VOID

Fantasy

Zuřící bohové

Zuřící bohové

vytvořil Gediman
© 2024–2025

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. Astrální říše 5
3. Astrální služebníci 8
4. Postava 9
5. Mise 12
6. Schopnosti Arkánosféry 14
7. Víra 15
8. Dyrnusia, Wilsar 16
9. Biernith, Cintana 17
10. Finersha, Olrenor 18
11. Ponturos, Gonolia 19
12. Lugona, Uliun 20
13. Jokarag, Elarinia 21
14. Ranaka, Melnak 22
15. Hurconyr, Qelona 23
16. Nelevra, Yusinyr 24
17. Xim, Iskia 25
18. Talhisa, Kronil 26
19. Vakmir, Sulosa 27
20. Anrugezské církve 28
21. Černé říše 29
22. Necroth, Mutanoth 31
23. Vampiroth, Lycantroth 32
24. Eclipsoth 33
25. Obecné Křižácké relikvie 34
26. Vybavení 36
27. Brnění a přilby 36
28. Speciální vybavení 37
29. Chladné zbraně 39
30. Modifikace chladných zbraní 40
31. Střelné zbraně 41
32. Modifikace střelných zbraní 42
33. Astrální bytosti 43
34. Světlo 43
35. Temnota 45
36. Bohové 48
37. Křižáci 50

Úvod

Zuřící bohové
„Zuřící bohové“ je dodatečná příručka ke hře Void: Fantasy, která se soustřeďuje především na astrální bytosti – Anděle, Démony, Víly, Bludičky, Smrtky a Banshee (a pro úplnost i na Arkánotrony). Informace zde uvedené využijí nejen hráči, jejichž postavy úspěšně dosáhly posmrtné existence, ale také hráči, kteří chtějí za tyto nadpřirozené bytosti hrát rovnou. Jsou zde i prvky, které využijí smrtelníci, například mocné relikvie Křižáků.

Polyteismus
Stoupenec Světla může uctívat více bohů současně – může tedy využívat více typů modliteb. Má to však jednu zásadní nevýhodu. Pokud neuspěje v hodu na modlení, neztrácí 1 FP, ale tolik FP, kolik bohů celkem uctívá. Tedy pokud uctívá tři bohy, při neúspěchu ztratí 3 FP. Pokud při hodu na modlení padne Smůla, ztrácí 10 FP + 1 FP za každého boha, kterého uctívá.

Úspěšný hod na modlení, včetně Štěstí, se vyhodnocuje stejně jako u klasického monoteismu.

Postava může být polyteistou od začátku, nebo se jím může stát dodatečně – nic ji to nestojí; nemůže to však být v průběhu mise. Od víry ve zvolené bohy nelze dobrovolně odstoupit. Jako obvykle platí, že jakmile postava přijde o všechny FP, přestane věřit ve všechny bohy.

Pokud polyteista nasbírá 100 FP a zemře povolenou smrtí, promění se v Astrální bytost. V jakou, to záleží na tom, jaké bohy uctíval. Pokud uctíval pouze bohy Nebe, promění se v Anděla. Pokud uctíval pouze bohy Pekla, promění se v Démona. Pokud uctíval bohy Nebe i Pekla, promění se v Bludičku. Lesní elf se jako obvykle mění ve Vílu. Anděl, Démon i Víla však musí být zasvěceni jednomu bohu. Dostanou se do služby toho boha, k jehož aspektu byli v okamžiku své smrti nejblíže. Bludička nespadá pod žádného boha.

Kněz nemůže být polyteista, musí být vždy zasvěcen jen jednomu bohu. Konverze polyteisty způsobí, že začne uctívat jen knězova boha – stane se z něj tedy monoteista.

Vznešení elfové mohou vybírat pouze z Nebeských bohů, Temní elfové pouze z Pekelných.

Služebníci Temnoty vždy slouží jen svému Temnému bohu.

Podstata astrálních bytostí
Astrální bytosti jsou božská moc zhmotnělá v realitě. Bytosti stvořené Nebeskými a Pekelnými bohy jsou zhmotněné Světlo, bytosti stvořené Temnými bohy či přímo Nihilem samotným jsou zhmotněná Temnota. Některé astrální bytosti nejsou stvořeny bohy, například Bludičky nebo Banshee, jsou to Světlo či Temnota, které se zhmotnily díky jinému podnětu. Zhmotnělá podoba bytosti je přesně taková, jaká by měla v realitě být – maso je maso, kosti jsou kosti, ocel je ocel. Když je však bytost zabita, její podoba se rozplyne, už není důvod ji dále držet zhmotněnou. Stejný osud potká i části těla (vlasy, krev, kusy masa, končetiny…), které bytost ztratí například následkem zranění. Vybavení, které bytost měla u sebe, ale které se dostalo z jejího dosahu (šíp zabodnutý do cíle, ulomená čepel meče, ztracený štít) se rozplyne, jakmile je bytost zabita či se dobrovolně vrátí do astrální říše – jedná se o tu samou božskou moc, která tvoří tělo dané bytosti.

Existují různé způsoby, jak lze části těla, celému tělu či vybavení zabránit v rozplynutí, ale jsou velmi komplikované. Jedná se například o různé rituály nebo kouzla. Díky nim lze například z astrálních bytostí Světla získat krev (tzv. ichor), z Jednorožců a Jednohrotců jejich roh, z Pegasů jejich peří nebo z Paqesů kus jejich létací blány. Zabránění v rozplynutí objektu obvykle vyvolá hněv příslušného boha, protože daný objekt představuje část jeho moci. Bůh tehdy udělá vše proto, aby objekt získal zpět.

Obdiv
Body obdivu nemají jen Andělé, Démoni, Vílové a Smrtky, ale též všechny další astrální bytosti. Pokud GM chce, může počítat body obdivu i u nich – může tak udržovat přehled o tom, která konkrétní astrální bytost je již definitivně zničena a její podstata nevratně pohlcena bohem. Normálně to nemá na hru žádný vliv, pouze pokud by daná bytost měla nějakou důležitou úlohu v ději. Standardní startovní počet bodů obdivu je 5, GM však toto číslo může pro takové bytosti upravit.

Odchylky ve víře
Druhy nestandardních vír.

