnoty
Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut
Toto kouzlo nahrazuje Auru Světla ze Základní knihy.
Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou se obklopí. Temnota ho ochrání před všemi útoky služebníků Světla. Chrání před útoky zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jejich ničivosti. Jakmile je sesilatel takto napaden, hodí si k20. Na výsledek 1-15 byl útok úspěšně vykryt. Aura se jeví jako pole černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Aura má efekt pouze na útoky služebníků Světla.

Temné rituály

Temné rituály se používají stejně, jako rituály Světlých bohů. Několik odlišností tu však je. Zatímco Obětní ohniště Světlých bohů hoří pronikavě bílým plamenem Světla, Obětní ohniště Temných bohů hoří sytě černým plamenem Temnoty. Dále se mírně liší efekt Boží odměny (Boží lítost) a Božího trestu (Boží hněv).

(17-20) Boží lítost
Bůh kněze zasáhne svojí léčebnou silou.
Kněz je obklopen hustým oblakem temnoty.
Kněz si může házet proti CHA tak dlouho, dokud neselže. Za každý úspěch si vyléčí 10 HP.

(17-20) Boží hněv
Bůh kněze zasáhne svojí ničivou silou.
Kněz je prostoupen mrazivým chladem Prázdnoty.
Kněz si musí házet proti CHA tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

Rituály označené ★ jsou přístupné jen Temným kněžím z Bílých říší.

Eclipsoth

Eclipsoth, známý také jako Zatemnělý bůh, Stín nebo Oko.

Zasetí paranoii
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená Osoba je extrémně podezíravá vůči objektu, činnosti či situaci, kterou ji zvolí kněz.

Velký teror
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové
Zvolená bytost okamžitě propadá nepopsatelnému strachu. Je to jako normální strach, ale postihy jsou dvojnásobné a navíc přichází o 10 SP. Strach trvá tak dlouho, dokud se bytost nějak neuklidní.

Ztracené vzpomínky
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost má dočasně ztracené vzpomínky na posledních k20 hodin.

Šepot nejistoty
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost nebude schopna rozlišit, kdo je přítel a kdo nepřítel, co je pravda a co lež. Aby se rozhodla správně, musí pokaždé uspět v hodu proti INT.

Falešné vzpomínky
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost má dočasně upravené vzpomínky na posledních k20 hodin podle vůle kněze.

Šepot lži
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost bude nepřítele považovat za přítele a uvěří každé lži.

Objektová fobie
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Zvolená bytost je posedlá strachem z knězem určeného objektu. Pokaždé, když ho vidí, automaticky propadá strachu.

Situační fobie
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Zvolená bytost je posedlá strachem z knězem určené činnosti či situace. Pokaždé, když je jí svědkem, automaticky propadá strachu.

Ovládnutí šílence
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvolené bytosti, která propadla šílenství - má tedy 0 SP - (či Oddílu takových bytostí) a tak ji ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CCO, RCO, INT, WIL a CHA. Vnímá vše, co vnímá bytost.

Dotek zatemnění
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Eclipsotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Zatraceného.

Vlna paranoii ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti budou Osoby extrémně podezíravé vůči objektu, činnosti či situaci, kterou jim zvolí kněz.

Vlna zatemnění ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti bude silnější vliv Eclipsotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Zatracené.

Vampiroth

Vampiroth, známý také jako Upíří bůh, Netopýr nebo Pijavice.

Žízeň po krvi
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zasažená bytost dostane neovladatelnou žízeň po cizí krvi. Pro její uhašení udělá vše…

Agrese netopýrů
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Všichni místní netopýři začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

Vábení krve
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Krev zvolené bytosti bude velmi lákavá pro všechny stoupence Vampirotha. Taková bytost se před nimi nedokáže nijak schovat (automaticky ji najdou), vědí o její pozici do vzdálenosti 100 metrů.

Prokletá krev
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Pokud je zvolená bytost vystavena slunečnímu světlu, její tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na ní dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z ní jen popel.

Netopýří teror
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv uvidí nějakého netopýra.

Noční teror
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv se ocitne ve tmě.

Temné vysátí
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Oběť začne přicházet o krev, jako by ji vysávala neviditelná síla. Každou minutu musí hodit proti DUR – tak dlouho, dokud neuspěje, nebo dokud efekt rituálu neskončí. Za každý neúspěch získává 1 bod Únavy. Pokud ji padne Smůla, je okamžitě zabita – zcela vysána.

Netopýří noc
Rozsah: 1 km, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Celou oblast zaplaví nadpřirozená tma. Vlkodlakům ale nedovoluje přeměnu do vlčí formy.

Ovládnutí netopýra
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvoleného netopýra (či Oddílu/Roji netopýrů) a tak ho ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CCO, RCO, INT, WIL a CHA. Vnímá vše, co vnímá netopýr.

Dotek vampyrismu
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Vampirotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Krvežíznivce.

Vlna žízně ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti dostanou bytosti neovladatelnou žízeň po cizí krvi. Pro její uhašení udělají vše…

Vlna vampyrismu ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti bude silnější vliv Vampirotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Krvežíznivce.

Lycantroth

Lycantroth, známý také jako Vlkodlačí bůh, Vlk nebo Bestie.

Hlad po mase
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zasažená bytost dostane neovladatelný hlad po cizím mase. Pro jeho zahnání udělá vše…

Agrese vlků
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Všichni místní vlci začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

Vábení masa
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Maso zvolené bytosti bude velmi lákavé pro všechny stoupence Lycantrotha. Taková bytost se před nimi nedokáže nijak schovat (automaticky ji najdou), vědí o její pozici do vzdálenosti 100 metrů.

Prokleté maso
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Pokud je zvolená bytost vystavena slunečnímu světlu, je dosti oslabena. Ztrácí –4 od CCO, RCO, DUR, STR, INT a WIL.

Vlčí teror
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv uvidí nějakého vlka.

Noční teror
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv se ocitne ve tmě.

Temné pozření
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Oběť začne přicházet o tkáně, jako by ji požírala neviditelná síla. Každou minutu musí hodit proti DUR – tak dlouho, dokud neuspěje, nebo dokud efekt rituálu neskončí. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP. Pokud ji padne Smůla, je okamžitě zabita – ohlodána až na kost.

Vlčí noc
Rozsah: 1 km, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin
Celou oblast zaplaví nadpřirozená tma. Upíři jsou však stále citliví, jako by byli na světle.

Ovládnutí vlka
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvoleného vlka (či Oddílu vlků) a tak ho ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CCO, RCO, INT, WIL a CHA. Vnímá vše, co vnímá vlk.

Dotek lykantropie
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Lycantrotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se ve Vlkobestii.

Vlna hladu ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti dostanou bytosti neovladatelný hlad po cizím mase. Pro jeho zahnání udělají vše…

Vlna lykantropie ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti bude silnější vliv Lycantrotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se ve Vlkobestie.

Mutanoth

Mutanoth, známý také jako Zmutovaný bůh, Zrůda nebo Netvor.

Deformovaný život
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové
Zvolená bytost, která se má brzy narodit, se narodí ihned. Její tělo však bude těžce zdeformované.

Sliz
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je zaplněna slizem, který vytéká ze všech tělesných otvorů. Všechny její atributy jsou sníženy o 1 a má taktéž postih – 5 na Iniciativu.

Prokletí deformace
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je postižena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou snížené o 5.

Dar mutace
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je posílena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou zvýšené o 5.

Prokletí degenerace
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je postižena degenerací. Její maximální hodnota HP je snížena na polovinu.

Dar metamorfózy
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je posílena degenerací. Její maximální hodnota HP je zvýšena na dvojnásobek.

Velké prokletí deformace
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je postižena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou snížené na 1.

Velký dar mutace
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je posílena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou zvýšené na 19.

Ovládnutí mutanta
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvolené bytosti, která je postižena nějakou mutací či deformací (či Oddílu takových bytostí) a tak jí ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CCO, RCO, INT, WIL a CHA. Vnímá vše, co vnímá bytost.

Dotek mutace
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Mutanotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Ghúla.

Vlna deformace ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové
V celé oblasti se bude šířit deformace. Všechny bytosti, které se mají brzy narodit, se narodí ihned. Jejich těla však budou těžce zdeformovaná.

Vlna mutace ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti bude silnější vliv Mutanotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Ghúly.

Necroth

Necroth, známý také jako Nemrtvý bůh, Sup nebo Hyena.

Hnilobná smrt
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové
Zvolená bytost, která je vážně zraněná, nemocná či stará, ihned zemře na následky rozsáhlé hniloby.

Hnis
Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je zaplněna hnisem, který vytéká ze všech tělesných otvorů. Všechny její atributy jsou sníženy o 1 a má taktéž postih – 5 na Iniciativu.

Prokletí hniloby
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je postižena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je snížena na polovinu.

Dar mortifikace
Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je posílena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je zvýšena na dvojnásobek.

Prokletí nekrózy
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je postižena nekrózou. Všechny její atributy jsou snížené o 5.

Dar dekompozice
Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je posílena nekrózou. Všechny její atributy jsou zvýšené o 5.

Velké prokletí hniloby
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je postižena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je snížena na desetinu.

Velký dar mortifikace
Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Zvolená bytost je posílena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je zvýšena na desetinásobek.

Ovládnutí mrtvoly
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvoleného těla mrtvé bytosti (či Oddílu takových bytostí) a tak ho ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CCO, RCO, INT, WIL a CHA. Vnímá vše, co by vnímala ona bytost, kdyby ještě byla naživu. Je jedno, jestli je tělo nějak poškozené.

Dotek mortifikace
Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Necrotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Zombie.

Vlna hniloby ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové
V celé oblasti se bude šířit hniloba. Všichni vážně zranění, nemocní a staří ihned zemřou.

Vlna mortifikace ★
Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní
V celé oblasti bude silnější vliv Necrotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Zombie.

Vybavení a zbraně

Veškeré vybavení a zbraně Temné ruky může získat i Hrdina Světla (většinou na Černém trhu), ale jejich držení a používání mu způsobuje korupci, jak je uvedeno v Základní knize (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty). Stejně tak i Hrdina Temnoty může získat a používat běžné vybavení a zbraně edenských říší, žádný zvláštní efekt to na něj nemá.

Vybavení a zbraně, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Hrdinu Světla po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. žoldnéř má Upíří meč, který způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Hrdina Světla předměty zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Upíří chladné zbraně (Vampiroth)
Cena: x 10
Modifikace jen pro bodné a sečné.
Tyto zbraně sají krev. Pokud úspěšně zraní živou bytost, způsobí ji ihned jeden bod Únavy. Tento efekt samozřejmě funguje jen proti bytostem, v jejichž těle koluje krev.

Vlkodlačí chladné zbraně (Lycantroth)
Cena: x 10
Modifikace jen pro bodné a sečné.
Tyto zbraně trhají a požírají maso. Zraněný protivník si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí další zranění – tentokrát se ale k ničivosti nepřičítá bonus za STR. Tento efekt samozřejmě funguje jen proti bytostem, jejichž tělo je z masa.

Mutantí chladné zbraně (Mutanoth)
Cena: x 10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně jsou částečně organické. Neustále mutují, aby byly co nejefektivnější proti danému cíli. Pokud zasáhnou cíl (nemusí ho zranit, stačí zásah), jejich DAM proti tomuto konkrétnímu cíli se pro další útok zvýší o 10, cíl bude mít snížené případné ARM o 1 a svému majiteli přidají +1 k CCO. Tento bonus se kumuluje každým úspěšným zásahem. Jakmile daný cíl zemře, bonus zmizí.

Nemrtvé chladné zbraně – kostlivé (Necroth):
Cena: x 10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně jsou složené z kostí. Mohou být rozložené na dílčí kosti, tehdy je nelze identifikovat a nemají na ně vliv žádné efekty (negativní ani pozitivní). Během boje mohou být složeny, to ale zabírá jednu akci. Stejně tak jednu akci zabírá jejich opětovné rozložení. Navíc, pokud jsou zničeny, sami se ihned opraví (kosti se sestaví zpět), takže Smůla nemá efekt.

Nemrtvé chladné zbraně – duší (Necroth):
Cena: x 10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně tvoří duší ektoplazma, nejsou tedy hmotné. Dokáží snadno proniknout pevnými objekty i energetickými poli a zasáhnout mysl. Ničivost nyní ubírá SP, nikoliv HP. Odolává se jí hodem proti WIL. Jsou efektivní i proti duchům a Astrálním bytostem (kterým ale ubírají HP). Navíc, pokud jsou zničeny, sami se ihned opraví (ektoplazma se zformuje zpět), takže Smůla nemá efekt.
Poznámka: tyto zbraně nejsou určené pro duchy – ti si mohou levněji pořídit vlastní duší zbraně.

Zatemnělé chladné zbraně (Eclipsoth):
Cena: x 10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně jsou poseté runami, které svůj cíl hypnotizují. Pokud je má postava v ruce, její protivník (který je vidí) ztrácí –5 od iniciativy a –5 od WIL. Také má postih –5 od CCO, pokud se snaží jejich útok Vykrýt, a –5 od AGI, pokud se snaží zásahu Vyhnout.

Znesvěcené talismany

Znesvěcené talismany jsou předměty, které v silách Temné ruky zastávají úlohu Posvátných talismanů. Mohou vzniknout dvěma způsoby – korupcí nebo výrobou. Talismany, které osoba vlastní, podléhají korupci společně s ní, takže jí své nadpřirozené vlastnosti stále mohou poskytovat. Osoba tedy může využívat jejich výhod i když se jedná o Kostlivého liche, Vlkodlaka nebo hrůzného Mutanta. Talismany Duších lichů jsou tvořeny jejich vlastní ektoplazmou.

Vzhled talismanů se začne sám od sebe měnit – podle toho, jakému bohu slouží jejich nositel. Upíří tedy budou pokryté trny a jehlami, Vlkodlačí budou mít řetězy, Mutantí budou pokřivené a částečně organické, Nemrtvé budou zkorodované. Pouze talismany Zatemnělých si ponechají svůj obvyklý vzhled, aby neprozradily pravou podstatu svého majitele. Znesvěcené talismany, které tak již byly přímo vyrobeny, jsou designově odlišné – mají obvykle tmavou barvu, jsou ozdobené záhadnými runami a obrazci a opatřené symboly příslušného Temného boha.

Znesvěcené talismany se tu a tam dostanou do rukou obchodníků a překupníků, kteří je ilegálně prodávají – ať už si jsou jejich původem vědomi, či nikoliv. Ke Znesvěceným talismanům tak může přijít i normální nezkorumpovaná postava (tedy např. Hrdina Světla) a to nejlépe na Černém trhu. Taková postava však bude podléhat korupci, jak je uvedeno v Základní knize (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty).

Znesvěcené talismany, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Hrdinu Světla po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. žoldnéř má Zub upíra, který způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Hrdina Světla talismany zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Znesvěcené talismany mají stejný efekt a cenu, jako Posvátné talismany uvedené v Základní knize. Jejich efekty (pokud to je nutné) jsou obráceny ve prospěch Temnoty, například Posvěcený růženec nyní přidává možnost opravného hodu při modlení k Temnému bohovi. Talismany označené „**<B>**“ mohou používat pouze lidé z Bílých říší. Talismany označené „**<Č>**“ mohou používat pouze lidé z Černých říší.

Zub upíra (Vampiroth)
Cena: 10.000
Zub mocného Upíra, který byl již zabit. Upír dokáže potlačovat svoji žízeň. Negativní efekt Žízně se projeví každý druhý den, kdy neměl možnost napít se krve.

Dráp vlkodlaka (Lycantroth)
Cena: 10.000
Dráp mocného Vlkodlaka, který byl již zabit. Vlkodlak dokáže potlačovat svůj hlad. Negativní efekt Hladu se projeví každý druhý den, kdy neměl možnost najíst se masa.

Kus mutanta (Mutanoth)
Cena: 10.000
Kus těla (obvykle typická mutace) mocného Mutanta, který byl již zabit. Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc.

Kost nemrtvého (Necroth)
Cena: 10.000
Kost mocného Nemrtvého, který byl již zabit. Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15.

Oko zatemnělého (Eclipsoth)
Cena: 10.000
Oko mocného Zatemnělého, který byl již zabit. Bytost, která na něj pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí –5 od iniciativy a –5 od WIL. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti WIL. Pokud neuspěje, její akce je promarněna.

Transformace

Stoupenci Světla původem z Bílých říší, kteří podstoupili transformaci, jsou stále náchylní na korupci—sbírají body CP.

Služebníci Temnoty původem z Bílých říší mohou též podstoupit transformaci. Stále jsou náchylní na rozklad—sbírají body DP.

Transformace je popsána v *Základní knize—Talismany a transformace*. Má stejný efekt. Cena je pro služebníky Temnoty ve V-bodech.

Artefaktové, Golemové i Éterické tělo (a jejich pokročilé verze) je ovlivněno korupcí daného boha a ponechává uživateli jeho schopnosti a slabiny, např. Mutanothův služebník má stále schopnost Imunita proti nebezpečným látkám a Mutace.

Výjimkou je Necrothův Duší lich: Jakmile se postava stane Duším lichem, o toto tělo a jeho výhody samozřejmě přichází.

Dopravní prostředky

Veškeré dopravní prostředky Temné ruky může získat i Hrdina Světla (většinou na Černém trhu), ale jejich držení a používání mu způsobuje korupci, jak je uvedeno v Základní knize (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty). Stejně tak i Hrdina Temnoty může získat a používat běžné dopravní prostředky edenských říší, žádný zvláštní efekt to na něj nemá.

Dopravní prostředky, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Hrdinu Světla po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. žoldnéř má Upíří tank, který způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Hrdina Světla dopravní prostředky zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Koruptechnika

V pozdějších fázích invaze začala Temná ruka používat koruptechnické bojové stroje. Každý dopravní prostředek (vozidlo, letadlo, vodní či éterické plavidlo) může být koupen v koruptechnické verzi. Koruptechnika používá zvrácenou technologii, která zákony fyziky narušuje sílou Temnoty.

Nemrtvé stroje (Necroth)
Jedná se o nejrůznější zničené vraky strojů používaných edenskými říšemi. Všechny jejich systémy byly obnoveny pomocí koruptechniky, takže i když na to vůbec nevypadají, jsou plně funkční. Jejich velkou předností je to, že nepotřebují palivo.
Stroj dokáže ignorovat mnohá poškození, podobně jako Zombie. Pokud utrpí poškození, hoďte k20. Na hod 1-5 poškození ignoruje (neutrpí ho). Taktéž se umí sám sestavit zpět, pokud je zničen, podobně jako Kostlivec. Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly. Nemrtvá verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.