Pohanství (Paganismus): Uctívání jiného než existujícího Světlého boha, např. Anrugeze nebo Temného boha. Osoba je pohan (pagan).
Kacířství (Hereze): Uctívání Světlého boha podle jiné než oficiálně schválené filozofie. Osoba je kacíř (heretik).
Rouhání (Blasfemie): Zneužívání moci Světlého boha, nebo porušování jeho filozofie. Osoba je rouhač (blasfemik).
Odpadlictví (Apostáze): Dobrovolný přestup k jinému Světlému bohu. Osoba je odpadlík (renegát).
Obrácení (Konverze): Nedobrovolný přestup k jinému Světlému bohu, díky práci kněze. Osoba je obrácenec (konvertita).
Bezvěrectví (Infidelie): Neuctívání žádného boha. Největším příkladem jsou všechny Černé říše lidí. Osoba je bezvěrec (infidel).
Mnohobožství (Polyteismus): Uctívání více Světlých bohů současně. Osoba je polyteista.

Astrální říše

Nebe

Nebe, známé také jako Nadsvětí, je astrální říše dobra. Zde žijí astrální bytosti a také dvanáct Nebeských bohů – každý z nich tu má své panství, které vzhledem i účelem odráží jeho aspekt a filozofii a kde se může věnovat své práci. Nebe je idylický svět, věčně prosvětlený sluncem Světla, plný bělostných paláců a svatyň, jejichž vrcholky jsou zahalené v bílých oblacích, a kde se průzračné řeky vlévají do třpytivých jezer. Obrovské chrámy lemované sochami jsou obývány armádami Andělů a vládnou jim Archandělé. Na opačné straně oblohy Nebe, vysoko nad vrstvou oblaků, se nachází Peklo.

V Nebi žijí také Vílové a Arcivílové, původem Lesní elfové oddaní bohům Nebe, a všechny nižší formy astrálních bytostí, jako jsou například Djinnové, Jednorožci, Pegasové a Nebeští psi.

Důležitými místy Nebe jsou:

Boží sídlo: V Nebi existuje 12 Božích sídel, každé pro jednoho boha. Každé sídlo vypadá jinak a nese jiné jméno. Jeho velikost a komplexnost reprezentuje aktuální moc příslušného boha. Kolem sídla se nachází říše onoho boha. V Pekle vysoko nad mraky se na stejném místě nachází Boží sídlo opačného boha.
Andělské paláce: Zde sídlí Andělé a Vílové. Žijí tu také Cherubové.
Nebeské stáje: Zde jsou drženi Jednorožci, Pegasové a Arioni.
Svatyně služebníků: Zde sídlí Djinnové a Nebeští psi.
Chatrče satyrů: Zde sídlí Satyrové. Chatrče se nacházejí v opuštěných místech, daleko od chrámů.
Chatrče nymf: Zde sídlí Nymfy. Chatrče se nacházejí v opuštěných místech, daleko od chrámů.
Jeskyně psů: Zde žijí smečky Orthrosů a jím nadřazených Kerberů.

Peklo

Peklo, známé také jako Podsvětí, je astrální říše zla. Zde žijí astrální bytosti a také dvanáct Pekelných bohů – každý z nich tu má své panství, které vzhledem i účelem odráží jeho aspekt a filozofii a kde se může věnovat své práci. Peklo je krutý svět, věčně prosvětlený plameny Světla, plný černých paláců a svatyň, jejichž vrcholky jsou zahalené v černých oblacích, a kde se lávové řeky vlévají do magmatických jezer. Obrovské chrámy lemované sochami jsou obývány armádami Démonů a vládnou jim Arcidémoni. Na opačné straně oblohy Pekla, vysoko nad vrstvou oblaků, se nachází Nebe.

V Pekle žijí také Vílové a Arcivílové, původem Lesní elfové oddaní bohům Pekla, a všechny nižší formy astrálních bytostí, jako jsou například Efreeti, Jednohrotci, Paqesové a Pekelní psi.

Důležitými místy Pekla jsou:

Boží sídlo: V Nebi existuje 12 Božích sídel, každé pro jednoho boha. Každé sídlo vypadá jinak a nese jiné jméno. Jeho velikost a komplexnost reprezentuje aktuální moc příslušného boha. Kolem sídla se nachází říše onoho boha. V Nebi vysoko nad mraky se na stejném místě nachází Boží sídlo opačného boha.
Démonské paláce: Zde sídlí Démoni a Vílové. Žijí tu také Impové.
Pekelné stáje: Zde jsou drženi Jednohrotci, Paqesové a Arioni.
Svatyně služebníků: Zde sídlí Efreeti a Pekelní psi.
Chatrče satyrů: Zde sídlí Satyrové. Chatrče se nacházejí v opuštěných místech, daleko od chrámů.
Chatrče nymf: Zde sídlí Nymfy. Chatrče se nacházejí v opuštěných místech, daleko od chrámů.
Jeskyně psů: Zde žijí smečky Orthrosů a jím nadřazených Kerberů.

Boží sídla

Dyrnusia, Bohyně života, fauny a flóry: Park
Biernith, Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu: Dílna
Finersha, Bohyně míru, diplomacie a budování: Ambasáda
Ponturos, Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti: Laboratoř
Lugona, Bohyně světla, dne a odvahy: Maják
Jokarag, Bůh intelektu, logiky a efektivnosti: Knihovna
Ranaka, Bohyně zdraví, evoluce a regenerace: Špitál
Hurconyr, Bůh práva, spravedlnosti a cti: Tribunál
Nelevra, Bohyně řádu, kauzality a plánů: Herna
Xim, Bůh výběru, změny a naděje: Labyrint
Talhisa, Bohyně lítosti, lásky a potěšení: Útočiště
Vakmir, Bůh prostoru, kořenů a větví Yggdrasilu: Observatoř
Wilsar, Bůh smrti, živlů a počasí: Hřbitov
Cintana, Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu: Palác
Olrenor, Bůh války, agrese a ničení: Pevnost
Gonolia, Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství: Doupě
Uliun, Bůh tmy, noci a strachu: Strašidelný dům
Elarinia, Bohyně instinktu, emocí a efektnosti: Divadlo
Melnak, Bůh nemocí, mutace a degenerace: Smetiště
Qelona, Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti: Skrýš
Yusinyr, Bůh chaosu, paradoxů a náhody: Cirkus
Iskia, Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje: Vězení
Kronil, Bůh krutosti, nenávisti a utrpení: Mučírna
Sulosa, Bohyně času, vzpomínky a předtuchy: Věštírna

Očistec

Očistec je zvláštní astrální zóna Nebe i Pekla, kde je z nově příchozí duše vyhnán veškerý vliv Temnoty. Čím více byla duše zahlcena Temnotou, tím déle v Očistci musí zůstat a tím více pro ni bude celý proces očisty bolestivější. Zdá se, že Očistec byl součástí Nebe, Pekla i předchozího jednotného Pantheonu odjakživa, ale jeho efekt se stal zřejmým až s příchodem Temnoty.

Duše, která byla zasažena korupcí, ale nepropadla ji zcela (tedy nedosáhla 100 CP), projde nejdříve Očistcem. Světlo ji zahltí a všechen vliv Temnoty z ní vymaže. Světlí bohové už nemohou pohltit duši, která má 100 CP.

Astrální říše kdysi

Za časů jednotného Pantheonu vypadala astrální říše zcela jinak. V této říši žilo všech pětadvacet bohů. Pětadvacet Božích sídel a ostatních budov bylo rozmístěno po krajině, která byla v rovnováze a bez extrémů: byly zde louky, jezera a hory, stejně jako pouště, pole lávy a sopky. Jak se však bohové proti sobě začali názorově vymezovat a jejich moc rostla, měnil se i vzhled astrální říše. Nakonec byla rozlomena na Nebe a Peklo.

Boží sídla

Vzhled Božích sídel byl stejný před i po Astrálním schizmatu. Protože se bohyně Zegurna nepostavila na žádnou ze stran konfliktu, její sídlo se nenacházelo v Nebi ani v Pekle. Místo toho levitovalo mezi nimi, uprostřed jejich vzájemné oblohy. Bylo tak všem dobře na očích. Jak Zegurna slábla, její sídlo chátralo. Když byla Zegurna zabita během bitvy na Centralii, sídlo explodovalo na bezpočet kusů, které se rozletěly po obou říších.

Múzy a Daimoni

Tyto neutrální astrální bytosti Světla žijí v Nebi i Pekle, bohové nad nimi nemají žádnou moc. Vznikly z kusů Zegurnina sídla a nyní bloudí Nebem i Peklem, napadají ostatní astrální bytosti a ničí stavby patřící bohům. Zdá se, jako by se chtěly pomstít za Zegurninu smrt. Anrugezští kněží se naučili přivolávat je do materiálního vesmíru, kde je používají jako astrální pomocníky.

Duše v posmrtném životě

Duše řadových uctívačů existují v Nebi a Pekle ve formě, jakou měly za svého života. Náplní jejich posmrtné existence je vykonávat činnosti, které odpovídají zaměření jejich boha. Uctívači Olrenora mezi sebou neustále bojují v arénách, uctívači Biernitha neustále pracují v kovárnách a slévárnách, uctívači Qelony proti sobě navzájem intrikují a vraždí se, uctívači Dyrnusie se starají o zvířata a rostliny v zahradách… Tyto činnosti však nemají žádný trvalý výsledek – smrt je jen dočasná, vyrobené předměty se rozplynou. Duše to všechno vykonávají proto, že taková je podstata boha, kterého jsou nyní součástí. Význam je tedy jen čistě symbolický. Duše však při tom prožívají blaženost a radost, takže v činnostech budou pokračovat na věky – je to odměna za jejich oddanost bohu během života. Faktem ale zůstává, že duše nejsou svobodné, jsou bohem zcela pohlceny, jejich vzpomínky na život potlačeny. Když je nějakým způsobem duše reinkarnována zpět do reality, vzpomínky na předchozí život v ní mohou být probuzeny – obvykle pomocí rituálů (to je však velmi komplikované), vzácně k tomu může dojít i spontánně. Tak či tak, vzpomínky na pobyt v posmrtné říši zmizí, kromě zamlžené vzpomínky na příjemné pocity.

Duše bytostí Světla, které neuctívaly žádného boha Nebe ani Pekla (například zvířata, bezvěrci, uctívači Anrugeze), jsou normálně pohlceny takovým bohem Nebe respektive Pekla, k jehož aspektu byly bytosti v okamžiku své smrti nejblíže. Zvířata si v astrální říši zachovávají svojí formu, jsou ale zcela neškodná a bez účelu se potulují okolím. Duše bezvěrců a uctívačů Anrugeze jsou zotročeny – musí vykonávat stejnou symbolickou činnost, jako duše vyznavačů, ale neprožívají při tom žádné příjemné pocity. Moc boha jim znemožňuje jakýkoliv odpor.

Arkánosféry
Arkánosféry slouží jako základny pro Arkánotrony. Byly vyvinuty jako nedílná součást projektu Arcane-Eternity v roce 89-XIII. Neustále monitorují mozkové aktivity všech členů Černých říší a svoji pozornost zaměřují na ty, kteří dosáhli určitého stavu mysli (100 EP). Jakmile takový člověk zemře, jeho duše je nahrána do připraveného Fylakteria a vložena do Arkánotrona. Má tak možnost zůstat ve světě živých a plnit nové mise. Pokud se ale nakonec neosvědčí, je z Fylakteria vymazána výbojem koncentrované meta-energie. Je tak zcela a nenávratně zničena. Prázdné Fylakterium je pak použito pro další duši.

Arkánosféra je plně automatická a soběstačná stanice. Má tvar koule o průměru 500 metrů. Může být umístěna na povrchu tabuly, hluboko pod zemí, v blízkém okolí tabuly i v širém Éteru. Některé se nacházejí v blízkosti významných měst a základen Černých říší, jiné jsou naopak v neobydlených oblastech, kde jsou dobře utajeny. Arkánosféra obsahuje skladiště Fylakterií, Arkánotronů a jejich vybavení, stejně jako montážní a opravářské dílny. Každá je také vybavena meta-anténami, kterými snímá mysl lidí a přijímá jejich duše. Meta-antény pokrývají celou Zahradu a nelze je nijak rušit.