Zatemnělé stroje (Eclipsoth)
Vypadají stejně jako běžné nezkorumpované dopravní prostředky edenských ras, ovšem jsou pokryty runami a obrazci, které zhypnotizují každého, kdo na ně pohlédne. Protivníci, kteří takovýto dopravní prostředek vidí (ať už zvenku nebo zevnitř), ztrácí –5 od iniciativy a –5 od WIL. Pokud na něj chtějí nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti WIL. Pokud neuspějí, jejich akce je promarněna. Zatemnělá verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.

Upíří stroje (Vampiroth)
Jsou mnohem odolnější, mají dvojnásobné HP. Když na ně nesvítí slunce, mohou provádět opravné hody na DUR a ARM. Upíří verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.
Jako palivo používají krev (jakékoliv nezkorumpované bytosti). Jsou pokryty ostrými jehlami, které vysají krev z kohokoliv, kdo se dostane příliš blízko. Nepřátelská Živá bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti DUR (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na DUR házet za všechny dohromady. Viz Efekt pozření níže.

Vlkodlačí stroje (Lycantroth)
Jsou mnohem odolnější, mají dvojnásobné HP. Když na ně nesvítí slunce, mohou se transformovat do bestiální podoby. Jejich velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji mohou používat kovové čelisti (DAM 10, u strojů Velké kategorie je to DAM-V, u strojů Obří kategorie DAM-O), bodce, háky a rotující čepele (DAM 5 + BS, dva útoky proti 1 cíli, u strojů Velké kategorie je to DAM-V, u strojů Obří kategorie DAM-O). Tyto zbraně ovládá jeden člen posádky, používá svůj atribut CCO. Nemohou se rozbít. Jakmile jsou vystaveny slunci, ihned se přemění do své základní formy. Vlkodlačí verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.
Jako palivo používají maso (jakékoliv nezkorumpované bytosti). Jsou pokryty kovovými čelistmi, které vytrhávají maso z kohokoliv, kdo se dostane příliš blízko. Nepřátelská Živá bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti DUR (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na DUR házet za všechny dohromady. Viz Efekt pozření níže.

Mutantí stroje (Mutanoth)
Jedná se o částečně organické a žijící stroje. Jako palivo používají jakékoliv organické látky (lze použít například rostliny či zabitá zvířata), nemusí ho tedy kupovat u palivových stanic. Jejich trup i systémy jsou doplněny biologickými částmi – najednou mohou mít až 5 mutací ze seznamu níže. Tyto mutace mohou jednou za pět hodin vyměnit. Mutantí verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.

Mutace:
Regenerace: Stroj může regenerovat 10 HP každou minutu (resp. na konci každého kola boje).
Ocas, jazyk, chapadla: Stroj může chytit cíl až do vzdálenosti rovné dvojnásobku své velikosti (v metrech u Běžné, v desítkách metrů u Velké a ve stovkách metrů u Obří kategorie) a přitáhnout si ho k sobě. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než Stroj, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí Stroj nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale Stroj se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR).
Lepivý sliz, přísavky, háky: Stroj se může pohybovat po zdech i po stropě.
Krunýř, exoskelet: Stroj získá hodnotu ARM 10, popřípadě bonus +5 k ARM, pokud ho již má.
Další motory: Stroj má více motorů. Jeho Cestovní rychlost je zvýšena o 10 km/h (u éterických plavidel se jedná o 1 milion km/h) za každý navíc.
Další pohony: Stroj má více kol, vrtulí apod. Jeho AGI je zvýšeno o 1 za každý navíc.
Čepele: Stroj má paži s drápy a může tak útočit s DAM 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje) (sečná zbraň). Paži ovládá jeden člen posádky, používá své CCO.
Bodce: Stroj má paži s bodci a může tak útočit s DAM 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje) (bodná zbraň). Paži ovládá jeden člen posádky, používá své CCO.

Palice: Stroj má paži s kostěnými výrůstky a může tak útočit s DAM 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje) (úderná zbraň). Paži ovládá jeden člen posádky, používá své CCO.
Ozbrojený ocas: Pokud má stroj ocas, může na něm mít jednu Čepel, Bodec či Palici. S tou tak může zaútočit na vzdálenost rovnou dvojnásobku své velikosti (v metrech u Běžné, v desítkách metrů u Velké a ve stovkách metrů u Obří kategorie) bojem zblízka. Ocas ovládá jeden člen posádky, používá své CCO.
Rohy: Stroj má na přídi mohutné rohy, které zvyšují jeho ničivost vrážení dvojnásobně.
Žíravá krev: Pokud je stroj poškozen v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka, Žíravým útokem s DAM 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje).
Žíravé sliny: Stroj může plivat sliny až do vzdálenosti rovné jeho velikosti (v metrech u Běžné, v desítkách metrů u Velké a ve stovkách metrů u Obří kategorie). Sliny jsou Žíravý útok s DAM 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje). Zásah vyžaduje úspěšný hod proti RCO.
Chameleoní kůže: Nepřátelé mají postih –5 na PER, když se snaží najít stroj zrakem.
Trny: Pokaždé, když je stroj napaden v boji zblízka, si daný útočník musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je zasažen trny s DAM 5 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje). Efekt trnů se vyhodnotí ještě před útočníkovým útokem.
Slizký motor: Motor je posílen slizem. Může provést Opravný hod na STR.
Kloubový pohon: Kola, vrtule apod. lze snadno natáčet. Může provést Opravný hod na AGI.
Záložní systémy: Důležité systémy mají své záložní kopie. Může provést Opravný hod na DUR.
Smyslové orgány: Stroj má smyslové orgány. Má vlastní hodnotu PER 15 (popřípadě +5, pokud ji už má), může tedy sám hledat (zrakem, čichem, sluchem, a popřípadě také senzorově).
Mozek: Stroj má vlastní mozek a nervovou soustavu, takže může fungovat i bez posádky. Poskytuje mu atributy RCO, PER, INT, WIL, CHA (a popřípadě také CCO) 5.
Srdce: Stroj má vlastní srdce a oběhovou soustavu, takže efektivněji rozvádí palivo. Efekt je takový, že jeho maximální kapacita paliva je zdvojnásobena.
Čelisti: Stroj se dokáže sám živit na bytostech, které se k němu dostanou příliš blízko. Nepřátelská Živá bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti DUR (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na DUR házet za všechny dohromady. Pokud má stroj mutaci „Kusadla, sosák“, tak si bytost hází na DUR na každý efekt zvlášť. Viz Efekt pozření níže.
Kusadla, sosák: Stroj se dokáže sám živit na bytostech, které se k němu dostanou příliš blízko. Nepřátelská Živá bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti DUR (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na DUR házet za všechny dohromady. Pokud má stroj mutaci „Čelisti“, tak si bytost hází na DUR na každý efekt zvlášť. Viz Efekt pozření níže.

Efekt pozření
Upíří stroje získávají palivo tak, že ze svých obětí vysávají krev. Vlkodlačí stroje zase ze svých obětí vytrhávají maso. Mutantí stroje s mutací „Čelisti“ své oběti požírají a rozkládají v trávicích kyselinách, stroje s mutací „Kusadla, sosák“ své oběti vysávají.
Stroj **Běžné kategorie** získá každou hodinu 1 bod paliva z každé bytosti Běžné kategorie, 5 bodů paliva z každé bytosti Velké kategorie a 10 bodů paliva z každé bytosti Obří kategorie.
Stroj **Velké kategorie** získá každou hodinu 1 bod paliva z každé bytosti Velké kategorie a 5 bodů paliva z každé bytosti Obří kategorie. Bytosti Běžné kategorie pohltí kompletně na jeden pokus – zemřou, pokud neuspějí v hodu proti DUR. Získá 1 bod paliva za každých 10 takových bytostí. Méně bytostí sice zemře, ale žádné palivo nepřidá.
Stroj **Obří kategorie** získá každou hodinu 1 bod paliva z každé bytosti Obří kategorie. Bytosti Velké kategorie pohltí kompletně na jeden pokus – zemřou, pokud neuspějí v hodu proti DUR. Získá 1 bod paliva za každých 10 takových bytostí. Méně bytostí sice zemře, ale žádné palivo nepřidá. Bytosti Běžné kategorie pohltí kompletně na jeden pokus – automaticky zemřou. Získá 1 bod paliva za každých 100 takových bytostí. Méně bytostí sice zemře, ale žádné palivo nepřidá.

Zařízení éterických plavidel

Nihilmachina
Sloty: 10 (u Velké), 100 (u Obří)
Cena: 1 milion (u Velké), 10 milionů (u Obří)
Speciální typ pohonu, známý také jako Void-pohon. Nihilmachina může být na palubě lodi přítomna jako primární Pohonné arkánum (jako jediné) nebo jako sekundární (k jinému). Dokáží ji ovládat pouze služebníci Temné ruky – nikdo jiný. Ke své aktivaci a správné navigaci totiž potřebuje temnou auru. K překonání každého 1 em vzdálenosti musí posádka zaplatit dohromady 10.000 V-bodů. Ihned po aktivaci se otevře malá trhlina do Prázdnoty, která loď pohltí a hned se zase uzavře. Jak dlouho bude loď v Prázdnotě, to záleží na INT nebo WIL kormidelníka (sám si zvolí). Bude zde 20 – X hodin, kde X je hodnota jednoho z těchto atributů. Po uplynutí této doby otevře trhlinu zpět do vesmíru, tentokrát již na cílových souřadnicích. Nihilmachina nedokáže trhlinu otevřít v blízkosti silného zdroje Světla (tedy velkého množství nezkorumpovaných duší, mocné Světlé magie, tabul Panangelium a Pandemonium apod.). Plavidlo může být vybaveno jen jednou Nihilmachinou.

Oltář Nihilmachiny
Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)
Cena: 500.000 (u Velké), 5 milionů (u Obří)
Zařízení, které je propojeno s Nihilmachinou. Zvyšuje její celkovou efektivitu, ovšem vyžaduje mnohem silnější temnou auru. Dobu, po kterou loď zůstane v Prázdnotě, snižuje na polovinu. Posádka však musí dohromady zaplatit dvojnásobné množství V-bodů.

Necromachina, Vampiromachina, Lycantromachina, Mutanomachina, Eclipsomachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Plavidlo může na své palubě nést zařízení pro automatickou korupci Živých bytostí. Jedna Machina pojme najednou 100 bytostí. Každý den si tyto bytosti musí hodit proti WIL a DUR. Pokud neuspějí v obou hodech, získají 5 Corruption Pointů. Jakmile nasbírají 100 CP, promění se v Nižší služebníky (tedy Zombie, Krvežízniv-ce, Vlkobestie, Ghúly, Zatracené). Bytosti téhož druhu lze pro potřeby hodů brát za jeden Oddíl. Lze instalovat jen na plavidla Obří kategorie patřící příslušnému Temnému bohu.

Noctismachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Zařízení, které zastíní nebe zvolené tabuly a na její povrch tak sešle tmu – což je užitečné pro Upíry a Vlkodlaky. Existuje ve dvou verzích: jednorázové a kontinuální. Jednorázová funguje tak, že tma vydrží 1 až 5 dní – posádka si může sama zvolit. Vytvořit tmu znovu lze však až poté, co se zařízení nabije, což trvá stejný počet dní. Loď nemusí u tabuly zůstávat. Kontinuální verze vytváří tmu tak dlouho, dokud je loď na orbitě tabuly, nebo dokud posádka zařízení nevypne. Nemusí se dobíjet. V obou případech musí být loď v Blízké zóně, aby mohla zařízení použít. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Noctismachinou (normální či Velkou).

Velká Noctismachina
Sloty: 100
Cena: 50 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)
Zařízení, které uprostřed soustavy vytvoří velké pole stínu a na celou soustavu tak sešle tmu – což je užitečné pro Upíry a Vlkodlaky. Existuje ve dvou verzích: jednorázové a kontinuální. Jednorázová funguje tak, že tma vydrží 1 až 5 dní – posádka si může sama zvolit. Vytvořit tmu znovu lze však až poté, co se zařízení nabije, což trvá stejný počet dní. Loď nemusí ve středu soustavy zůstávat. Kontinuální verze vytváří tmu tak dlouho, dokud je loď ve středu soustavy, nebo dokud posádka zařízení nevypne. Nemusí se dobíjet. V obou případech musí být loď alespoň 2 miliony km od středu, aby mohla zařízení použít. Tuto Noctismachinu lze použít i k zastínění jedné tabuly, stejně jako to umí normální Noctismachina. Lze instalovat jen na plavidla Obří kategorie. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Noctismachinou (normální či Velkou).

Signomachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Zařízení, které na povrchu tabuly vytváří temné symboly o průměru v řádech jednotek až stovek metrů. Vytvoření symbolu trvá 1 minutu za každý 1 metr průměru. Všichni, kteří se nachází v okruhu rovném desetinásobku průměru jsou zasaženi lehkou korupcí (1 CP za každý den). Všichni, kteří se nachází přímo na symbolu jsou zasaženi silnou korupcí (10 CP za každý den). Vytvořit další symbol lze až poté, co se zařízení nabije, což trvá 10 minut za každou minutu, kterou trvalo vytvoření symbolu. Loď musí být v Blízké zóně, aby mohla zařízení použít. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Signomachinou (normální či Velkou).

Velká Signomachina
Sloty: 100
Cena: 50 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)
Zařízení, které na povrchu tabuly vytváří temné symboly o průměru v řádech jednotek až stovek kilometrů. Vytvoření symbolu trvá 1 minutu za každý 1 kilometr průměru. Všichni, kteří se nachází v okruhu rovném desetinásobku průměru jsou zasaženi lehkou korupcí (1 CP za každý den). Všichni, kteří se nachází přímo na symbolu jsou zasaženi silnou korupcí (10 CP za každý den). Vytvořit další symbol lze až poté, co se zařízení nabije, což trvá 10 minut za každou minutu, kterou trvalo vytvoření symbolu. Loď musí být alespoň v Daleké zóně, aby mohla zařízení použít. Tuto Signomachinu lze použít i k vytvoření malého symbolu, stejně jako to umí normální Signomachina. Lze instalovat jen na plavidla Obří kategorie. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Signomachinou (normální či Velkou).

Terrormachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Zařízení, které vytváří realistické iluze za účelem vyvolání strachu. Dokáže zasáhnout oblast o průměru 10 kilometrů. Všichni v zasažené oblasti si musí hodit na Paniku, s postihem –10 na WIL. Má efekt jak na Osoby, tak i na Zvířata. Terrormachina může být aktivní 1 až 5 hodin – posádka si může sama zvolit. Vytvořit iluze znovu lze však až poté, co se zařízení nabije, což trvá stejný počet hodin. Loď musí být v Blízké zóně, aby mohla zařízení použít, a po celou dobu provozu tu musí být přítomna. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Terrormachinou.

Protivníci

V této kapitole naleznete nejrůznější bytosti Temnoty. GM je může použít jako protivníky pro Hrdiny Světla a v některých případech i pro Hrdiny Temnoty. Ne všichni služebníci Temnoty jsou plně loajální Temným bohům, někteří se zodpovídají pouze Nihilu, další jsou zcela divocí a další se řídí jen svými vlastními plány.

Zvířata

Zvířata stojící na straně Temné ruky. Některá z nich patří mezi Prokleté rasy, jiná byla do této Zahrady přivedena z paralelního vesmíru – jedná se o Paralelní rasu.

Centralijský vlk

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	10	10	10	10	12	12	40	n/a

INFO: Vlk obývající tabulu Centralia. Má sytě černou srst a mohutné čelisti. Loví výhradně v noci. Vlkodlaci ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Lycantrotha. Je obsažen i v jeho symbolu. Centralijští vlci jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách éterických lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné tabuly.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.
Přízeň: Centralijský vlk nikdy nenapadne služebníka Lycantrotha.
Nenávist: Centralijský vlk nemůže být ochočen služebníkem Vampirotha. Navíc začne útočit na Centralijské netopýry, jsou-li nějací v dosahu.

Hejno Centralijských netopýrů (Roj)

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	12	10	10	10	16	8	8	40	n/a

INFO: Netopýr obývající tabulu Centralia. Má sytě černou srst a ostré zuby. Loví výhradně v noci. Upíři ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Vampirotha. Je obsažen i v jeho symbolu. Centralijští netopýři jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách éterických lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné tabuly.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem je poloviční.
Noční navigace: Nemají žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Přízeň: Centralijští netopýři nikdy nenapadnou služebníka Vampirotha.
Nenávist: Centralijští netopýři nemohou být ochočeni služebníkem Lycantrotha. Navíc začnou útočit na Centralijského vlka, je-li nějaký v dosahu.

Mutamorf

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	4	10	12	10	10	14	10	10	40	n/a

INFO: Hyper-mutující hadovitý tvor obývající tabulu Centralia. Agresivní lovec. Mutanti ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Mutanotha. Je obsažen i v jeho symbolu. Mutamorfové jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách éterických lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné tabuly.

Mutace: Může mít až 5 mutací se seznamu Mutací (viz str. 10). Tyto mutace může jednou za 5 hodin změnit.
Přízeň: Mutamorf nikdy nenapadne služebníka Mutanotha.
Nenávist: Mutamorf nemůže být ochočen služebníkem Necrotha. Navíc začne útočit na Nekroida, je-li nějaký v dosahu.

Nekroid

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: paňáty (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	12	12	10	8	14	12	40	n/a

INFO: Super-odolný humanoidní tvor obývající tabulu Centralia. Chladnokrevný zabiják. Nemrtví ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Necrotha. Nekroidí lebka je obsažena i v jeho symbolu. Nekroidé jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách éterických lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné tabuly.

Paňáty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Přízeň: Nekroid nikdy nenapadne služebníka Necrotha.
Nenávist: Nekroid nemůže být ochočen služebníkem Mutanotha. Navíc začne útočit na Mutamorfa, je-li nějaký v dosahu.

Věčný požírač

Velikost 0, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	4	4	4	6	10	6	6	10	n/a

INFO: Věční požírači jsou malá zvířata pohybující se po čtyřech pavoučích končetinách. Větší část jejich těla je tvořena rozměrnými zobákovitými čelistmi. Musí se neustále něčím krmit, jinak rychle zemřou. Na potravě nezáleží, stačí jakýkoliv biologický materiál. Věční požírači jsou Paralelní rasa.

Hlad: Každou hodinu, kdy neměl možnost najíst se, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 1 HP. Jakmile se nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Požírání: Požírač může sežrat mrtvolu či objekt rostlinného původu. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu minutu (např. objekt velikosti 1 sežere za jednu minutu, objekt velikosti 3 za tři minuty). Na jednom objektu může hodovat více Požíračů a tím tak jeho sežrání uspíšit. Sežraný objekt je zničen, nemůže být nijak obživen, opraven nebo regenerován. Může také požírat rostlinný porost v oblasti, rychlostí 10 metrů čtverečních za minutu.
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání objektů organického původu.

Teror hlubin

Velikost 5, nebezpečí 6, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 40 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 30), chapadla (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	10	10	10	14	16	16	300	n/a

INFO: Teror hlubin je mořská nestvůra s rozměrnými čelistmi a šesti chapadly dosahujícími délky až 5 metrů. Proti své kořisti dokáže vyrazit bleskovou rychlostí. Terory hlubin jsou Paralelní rasa.

Chapadla: Může zaútočit na šest cílů v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů (umí chytit i odhodit).
Rychlý útok: Může provést zteč, ale musí při tom použít čelisti. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Teror připlave k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří čelistmi. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Teror pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Teror útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.

Tech-dravec

Velikost 3, nebezpečí 4, Mechanická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: různé chladné zbraně (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	10	10	16	10	80	n/a

INFO: Bestiální stroje posedlé zabíjením a ničením. Vypadají jako kombinace pavouka a ještěra a vydávají hrozivé mechanické zvuky. Řídí se jen jednoduchou destrukční arkesencí. Výzbroj je tvořena mnoha čepelemi, kleštěmi, cirkulárkami, vrtačkami a řetězovými pilami. Tech-dravci jsou uměle stvořená Paralelní rasa, která pochází ze stejného vesmíru, jako Bio-dravci – jejich úhlavní nepřátelé.

Zbraně: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Pancéřování: Tech-dravec má ARM 14.
Nenávist: Tech-dravec začne útočit na Bio-dravce, je-li nějaký v dosahu.

Bio-dravec

Velikost 3, nebezpečí 4, Biomechanická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: různé chladné zbraně (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	10	10	16	10	80	n/a

INFO: Bestiální tvorové posedlí zabíjením a ničením. Vypadají jako kombinace pavouka a ještěra a vydávají hrozivé zvířecí zvuky. Řídí se jen základním destrukčním instinktem. Jako zbraně používají ostré rohy, silná klepeta, čelisti, žihadla a drápy. Bio-dravci jsou uměle stvořená Paralelní rasa, která pochází ze stejného vesmíru, jako Tech-dravci – jejich úhlavní nepřátelé.

Zbraně: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Krunýř: Bio-dravec má ARM 14.
Nenávist: Bio-dravec začne útočit na Tech-dravce, je-li nějaký v dosahu.

Mlžný poutník

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: drcení (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	n/a	6	4	4	4	14	14	14	50	n/a

INFO: Mlžní poutníci jsou tajemné bytosti věčně zahalené v oblaku podivné mlhy. Lze z nich vidět jen nejasný obrys. Skrz mlhu nelze nijak prohlédnout ani ji odstranit, což znamená, že se jedná nejspíš o nějakou prostorovou deformaci. Když poutník zemře, v oblaku se červeně zableskne, a potom se mlha rozplyne. Nezbude žádné tělo ani jiné stopy. Útočí tak, že oběti obklopí mlhou a potom je rychle vtáhnou k sobě dovnitř, kde je rozdrtí. Mlžní poutníci jsou Paralelní rasa.

Mlha: Mlžný poutník nelze dobře zaměřit. Všechny útoky vůči němu mají postih –10 na CCO a RCO. Nemůže se však schovávat, mlha prozrazuje jeho přítomnost.
Drcení: Útok Mlžného poutníka nelze Vykrýt, ale lze mu Uhnout.

Roj infekčních pustošitelů (Roj)

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: žihadlo

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	6	2	6	6	16	4	4	10	n/a

INFO: Podivný hmyz, který žije ve velkých rojích. Útočí tak, že do oběti žihadlem vpíchne zvláštní substanci, která přeměňuje biologický materiál v nové Infekční pustošitele. Infikovaný subjekt se za pár minut doslova rozpadne na stovky nových jedinců. Infekční pustošitelé jsou Paralelní rasa.

Infekce: Je to jeho jediný způsob útoku. Bytost zasažená žihadlem za X minut zemře a promění se v tolik rojů, kolik byla její velikost (bytosti Velké kategorie produkují Velké roje, bytosti Obří kategorie produkují Obří roje, viz *Smrtící divočina*). X je její hodnota DUR. Do té doby může být zachráněna, např. Lékařovou schopností Ošetření a léčba.

Kosmožrout

Velikost 1+, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vesmírné, Cestovní rychlost 80 mil. km/h
Zbraně: čelisti (DAM-O 1), chapadla (DAM 50)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
10	n/a	10	10	10	10	10	16	16	50	n/a

INFO: Bytost, která žije v Éteru—v Oceánu i na Obloze. Napadá éterické lodě a stanice, jejichž konstrukcí se živí. Vypadá jako chobotnice se šesti chapadly zakončenými drápem, kterými se pevně přichytí k trupu. Může dorůst délky až 100 metrů. Kosmožroutové jsou Paralelní rasa.

Vesmírná bytost: Pobyt v Éteru mu nepřináší žádné nevýhody. Vstup do gravitačního pole kosmického tělesa ho však zabije. Může hledat pouze pomocí zvláštního orgánu, kterým vycítí energii palubních arkán. Pátrací dosah hledání je 80 milionů km.
Chapadla: Může zaútočit na šest cílů v jedné akci až do vzdálenosti 50 metrů (umí chytit i odhodit).

Lovec-zuřivec

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h, lze ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	10	6	6	14	10	10	50	n/a

INFO: Nebezpečný predátor. Má tři nohy (dvě silné vpředu a jednu slabší vzadu) a rozměrné čelisti, ze kterých může vystřelovat dlouhý jazyk. Tím si přitahuje kořist k pozření. Slouží mu také jako čichový orgán schopný rozpoznat i nevýrazné pachy. Lovci-zuřivci jsou Paralelní rasa.

Jazyk: Může ho vystřelit až do vzdálenosti 10 metrů (hod proti RCO) a zachycený cíl si přitáhnout k sobě. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než uživatel, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí uživatel nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale uživatel se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR). Jazyk slouží také jako čichový orgán. Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Trnový běs

Velikost 4, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, lze ochočit jako Jízdní zvíře, Nosnost 4
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	8	10	6	12	12	14	100	n/a

INFO: Agresivní tvor, který vypadá jako kombinace koně a ještěra. Má štíhlé nohy s kopyty a hlavu podobnou koňské. Tělo je však pokryté šupinami a zakončené dlouhým ocasem. Namísto hřívy má dlouhé trny, kratší trny vyrůstají také z kotníků a konce ocasu. Zuby jsou silné a ostré, přizpůsobené masité potravě. Trnové běsy jsou Paralelní rasa.

Chladnokrevnost: Necítí strach ani bolest. Nikdy si nehází na Bolest a nemůže se splašit.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Bodákonožec

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h
Zbraně: kusadla (DAM 40), nohy (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	12	4	6	6	14	10	10	50	n/a

INFO: Rozměrný monstrózní pavouk. Jeho dlouhé nohy jsou zakončené ostrými čepelemi, které používá jako bodné zbraně. Svoji kořist chytá do pavučiny a následně vysává. Bodákonožci jsou Paralelní rasa.

Pavučina: Bodákonožec může velmi rychle obmotat zvolený cíl pavučinou. Tento útok je útok zblízka (Bodákonožec si hází proti CCO; útoku nelze uhnout a nemůže být vykryt) a pokud se povede, cíl je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit pavučinu roztrhnout hodem proti STR, ale v boji to zabírá jednu akci.
Krunýř: Bodákonožcovo tělo je tvořeno pevnou schránkou, která poskytuje ARM 10.
Čepele: V jedné akci může zaútočit až čtyřma nohama současně, na jeden až čtyři různé cíle. Fungují jako Bodné zbraně.

Korozilétavec

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	6	14	6	6	6	16	8	8	30	n/a

INFO: Netopýru podobný tvor. Nemá oči ani nos, řídí se pouze sluchem. Čelisti jsou plné dlouhých a ostrých zubů a neustále z nich odkapávají žíravé sliny. Ty také dokáže Korozilétavec plivat na svoji kořist. Korozilétavci jsou Paralelní rasa.

Smysly: Je zcela slepý a bez čichu. Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů.
Žíravé kousnutí: Kousnutí čelistmi způsobuje navíc Žíravý útok s DAM 10.
Žíravé sliny: Útok střelbou, který funguje jako Žíravý útok s DAM 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 5 metrů, MR je 10 metrů.

X-parazit

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: X
Zbraně: jen přirozené

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	5	5	5	X	X	X	X	n/a

INFO: Parazitní tvor podobný hvězdici, který přebírá kompletní kontrolu nad svým hostitelem. Ostrými drápy na koncích končetin se přichytí k jeho lebce a nervové úponky mu zavrtá do mozku. X-parazit má jen instinkt krmení, podle toho také hostitele ovládá. X-parazité jsou Paralelní rasa.

Hostitel: Hostitelem může být jakákoliv Živá bytost do velikosti 10, kromě Rojů a bytostí Temnoty. Hostitel je parazitem plně ovládán, a tudíž se chová jako Zvíře (neumí používat žádné předměty), používá jeho atributy INT, WIL a CHA. Necítí strach ani bolest, nikdy se neunaví a nespí. Nelze uklidnit, zastrašit ani ochočit. Pokud je znehybněn, Lékař umí parazita odstranit pomocí schopnosti Ošetření a léčba (Smůla znamená, že hostitel zemřel). Když je odstraněn, hostitel si hodí proti WIL a pokud neuspěje, přichází o tolik Sanity Pointů, o kolik přehodil. Vzpomínky na dobu, kdy byl ovládnut, mu zůstávají. Odstraněný parazit hibernuje, dokud není znovu umístěn na vhodného hostitele.

Zkorumpovaná zvířata

Vše podléhá temné korupci, i zvířata. Zvíře může propadnout Temnotě například pojídáním potravy ovlivněné Temnotou, pobýváním v místě se silnou přítomností Temnoty nebo tak, že ho přímo zkorumpuje služebník Temnoty, například pokouše vlkodlačí Koruptor.

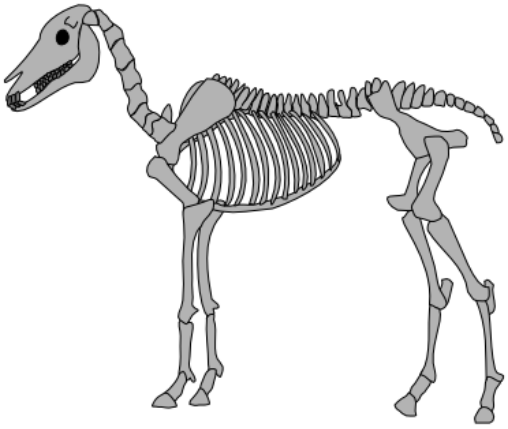
Zkorumpovaná zvířata si ponechávají jen ty schopnosti a vlastnosti, které se přímo odvíjejí od jejich základní tělesné stavby – např. přirozené zbraně (zuby, drápy), možnost létat či plavat (křídla, ploutve), hodnota ARM (krunýř, exoskelet), schopnost šplhat po překážkách (u kočkovitých šelem). Ostatní schopnosti a vlastnosti jsou ztraceny – např. Fénixovo znovuzrození, Baziliškova hypnóza nebo Salamandrovo vrhání ohně. Vždy záleží na konkrétním případu. Zkorumpovaná zvířata však získávají Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a specifické vlastnosti toho Temného boha, jehož korupcí byla ovládnuta.

Zvířata se mohou proměnit v Nižší i Vyšší služebníky. Výjimkou jsou Draci (popsaní již v *Základní knize*), kteří se vždy promění ve Vyšší služebníky.

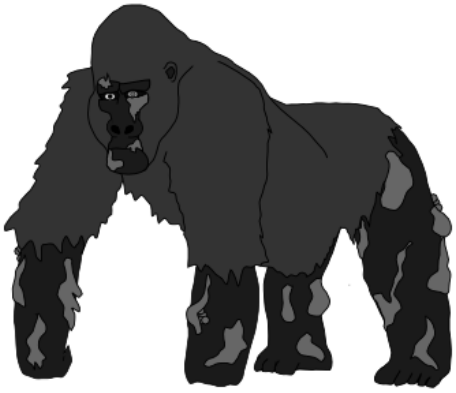
Zkorumpovaná osobní a jízdní zvířata může získat i Hrdina Světla (většinou na Černém trhu), ale jejich držení a používání mu způsobuje korupci, jak je uvedeno v *Základní knize* (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty). Korupce je však mnohem silnější, protože v duši je koncentrovaná mnohem více, než v neživém předmětu. Postava získává 5 bodů korupce na konci každého týdne, kdy je se zvířetem v kontaktu. Pokud ho aktivně používá (bere s sebou do mise), získává navíc dalších 5 bodů korupce na konci každého dne. Jakmile Hrdina Světla dosáhne 100 Corrupion Pointů, promění se na služebníka toho boha, kterému bylo zvíře zasvěceno. Např. žoldnéř má Nemrtvého koně, který způsobí, že se nakonec promění v Necrothova služebníka – Zombie nebo Zombie-liche. Pokud má Hrdina Světla zvířata zasvěcená různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Stejně tak i Hrdina Temnoty může získat a používat nezkorumpovaná osobní a jízdní zvířata, žádný zvláštní efekt to pro něj nemá. Naopak – takové zvíře samo propadne korupci. Je to stejný efekt jako u Hrdiny Světla, tzn. pokud není aktivně využíváno, získává 5 bodů korupce na konci každého týdne. Pokud je aktivně používáno, získává dalších 5 bodů korupce na konci každého dne. Po dosažení 100 Corrupion Pointů se promění ve zkorumpované zvíře zasvěcené stejnému bohu, jako je jeho majitel. Např. Necrothův plenitel má koně, který je nakonec zkorumpován v Zombie koně.

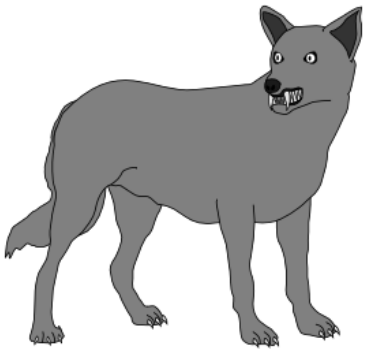
Astrální či Magická zvířata jsou proti korupci samozřejmě imunní. Takováto zvířata Světla nemůže získat Hrdina Temnoty a naopak zvířata Temnoty nemůže získat Hrdiny Světla.



kůň—kostlivec



gorila—ghúl



vlk—krvežíznivec

tygr—vlkobestie

Bojovníci Temnoty

Další služebníci Temných bohů.

Hnijící bestie (zombie)

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	- 2	X	+ 2	X	n/a

INFO: Služebník boha Necrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Zombie, ovšem je mnohem agresivnější a neposloucháničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Hnijící bestie má všechny vlastnosti služebníků Necrotha.

Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Degenerace: Hnijící bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Zombií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Hnijící bestie (kostlivec)

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	+ 2	X	- 2	X	n/a

INFO: Služebník boha Necrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Kostlivec, ovšem je mnohem agresivnější a neposloucháničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Hnijící bestie má všechny vlastnosti služebníků Necrotha.

Sestavení: Pokud je zničena, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.
Degenerace: Hnijící bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Zombií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Hnijící bestie (duch)

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé, duší verze
Zbraně: různé, duší verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X (spec)	n/a

INFO: Služebník boha Necrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Duch, ovšem je mnohem agresivnější a neposloucháničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Hnijící bestie má všechny vlastnosti služebníků Necrotha.
Nehmotná: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na ni mají pouze nadpřirozené efekty, např. kouzla a božská moc (modlitby, rituály, schopnosti a útoky Astrálních bytostí).
Útoky: Útoky bestie nezraňují fyzicky (HP), ale psychicky (SP), ignorují ARM a nelze je vykrýt. Cíl si na odolání proti nim může hodit proti WIL. Proti cizím duchům a Astrálním bytostem se útoky bestie chovají jako normální útoky. Její zbraně se nemohou rozbít.
Teror: Pomocí jedné akce může bestie způsobit teror u všech bytostí, které ji vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Odolnost: Hodnota HP bestie je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešla.
Degenerace: Hnijící bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někomu sníží SP na 0.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že se dotkne její duše. Dotek je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Zombií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Žíznivá bestie

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+2	-10	+2	X	+4	+2	X	X	n/a

INFO: Služebník boha Vampirotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Upír, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Žíznivá bestie má všechny vlastnosti služebníků Vampirotha.
Žízeň: Nemusí jíst, ale musí pít—a to pouze krev. Každý den, kdy neměla možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Odolnost: Pokud není vystavena slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na DUR a WIL.
Sluneční svit: Pokud je vystavena slunečnímu světlu, její tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na ní dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti DUR každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z ní jen popel.
Degenerace: Žíznivá bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Krvežíznivce jen tím, že ji vysaje krev. Kousnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Krvežíznivcem za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Hladová bestie

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé + ve vlčí formě: drápy (DAM 5), čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	+2	-10	+2	X	X	+2	+4	X	n/a

INFO: Služebník boha Lycantrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Vlkodlak, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Hladová bestie má všechny vlastnosti služebníků Lycantrotha.
Drápy: V jedné akci může provést dva útoky.
Hlad: Nemusí pít, ale musí jíst—a to pouze maso. Každý den, kdy neměla možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Proměna: Pokud není vystavena slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Její velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji může použít čelisti a drápy. Navíc získá +4 k CCO, DUR a STR, avšak ztratí –4 od RCO, INT a WIL. Jakmile je vystavena slunci, ihned se přemění do své základní formy.
Degenerace: Hladová bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit ve Vlkobestii jen tím, že ji kousne. Kousnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Vlkobestií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Mutující bestie

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X	n/a

INFO: Služebník boha Mutanotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Mutant, ovšem je mnohem agresivnější a neposloucháš ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Mutující bestie má všechny vlastnosti služebníků Mutanotha.

Mutace: Má všechny mutace, jako měl v daný okamžik Mutant, ze kterého vzešla. Pokud je vytvořena jako NPC, pak GM může zvolit 5 mutací (viz str. 10). Tyto mutace může jednou za 5 hodin změnit.
Degenerace: Mutující bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Ghúla jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, stane se Ghúlem za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Zatemnělá bestie

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X	n/a

INFO: Služebník boha Eclipsotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Zatemnělý, ovšem je mnohem agresivnější a neposloucháš ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Ztemnělá bestie má všechny vlastnosti služebníků Eclipsotha.

Skrytost: Její korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako osoba, která propadla šílenství.
Degenerace: Ztemnělá bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zatraceného jen tím, že ji zhypnotizuje. Hypnóza je hod proti WIL, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, stane se Zatraceným za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Padlý zuřivec

Velikost X, nebezpečí X+1, X bytost (druh stejný jako původní) (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X	n/a

INFO: Příslušník Prokleté nebo Paralelní rasy, jehož duše byla kompletně rozložena. Zuřivec na první pohled vypadá jako normální příslušník své rasy, ovšem je mnohem agresivnější a neposloucháš ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Jeho osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Schopnosti: Padlý zuřivec si zachovává všechny vlastnosti, schopnosti a slabiny.
Degenerace: Padlý zuřivec pomalu umírá – jeho maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.