To vše řídí Custos Anima, mocná arkánová inteligence. Protože je společným projektem všech Černých říší, žádnou z nich neupřednostňuje a od žádné ani nepřijímá rozkazy. V tomto ohledu je nestranná a zcela samostatná. Má přístup ke všem arkánovým aurám všech Černých říší, ze kterých neustále čerpá informace. Má ovšem také schopnost proniknout do arkánových aur ostatních frakcí a ras, pokud to je nutné. Veškerá data rychle analyzuje a na jejich základě připravuje úkoly pro Arkánotrony. Ty jsou pokaždé optimalizovány tak, aby byly co nejpřínosnější pro všechny Černé říše. Custos Anima počítá i s možností, že jedna Černá říše napadne jinou, nebo dokonce se pokusí zneužít systém Arkánosfér pro své vlastní účely.

Každá Arkánosféra je vybavena speciálně konstruovaným Machinalis-communicatorem a Machinalis-vectorem. Machinalis-commu-nicator udržuje stálé real-time spojení s Arkánotrony i s ostatními Arkánosférami napříč Zahradou. Díky tomu je Custos Anima decentralizovaná a má přehled o všem. Machinalis-vector slouží k přesunu Arkánotronů na místo určení a k jejich následnému přesunu zpět. Jeho dosah pokryje celou Zahradu, ovšem vyžaduje aktuální mapy. Tyto mapy sestavuje Custos Anima z informací z arkánových aur, vlastních omnilábů a z toho, co Arkánotroni sami vidí. Arkánosféra též obsahuje mnoho Carcerů. Je to stejná technologie jako Fylakteria, ovšem značně omezená. Uvnitř jsou vězněny cizí duše chycené pomocí speciálních zařízení. Bohové takovéto duše nemohou pohltit a nelze je ani reinkarnovat. Energii pro Arkánosféru vyrábí výkonné energo-arkánum, které se nachází v jejím středu. Arkánosféra si může palivo pro něj sama načerpat z okolí.

Arkánosféra je chráněna generátorem výkonného meta-pole, takže je zcela imunní vůči nadpřirozeným silám, jako je magie či božská moc. Machinalis-protector a Machinalis-invisibilitor stanici propůjčují i odolnost proti všem fyzikálním vlivům, takže je prakticky nezničitelná. Jakmile je postavena, což je velmi dlouhý, náročný a drahý proces, uzavře se a nikoho jiného než Arkánotrony už dovnitř nepustí. Má dvacet kruhových bran s irisovými vraty, které jsou rovnoměrně rozprostřeny po celém jejím povrchu. Brány slouží nejen pro průchod Arkánotronů, ale též se z nich vysouvají projektory, omnilábya další zařízení. Na povrchu sféry je rozmístěno též dvanáct zářivých emitorů meta-pole.

Temní bohové
Zkorumpované duše byly Temnou magií Nihila spojeny do pěti Temných bohů. Tito bohové získávají moc pohlcováním dalších duší a mohou ji využívat podobným způsobem, jako Světlí bohové. Temné duše, které dosáhly nejvyšší oddanosti, mohou povýšit na Smrtky. Temná korupce, která zahlcuje Zahradu, funguje současně jako „astrální říše“ pro Temné bohy, jejich astrální bytosti a také pro pohlcené duše. Na rozdíl od Nebe a Pekla nemá žádnou jednotnou podobu, místo toho se jeví jako noční můra, která je specifická pro každou duši. Odráží její vzpomínky na život doplněné hrozivými výjevy, ovšem některé prvky jsou společné – vyskytují se v nich astrální bytosti, např. Fantomové a Stínové postavy. Je zde slyšet také děsivý hlas Temných bohů, ačkoliv jejich podobu vidět nelze. Mohou se zjevit jen ve formách, které je reprezentují: supové a hyeny (Necroth), netopýři a pijavice (Vampiroth), vlci (Lycantroth), podivní netvoři (Mutanoth), oko či zatmělé slunce (Eclipsoth). Duše služebníků Temnoty tuto existenci zvládají bez potíží, ve zvrácené hrůze se vyžívají. Pokud se sem však dostane nezkorumpovaná duše stoupence Světla, prožije tu nevýslovný teror.

Prázdnota
Prázdnota je neexistence za hranicí vesmíru. Zde je místo, kde sídlí Nihilum, kde se rodí a umírají vesmíry, a kam putují duše mrtvých (pokud nejsou dříve pohlceny nějakým bohem). Prázdnota existovala odjakživa a bude existovat navěky. Nejde nijak zničit, protože ona je prapůvodcem všeho, je to základní kostra, na které existuje samotná existence. Nihilum představuje vědomou část Prázdnoty, je to její duše. Je zodpovědná za tvorbu nových vesmírů a pohlcování duší mrtvých, kterými se živí. V Prázdnotě neexistuje hmota, prostor ani čas – je to skutečná nicota v nejkrajnějším smyslu slova.

V Prázdnotě se vyskytují Mrtví, duše všech bytostí ze všech vesmírů. Normálně jsou pohlceni Nihilem, takže se nijak neprojevují, ovšem pokud do Prázdnoty zavítá loď s Void-pohonem, mohou se zjevit na její palubě a existovat tu. Mrtví mohou být přivedeni zpět do vesmíru jen pomocí magie a rituálů jako pomstychtiví Poltergeisti a Revenanti. Zkorumpované duše mrtvých, kteří za svého života dosáhli maximální oddanosti Temnotě, zde existují jako Smrtky, služebníci Temných bohů a vykonavatelé Nihila. Smrtky dokáží cestovat mezi vesmírem a Prázdnotou zcela volně. Zachovávají si také plné vědomí, takže mohou od Nihila dostávat úkoly.

Protože je Prázdnota místem, kam odcházejí duše mrtvých, je známá také jako Záhrobí. Nemá žádnou podobu a to ani z pohledu duší a Smrtek. Mrtví a Smrtky se zde mohou zjevit ve fyzické podobě pouze na palubě lodi s Void-pohonem.

Astrální služebníci

Tato kapitola obsahuje pravidla a další možnosti, které využijí hráči hrající za Anděly, Démony, Víly, Bludičky, Smrtky, Banshee a také Arkánotrony. Obsahuje též instrukce, jak za tyto bytosti hrát již od začátku.