Speciální vojáci Bílých říší
Temní kněží původem z Bílých říší si zachovávají své nadprůměrné spirituální dovednosti. Neumí sice přivolávat Éteriky, ale místo nich jejich temnou variantu – takzvané Nihiliky. Stejně jako Éterikové, i oni jsou bezpohlavní tvorové. Jejich tělo je bez jakéhokoliv ochlupení a je lesklé jako zrcadlo, z očí proudí černý dým. Když utrpí zranění, z ran neteče krev, ale místo toho uniká černý dým. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako Éterikové.

Temní kouzelníci původem z Bílých říší si zachovávají své nadprůměrné magické dovednosti. Stále umí vytvářet Golemy, tentokrát se však jedná o bytosti poháněné Temnou magií. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako běžní Golemové.

Speciální vojáci Černých říší
Biomanceři původem z Černých říší si zachovávají své nadprůměrné lékařské dovednosti. Stále umí vytvářet Homunkuly, tentokrát se však jedná o bytosti, jejichž biologie je zcela zkorumpovaná příslušným bohem a nesou tedy vzhled Nemrtvých, Mutantů, Upírů, Vlkodlaků či Zatemnělých. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako běžní Homunkulové.

Technomanceři původem z Černých říší si zachovávají své nadprůměrné technické dovednosti. Stále umí vyrábět Automatony, tentokrát se však jedná o stroje na principu koruptechniky. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako běžné Automatony.

Necroger (Necroth)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, Nemrtvý ho může ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: paráty (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	10	14	14	12	10	16	14	80	n/a

INFO: Necrogerové jsou humanoidní zvířata se zjizveným, poničeným a hnijícím tělem a žhnoucíma očima. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Jedná se o Nekroidy z tabuly Centralia, jejichž těla byla transformována do nové podoby díky extrémně silnému vlivu Temnoty. Jsou zcela poslušní Necrothovi a jeho uctívačům. Slouží jako bojová monstra a průzkumníci.

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a Imunitu proti nebezpečným látkám.

Paráty: V jedné akci může provést dva útoky.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Sliz smrti: Necroger vylučuje sliz, který pomalu zabíjí vše živé, na čem ulpí. Může jím zaútočit v boji zblízka, úder nelze Vykrýt. Pokud úspěšně zasáhne, cílová bytost je otrávena jedem se závažností 10, který ubírá 5 HP na konci každého dne. Stejný sliz tvoří i jeho krev. Po jeho smrti vyteče ven a kontaminuje okolí do vzdálenosti 10 metrů. Zde už nikdy nevyraší žádný život.

Mutager (Mutanoth)

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, Mutant ho může ochočit jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	6	12	14	12	12	16	12	12	80	n/a

INFO: Mutagerové jsou hadovitá zvířata s četnými mutacemi a žhnoucíma očima. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Jedná se o Mutamorfy z tabuly Centralia, jejichž těla byla transformována do nové podoby díky extrémně silnému vlivu Temnoty. Jsou zcela poslušní Mutanothovi a jeho uctívačům. Slouží jako bojová monstra a průzkumníci.

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a Imunitu proti nebezpečným látkám.

Mutace: GM může zvolit, jak bude Mutager vypadat. Mutager může mít až 5 mutací (viz str. 10). Tyto mutace může jednou za 5 hodin změnit.
Sliz života: Mutager vylučuje sliz, který tvoří či mutuje život všude, kde ulpí. Může jím zaútočit v boji zblízka, úder nelze Vykrýt. Pokud úspěšně zasáhne, cílová bytost je otrávena jedem se závažností 10, který způsobuje postih –1 na všechny atributy. Stejný sliz tvoří i jeho krev. Po jeho smrti vyteče ven a kontaminuje okolí do vzdálenosti 10 metrů. Pokud tu život už byl, pak zmutuje. Pokud ne, vyraší nový, zmutovaný.

Eclipsonae (Eclipsoth)

Velikost 2, nebezpečí 5, Energetická bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	10	10	10	10	10	10	20	n/a

INFO: Eclipsonae jsou zvláštní nehmotné bytosti, jejich základní podoba je vířící oblak temné energie. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Pocházejí z tabuly Centralia, kde vznikají díky extrémně silnému vlivu Temnoty. Jsou zcela poslušné Eclipsothovi a jeho uctívačům. Dokáží převzít kompletní kontrolu nad tělem bytosti tím, že proniknou do její mysli.

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty.
Energetický: Uvedené atributy se vztahují pro jeho pravou formu, energetickou bytost. Umí se protáhnout jakoukoliv skulinou a manipulovat s objekty. Avšak útoky hmotnými zbraněmi na něj nemají žádný vliv. Efekt mají pouze nadpřirozené útoky (např. rituály, kouzla, moc Astrálních a Magických bytostí).

Ovládnutí: Eclipsonae může ovládnout tělo Živé bytosti tak, že se jí dotkne a pronikne do její mysli. To je útok zblízka (zabírá jednu akci) a musí při tom uspět v hodu proti CCO. Pokud uspěje, cílová bytost si musí hodit proti WIL. Pokud ta neuspěje, tak její tělo nyní ovládá Eclipsonae. Sama je však plně při vědomí, takže ví, co se s ní děje. Dotek nelze vykrýt, ale je možné mu uhnout. Z těla může kdykoliv sám vystoupit. Bytost ho ale může vypudit tím, že uspěje v hodu proti WIL. O to se však může pokusit jen jednou za hodinu. Když je bytost zabita, Eclipsonae její tělo opustí nezraněn.

Doppelgänger

Velikost X, nebezpečí X+1, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: různé, obvykle stejné jako vzor
Zbraně: různé, obvykle stejné jako vzor

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	n/a

INFO: Doppelgänger je zvláštní astrální bytost Temnoty. Je to přesná kopie libovolné bytosti – má její vzhled, vzpomínky, schopnosti i osobnost. Temní bohové Doppelgängery vytváří obvykle podle schopných či vlivných stoupenců Světla, aby tak zneužili jejich přednosti proti nim. Avšak někdy je vytvoří i podle vlastních stoupenců – tehdy fungují hlavně jako falešné návnady ke zmatení nepřítele.

Kopie: Doppelgänger může být vytvořen na základě jakékoliv Živé bytosti. Má všechny jejich výhody i slabiny (fakt, že je Astrální bytostí, má ale přednost), včetně všech atributů. Nemá body SP. Jakmile zemře, rozpadne se na černý prach, který se následně beze zbytků rozplyne.

Bojovníci Prokletých ras

Další bojovníci Prokletých ras.

Arimaspi

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	8	10	10	8	8	12	6	20	20

INFO: Arimaspi (neskloňuje se) jsou jednou z prvních Prokletých ras, která se přidala na stranu Temné ruky. Jsou to houževnatí humanoidé s ostrými zuby a jedním velkým okem. To dokáže vidět ve tmě stejně dobře, jako na světle. Arimaspi se umí velmi tiše pohybovat, čehož využívají během lovu (griffini jsou jejich oblíbenou kořistí). V Temné ruce zastávají úlohu nočních přepadových jednotek.

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Tichá chůze: Arimaspi se pohybuje naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Baykok

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	6	6	8	16	8	8	40	30

INFO: Baykokové (v jejich jazyce „Pau'Guk") jsou humanoidé s velmi hubeným tělem. Vypadají jako kostlivci potažení průsvitnou kůží. Skrz ní je vidět bledé svalstvo a tmavé pulzující orgány. Oči jsou celé červené, bez zornic a duhovek, položené hluboko v důlcích. Díky své tělesné stavbě jsou velmi rychlí a obratní. V Temné ruce proto plní úlohu průzkumného komanda.

Obratnost: Při Vylézání, Slézání a Slaňování provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Baykok se může zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Sluagh

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: dva kestrosy (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO dva meče (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
9	9	9	9	9	9	14	14	10	50	20

INFO: Sluaghové jsou humanoidé s digitigrádníma nohama, dračími křídly na zádech, rozeklaným jazykem a dlouhým ocasem. Jejich tělo pokrývají šupiny, obvykle šedé nebo hnědé. V Temné ruce zastávají úlohu rychlých vzdušných přepadových jednotek.

Křídla: Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Elitní bojovník: V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Oni

Velikost 7, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: velký obouruční meč (sečná/bodná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	8	8	8	12	6	18	18	700	40

INFO: Oni (neskloňuje se) jsou rozměrní svalnatí humanoidé, vysocí až 7 metrů. Vyznačují se červenou kůží, ostrými zuby a necitlivostí k bolesti. V Temné ruce fungují jako těžké úderné jednotky. Jsou vyzbrojeni rozměrnými chladnými zbraněmi a oblečeni do těžkých brnění. Jejich útoky jsou brutální a drtivé, jen málokdo je přežije.

Bezbolestnost: Necítí bolest. Nikdy si nehází na bolest.

Ipotane

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	13	13	13	30	30

INFO: Ipotane je humanoidní kůň, s kopyty na nohou. Je vysoký přes dva metry, mrštný a vytrvalý. Ipotani jsou oblečeni v lehkém brnění. V Temné ruce slouží jako předsunuté průzkumné jednotky.

Obratnost: Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Lamia

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
11	11	12	10	10	10	10	10	10	20	40

INFO: Lamia je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý hadí ocas a zcela zakrnělé nohy. Celé tělo je pokryto hadími šupinami. Stejně jako had dokáže čelisti doširoka rozevřít, má také typický hadí jazyk, který používá k lokalizaci kořisti. Pár dlouhých a ostrých jedových zubů funguje jako účinná zbraň. Jed Lamií je velmi prudký – a dokáží ho i plivat na krátkou vzdálenost.

Jedovaté kousnutí: Postava kousnutá Lamií je otrávena jedem se závažností 8. Jed způsobuje postih –4 na PER, AGI a STR a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.
Jedovaté plivnutí: Útok střelbou, který funguje jako Chemický útok s DAM 20. OR je 5 metrů, MR je 10 metrů.
Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.
Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Laistrygon

Velikost 8, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: velký kestros (OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná), velký jednoruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	8	16	16	400	40

INFO: Laistrygon je rozměrný humanoid s tmavou kůží a s mohutnými zuby. Laistrygonové jsou kanibalové, běžně se požírají navzájem. Když jedinec pozře jiného, získá jeho sílu, odolnost a inteligenci. Je to díky absorpci DNA pozřeného.

Kanibalismus: Když Laistrygoni nejsou v boji, jeden může napadnout druhého (obvykle silnější slabšího). V rámci zjednodušení je takový útok automaticky úspěšný a cílový Laistrygon zabit. Vítěz ho pak může pozřít, čímž získá +1 ke všem atributům a +100 k HP (základní hodnotě).

Gegenees

Velikost 8, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: šest velkých kestrosů (OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	8	8	8	8	15	15	400	40

INFO: Gegenees je rozměrný humanoid se třemi páry paží. Temná ruka Gegeneese používá k boji proti velké početní přesile nepřátel, protože mohou používat mnoho zbraní současně. Aby byli co nejméně zatíženi, nosí jen lehká brnění.

Šest paží: V jedné akci mohou zaútočit všemi zbraněmi, na jeden i více cílů.
Zbraně: Místo uvedené výzbroje mohou mít šest velkých jednoručních mečů (sečná/bodná, DAM 30).

Merrow

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	10	10	10	12	10	10	20	40

INFO: Merrow je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida, má dlouhý rybí ocas s ploutví a zcela zakrnělé nohy. Celé tělo je pokryto rybími šupinami. Merrow může dýchat na vzduchu stejně jako pod vodou. Když se pohybuje po souši, vlní ocasem jako had, ovšem není zdaleka tak hbitý jako ve vodě. Čelisti dokáže doširoka rozevřít, uvnitř má mnoho dlouhých a ostrých zubů, podobně jako hlubokomořské dravé ryby. Merrowové jsou příbuzní Lamií.

Vodní: Pod vodou může být libovolně dlouho, může sestoupit do libovolné hloubky. Ve vodě se umí pohybovat dvakrát tak rychleji než na souši.
Čelisti: V boji zblízka může kousnout s DAM 10.
Ohlušující jekot: Místo normálního útoku může zaječet. Všichni v dosahu 10 metrů (kromě Merrowů) jsou zasaženi Sonickým útokem s DAM 50.

Selkie

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	10	10	10	12	10	10	20	40

INFO: Selkie je bytost s hlavou, torzem a pažemi humanoida a má dlouhý rybí ocas s ploutví. Nohy jsou zcela přeměněné v silné ploutve, které při plavání poskytují dobré manévrovací schopnosti a velkou rychlost. Většina těla je pokryta šupinami. Selkie může dýchat na vzduchu stejně jako pod vodou. Když se pohybuje po souši, vlní ocasem jako had, ovšem není zdaleka tak hbitá jako ve vodě.

Vodní: Pod vodou může být libovolně dlouho, může sestoupit do libovolné hloubky. Ve vodě se umí pohybovat dvakrát tak rychleji než na souši. Ve vodě má bonus +4 k AGI.
Selkijské zbraně: Místo uvedené výzbroje mohou mít tradiční zbraň: obouruční loveckou harpunu (bodná, DAM 40) nebo obouruční lovecký harpunomet (jednoranný, OR 30, MR 60, RP -2, DAM 20, P). V obou případech má nepřítel postih –5 na ARM.

Cuegle

Velikost 1, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: kombinéza = ARM 6
Zbraně: tři kestrosy (OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) NEBO tři meče (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	10	10	10	14	6	6	20	40

INFO: Cuegleové jsou malí humanoidé se třemi pažemi – třetí vyrůstá z hrudníku. Další zvláštností jsou tři oči (jedno červené, jedno modré a jedno zelené), každé vidí v jiném spektru. Na hlavě mají roh a jejich kůže je černá. Dokáží skvěle hledat pomocí zraku a dobře se ukrývat. V Temné ruce slouží jako špióni, sabotéři a atentátníci.

Zrak: Vidí současně v IR, UV a rentgenovém spektru. Má +2 k CCO, RCO a PER, pokud hledá nebo chce zasáhnout objekty teplejší než okolí, zraněné bytosti (UV zvýrazní vytékající krev) nebo kovové objekty. Pokud objekt splňuje více podmínek, bonus se kumuluje. Dokáže vidět skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.
Elitní bojovník: V jedné akci může zaútočit všemi zbraněmi, na jeden i více cílů.
Kamufláž: Postih –5 od PER při hledání schovaného Cueglego zrakem.
Zbraně: Místo dvou jednoručních zbraní mohou mít buď jeden krátký luk (OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná) nebo jeden obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30).

Bojovníci Paralelních ras

Toto jsou rasy přivolané z paralelních vesmírů. Některé vesmíry se liší jen v maličkostech, jiné jsou ale diametrálně odlišné – včetně fyzikálních zákonů. Paralelní rasy jsou proto velmi rozmanité. Každá Paralelní rasa ovládá svoji vlastní řeč, kterou se domluví jen mezi sebou. Nicméně všechny Paralelní rasy přijaly také Nižší temný jazyk, aby mohly komunikovat s Temnou rukou a jejími služebníky.

Zbraně, kterými jsou bojovníci Paralelních ras vybaveni, jsou jejich vlastní konstrukce na základě jejich vlastní technologie.

Ponurý nimrod

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12
Zbraně: jednoranný samostříl s modifikací „dalekonosná“ (OR 200, MR 400, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	16	12	12	12	10	10	8	8	40	20

INFO: Ponuří nimrodi jsou příslušníci záhadné humanoidní rasy, která ráda loví. Svoji kořist dokáží vycítit podle jejích emocí. Mají černou kůži a dva páry červených očí. Postrádají vlasy a jakékoliv tělesné ochlupení, na některých místech jsou však pokryti drsnými štětinami.

Lokalizace kořisti: Dovoluje hledat živé bytosti podle jejich emocí. Pátrací dosah hledání je 1000 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání bytostí, které mají strach. Tento druh pátrání nelze využít proti bytostem, které nemají emoce.
Expert na terén: Nikdy nemá postihy za Obtížný terén. Může se schovávat a krýt v jakémkoliv terénu (bonus +2 k ARM, případně se o toto číslo zvýší bonus, který již terén poskytuje).

Nova-strážce

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: jednoranný vrhač zhouby (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 20, E, Radiační útok)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
11	11	6	7	7	7	6	12	12	80	20

INFO: Humanoidní bytosti, jejichž organizmus je silně radioaktivní. Aby neozářili své okolí, musí nosit těžký izolační skafandr. Z průzoru jeho přilby proniká jasné zelené světlo. Mají digitigrádní nohy a na rukou jen tři dlouhé prsty.

Imunita: Jsou zcela imunní vůči Radiačním útokům.
Radiace: Pokud je Nova-strážce zraněn, začne do vzdálenosti 5 metrů vydávat radiaci. Je to Radiační útok s DAM 10.

Azurový nájezdník

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: dva jednoranné samostříly (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku), čtyři meče (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	10	8	8	8	14	10	10	30	30

INFO: Hbití tvorové se šesti dlouhými končetinami – dolní slouží jako nohy, horní jako paže a prostřední pár může podle potřeby sloužit buď jako další nohy nebo paže. Mají azurovou kůži s tmavými skvrnami, nemají vlasy ani žádnou srst. Hlava je protáhlá dozadu, s relativně drobnýma očima a předsazenou spodní čelistí. Tělo je zakončeno krátkým ocasem. Krev je tmavě modrá.

Ruce/nohy: Pokud má čtyři nohy, může se pohybovat dvojnásobnou rychlostí (při Cestování i v boji). Pokud má čtyři ruce, může používat až čtyři jednoruční zbraně nebo až dvě obouruční zbraně najednou. V jedné akci může zaútočit všemi zbraněmi, na jeden i více různých cílů.
Bleskový úder: Může provést tři akce zároveň: pohnout se z místa, zaútočit a znovu se pohnout z místa.
Zbraně: Místo uvedené výzbroje mohou mít čtyři jednoranné jednoruční samostříly (OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku) a dva obouruční meče (sečná/bodná, DAM 30).

Přízračný kat

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: flak kabát = ARM 5
Zbraně: dřevcová dvoubřitá sekyra s modifikací „kousavá“ (sečná, DAM 100, cíl má postih –5 od ARM, proti cíli s ARM 0 má dvojité DAM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	2	8	10	10	8	8	14	14	40	20

INFO: Humanoidní bytosti, jejichž obličej je chráněn speciální maskou, která jim dovoluje pobývat v tomto vesmíru – předně dýchat tabulární vzduch a používat své smyslové orgány. Je pokryta mnoha filtry a optickými, čichovými a sluchovými senzory. Přízrační kati se umí teleportovat na krátké vzdálenosti. Jsou oblečeni v dlouhém černém kabátu a jejich jedinou výzbrojí je rozměrná mechanická sekyra.