Chování a vztahy

Chování Andělů, Démonů a Vílů je ovlivňováno jejich bohem. Například Anděl bohyně míru Finershy bude dávat přednost vyjednávání, Démon boha nemocí Melnaka bude podporovat šíření chorob. Chování Smrtek je naproti tomu více jednotné – není příliš velký rozdíl v tom, jakému bohovi osoba během svého života sloužila. Smrtky jsou vyslanci svého Temného boha a také služebníci Nihila; jejich úkolem je všeobecné šíření Temnoty a potlačování Světla. Pokud se astrální bytost chováním přímo obrátí proti aspektu svého boha, či Světlu respektive Temnotě jako takové, bůh ji za to ztrestá sebráním obdivu. I Arkánotroni jsou pod neustálým dohledem – v jejich případě jde o Custos Anima. Prioritou Arkánotronů je bojovat proti bohům a všem dalším nadpřirozeným silám a bránit zájmy Černých říší. Pokud Arkánotron zradí, Arkánosféra to zachytí a Custos Anima vyhodnotí. Dojde k aktivaci nouzových protokolů, během čehož Arkánotron ztratí část svého obdivu.

Boha respektive Custos Anima představuje Gamemaster. Má pravomoc odebrat hráčově postavě jeden či dokonce více bodů obdivu, podle závažnosti přečinu. Záleží na jeho rozhodnutí.

Vzhledem ke své nadpozemské podstatě, velké moci a důležitým úkolům chovají astrální služebníci i Arkánotroni vůči smrtelníkům jistý despekt. Nejsou spjati s reálným vesmírem; vliv ani majetek pro ně už nemá žádnou hodnotu. Jejich schopnosti jim dovolují skolit většinu protivníků a přežít většinu hrozeb, a pokud jsou přeci jen poraženi, je to pro ně jen dočasné znevýhodnění. Vědomosti, kterými nyní oplývají a úkoly, které nyní plní, jsou zcela mimo chápání a možnosti smrtelníků. Jen vůči málokterému smrtelníkovi mají skutečnou úctu.

Astrální služebníci Světla pohrdají bezvěrci a vůči kacířům cítí hlubokou nenávist, ačkoliv Temnota je pro ně stále prioritním nepřítelem. Velkou nenávist měli i vůči uctívačům a astrálním služebníkům opačné skupiny Pantheonu, ve Třináctém věku však spolu bohové Nebe a Pekla uzavřeli příměří a z nenávisti se stala jen nedůvěra. Vztahy vůči uctívačům a astrálním služebníkům stejné skupiny bohů jsou bezproblémové. Stejný vztah mají i Smrtky vůči služebníkům Temnoty a ostatním Smrtkám. Smrtky si uvědomují moc, jakou vládnou někteří výše postavení představitelé Temné ruky, například Koruptoři, Temnomanceři či Vigilátoři, ale stále je považují za postradatelné, protože vůle Temných bohů a Nihila samotného má přednost.

Astrální služebníci i Arkánotroni však někdy pomáhají svým starým přátelům a bývalým kolegům mezi smrtelníky. Přijdou jim poskytnout radu či je zachránit před nebezpečím, někdy se k nim dokonce připojí na jejich misi. Vždy však platí, že vůle jejich boha (resp. Custos Anima) je jim nadřazena. Své kolegy i přátele tedy klidně neváhají obětovat, pokud to přinese užitek jejich vyššímu poslání. Obecně vzato, astrální služebníci Světla i Temnoty hájí uctívače svých bohů, ochraňují je před nepřáteli a trestají rouhání. Stejně tak Arkánotroni pomáhají lidem z Černých říší a brání jejich technologický pokrok.

Bludičky jsou bytosti Světla, které neslouží Nebi ani Peklu. Stejně tak Banshee jsou bytosti Temnoty, které nespadají pod žádného Temného boha. To znamená, že jim žádný bůh nezadává úkoly, ale ani je nemůže nijak chránit. Bludičky ani Banshee také nemohou vstoupit do astrálních říší, protože ty reprezentují bohy. Bludičky se zdržují v místech, kde je Světlo silné, Banshee zase v místech zahlcených Temnotou. Tyto lokace opouštějí jen velmi zřídka a vždy jen pokud k tomu mají dostatečně dobrý důvod. Jsou si dobře vědomy toho, že pokud ztratí svojí koncentraci, zeslábnou a bohové je pohltí. Přijdou tak o svojí unikátní nezávislost.

Smysl existence a způsob chování je u každé Bludičky a Banshee jiný. Některé pomáhají smrtelníkům či dokonce astrálním služebníkům, samozřejmě jen v zájmu Světla respektive Temnoty. Jiné naopak pomoc často žádají, výměnou za protislužbu. Další se všech ostatních straní – pokud je někdo vyruší, buď rychle zmizí nebo zareagují agresivně. Bludičky i Banshee jsou často nepředvídatelné, tajemné i zrádné, takže jim nikdo příliš nedůvěřuje.

Bludičky a Banshee, které se připojily k týmům smrtelníků nebo astrálních služebníků, pomáhají s plněním jejich misí. Tím vydělávají či ztrácí body koncentrace podle běžných pravidel. Lze vytvořit i tým složený čistě z Bludiček respektive Banshee.

Postava

Pokud si hráč již od začátku vybere hru za Anděla, Démona, Vílu nebo Smrtku, musí též určit, jakému bohovi slouží. Bludička ani Banshee pod žádného boha nespadají, jsou zcela svobodné. Arkánotron vždy operuje v zájmu všech Černých říší.

Jsou dvě možnosti, jak za tuto bytost hrát.

První možnost je ta, že bytost doprovází tým smrtelníků (žoldnéřů, plenitelů…) a pomáhá mu v jeho misích. Děje se to poměrně vzácně, a proto málokterý smrtelník odmítne takovouto pomoc.

Druhá možnost je ta, že celý tým je složen jen z těchto nadpřirozených bytostí. Tehdy plní vlastní specifické mise, na které smrtelníci již nestačí (viz str. 12).

Postava používá běžný Deník uvedený v Základní knize.

Atributy, základní výbava a schopnosti
Atributy, počáteční vybavení a schopnosti Anděla, Démona, Víly, Bludičky a Arkánotrona jsou uvedeny v Základní knize. Smrtka a Banshee jsou popsány v příručce *Temná ruka*. V základu se tedy dvě bytosti stejného typu od sebe nijak neliší – jejich možnosti jsou na začátku hry zcela stejné.