Rozmáchnutí: Sekyrou se může rozmáchnout. Hodí si proti CCO sníženému o 2 a pokud se hod podaří, zasáhl všechny protivníky, kteří jsou s ním v boji zblízka a kteří se nachází v rozsahu máchnutí (oblouk o úhlu 180 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobil automatické zranění všem zasaženým. Každý protivník si samozřejmě může hodit na Úhyb nebo Vykrytí.
Teleportace: Jako jednu akci se může teleportovat do vzdálenosti až 100 metrů. Na cílovou lokalitu však musí vidět.

Drancíř strachu

Velikost 4, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: jednoranná arkebuza (OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Kule), jedovatá kusadla (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	14	10	10	14	10	10	70	40

INFO: Velké hmyzí bytosti se čtyřma dlouhýma nohama, dvěma pažemi a dvěma páry křídel na zádech. Jejich hlava je opatřena rozměrnými kusadly s jedovými žlázami, které používají v boji zblízka. Nenosí žádné brnění, vystačí si jen se svým pevným exoskeletem.

Křídla: Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Krunýř: Drancíř strachu má přirozený exoskelet s ARM 14.
Jedovaté kousnutí: Bytost zasažená kusadly je otrávena jedem se závažností 10. Jed způsobuje postih –2 na PER a AGI a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.
Zbraně: Místo arkebuzy mohou mít jednorannou rojovou arkebuzu (OR 25, MR 50, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Rojová zbraň, Sekané olovo).

Poslední soudce

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: flak kabát (hábit) = ARM 5
Zbraně: obouruční hůl (úderná, DAM 20), lesní kestros (OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, DAM 40, P, Tichá, Bez záblesku, Ručně napínaná, Průstřel, Ztuhnutí)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	8	12	12	12	8	8	6	20	40

INFO: Vysocí štíhlí humanoidé zahalení v černém hábitu s kápí. Jejich tvář je zakrytá jednoduchou maskou s dokonale hladkým zrcadlovým povrchem, bez jakéhokoliv průzoru nebo otvoru. Ten, kdo na ní byť i jen krátce pohlédne, spatří všechno zlo a nenávist, které v něm samotném je – uvidí odraz vlastní tváře nějakým způsobem děsivě pokroucené nebo znetvořené.

Děsivý pohled: Místo normálního útoku může pohlédnout na cílovou bytost a ukázat jí její temnou stránku. Cílová bytost si musí ihned hodit na Paniku, přičemž vyvolaný strach má dvojnásobný efekt a trvá tolik hodin, o kolik bytost přehodila.

Příchod Paralelních ras

I když Temná ruka zažila v roce 333-XIII díky První spásné kruciátě těžkou porážku, síly obnovila rychle. Technomanceři totiž dosáhli tak vyspělých dovedností v oborech koruptechniky, že dokázali vybudovat Multiversomachiny – zařízení pro otevírání bran do paralelních vesmírů. První brána napříč realitami byla otevřena na Centralii a skrze ní bylo přivedeno mnoho tvorů, od běsnících monster až po vyspělé říše krutých dobyvatelů. I když se objevily skupiny paralelních bytostí, které nebyly Temné ruce loajální, byl tento krok považován za úspěch. Brzy byly konstruovány další a další Multiversomachiny a Zahrada rychle zahlcována zcela novou vlnou destrukce a teroru. Například velká Invaze Ledu a Ohně z roku 1612-XIII, kterou vedly rasy Mrazivých a Žhnoucích rytířů, zdevastovala stovky tabul. Byla ukončena teprve v roce 629-XIII, když si obě rasy vzájemně zkřížily cestu a rozpoutaly mezi sebou velkou bitvu.

Mrazivý rytíř

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: vrhač mrazicího paprsku (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 10, E, Mrazicí útok) + meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	60	30

INFO: Humanoidní bytosti, jejichž organizmus je extrémně chladný. Jejich brnění jsou pokrytá jinovatkou, z filtrů na přilbách vydechují zmrzlý vzduch. Jejich krev dokáže zmrazit v led cokoliv, na čem ulpí. Mají rádi chladná prostředí, během svých dobyvačných taženích proto dávají přednost ledovým tabulám. Pochází ze stejného vesmíru, jako Žhnoucí rytíři – jejich úhlavní nepřátelé.

Imunita: Jsou zcela imunní proti Mrazicím útokům.

Mrazivá krev: Pokud je rytíř zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka Mrazicím útokem s DAM 20.
Nenávist: Mrazivý rytíř začne útočit na Žhnoucího rytíře, je-li nějaký v dosahu.
Zbraně: Mraziví rytíři mohou místo vrhače mrazicího paprsku nést vrhač mrazivého plynu (látková rozptylová zbraň, OR 30, MR 60, RP n/a, DAM 20, Mrazicí útok). Jejich chladné zbraně také způsobují Mrazicí útok (se stejným základním DAM).

Žhnoucí rytíř

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: vrhač zápalného paprsku (OR 200, MR 400, RP –5 od DAM, DAM 10, E, Zápalný útok), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	60	30

INFO: Humanoidní bytosti, jejichž organizmus je extrémně horký. Od jejich brnění stoupá pára, z filtrů na přilbách vydechují žhavý vzduch. Jejich krev dokáže spálit na popel cokoliv, na čem ulpí. Mají rádi teplá prostředí, během svých dobyvačných taženích proto dávají přednost magmatickým tabulám. Pochází ze stejného vesmíru, jako Mraziví rytíři – jejich úhlavní nepřátelé.

Imunita: Jsou zcela imunní proti Zápalným útokům.

Žhnoucí krev: Pokud je rytíř zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka Zápalným útokem s DAM 20.
Nenávist: Žhnoucí rytíř začne útočit na Mrazivého rytíře, je-li nějaký v dosahu.
Zbraně: Žhnoucí rytíři mohou místo vrhače zápalného paprsku nést vrhač žhavého plynu (látková rozptylová zbraň, OR 30, MR 60, RP n/a, DAM 20, Zápalný útok). Jejich chladné zbraně také způsobují Zápalný útok (se stejným základním DAM).

Tichý věštec

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: jednoranný jednoruč. clavo-samostříl (OR 10, MR 20, RP –6 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku, Hřebíky), srp (sečná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	12	12	12	12	8	8	8	20	40

INFO: Bezpohlavní humanoidní bytosti, na jejichž tváři je pouze jedno velké oko – nemají žádný nos, ústa a ani uši. Též postrádají vlasy a jakékoliv tělesné ochlupení, jejich kůže je křídově bílá. Komunikují pomocí telepatie. Jejich největší předností je však schopnost vidět do blízké budoucnosti.

Dýchání: Věštec nemusí (a ani nemůže) dýchat.

Smysly: Věštec sice postrádá čich a sluch, ale vynahrazuje to svojí telepatií. Pátrací dosah hledání je 1000 metrů. Lze použít jen na hledání živých bytostí.
Předtucha: Věštec vidí vlastní budoucnost vzdálenou jednu minutu. Hodem proti AGI může uhýbat všem útokům, nebo je může vykrývat chladnou zbraní hodem proti CCO. Toto však nelze použít na Exploze a útoky Rozptylovými a Rojovými zbraněmi. Může provádět Opravné hody na CCO, RCO, PER a AGI. Všechny útoky na něj se považují za Očekávané (+5 k iniciativě).

Posel blesků

Velikost 2, nebezpečí 5, Energetická bytost (Osoba)
Brnění: šupinový oblek = ARM 14
Zbraně: pěsti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	10	10	10	10	10	14	14	60	30

INFO: Energetické bytosti uvnitř speciálních obleků, které jim dávají humanoidní tvar. Obleky se skládají z mnoha malých kovových šupin a jsou pokryté žlutě zářícími emitory, ze kterých Poslové vypouštějí výboje elektřiny. Pocházejí ze stejného vesmíru jako Poslové hromů. S nimi se mohou sloučit a vytvořit tak Posla bouře.

Imunita: Je imunní vůči Elektrickým útokům.

Blesky: V boji zblízka používá jen své pěsti, které způsobují Elektrický útok. Do vzdálenosti 50 metrů vypouští výboje, je to Elektrický útok s DAM 20. Když zemře, způsobí Explozi s dosahem 5 metrů se stejnou ničivostí a typem útoku.
Spojení: Posel blesků se může sloučit s Poslem hromů. Trvá to 5 minut, nakonec je vytvořen jeden Posel bouře. Nelze zahájit v boji. Během procesu sloučení nemůže nic dělat a přichází o ARM.
Výdrž: Posel blesků necítí bolest a nikdy si nehází na Únavu.

Posel hromů

Velikost 2, nebezpečí 5, Energetická bytost (Osoba)
Brnění: šupinový oblek = ARM 14
Zbraně: pěsti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	10	10	10	10	10	14	14	60	30

INFO: Energetické bytosti uvnitř speciálních obleků, které jim dávají humanoidní tvar. Obleky se skládají z mnoha malých kovových šupin a jsou pokryté zeleně zářícími emitory, ze kterých Poslové vypouštějí kinetické výboje. Pocházejí ze stejného vesmíru jako Poslové blesků. S nimi se mohou sloučit a vytvořit tak Posla bouře.

Imunita: Je imunní vůči Rázovým útokům.

Hromy: V boji zblízka používá jen své pěsti, které způsobují Rázový útok (síla odhození 3). Do vzdálenosti 50 metrů vypouští výboje, je to Rázový útok s DAM 20 (síla odhození 6). Když zemře, způsobí Explozi s dosahem 5 metrů se stejnou ničivostí a typem útoku.
Spojení: Posel hromů se může sloučit s Poslem blesků. Trvá to 5 minut, nakonec je vytvořen jeden Posel bouře. Nelze zahájit v boji. Během procesu sloučení nemůže nic dělat a přichází o ARM.
Výdrž: Posel hromů necítí bolest a nikdy si nehází na Únavu.

Posel bouře

Velikost 3, nebezpečí 6, Energetická bytost (Osoba)
Brnění: šupinový oblek = ARM 16
Zbraně: pěsti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	10	10	10	10	8	16	16	120	60

INFO: Poslové bouře vznikají spojením Poslů blesků a Poslů hromů. Jsou větší a silnější. Když se k sobě oba Poslové přiblíží a zahájí proces sloučení, jejich obleky se rozpadnou na jednotlivé šupiny, které po celou dobu levitují kolem. Když jsou obě energetické bytosti spojeny do jedné, šupiny kolem ní vytvoří nový přizpůsobený oblek. Jeho emitory září žlutě nebo zeleně, Posel z nich vypouští buď elektrické nebo kinetické výboje.

Imunita: Je imunní vůči Elektrickým a Rázovým útokům.

Bouře: V boji zblízka používá jen své pěsti, které způsobují Elektrický nebo Rázový útok (síla odhození 6). Do vzdálenosti 100 metrů vypouští výboje, je to Elektrický nebo Rázový útok s DAM 40 (síla odhození 9). Když zemře, způsobí Explozi s dosahem 10 metrů se stejnou ničivostí a typem útoku.
Výdrž: Posel bouře necítí bolest a nikdy si nehází na Únavu.
Rozpojení: Posel bouře se může rozpojit. Trvá to 5 minut, nakonec je vytvořen jeden Posel hromů a jeden Posel blesků. Nelze zahájit v boji. Během procesu rozpojení nemůže nic dělat a přichází o ARM.

Otrok Bledé hordy

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: jednoranný clavo-samostříl (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Bez záblesku, Hřebíky)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	8	8	8	8	10	10

INFO: Bledá horda je armáda složená z humanoidů, kteří se vyznačují bledou kůží bez vlasů i ochlupení, zcela černýma očima a ostrými zuby. Mají bílou krev. Otroci jsou tvořeni nižší kastou a bojují proti své vůli. Jsou pod neomezenou telepatickou nadvládou otrokářů.

Podřízenost: Když je pod nadvládou Otrokáře, necítí strach ani bolest. Když se z nadvlády vymaní, většinou přestane bojovat a dá se na útěk.
Živý štít: Dokud nad ním má Otrokář moc, může použít Vykrytí vlastním tělem pro jeho záchranu. Při tom může provést Opravný hod na AGI.

Otrokář Bledé hordy

Velikost 3, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí clavo-samostříl (OR 100, MR 200, RP –6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Bez záblesku, Hřebíky)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	30	30

INFO: Otrokáři Bledé hordy jsou stejné rasy jako jejich otroci, pocházejí však z vyšší kasty. Jsou větší a na hlavě mají tykadlovité výrůstky, které fungují jako telepatické orgány.

Telepatie: Má telepatickou nadvládu nad Otroky, dosah je 100 metrů. Pomocí jedné akce může otroky posílit – přidá jim bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA, který vydrží až do konce kola.

Exaltovaný masakrovač

Velikost 4, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: dva samonabíjecí těžké samostříly (OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Bez záblesku) NEBO dvě halapartny (sečná/bodná, DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	8	8	15	15	6	15	15	80	20

INFO: Exaltovaní masakrovači jsou mohutní humanoidé se zbraněmi přímo implantovanými do paží. K očím mají též implantovány arkánočočky, které jim usnadňují zaměřování. Nenosí žádné brnění, pouze šedý hábit pokrytý neznámými runami. Masakrovači jsou zcela posedlí zabíjením.

Zbraně: Zbraně umí používat každou v jedné ruce. Chladné mají +2 k CCO, střelné jsou fixované. Zbraně mu nemohou být nijak odejmuty. Bonus za HUD je již započítán.
Elitní bojovník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými nebo střelnými zbraněmi, na jeden až dva různé cíle.
Posedlost: Necítí strach ani bolest.

Obsidiánový templář

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14
Zbraně: samonabíjecí jednoruč. samostříl (OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku), meč (sečná/bodná, DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	10	10	10	10	10	14	14	60	40

INFO: Obsidiánoví templáři jsou humanoidé chráněni brněním z neznámého černého kovu. Samo se opravuje a jeho systémy plně recyklují vzduch, živiny i vodu. Jakmile si ho Templář jednou nasadí, už si ho nemůže sundat. Když ale zemře, zbroj ztratí své zvláštní vlastnosti.

Obsidiánová zbroj: Může provádět Opravný hod na ARM. Poskytuje imunitu vůči všem typům speciálních útoků (Zápalný, Žíravý…), extrémnímu tlaku i vakuu. Templář díky němu nemusí přijímat vzduch, jídlo ani pití.
Zbraně: Místo uvedené výzbroje mohou mít samonabíjecí samostříl (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P, Tichá, Bez záblesku) nebo obouruční meč (sečná/bodná, DAM 30).

Astrální a magické bytosti Temnoty

Smrtka

Velikost 2, nebezpečí 8, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: Plášť smrti = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Kosa smrti (obouruční, sečná, DAM 200, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	100	n/a

INFO: Smrtky jsou řadovými služebníky Temných bohů. Výzdoba jejich černých plášťů je pro každého Temného boha unikátní, takže příslušnost Smrtky lze snadno identifikovat.

Let: Umí létat.
Vidění duše: Hledání Živých bytostí zrakem není ničím omezeno, lze provést i skrz překážky.

Arcismrtka

Velikost 2, nebezpečí 9, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: Plášť smrti = ARM 11 (dovoluje Opravný hod)
Zbraně: Kosa smrti (obouruční, sečná, DAM 200, cíl musí provést Kazící hod na ARM)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	200	n/a

INFO: Arcismrtky jsou výše postavenými služebníky Temných bohů. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Smrtek. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich boha.

Let a Vidění duše: viz Smrtka.

Temný oblak: Jako jednu akci vytvoří vlnu do 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenci Světlých bohů utrpí AutoDAM za 100 HP. Bezvěrci a uctívači Zegurnské církve utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

Banshee

Velikost 0, nebezpečí 8, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: žádné
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	n/a	100	n/a

INFO: Banshee jsou svobodné astrální bytosti, které se nezodpovídají žádnému z Temných bohů. Co je cílem každé Banshee je velmi těžké odhadnout, dokud již není příliš pozdě. O svých plánech jen málokdy s někým mluví.

Levitace: Levituje a umí i létat.
Nehmotná: Imunní vůči fyzickým efektům. Mají na ní vliv pouze efekty, které ovlivňují Astrální bytosti.

Tělesný paprsek: Jen proti Živým bytostem. OR 10, MR 20, RP –5 od RCO. DAM 100. Ignoruje ARM, odolat lze hodem proti DUR. Lze použít i v boji zblízka (hází na CCO), nelze ho vykrýt.
Mentální paprsek: Jen proti Živým bytostem. OR 10, MR 20, RP –5 od RCO. Zásah ubírá 100 SP. Ignoruje ARM, odolat lze hodem proti WIL. Lze použít i v boji zblízka (hází na CCO), nelze ho vykrýt.
Astrální/Magický paprsek: Jen proti Astrálním/Magickým bytostem. OR 10, MR 20, RP –5 od RCO. DAM 200. Ignoruje ARM, odolat lze hodem proti DUR. Lze použít i v boji zblízka (hází na CCO), nelze ho vykrýt.

Fantom

Velikost 2, nebezpečí 5, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

INFO: Fantom je nižší astrální bytost Prázdnoty, kterou Temní bohové vytvořili jako nástroj své moci. Sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky a rádce. Fantom má podobu bezpohlavního humanoida s černou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do černého oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém astrálním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a nadpřirozenou mocí. Přivolat Fantoma mohou jen zkušenější kněží daného boha nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Fantom se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu záblesku Temnoty se rozplyne v černý dým a vrátí se do Prázdnoty. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

Astrální úder (boj zblízka): DAM 20. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.

Astrální paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 10. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.

Božské schopnosti: Fantom ovládá všechny schopnosti (rituály) boha, kterému slouží (viz str. 27). K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

Poltergeist

Velikost X, nebezpečí 7, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	n/a	X	X	X	X	X	X	n/a	X	n/a

INFO: Poltergeist je duše přivolaná zpět z Prázdnoty, většinou za pomocí rituálů nebo magie. Obvykle proto, aby se mohla pomstít těm, kteří ji zabili. Poltergeist je jako duch, který však umí pouze manipulovat s neživými věcmi. Je neviditelný, může být spatřen jen nepřímo, například jako odraz v zrcadle, jako stín, nebo na fotografiích či videozáznamech. Vypadá jako bytost, kterou byl za živa, její vzhled je však ponurý, s nepřirozeně děsivým výrazem, někdy i rozmazaný. Může útočit jen na ty, kterým se mstí. Obvykle jim nejprve zanechává výhrůžky ve formě vzkazu tajemným tichým či deformovaným hlasem na zvukových nahrávkách, přes rádio nebo po telefonu, popřípadě vyrývá slova do předmětů, které jim patří. Jakmile svoji mstu dokončí, vrátí se zpět do Prázdnoty.