Výbava
Postava nemůže používat žádné zbraně, brnění, speciální vybavení ani talismany určené pro smrtelníky – pouze příslušné předměty uvedené v této příručce. Bludička ani Banshee žádné předměty používat nemohou, musejí si vystačit jen se svými standardními schopnostmi.

Peníze a nákup
Vybavení a zbraně určené pro Astrální bytosti a Arkánotrony mají hodnotu stanovenou v penězích. Tyto peníze lze získat směnou za body obdivu. Jeden bod obdivu má hodnotu 10.000 peněz. Předměty lze nakupovat pouze v astrální říši. Arkánotroni je mohou nakupovat jen když jsou připojeni ke Custos Anima, předměty jim pak jsou vydány ve zbrojnici Arkánosféry.

Předchozí zážitky a Kontakty
Postava nemá žádné Předchozí zážitky ani Kontakty. Pokud hráč chce, může vymyslet, kým byla během své existence jako smrtelník.

Dovednosti a Zkušenosti
Anděl, Démon, Víla, Arkánotron a Smrtka si mohou do každé mise vybrat Obecné dovednosti v celkové hodnotě 100 bodů. Archanděl, Arcidémon, Arcivíla, Arciarkánotron a Arcismrtka si mohou do každé mise vybrat Obecné dovednosti v celkové hodnotě 200 bodů. Nesbírají žádné Zkušenosti.

Mohou též vybírat z těchto dovedností, cena každé je 10 bodů: Zápasníkovy schopnosti Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč; Střelcovy schopnosti Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba; Infiltrátorovy schopnosti Krádež, Špionáž a Utajení.

Modlitby a Božská moc
Postava se nemůže modlit, ovšem může si nakoupit božské schopnosti (svého boha), což jsou knězovy Rituály. Tyto schopnosti se zapisují do Zvláštních slotů. Na rozdíl od rituálů nevyžadují zařikadla, obětování a ani žádný čas na provedení – k jejich seslání stačí pouze hod proti CHA snížené o úroveň rituálu. Efekty Boží odměny ani Božího trestu pro postavu neplatí. Schopnost stojí tolik peněz, kolik je stonásobek úrovně rituálu. Rituály o nulové hodnotě stojí 50 peněz. Postava si může koupit i schopnosti určené jen pro kněze z Bílých říší.

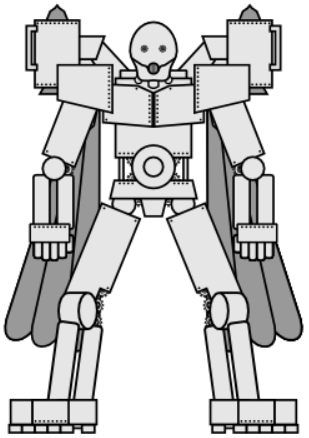
Arkánotronové místo božských schopností přivolávají schopnosti Arkánosféry (viz str. 14). K jejich úspěšnému seslání též stačí jen hod proti CHA snížený o úroveň schopnosti.

Bludička ani Banshee žádné další nadpřirozené schopnosti získat nemohou, musejí si vystačit jen se svými standardními schopnostmi.

Anděl

Démon

Víla



Arkánotron

Smrtka

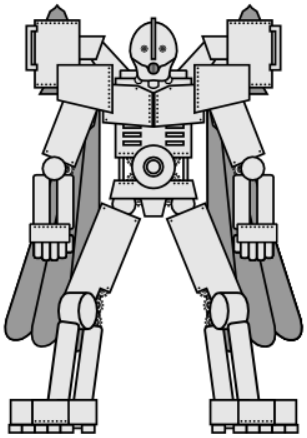
Bludička

Banshee

Archanděl

Arcidémon

Arcivíla



Arciarkánotron

Arcismrtka

Mise

Andělé, Démoni a Vílové mohou v misích spolupracovat v libovolné kombinaci – výjimečně se mohou spojit i s Arkánotrony, pokud obě skupiny uznají, že mají společné zájmy. Mezi astrálními služebníky a Arkánotrony však vždy panuje silná nedůvěra až nenávist. Spolupráce trvá vždy jen do splnění úkolu, ihned poté se obě skupiny rozcházejí. Smrtky mohou spolupracovat jen s jinými Smrtkami.

Běžně se tým skládá pouze ze služebníků jednoho boha, tým postav hráčů však samozřejmě může být složený ze služebníků více bohů. Bohové si takto vzájemně pomáhají. Tým služebníků plní úkoly, které mu zadá vždy jeden ze zainteresovaných bohů (či Custos Anima, v případě Arkánotronů).

Zranění a poškození

Astrální bytost si může vyléčit zranění i opravit rozbité zbraně pomocí příslušného vybavení a to jak v astrální říši tak i přímo v reálném světě. Arkánotron si může opravit poškození pomocí příslušného vybavení jak v terénu tak i v Technosféře. Ve všech těchto případech tedy platí, že léčení ani oprava nejsou zdarma. Astrální bytosti Světla se mohou vyléčit zdarma požřením ambrózie, kterou mohou volně najít v Nebi, v Pekle i na některých místech reálného světa (největší koncentrace ambrózie je na tabulách Panangelium a Pandemonium).

Obdiv a smrt

Postavy získávají body obdivu za plnění misí. Složitější mise mohou přinést více bodů. Pokaždé, když je zabita (v reálném vesmíru či v astrální říši), přichází postava o jeden bod. Pokud přijde o všechny, je bohem nenávratně pohlcena. Duše Arkánotrona je vymazána z Fylakteria. Pokud získá 100 bodů, je povýšena na Archanděla, Arcidémona, Arcivílu, Arciarkánotrona respektive Arcismrtku. V případě Bludiček a Banshee se jedná o body koncentrace, avšak ty fungují stejně. U těchto bytostí neexistuje žádná vyšší forma.