Základní atributy: Odpovídají hodnotám bytosti, kterou byl za svého života. Současná hodnota HP je tvořena bývalou hodnotou SP. Nepoužívá atribut RCO ani STR.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. kouzla a božská moc (modlitby, rituály, schopnosti a útoky Astrálních bytostí).
Pronásledování: Ti, kterým se mstí, před ním neutečou. Vždy je v jejich blízkosti, připraven zaútočit, když to nejméně čekají.
Neviditelný teror: Lze spatřit jen za určitých okolností (viz popis), nebo pomocí speciálních efektů, např. rituálů, kouzel, moci Astrálních a Magických bytostí. Všechny bytosti, které ho spatří, si musí hodit na paniku. Efekt strachu trvá tak dlouho, dokud ho vidí.
Dotek: Může útočit pouze na neživé objekty a pouze zblízka. Útok má DAM 10. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 11-15, či ztrojnásobena, pokud má WIL 16-19. Ignoruje ARM. Nelze ho Vykrýt, lze mu však Uhnout. Útokem se může pokusit zničit i zbraně a vybavení, které má u sebe živá bytost – úspěšný zásah způsobí zničení jedné věci, kterou zvolí GM.

Revenant

Velikost X, nebezpečí 7, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	n/a	X	X	X	X	X	X	n/a	X	n/a

INFO: Revenant je duše přivolaná zpět z Prázdnoty, většinou za pomocí rituálů nebo magie. Obvykle proto, aby se mohla pomstít těm, kteří ji zabili. Revenant je jako duch, který však umí pouze manipulovat s živými tvory. Je neviditelný, může být spatřen jen nepřímo, například jako odraz v zrcadle, jako stín, nebo na fotografiích či videozáznamech. Vypadá jako bytost, kterou byl za živa, její vzhled je však ponurý, s nepřirozeně děsivým výrazem, někdy i rozmazaný. Může útočit jen na ty, kterým se mstí. Obvykle jim nejprve zanechává výhrůžky ve formě vzkazu tajemným tichým či deformovaným hlasem na zvukových nahrávkách, přes rádio nebo po telefonu, popřípadě vyrývá slova přímo do jejich kůže. Jakmile svoji mstu dokončí, vrátí se zpět do Prázdnoty.

Základní atributy: Odpovídají hodnotám bytosti, kterou byl za svého života. Současná hodnota HP je tvořena bývalou hodnotou SP. Nepoužívá atribut RCO ani STR.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na něj mají pouze nadpřirozené efekty, např. kouzla a božská moc (modlitby, rituály, schopnosti a útoky Astrálních bytostí).
Pronásledování: Ti, kterým se mstí, před ním neutečou. Vždy je v jejich blízkosti, připraven zaútočit, když to nejméně čekají.
Neviditelný teror: Lze spatřit jen za určitých okolností (viz popis), nebo pomocí speciálních efektů, např. rituálů, kouzel, moci Astrálních a Magických bytostí. Všechny bytosti, které ho spatří, si musí hodit na paniku. Efekt strachu trvá tak dlouho, dokud ho vidí.
Dotek: Může útočit pouze na Živé bytosti a pouze zblízka. Útok má DAM 10. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 11-15, či ztrojnásobena, pokud má WIL 16-19. Ignoruje ARM. Nelze ho Vykrýt, lze mu však Uhnout.

Nihiloid

Velikost 1 až 10, nebezpečí 5, Magická bytost (Zvíře)
Informace: Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	X	n/a

INFO: Nihiloidi jsou vlastnosti Prázdnoty, kterým byl Temnou magií vdechnut život. Mohou mít různé podoby, které však neumí měnit. Mohou být humanoidní, velcí jako člověk, menší nebo i o dost větší; mohou být čtyřnozí, mohou mít hadí tělo nebo mohou být zcela neforemní. Někteří jsou stvořeni kouzelníky, vzácně však vznikají i samovolně – v prostředí, kde je přítomnost Temnoty nejsilnější. Tito divocí Nihiloidi jsou nebezpečí, protože je nelze ovládat. Sami útočí na nejbližší živé bytosti.

U velikosti 1 je HP 50. U vyšších velikostí se HP násobí.

Nihiloid černoty
Nihiloidi černoty se jeví jako živoucí černá tekutina. Ve vodě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní, Vodní).
Proud černoty: Může smést objekty pryč (hodí si proti RCO). Je to Rázový útok s DAM 20 a sílou odhození 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Nihiloid nekonečnosti
Nihiloidi nekonečnosti se jeví jako živoucí černé kameny a krystaly. Mohou se pohybovat pod zemí (Typ: Pozemní).
Pevnost nekonečnosti: Nihiloidi nekonečnosti mají hodnotu ARM 15.

Nihiloid nicoty
Nihiloidi nicoty se jeví jako živoucí černé plameny. V lávě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní).
Nicota: Může chrlit černý oheň (hodí si proti RCO). Je to Žíravý útok s DAM 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Nihiloid chladu
Nihiloidi chladu se jeví jako živoucí oblak černého dýmu. Mohou létat (Typ: Pozemní, Létající), Cestovní rychlost létání je 40 km/h.
Proud chladu: Může chrlit mráz (hodí si proti RCO). Je to Mrazicí útok s DAM 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Temnomor

Velikost X, nebezpečí X, Magická bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 20 km/h
Zbraně: chapadla (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	X	n/a

INFO: Temnomor je magická bytost stvořená jen z koncentrovaného kouzla Temné magie. Je to velká levitující koule černého stínu, z jejíhož středu vybíhá několik nehmotných chapadel podobných chapadlům mořské medúzy. Tato chapadla volně táhne za sebou, ale umí je efektivně použít v boji. Původ těchto bytostí je neznámý. Kouzelníci tvrdí, že je to anomálie v Temnotě. Kněží zastávají názor, že je to energie prosakující z Prázdnoty, která nabyla vědomí.

Podstata: GM zvolí jedno kouzlo Temné magie, které bude tvořit jeho podstatu. Temnomor je schopen toto kouzlo sesílat – hodem proti WIL jako jednu akci (při Smůle mu nehrozí žádné negativní efekty).
Velikost, Nebezpečí: Jsou rovny úrovni kouzla, ze kterého je stvořen (Nebezpečí minimálně 1).
Atributy: Všechny atributy jsou zvýšeny o úroveň kouzla, ze kterého je stvořen.
Health Points: Jeho hodnota HP je rovná stonásobku úrovně kouzla, ze kterého je stvořen (kouzlo s úrovní 0 mu dává HP 10).
Chapadla: Může provést tři útoky v jedné akci.

Frakce

Organizace

Temná ruka se skládá z několika různých typů frakcí. Kromě největších a nejmocnějších říší tu jsou i další společnosti. Některé jsou dobře organizované kulty pracující v utajení, jiné jsou nezávislé pirátské skupiny či elitní týmy plenitelů.

Temné veleříše:
Temné veleříše jsou hlavní a nejdůležitější mocenské celky, ovládané Overlordem Koruptorem. Ty největší z nich zabírají celý sektor, menší zabírají několik sub-sektorů.

Temné říše:
Temné říše jsou menší mocenské celky, ovládané Lordem Koruptorem. Ty největší z nich zabírají celý sub-sektor, menší zabírají několik soustav. Drtivá většina z nich je podřízená Veleříši. Ty, které nejsou, jsou dříve či později buď rozprášeny konkurencí, nebo pohlceny.

Prokleté říše:
Toto jsou malé říše Prokletých ras, ovládané Dominátorem. Prokleté rasy jsou většinou plně loajální, neposlušnost či dokonce vzpoura je velmi vzácný jev. Pokud k tomu dojde, následuje krutý exemplární trest. Centrem každé Prokleté říše je Dominační palác – sídlo Dominátora a výcvikové centrum, kde se Prokleté rasy učí používat moderní technologie.

Paralelní říše:
Toto jsou malé říše Paralelních ras, ovládané Vigilátorem. Některé Paralelní rasy jsou Temnotou plně podrobené, jiné ji vnímají jako rovnocenného spojence a jiné s ní spolupracují jen kvůli výhodám. Vzpoura Paralelních ras je proto v některých případech poměrně častý jev. Centrem každé Paralelní říše je Vigilační palác – sídlo Vigilátora a umístění Multiversomachiny, zařízení na otevírání bran do paralelních vesmírů.

Necromortis
Centrum: Mortis Primus, „Deathworld“ (RocNor+)
Nejstarší veleříše věrná Necrothovi. Nachází se v Tenebra-krajích a je zodpovědná za obranu soustavy Pentagram. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Hnilobní tyrani. Jsou to nesmiřitelní rivalové Mutačních tyranů, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na tabule Mortis Primus se nachází obří mauzoleum Mortis, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha mortifikace. Napsal ji Destructor osobně a pro všechny Necrothovy služebníky je posvátná.

Mutanovitae
Centrum: Vitae Prima, „Lifeworld“ (JunNor+)
Nejstarší veleříše věrná Mutanothovi. Nachází se v Tenebra-krajích a je zodpovědná za obranu soustavy Pentagram. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Mutační tyrani. Jsou to nesmiřitelní rivalové Hnilobných tyranů, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na tabule Vitae Prima se nachází obří palác Vitae, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha mutace. Napsal ji Creator osobně a pro všechny Mutanothovy služebníky je posvátná.

Vampirosanguinis
Centrum: Sanguinis Prima, „Bloodworld“ (DesNor+)
Nejstarší veleříše věrná Vampirothovi. Nachází se v Tenebra-krajích a je zodpovědná za obranu soustavy Pentagram. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Noční zabijáci. Jsou to nesmiřitelní rivalové Nočních lovců, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na tabule Sanguinis Prima se nachází obří zámek Sanguinis, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha vampyrismu. Napsal ji Bellator osobně a pro všechny Vampirothovy služebníky je posvátná.

Lycantrocarnis
Centrum: Carnis Primus, „Fleshworld“ (IceNor+)
Nejstarší veleříše věrná Lycantrothovi. Nachází se v Tenebra-krajích a je zodpovědná za obranu soustavy Pentagram. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Noční lovci. Jsou to nesmiřitelní rivalové Nočních zabijáků, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na tabule Carnis Primus se nachází obří doupě Carnis, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha lykantropie. Napsal ji Venator osobně a pro všechny Lycantrothovy služebníky je posvátná.

Eclipsolaris
Centrum: Solaris Prime, „Sunworld“ (TemNor+)
Nejstarší veleříše věrná Eclipsothovi. Nachází se v Tenebra-krajích a je zodpovědná za obranu soustavy Pentagram. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Poslové ze stínů. Často manipulují s ostatními služebníky Temnoty, někdy je dokonce i zabíjí – berou to jako součást svého výcviku.
Na tabule Solaris Prime se nachází obří chrám Solaris, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha zatemnění. Napsala ji Praedicatrix osobně a pro všechny Eclipsothovy služebníky je posvátná.

Další frakce

Kabala:
Kabaly jsou významné mocenské organizace, jejichž vliv je velký. Jejich primárním cílem je moc. Každá kabala spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho kabal je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí" říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé kabaly mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých členů a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů kabal, každý se zaměřuje na určitou oblast:

Korupční – zabývá se korupcí a šířením Temnoty
Těžební – zabývá se těžbou nerostů
Vigilátorská – přivolává a kontroluje Paralelní rasy
Dominátorská – najímá a ovládá Prokleté rasy
Technomancerská – vyrábí movité a buduje nemovité věci
Nihilační – zabývá se projekty týkajícími se Prázdnoty
Převoznická – převáží náklad a osoby
Konspirační – sbírá a šíří informace, ovlivňuje média
Vojenská – soukromá plenitelská armáda
Kouzelnická – spolek nájemných Temných kouzelníků
Biomancerská – zabývá se biologickými projekty
Bezpečnostní – zajišťuje bezpečnost

Většina kabal má předponu ukazující, jakému Temnému bohu je zasvěcena: nekro-, vampiro-, lykantro-, mutano- a eklipso- (např. nekro-kabala). Existují ale kabaly, které jsou složeny ze služebníků několika Temných bohů. Takové žádnou předponu nemají.

Sekta:
Sekty jsou podobné kabalám, ovšem hlavním rozdílem je to, že jim nejde o moc. Jejich cílem je bránit či prosazovat nějaký vyšší zájem, obvykle zájem Temného boha nebo Nihila, nebo něco zkoumat. Každá sekta spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho sekt je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí" říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé sekty mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých členů a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů sekt, každá se zaměřuje na určitou oblast:

Sběratelská – sběratelé různých věcí
Kronikářská – kronikáři zkoumající minulost
Věštecká – věštci zkoumající budoucnost
Strážná – strážci nějakého předmětu nebo místa
Náboženská – kněží zvoleného Temného boha
Technomancerská – technomanceři zkoumající technologii
Konspirační – intrikáni ovládající edenskou politiku
Korupční – učitelé a mistři šířící své vědomosti a dovednosti
Vojenská – vojáci bojující pro nějaký vyšší cíl
Kouzelnická – kouzelníci zkoumající magii
Biomancerská – biomanceři zkoumající biologii
Lovecká – lovci nebezpečných tvorů

Většina sekt má předponu ukazující, jakému Temnému bohu je zasvěcena: nekro-, vampiro-, lykantro-, mutano- a eklipso- (např. nekro-sekta). Existují ale sekty, které jsou složeny ze služebníků několika Temných bohů. Takové žádnou předponu nemají.

Temní piráti:
Temní piráti jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají moře či oceán určité tabuly. Pirátské skupiny jsou buď zasvěcené jednomu Temnému bohu, nebo jsou složeny ze služebníků více bohů. Mohou se skládat i ze členů Prokletých nebo Paralelních ras. Operují však zcela nezávisle na říších, jednají výhradně na vlastní pěst. Piráti přepadávají lodě a přístavy, kradou majetek a tím si zvyšují svůj vliv v hierarchii Temné ruky.

Temní bandité:
Bandité jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají pevninu určité tabuly. Banditské skupiny jsou buď zasvěcené jednomu Temnému bohu, nebo jsou složeny ze služebníků více bohů. Mohou se skládat i ze členů Prokletých nebo Paralelních ras. Operují však zcela nezávisle na říších, jednají výhradně na vlastní pěst. Bandité přepadávají karavany a města, kradou majetek a tím si zvyšují svůj temný vliv v hierarchii Temné ruky.

Éteričtí temní piráti:
Éteričtí piráti jsou mocnou loupežnou skupinou, která přepadává éterické lodě a stanice. Mají vlastní flotily válečných lodí, avšak jen velmi slabé tabulární síly. Při bojích v Éteru jsou nebezpeční, avšak v bojích na tabulách mohou jedině ztratit. Skupiny, které na svých lodích používají Nihilmachinu (Void-pohon) jsou obzvláště zákeřné, protože se mohou velmi rychle objevit a pak stejně tak rychle zase zmizet.

Éteričtí temní bandité:
Éteričtí bandité jsou mocnou loupežnou skupinou, která provádí své drancířské nájezdy na tabuly. Mají vlastní flotily transportních lodí a silné invazní tabulární síly, ale velmi slabé válečné lodě. Při bojích na tabulách jsou nebezpeční, avšak v bojích v Éteru mohou jedině ztratit. Skupiny, které na svých lodích používají Nihilmachinu (Void-pohon) jsou obzvláště zákeřné, protože se mohou velmi rychle objevit a pak stejně tak rychle zase zmizet.

Zkorumpovaní zločinci:
Temná korupce se nejvíce a nejrychleji šíří ve spodině edenských společností. Chudí a bezmocní se nechají snadno zlákat na sliby Temných bohů – jen proto, aby si zlepšili svůj vlastní život. Korupci se dobře daří i mezi zločinci, od drobných zlodějíčků a nájemných zabijáků až po organizované gangy a mafie. Mnoho jejich členů vstoupilo do služeb Temnoty dobrovolně. Velká většina z nich již prošla Proměnou, ti ostatní na ní teprve čekají a obvykle ne dlouho. Tak může Temná ruka využívat služeb nejrůznějších vrahů, zlodějů, špionů, překupníků a padělatelů.

Zkorumpovaní vládci:
Temné korupci mohou propadnout i mocní edenští politici a vládci – ve snaze získat více moci, více bohatství. Někdy je to akt zoufalství, jindy jen obyčejná chamtivost. Odvrátili se od Světla a tajně uctívají Temnotu. Poslušně splní každý její příkaz, jen aby co nejdříve dosáhli své vytoužené odměny.

Doom Raiders

Doom Raiders je nejobávanější a nejmocnější skupina Temných banditů v Edenu. Ke svým nájezdům používají ukořistěné lodě edenských říší, civilní i vojenské. Jsou nechvalně známí pro své bleskové a nepředvídatelné útoky přímo z hlubin Prázdnoty. Žádná tabula před nimi není zcela v bezpečí. Jejich hlavním cílem je zvyšování vlivu na mocenskou soustavu Temné ruky, což ale Temné říše nehodlají jen tak tolerovat a někdy proti nim vedou trestné výpravy. Velkou hrozbou pro Doom Raiders jsou však Fire Marauders, největší skupina banditů věrná Světlu. Často si navzájem kazí své plány.

Bane Corsairs

Bane Corsairs je nejobávanější a nejmocnější skupina Temných pirátů v Edenu. Vlajkovou lodí celé této pirátské flotily je velearcha *Void Beast*, obrovské plavidlo prostoupené mocí samotného Nihila. Jsou nechvalně známí pro své bleskové a nepředvídatelné útoky přímo z hlubin Prázdnoty. Žádná dopravní trasa před nimi není zcela v bezpečí. Jejich hlavním cílem je zvyšování vlivu na mocenskou soustavu Temné ruky, což ale Temné říše nehodlají jen tak tolerovat a někdy proti nim vedou trestné výpravy. Velkou hrozbou pro Bane Corsairs jsou však Ice Buccaneers, největší skupina pirátů věrná Světlu. Často si navzájem kazí své plány.

Historie

13-XIII: První temný zkoumá Temnotu: Tajemný muž lidské rasy začal zkoumat Temnotu, která z Prázdnoty vyvěrala. Jako první tak propadl korupci.

31-XIII: Objevení magie: Kouzelníci rozpoznali novou magickou sílu, kterou pojmenovali Temná magie. Přestože provozování Temné magie zakázali, díky nezákonným čarodějným kultům se nekontrolovaně šířila celou Zahradou. Spolu s ní se tedy masivně rozšiřovala i temná korupce.

33-XIII: Stvoření Temných bohů: Nihilum použilo Temnou magii a z množství zkorumpovaných duší stvořilo Temné bohy. Sotva nabrali vědomí, začali měnit zkorumpované bytosti ve své služebníky. Promlouvali ke svým temným kněžím a skrze ně začali služebníky seskupovat do temných říší. Sbírali tak sílu na první velký úder proti Světlu.