Ať už je Astrální bytost zabita v reálném světě nebo v astrální říši, rozplyne se. Znovu nabude podoby za k20 dní. Andělé, Démoni a Vílové se zjeví ve svém Andělském resp. Démonském paláci. Smrtky se zjeví v Prázdnotě (nikoliv ale na palubě lodi s Void-pohonem, která se tu případně vyskytuje). Nemají zde žádnou podobu, avšak mohou komunikovat s Nihilem a mezi sebou navzájem. Arkánotroni se teleportují zpět do své Arkánosféry, kde je jejich zničené tělo rekonstruováno. Bludičky a Banshee se po zabití rozptýlí a o k20 dní později se opět zjeví – buď v blízkosti svého týmu nebo v blízkosti nejbližšího silného zdroje Světla respektive Temnoty.

Mise v materiálním vesmíru

Pokud hráči hrají za Anděle, Démony, Víly, Arkánotrony a Smrtky, jejich mise může být zasazena do reálného světa, materiálního vesmíru. Příchod takovýchto bytostí považují smrtelníci za velkou událost – je to důkaz, že jde o něco skutečně důležitého.

Tým složený čistě z Bludiček nebo Banshee takovéto mise neplní. Má zcela jiné cíle.

Ochrana:
Postavy jsou seslány, aby chránily uctívače, cenný předmět, budovu nebo oblast, dokud nebezpečí nepomine.

Záchrana:
Postavy jsou seslány, aby zachránily uctívače, cenný předmět, budovu nebo oblast od nebezpečí, kterému čelí.

Eskorta:
Postavy jsou seslány, aby doprovodily uctívače či cenný předmět přes nebezpečné území.

Potrestání jinověrců:
Postavy jsou seslány, aby zaútočily na uctívače jiného boha (toho, který v týmu není nikým zastoupen). V případě Arkánotronů se jedná o útok na nepřátele Černých říší.

Potrestání rouhačů:
Postavy jsou seslány, aby zaútočily na uctívače svého boha, nejčastěji jako trest za rouhání. V případě Arkánotronů se jedná o útok na zrádnou Černou říši, nejčastěji jako trest za snahu narušit či zneužít Arkánosféru či Custos Anima.

Očištění/Korupce:
Postavy jsou seslány, aby potlačily respektive rozšířily Temnotu. Tento úkol zahrnuje oslabení moci nepřátelské skupiny bohů, například zabíjením astrálních bytostí a znesvěcováním posvátného území.

Znovuzískání:
Postavy jsou seslány, aby přinesly zpět kus těla či celé tělo jiné astrální bytosti, či její vybavení, které se smrtelníkům podařilo ukotvit v materiálním vesmíru. Bůh tak získá část své ztracené moci zpět. V případě Arkánotronů se jedná o získání poškozeného Arkánotrona, jeho části nebo jeho vybavení, které se z nějakého důvodu nepřenesly zpět do Arkánosféry.

Získání zdroje Světla/Temnoty (pro Bludičky a Banshee):
Bludičky se snaží dostat se do blízkosti silného zdroje Světla, zatímco Banshee do blízkosti silného zdroje Temnoty. Chtějí si tak prodloužit vlastní existenci. Může se jednat o obsazení posvátného respektive korupcí poskvrněného území, nebo zabydlení se v blízkosti magického či božského artefaktu (poté, co se zbaví jeho případného majitele).

Odstranění zdroje Temnoty/Světla (pro Bludičky a Banshee):
Bludičky se snaží zbavit se zdrojů Temnoty, zatímco Banshee zdrojů Světla. Čím silnější jsou, tím větší hrozbu pro ně představují. Může se jednat o odstranění magického či božského artefaktu nebo o zabití magických a astrálních bytostí.

Získání spojenců (pro Bludičky a Banshee):
Bludičky i Banshee se snaží získat si nějaké spojence, kteří by jim pomáhali. Aby je přesvědčily ke spojenectví, jsou ochotny nabídnout jim pomoc jako první.

Odstranění nepřátel (pro Bludičky a Banshee):
Bludičky i Banshee se snaží zbavit se všech nepřátel, kteří ohrožují jejich existenci.

Mise v astrální říši

Pokud hráči hrají za Anděle, Démony a Víly, jejich mise může být zasazena do astrálních říší. Andělé začínají v Nebi, Démoni v Pekle a Vílové buď v Nebi či Pekle (podle jejich příslušnosti). Ve Třináctém věku bohové Nebe a Pekla uzavřeli chatrné příměří, aby mohli společně bojovat proti Temnotě. Proto astrální služebníci mohou navštívit astrální říši opačné skupiny bohů – tato návštěva však vždy trvá jen nezbytně nutnou dobu a návštěvníci jsou při ní sledováni na každém kroku. Jediným typem NPC postav v takovýchto misích jsou astrální bytosti Světa.

Arkánotroni, Smrtky, Bludičky ani Banshee do těchto říší vstoupit nemohou. Smrtky mohou vstoupit jen do Prázdnoty, kde se mohou setkat se smrtelníky, kterým se sem podařilo proniknout na palubě lodi vybavené Void-pohonem. Arkánotroni se mohou přes Machinalis-communicator připojit do různých esencí arkán a využívat je stejně jako smrtelníci. Díky Custos Anima mají přístup prakticky ke všem.

Špionáž:
Postavy jsou vyslány do říše jiného boha, aby tajně špehovaly jeho služebníky. Cílem je dozvědět se informace o jeho dalším tahu.

Kontrašpionáž:
Postavy jsou vyslány, aby nalezly a zničily špehy jiného boha.

Únos / osvobození:
Postavy jsou vyslány, aby přivedly významnou astrální bytost. Pokud se jedná o únos, cílový bůh bude oslaben a nucen vyjednávat. Při osvobození jde o záchranu unesené bytosti vlastního boha.

Sabotáž:
Postavy jsou vyslány, aby sabotovaly významnou stavbu. Božímu sídlu ale ublížit nelze.

Atentát:
Postavy jsou vyslány, aby odstranily významnou astrální bytost. I když toto odstranění bude třeba jen dočasné, cílový bůh bude oslaben.

Ochrana:
Postavy jsou vyslány, aby chránily vyznanou astrální bytost nebo stavbu, které hrozí nějaké nebezpečí.

Lov:
Postavy jsou vyslány, aby zničily neovladatelné astrální bytosti, které začaly být agresivní, např. Múzy a Daimony, ale též Satyry, Nymfy, Kerbery a podobně.