35-XIII: Vzestup temných říší: Destructor založil říši Necromortis, Creator založil říši Mutanovitae, Bellator založil říši Vampirosanguinis, Venator založil říši Lycantrocarnis a Praedicatrix založila říši Eclipsolaris. Jsou to první služebníci, kteří dosáhli této hodnosti. Jsou známí také jako Temní zakladatelé. Temné říše rychle rozšiřují svá území.

36-XIII – 63-XIII: První temná kruciáta: Každý Temný zakladatel vybral z řad svých podřízených nejlepšího Lorda Koruptora a pověřil ho vedením První temné kruciáty. Za Nemrtvé to byl Aredan, za Upíry to byl Zehenot, za Vlkodlaky to byl Rythall, za Zatemnělé to byla Lenaga a za Mutanty to byl Yuzhner. Výprava je úspěšná. Pětice Temných říší získává status Temných veleříší. Vůdcové kruciáty si za odměnu mohou založit své vlastní Temné říše.

43-XIII: Poprava Prvního temného: Lesní kongregace Thosâu dopadla a popravila Prvního temného. Stoupenci Světla to považují za velký úspěch. Temní bohové jeho duši ale nepohltili. Udělali z ní Smrtku, první svého druhu. První temný se tak stává nejobávanějším a nejmocnějším služebníkem Temnoty.

64-XIII – 91-XIII: První světlá kruciáta: První světlá kruciáta zabila všechny vůdčí Lordy Koruptory, kteří stáli v čele První temné kruciáty, a značně zdevastovala jejich říše. Odhalila skutečný rozsah sil Temné ruky. Na konci kruciáty byl Amnak urd Eidon, její vrchní vojevůdce, zabit Prvním temným.

95-XIII – 105-XIII: 2. Temná kruciáta: Temné veleříše vedou útok do regionů Vnitřního středu. Cílem tažení je především strategický průzkum všech oblastí, vyhodnocení sil protivníků a rozšíření paniky, beznaděje a korupce.

112-XIII – 127-XIII: 3. Temná kruciáta: Temné veleříše vedou útok do regionů Středního pásu. Cílem tažení je především strategický průzkum všech oblastí, vyhodnocení sil protivníků a rozšíření paniky, beznaděje a korupce.

131-XIII – 151-XIII: 4. Temná kruciáta: Temné veleříše vedou útok do regionů Vnějšího okraje. Cílem tažení je především strategický průzkum všech oblastí, vyhodnocení sil protivníků a rozšíření paniky, beznaděje a korupce.

155-XIII – 165-XIII: 2. Světlá kruciáta: Celá Zahrada poznala strašlivou moc a sílu Temné ruky. Ze zoufalství je zahájena další Světlá kruciáta, jejímž cílem je rozdrtit pětici hlavních Temných veleříší a zastavit tak jejich další výpady. Výprava však ztroskotala během Bitvy u Cryvas Alpha.

170-XIII – 185-XIII: 3. Světlá kruciáta: Druhý pokus zničit Temné veleříše. Tentokrát se Světlým křižákům podařilo lokalizovat jejich hlavní tabuly. Invaze na ně se však již nezdařila.

195-XIII – 215-XIII: 4. Světlá kruciáta: Třetí pokus zničit Temné veleříše. Útoky jsou tentokrát mířeny na hlavní tabuly. Byly provedeny invaze na jejich povrch. Tabuly se sice nepodařilo dobýt, ale Světlí křižáci identifikovali jejich vůdce, Temné zakladatele.

228-XIII – 253-XIII: 5. Temná kruciáta: Temní zakladatelé si uvědomují, že síly Světla jsou stále dost silné a odhodlané bránit se. Temná ruka proto zahajuje destrukční výpravu napříč celou Zahradou. Páchá obrovské škody, šíří nevýslovný strach a teror.

271-XIII – 296-XIII: 5. Světlá kruciáta: Poslední Temná kruciáta edenské říše těžce vyčerpala a je jasné, že další útok Temnoty už může být osudný. Proto je zahájena velká výprava, která má tentokrát zabít samotné Temné zakladatele. Je to jediná šance, jak zabránit naprosté zkáze. Výprava je nakonec úspěšná. Destructor, Creator, Bellator, Venator a Praedicatrix jsou odstraněni, Temní bohové z nich však udělali Smrtky, aby jejich potenciál mohli dále využívat. Temné veleříše jsou značně oslabeny a nižší Lordi Koruptoři se přetahují o to, kdo bude stát v jejich čelech.

313-XIII: Velká sklizeň duší: Destructor, Creator, Bellator, Venator a Praedicatrix jsou povýšeni na Arcismrtky za jejich úspěch během tažení známého jako Velká sklizeň duší. Společným úsilím se jim podařilo během pár měsíců předat Temným bohům více než sto miliard duší.

333-XIII: První sabat a První spásná kruciáta: Temná ruka shromáždila pět Nihilátorů a chystala se k prolomení Pečeti. Ale síly Světla vyslaly 6. Světlou kruciátu, která Nihilátory včas zničila.

334-XIII: První zhoubná kruciáta: Temná ruka vyslala 6. Temnou kruciátu, aby se pomstila edenským říším za zabití pětice Nihilátorů. Je známá jako První zhoubná kruciáta. Během jednoho roku jsou zničeny desítky říší a dalších frakcí. Kruciáta končí Bitvou o Ketorax VI., což je tabula, kde sídlilo velení První spásné kruciáty. Temná ruka povrch tabula zničila zbraněmi hromadného ničení.

482-XIII: Očištění Duhyru: Tabula Duhyr byla mohutná pevnost Temné ruky, ta nejmocnější država ležící mimo karanténní Temné zóny. Mnoho edenských říší se ji snažilo zničit, ale marně. Pak se ale k planetě přiblížila čtveřice lodí záhadné flotily Triskelion. Temná ruka na ně zahájila palbu, ale lodím to nic nedělalo. Po chvíli společně vystřelily zvláštní kombinovaný paprsek, který vyvolal rázovou vlnu ženoucí se po celém povrchu tabuly. Za pár minut byla tabula od přítomnosti Temnoty očištěna…

500-XIII: Riemský masakr: Poprvé se objevil Omega-13-Grim Reaper. Na tabule Riem sám zničil dvanáct Arkánotronů a zdevastoval místní Arkánosféru.

666-XIII: Druhý sabat a Druhá spásná kruciáta: Temná ruka svolala dalších pět Nihilátorů a opět se připravovala na prolomení Pečetě. Síly Světla však vyslaly 12. Světlou kruciátu a Nihilátory znovu včas zničily.

667-XIII – 668-XIII: Druhá zhoubná kruciáta: Temná ruka vyslala 12. Temnou kruciátu, aby se pomstila edenským říším za zabití druhé pětice Nihilátorů. Je známá jako Druhá zhoubná kruciáta a je delší, rozsáhlejší a brutálnější, než ta předchozí. Během dvou let jsou zničeny stovky říší a dalších frakcí. Kruciáta končí Bitvou o Cross Fort, což je tabula, kde sídlilo velení Druhé spásné kruciáty. Temná ruka celou tabulu zničila zbraněmi hromadného ničení.

990-XIII: Lov na Nihilátory: Stoupenci Světla zahájili lov na třetí pětici Nihilátorů. Jejich snažení je však prozatím marné…

996-XIII – 999-XIII: Třetí zhoubná kruciáta: Temná ruka zahájila 24. temnou kruciátu, která má být poslední ze všech. Je známá jako Třetí zhoubná kruciáta a jejím úkolem je oslabit edenské říše, aby nemohly přerušit další Rituál prolomení. Zároveň má připravit Zahradu na příchod Nihila. Během tří let jsou ničeny tisíce říší a dalších frakcí.

999-XIII: Třetí sabat: Temná ruka na konci roku připravuje další Rituál prolomení. Pokud stoupenci Světla Nihilátory včas nenajdou a nezabijí, zbývá jim jen jediná možnost – vyslat na Centralii Třetí spásnou kruciátu. To by byl ale těžký úkol, protože Třetí zhoubná kruciáta devastuje celou Zahradu a málokterá říše má dost prostředků na to, aby se tažení mohla zúčastnit.

6. Temná kruciáta
Známá také jako První zhoubná kruciáta. Trvala celý rok 334-XIII. Jejím úkolem bylo pomstít smrt první pětice Nihilátorů. Obrovské flotily éterických lodí vyrazily do regionů ovládaných stoupenci Světla a zničily desítky říší. Poslední operací byla bitva o tabulu Ketorax VI., která sloužila jako velitelství První spásné kruciáty. Bojovníci Temnoty měli sice přesilu deset na jednoho, ale stoupenci Světla se dokázali držet celý jeden měsíc. Povrch byl tedy nakonec zničen apokalyptickými zbraněmi, takže tabula byla proměněna na neobyvatelnou. Síly Zhoubné kruciáty se poté stáhly zpět do svých území.

12. Temná kruciáta
Známá také jako Druhá zhoubná kruciáta. Proběhla v letech 667-XIII až 668-XIII, přesně dva roky. Jejím úkolem bylo pomstít smrt druhé pětice Nihilátorů. Obrovské flotily éterických lodí vyrazily do regionů ovládaných stoupenci Světla a zničily tentokrát stovky říší. Poslední operací byla bitva o tabulu Cross Fort, která sloužila jako velitelství Druhé spásné kruciáty. I když bojovníci Temnoty měli přesilu sto na jednoho, stoupenci Světla byli tentokrát mnohem odhodlanější a dokázali se držet celé dva měsíce. Celá tabula byla nakonec zničena apokalyptickými zbraněmi, zbyl z ní jen shluk malých tabuloidů. Síly Zhoubné kruciáty se poté stáhly zpět do svých území.

Technologie

Koruptechnika
Koruptechnika je technologie prostoupená mocí Temnoty, která ji dovoluje obcházet fyzikální zákony vesmíru. Výrobu koruptechniky ovládají pouze technomanceři Temné ruky. Je k ní totiž potřeba silná temná aura, kterou stoupenci Světla nemají.

Nihilmachina
Tímto termínem označují stoupenci Temné ruky Void-pohon. Ten je popsán již v *Základní knize—Dopravní prostředky*.

Noctismachina
Toto zařízení, známé také jako Závoj noci, funguje na principu koruptechniky. Celou tabulu dokáže obalit temným polem, které zabraňuje východu slunce. Závoj noci je používán většinou pouze Vlkodlaky a Upíry, kterým ruší jejich hlavní slabiny. Když na tabule nastane umělá noc, Upíři mohou bez obav pobývat venku a Vlkodlaci mohou ve vlčí formě zůstat jak dlouho chtějí. Existuje mnoho verzí Závoje noci. Některé jsou jednorázové – pole se za pár dní až týdnů samo rozplyne. Další verze temné pole udržují tak dlouho, dokud jsou aktivované. Ty největší jsou schopné pole vytvářet ze středu soustavy a celou ji tak zahalit do tmy. Zničení Závoje noci je jedna z priorit každé edenské říše. Jakmile je temné pole vztyčeno, Upíři a Vlkodlaci jsou mnohem hrozivějšími protivníky.

Signomachina
Toto zařízení, známé také jako Cejchovač zkázy, funguje na principu koruptechniky. Jsou jím vybaveny některé éterické lodě. Vyzařuje paprsek, který do povrchu tabuly vypaluje různé temné obrazce a symboly. Může je vytvořit do ledu, do hlíny nebo dokonce i do pevné skály. Takto poskvrněné místo je prostoupeno temnou korupcí – tak dlouho, dokud tu symbol je.

Terrormachina
Toto zařízení, známé také jako Nositel strachu, funguje na principu koruptechniky. Jsou jím vybaveny některé éterické lodě. Vytváří realistické iluze postihující všechny smysly. Přeludy vyvolávají hrůzu a všeobecnou paniku, která zachvátí celou populaci na zasaženém území. Toto zařízení je používáno jak k vyvolání chaosu v nepřátelských ozbrojených silách, tak k prostému teroru civilního obyvatelstva.

Multiversomachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které otevírá brány do paralelních vesmírů. Z nich jsou následně přivolávány bytosti více či méně oddané Temnotě. Zařízení je extrémně komplikované na výrobu, potřebuje mnoho zdrojů a mnoho času.

Necromachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti v Zombie. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces edenské korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj mortifikace“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Vampiromachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti v Krvežíznivce. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces edenské korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj vampyrismu“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Lycantromachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti ve Vlkobestie. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces edenské korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj lykantropie“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Mutanomachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti ve Ghúly. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces edenské korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj mutace“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Eclipsomachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti v Zatracené. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces edenské korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj zatmění“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Prázdnota

Tato kapitola se zabývá tím, co se stane, když se postava (ať už Hrdina Světla nebo Temnoty) ocitne mimo vesmír, v Prázdnotě.

Prázdnota, v některých kulturách známá také jako Záhrobí, je nicota v tom nejkrajnějším smyslu. Není tu žádná hmota ani energie, prostor ani čas. Postavy se mohou do Prázdnoty normálně dostat pouze na palubě éterické lodi vybavené Nihilmachinou (Void-pohonem) – to je zároveň jediné prostředí, kde se mise může odehrávat.

Nihilmachina totiž vytváří umělý časoprostor, díky kterému může loď v Prázdnotě existovat. Pokud je nějakým způsobem vyřazena z provozu, loď (i všechno na její palubě) je okamžitě vymazáno, zůstanou pouze duše členů posádky a pasažérů. Umělý časoprostor není dokonalý, je náchylný na různé poruchy a paradoxy. Velmi nebezpečné je také narušení celistvosti trupu. Pokud jsou například otevřeny dveře přetlakové komory nebo hangáru, nebo je v trupu trhlina, v daném místě se prostor a čas začnou bortit.

Korupce a Rozklad

Bytosti Světla získávají 1 bod korupce na konci každé hodiny, kdy jsou v Prázdnotě. Na bytosti Temnoty má Prázdnota naopak blahodárný vliv – přichází o 1 bod rozkladu na konci každé hodiny, kdy jsou v Prázdnotě.

Pohled do Prázdnoty

Pohlédnout z okna lodi ven, do Prázdnoty, je nebezpečné. Mozek živých bytostí není schopen zpracovat fakt, že sleduje nepřítomnost časoprostoru. Bytost tedy místo toho vidí jen odraz, jako by se dívala do zrcadla. Tu a tam však takovéto zrcadlo ukazuje různé podivné, znepokojující až děsivé výjevy. Jakmile bytost pohlédne z okna, musí si hodit proti WIL. Pokud neuspěje, ztratí tolik SP, o kolik přehodila. Musí házet proti WIL každých 10 minut, po kterých se do Prázdnoty dívá. Bytosti bez SP a stoupenci Temnoty jsou proti tomuto efektu imunní.

Kolaps časoprostoru

Pokud se v trupu lodi vytvoří nějaký (sebemenší) otvor, umělý časoprostor vytvářený Nihilmachinou začne v daném místě kolabovat. V jakém rozsahu, to záleží na velikosti otvoru. Velmi malý otvor (do průměru okolo 1 cm) způsobuje lodi každou hodinu poškození DAM-O 1. Kromě toho nemá žádný jiný pozorovatelný efekt. Větší otvory jsou však nebezpečnější.

Otvor o průměru až 1 metr způsobuje lodi každou hodinu poškození DAM-O 5, otvor o průměru až 2 metry způsobuje každou hodinu poškození DAM-O 10, atd. Pokud je loď tímto způsobem zničena, je vymazána. Otvor na palubě také způsobuje časoprostorové paradoxy, které ovlivní každého, kdo se nachází příliš blízko. Dosah pole, ve kterém k paradoxům dochází, je dvojnásobný oproti průměru otvoru. Každá bytost v poli si každou minutu hodí k20, aby viděla, jaký paradox pocítí. Efekt každého trvá jen 1 minutu a nelze ho nijak přivolat ani mu uniknout (např. Modlitbou).

1-5 – Zmenšený prostor: Pro tuto postavu jsou vzdálenosti jen poloviční.

6-10 – Zrychlený čas: Všechny speciální schopnosti nyní zabírají polovinu času (pokud jsou dlouhé minutu a méně, pak je lze použít v boji). Postava dokáže v jednom tahu provést dvě akce. Všechny efekty trvají jen poloviční dobu.

11-15 – Zvětšený prostor: Pro tuto postavu jsou vzdálenosti dvojnásobné.

16-20 – Zpomalený čas: Všechny speciální schopnosti nyní zabírají dvojnásobek času (pokud jsou delší než minutu, pak je nelze použít v boji). Postava dokáže provést jen jednu akci za dvě kola. Všechny efekty trvají dvojnásobnou dobu.

Pokud nějaký objekt projde skrz otvor, je okamžitě vymazán. Z vymazané bytosti zůstane jen duše.

Smrt v Prázdnotě

Pokud bytost v Prázdnotě zemře, nebo je vymazána díky selhání Nihilmachiny (nebo i jen díky otvoru v trupu), je její duše ihned pohlcena Nihilem – viz Pohlcení. To platí pro bytosti Světla i Temnoty. Nehraje roli, zda měly maximální počet bodů víry nebo (v případě lidí z Černých říší) bodů povznesení. Stejně tak jsou pohlceny i Astrální bytosti a duše v Arkánotronech. Existuje jen pár výjimek: Smrtka a Banshee jsou jediné bytosti, které mohou být v Prázdnotě zabity a pouze je to dočasně rozptýlí (samozřejmě pokud mají ještě nějaké body obdivu respektive koncentrace).

Trhliny

Trhliny vytvářené Nihilmachinou jsou v podstatě zmenšenou verzí Propasti na tabule Centralia. Ačkoliv nejsou překryté žádnou magickou Pečetí, Nihilum skrz ně do vesmíru stejně nemůže proniknout. To proto, že jsou tak nevýrazné, že je přirozeně překrývá okolní Světlo. Jakmile loď vyvolanou trhlinou proletí (ať už do Prázdnoty nebo zpět), trhlina se sama uzavře.

Efekty Prázdnoty

I když je loď chráněna umělým časoprostorem Nihilmachiny, posádku mohou ovlivnit různé zvláštní efekty způsobené pronikající mocí Prázdnoty. Každou hodinu si každý hráč hodí k20, aby viděl, jaký má na jeho postavu Prázdnota efekt. Stejně tak může GM házet pro významné NPC postavy. Některé efekty jsou jednorázové, jiné trvají po celou hodinu (až do příštího hodu). Tyto Efekty se na postavy nevztahují, pokud jsou v blízkosti otvoru v trupu lodi – efekt Kolapsu časoprostoru tu má přednost.

Pozitivní efekty

1 – Síla vůle:
Postava ovládla sílu Prázdnoty. Postava je jako v lucidním snu, své akce může provádět bez omezení. Všechny její atributy jsou zvýšeny na 19 a může na ně provádět Opravné hody. Trvá hodinu. Efekt Síly vůle ale nelze použít při Modlení (nejmocnější entitou Prázdnoty je stále Nihilum).

2 – Obnova:
Postava je obklopena hustým oblakem temnoty. Postava si může házet proti DUR tak dlouho, dokud neselže. Za každý úspěch si vyléčí 20 HP. Jednorázový.

3 – Vidění:
Postava je obklopena temnou září, díky které vidí vše na palubě lodi. Perfektně vidí i skrze překážky a dokonce i neviditelné objekty. Trvá hodinu.

4 – Prostorový paradox:
Postava může procházet skrz pevné objekty, může se vznášet a létat (rychlostí, jakou se pohybuje po zemi), může se i teleportovat kamkoliv chce (v boji je to jedna akce). Trvá hodinu.

5 – Časový paradox:
Postava začne vidět vlastní budoucnost vzdálenou jednu minutu. Hodem proti AGI může uhýbat všem útokům, nebo je může vykrývat chladnou zbraní hodem proti CCO. Toto nemá efekt na Exploze a útoky Rozptylovými a Rojovými zbraněmi. Může provádět Opravné hody na CCO, RCO, PER a AGI. Všechny útoky na ní se považují za Očekávané (+5 k iniciativě). Trvá hodinu.

6 – Prostorová deformace:
Pro tuto postavu jsou vzdálenosti jen poloviční. Trvá hodinu.

7 – Časová deformace:
Všechny speciální schopnosti nyní zabírají polovinu času (pokud jsou dlouhé minutu a méně, pak je lze použít v boji). Postava dokáže v jednom tahu provést dvě akce. Všechny negativní efekty trvají jen poloviční dobu, všechny pozitivní efekty trvají dvojnásobnou dobu. Trvá hodinu.

8 – Odvaha:
Postava prožívá stav psychické vyrovnanosti a odhodlanosti přežít pobyt v Prázdnotě. Postava si musí hodit na Paniku, avšak efekt je opačný. Pokud uspěje, získává bonus k příslušným atributům. Pokud má Štěstí, získává navíc zpět tolik Sanity Pointů, o kolik podhodila. Pokud má Smůlu, získává postih. Efekt odvahy trvá celou hodinu. Potom sám zmizí.

9 – Dobré vidiny:
Postava vidí neobvyklé přeludy a optické klamy. Musí uspět v hodu proti INT. Pokud uspěje, získává zpět tolik Sanity Pointů, o kolik podhodila. Pokud hodila stejně, pak získává 1 SP. Jednorázový.

10 – Pomoc Mrtvého:
Postavě se zjeví Mrtvý (viz str. 70), který je ochotný ji pomáhat. Zůstane celou hodinu, pak sám zmizí.

Negativní efekty

11 – Hněv Mrtvého:
Postavě se zjeví Mrtvý (viz str. 70), který ji začne napadat. Zůstane celou hodinu, pak sám zmizí.

12 – Zlé vidiny:
Postava vidí neobvyklé přeludy a optické klamy. Musí uspět v hodu proti INT. Pokud neuspěje, přichází o tolik Sanity Pointů, o kolik přehodila. Jednorázový.

13 – Strach:
Postava vidí zvláštní věci, slyší podivné hlasy a zvuky a občas cítí, jako by po ní něco lezlo, nebo se jí něco dotýkalo. Postava si musí hodit na Paniku. Efekt strachu trvá celou hodinu. Potom sám zmizí.

14 – Prostorový paradox:
Postava se nemůže hýbat, je kompletně ztuhlá, a ani s ní nemůže být nikam pohnuto. Stále je však při vědomí. Trvá hodinu.

15 – Časový paradox:
Postava je zamrzlá v čase. Nemůže se hýbat, ale může s ní být pohnuto. Není při vědomí. Trvá hodinu.

16 – Prostorová deformace:
Pro tuto postavu jsou vzdálenosti dvojnásobné. Trvá hodinu.

17 – Časová deformace:
Všechny speciální schopnosti nyní zabírají dvojnásobek času (pokud jsou delší než minutu, pak je nelze použít v boji). Postava dokáže provést jen jednu akci za dvě kola. Všechny pozitivní efekty trvají jen poloviční dobu, všechny negativní efekty trvají dvojnásobnou dobu. Trvá hodinu.

18 – Slepota:
Postava je prostoupena tmou Prázdnoty, je slepá. Před touto slepotou nic neochrání. Trvá hodinu.

19 – Zkáza:
Postava je prostoupena chladem Prázdnoty. Postava si musí házet proti DUR tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 20 HP, před kterým nic neochrání. Jednorázový.

20 – Slabost vůle:
Síla Prázdnoty ovládla postavu. Postava je jako ve špatném snu, nemůže kontrolovat své akce. Hru za postavu přebírá GM. Trvá hodinu.

Modlení v Prázdnotě, bytosti Světla

Bytosti Světla mohou meditovat a posílit svoji duši tak, aby její Světlo zářilo mnohem víc. Funguje to jako Modlení (včetně zisku a ztrát bodů víry).

Síla Světla: postava je na imunní vůči Negativním efektům Prázdnoty po dobu jedné hodiny.
Štěstí: postava je imunní vůči Negativním efektům po dobu deseti hodin.
Smůla: postava je zasažena korupcí, získává 10 bodů korupce.

Pro lidi z Černých říší platí pravidlo pro Povznesení, avšak mírně upravené. Kdykoliv je takový člověk svědkem úspěšné modlitby nebo rituálu, svědkem Negativního efektu Prázdnoty nebo zjevení Astrální bytosti Temnoty, musí si hodit proti INT. Pokud neuspěje, ztrácí 1 bod povznesení. Pokud mu padne Smůla, ztrácí rovnou 10 bodů povznesení. Naopak kdykoliv je takový člověk svědkem neúspěšné modlitby nebo rituálu, svědkem Pozitivního efektu Prázdnoty nebo zabití Astrální bytosti Temnoty (jejího rozplynutí), musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, získává 1 bod povznesení. Pokud mu padne Štěstí, získává rovnou 10 bodů povznesení.

Modlení v Prázdnotě, bytosti Temnoty

Bytosti Temnoty se mohou modlit přímo k Nihilu. Funguje to jako běžné Modlení (včetně zisku a ztrát bodů víry).

Síla Temnoty: postava si může přivolat Pozitivní efekt Prázdnoty podle svého výběru.
Štěstí: postava si může přivolat Pozitivní efekt Prázdnoty podle svého výběru na deset hodin.
Smůla: postava přichází o 1 milion V-bodů.

POZOR: Ztráta V-bodů může jít i do záporných hodnot – postava bude muset dluh nejdříve splatit, aby mohla opět získávat předměty či služby.

Rituály v Prázdnotě, kněží Světla

Kněží Světla mohou provádět své rituály, jako obvykle. Nepřivolávají jimi však moc boha, místo toho vypustí Světlo ze své vlastní duše, které je následně usměrněno tak, aby provedlo požadovaný efekt. Hrozí však, že při tom propadnou korupci, nebo že jejich duši rovnou pohltí Nihilum.

V Prázdnotě se při provádění rituálů nemusí nic obětovávat ani pronášet zaříkadla.
Úspěšně provedený rituál: kněz získá 1 bod korupce.
Neúspěšně provedený rituál: kněz získá 10 bodů korupce.

Efekt Štěstí a Smůly, který u rituálů obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje. Místo toho platí tyto:
Štěstí: kněz žádnou Korupci nezískal.
Smůla: duše kněze je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

Rituály v Prázdnotě, kněží Temnoty

Kněží Temnoty mohou provádět své rituály, jako obvykle. Nepřivolávají jimi však moc boha, místo toho přivolávají moc samotného Nihila, která je usměrněna tak, aby provedla požadovaný efekt. Hrozí však, že při tom přijdou o svůj vliv, nebo že jejich duši Nihilum rovnou pohltí.

V Prázdnotě se při provádění rituálů nemusí nic obětovávat ani pronášet zaříkadla.
Úspěšně provedený rituál: kněz ztratí 1.000 V-bodů.
Neúspěšně provedený rituál: kněz ztratí 10.000 V-bodů.

Efekt Štěstí a Smůly, který u rituálů obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje. Místo toho platí tyto:
Štěstí: kněz žádné V-body neztratil.
Smůla: duše kněze je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

POZOR: Ztráta V-bodů může jít i do záporných hodnot – postava bude muset dluh nejdříve splatit, aby mohla opět získávat předměty či služby.

Kouzlení v Prázdnotě, kouzelníci Světla

Kouzelníci Světla mohou sesílat kouzla díky Světlu ve své vlastní duši. Hrozí však, že propadnou korupci, nebo že jejich duši rovnou pohltí Nihilum.

V Prázdnotě se při kouzlení nemusí pronášet zaklínadla ani dělat gesta rukama.
Úspěšně seslané kouzlo: kouzelník získá 1 bod korupce.
Neúspěšně seslané kouzlo: kouzelník získá 10 bodů korupce.

Efekt Štěstí a Smůly, který u sesílání obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje. Místo toho platí tyto:
Štěstí: kouzelník žádnou Korupci nezískal.
Smůla: kouzelníkova duše je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

Kouzlení v Prázdnotě, kouzelníci Temnoty

Kouzelníci Temnoty mohou sesílat kouzla díky všudypřítomné Temnotě. Hrozí však, že při tom přijdou o svůj vliv, nebo že jejich duši Nihilum rovnou pohltí.

V Prázdnotě se při kouzlení nemusí pronášet zaklínadla ani dělat gesta rukama.
Úspěšně seslané kouzlo: kouzelník ztratí 1.000 V-bodů.
Neúspěšně seslané kouzlo: kouzelník ztratí 10.000 V-bodů.

Efekt Štěstí a Smůly, který u sesílání obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje. Místo toho platí tyto:
Štěstí: kouzelník žádné V-body neztratil.
Smůla: kouzelníkova duše je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

POZOR: Ztráta V-bodů může jít i do záporných hodnot – postava bude muset dluh nejdříve splatit, aby mohla opět získávat předměty či služby.

Pohlcení

Efekt Pohlcení nebude mít na hru většinou žádný dopad. Je to jen prostředek, který hráči ukáže, jaký osud potkal duši jeho postavy. Osud duše závisí na tom, jak moc byla zkorumpovaná (body korupce CP u bytostí Světla) respektive rozložená (body rozkladu DP u bytostí Temnoty) a také na tom, jak velkou moc nad ní Nihilum má – tedy jak silná duše je (body víry FP, respektive body povznesení EP u lidí z Černých říší) a tím pádem jak dlouho v Prázdnotě zůstane.

Síla duše:
Čím je duše silnější, tím má větší šanci vysvobodit se z moci Nihila.

0 bodů – navždy pozřena, už nemůže být reinkarnována.
1 – 50 bodů – v moci Nihila, ale může být reinkarnována.
51 – 99 bodů – ihned reinkarnována do nové bytosti, ale v paralelním vesmíru.
100 bodů – ihned reinkarnována do nové bytosti ve stejném vesmíru, ze kterého sama pochází.

Korupce:
Čím je duše více zkorumpovaná Temnotou, tím méně z ní Nihilum může vysát energie.

0 bodů – duše zažívá nevýslovný teror a mučivou agónii, jak z ní Nihilum saje všechnu její sílu.
1 – 50 bodů – duše zažívá velký strach a silnou bolest, jak z ní Nihilum saje většinu její síly.
51 – 99 bodů – duše zažívá menší neklid a mírné nepohodlí, jak z ní Nihilum saje část její síly.
100 bodů – duše je ponechána bez povšimnutí.

Rozklad:
Čím je zkorumpovaná duše více rozložená Světlem, tím obtížněji ji Nihilum navrací její integritu.

0 bodů – duše je ponechána bez povšimnutí.
1 – 50 bodů – duše zažívá menší neklid a mírné nepohodlí, jak ji Nihilum lehce opravuje.
51 – 99 bodů – duše zažívá velký strach a silnou bolest, jak ji Nihilum složitě opravuje.
100 bodů – duše zažívá nevýslovný teror a mučivou agónii, jak ji Nihilum zcela předělává.

Reinkarnace
Reinkarnace probíhá tak, že duše vstoupí do novorozence stejného druhu bytosti (např. lidská duše se reinkarnuje do člověka, orkská do orka), ovšem na svůj minulý život si nepamatuje. Duše, která zcela nepropadla korupci (nemá 100 CP), je po reinkarnaci opět čistá (nemá žádné body CP).

Duše, která propadla korupci zcela (má 100 CP) je reinkarnována znovu jako bytost Temnoty. Není to skrze klasické zrození, může být přivolána jen pomocí temných rituálů, magie a podobně. Duše, která zcela nepropadla rozkladu (nemá 100 DP), je po takové reinkarnaci opět celistvá (nemá žádné body DP). Zkorumpovaná duše, která je zcela rozložená (má 100 DP), nemá žádnou sílu a je tedy navždy pozřena. Nemůže být reinkarnována. Nihilum její podstatu zcela předělá a využije k jiným účelům.

Lodě z Prázdnoty

Prázdnota má na lodě nejrůznější nepředvídatelné efekty, některé z nich jsou negativní. Lodě nedokáže ochránit ani fakt, že patří Temné ruce. Poměrně časté jsou případy, kdy se loď z Prázdnoty vrátila bez posádky i pasažérů, zcela opuštěná, ale jinak v bezvadném stavu. Vzácnějším jevem je pak kompletní prostoupení lodi Temnou korupcí. Dochází k tomu během specifické poruchy v Nihilmachině. Loď je s Prázdnotou úzce propojena i poté, co se vrátí zpět do vesmíru. Samo Nihilum skrze Nihilmachinu ovládá všechny palubní systémy, od pohonu a kormidla přes podporu života až po komunikační arkána, omnilábry a zbraně. Přítomnost posádky již není nutná. Z lodi se tak stává stroj posedlý vražednou inteligencí, který bloudí Éterem ve snaze zkorumpovat či zabít každého stoupence Světla, který se dostane na jeho palubu. Mnohdy k přilákání nic netušících obětí vysílá falešná volání o pomoc. Míra korupce je na palubě nezvykle vysoká, navíc se tu mohou zjevovat různé astrální bytosti Prázdnoty. Temná ruka si takovýchto lodí velmi cenní, protože pomáhají šířit paniku a nedůvěru.

Zbloudilé lodě

Někdy se může stát, že během pobytu v Prázdnotě dojde k ovlivnění navigačních systémů. Loď se pak může nechtěně vynořit do zcela jiného vesmíru, než ze kterého sama pochází. Tento efekt je však velmi vzácný. Přesto Temná ruka tímto způsobem ztratí několik lodí ročně. Totéž samozřejmě postihuje i cizí lodě z paralelních vesmírů. Bylo zaznamenáno několik případů, kdy z Prázdnoty vystoupila podivná plavidla, která nepatřila žádné edenské frakci. Tím bylo mimo jiné dokázáno, že v některých realitách říše Temnoty nejsou jediné, které dokáží používat Void-pohon.

Mrtvý

Velikost X, nebezpečí X, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	n/a

INFO: Duše bytosti, která z nějakého důvodu odešla do Prázdnoty. Než Světlí bohové zjistili, že duše mohou pohlcovat, byl odchod do Prázdnoty zcela přirozený jev – přesně podle záměru Nihila. Pak však Světlí bohové duše pohlcovat začali a Nihilum tak přicházelo o to, co mu právoplatně patří. Nyní může duše v Prázdnotě uvíznout jen tak, že zde daná bytost přímo zemře. Ale vzhledem k tomu, že Prázdnota je společná pro všechny vesmíry, lze v ní narazit i na duše, které vůbec nepochází z Primárního vesmíru (tedy z toho, ve kterém se Void: Fantasy odehrává). Existují totiž vesmíry, kde žádná božská nebo jiná podobná síla není a tudíž je nemůže „zadržet". Mrtví se mohou zjevit na palubě lodi, která se právě v Prázdnotě nachází. Vypadají přesně tak, jako za svého života. Někteří jsou apatičtí, jiní jsou vlídní a další jsou agresivní. Někteří jsou „čistí" (nezkorumpovaní), jiní jsou zcela obráceni na stranu Temnoty. Na Mrtvého lze normálně reagovat, lze ho dokonce i zabít běžnými zbraněmi – tehdy se rozplyne, aby se za nějakou dobu třeba opět vrátil. Jakmile loď opustí Prázdnotu, všichni Mrtví zmizí. Z Prázdnoty zpět do vesmíru se totiž mohou dostat jen dvěma způsoby – přirozenou reinkarnací nebo díky rituálu či magii jako Poltergeisti nebo Revenanti.

Základní atributy: Odpovídají hodnotám bytosti, kterou byl za svého života. Současná hodnota HP je tvořena hodnotou FP (resp. Exaltation Points u lidí z Černých říší) jakou měla bytost v okamžiku své smrti. Minimální hodnota je 1.
Příslušnost: Někteří mohou sloužit Temnotě, jiní mohou pomáhat stoupencům Světla, další mohou být agresivní vůči všem, nebo naopak všechny ignorovat.
Vybavení: Mrtvý se může zjevit i s patřičným vybavením. Pokud zmizí, předměty zmizí s ním.
Rozplynutí: pokud je Mrtvý zabit, rozplyne se a pokud se chce vrátit, musí čekat k20 hodin.
Zmizení: Mrtvý může kdykoliv sám zmizet.

Charon

O minulosti Charona se prakticky nic neví, všechny záznamy byly na příkaz Temných bohů vymazány. Vypráví se ale, že urazil svého Temného boha natolik, že byl vyhnán z jeho služeb. Přišel tak o všechna svá postavení a všechen vliv. Avšak nevzdal se. Začal uctívat samotné Nihilum a stal se Převozníkem. Na své éterické lodi *Styx* převážel náklad, zásoby i armády Temné ruky. Byl velmi zkušený a žádaný všemi. Jeho vliv stoupal závratnou rychlostí a už to vypadalo, že si získá své postavení zpět. To se však Temným bohům nelíbilo. Jednou, během průletu Prázdnotou, ho jeden z pasažérů napadl a zabil. Byl to samozřejmě nasazený atentátník. Podle předpokladů měla být Charonova duše Nihilem pohlcena, ale nestalo se tak. Nihilum ho za jeho oddanost povýšilo na Arcismrtku a jeho loď obdařilo zvláštní mocí – duše každého, kdo v její blízkosti zemře, je přesunuta na palubu a zde uvězněna. Když se takto povede nashromáždit dostatek duší, Charon je může odvést do Prázdnoty, kde si je Nihilum převezme. *Styx* je ponuré plavidlo pokroucené korupcí a nadpřirozenou mocí Temnoty. Bloudí po celé Zahradě, aby plnilo svůj jediný účel. Jediným členem posádky je Charon, oblečený v černém rouchu s kápí a vybavený dlouhou holí místo obvyklé kosy. Je znám jako Velký převozník, Temný převozník či Převozník duší. Temní bohové nad ním nemají moc, takže jsou nuceni ho tolerovat.