Korupce duší (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi, aby všechny smrtelníky obrátily na stranu Temnoty. Loď se pak může vrátit zpět do vesmíru, nyní s posádkou loajální Temnotě.

Sběr duší (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi, aby pozabíjely všechny smrtelníky oddané Světlu. Vzácně se cílem mohou stát i služebníci Temnoty, kteří nejsou dostatečně loajální.

Zahnání duší (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi, aby zahnaly duše, které se tu zjevily, tzv. Mrtvé (viz příručka Temná ruka). Mrtví totiž mohou posádce lodi prozradit tajemství či přímo poskytnout pomoc.

Sabotáž Void-pohonu (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi, aby zničily či narušily její Void-pohon. Pokud je zničen, loď je vymazána. Pokud je narušen, loď se přesune do zcela jiného vesmíru. Lze ho též ovlivnit takovým způsobem, že samo Nihilum bude schopno skrze něj ovládat všechny palubní systémy – i poté, co se loď vrátí do vesmíru.

Ochrana Void-pohonu (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi, aby chránily její Void-pohon před nepřátelskou sabotáží.

Špionáž (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi, aby tajně špehovaly její posádku. Temní bohové totiž nad svými služebníky nemají v Prázdnotě žádný dohled a někteří méně loajální toho zneužívají. Pokud jsou na palubě stoupenci Světla, je nutné zjistit, co tu pohledávají.

Trest (pro Smrtky):
Smrtky jsou vyslány na palubu lodi Temné ruky, aby její nedostatečně loajální posádku zajaly. Pokud je to nutné, mohou odstranit jejího kapitána a samy převzít kontrolu. S lodí se pak vrátí zpět do vesmíru a posádku předají Temným bohům.

Schopnosti Arkánosféry

Každá Arkánosféra je vybavena mnoha arkánovými systémy, díky kterým dokáže poskytnout pomoc svým Arkánotronům, ať už se nacházejí kdekoliv v Zahradě.

Arkáno-iluze
Dosah: dohled, úroveň: 0
Arkánosféra vytvoří realistickou iluzi libovolného objektu Běžné velikosti. Iluze vydrží 1 hodinu a vykonává akce podle zadaných specifikací (iluze vojáka se přesunuje, střílí atd.). Nevydává žádné zvuky, je zcela nehmotná a její útoky zcela neškodné. Iluze slouží ke zmatení protivníka.

Oblak azothu
Dosah: dohled, úroveň: 2
Arkánosféra teleportuje oblak nebezpečného azothu, který obklopí zvolený cíl. Azoth způsobují Žíravý útok s DAM 20.

Meta-paprsek
Dosah: dohled, úroveň: 2
Arkánosféra vypustí silný meta-paprsek, který zasáhne zvolený cíl – Astrální či Magickou bytost. Bytost dostane zásah s DAM 200.

Meta-pulz
Dosah: dohled, úroveň: 2
Arkánosféra vypustí silný meta-pulz, který zasáhne oblast o poloměru 50 metrů. Všechny Astrální a Magické bytosti dostanou zásah s DAM 20.

Teleportace
Dosah: dohled, úroveň: 2
Arkánosféra teleportuje jeden objekt jinam v rámci Arkánotronova dohledu.

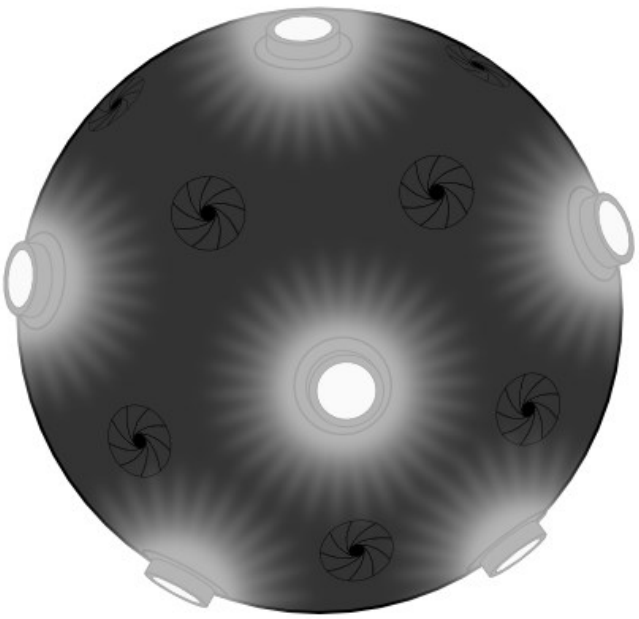
Inženýrské araneum
Dosah: dohled, úroveň: 4
Arkánosféra teleportuje „kovovou pavučinu“, která začne opravovat zvolený Stroj. Araneum mu vrátí tolik HP, kolik je polovina jeho maximálního HP (pokud má Stroj maximální hodnotu 100 HP, araneum mu opraví 50 HP). Nefunguje na objekty, které byly zničeny (HP bylo sníženo na 0), ale opraví porouchané předměty (např. zbraně). Fungují jen na objekty Běžné velikosti.

Ranhojičské araneum
Dosah: dohled, úroveň: 4
Arkánosféra teleportuje „kovovou pavučinu“, která začne regenerovat zvolenou Živou bytost. Araneum ji vrátí tolik HP, kolik je polovina jejího maximálního HP (pokud má Živá bytost maximální hodnotu 100 HP, araneum jí opraví 50 HP). Nefunguje na mrtvé bytosti, ale léčí i Jedy a Nemoci. Fungují jen na objekty Běžné velikosti.

Machinalis-protector
Dosah: dohled, úroveň: 4
Arkánosféra vytvoří silný arkáno-štít, který zakryje oblast o poloměru 10 metrů nebo jeden objekt Běžné velikosti. Štít vydrží 1 hodinu. Štít má sílu 15. Pokud je oblast/objekt zasažen útokem, hoďte proti tomuto číslu. Pokud je hod úspěšný, štít útok zastavil.

Machinalis-invisibilitor
Dosah: dohled, úroveň: 6
Arkánosféra vytvoří pole fázového posunu, které zakryje oblast o poloměru 10 metrů nebo jeden objekt Běžné velikosti. Posunutí vydrží 1 hodinu. Efekt Machinalis-invisibilitoru je uveden v Základní knize.

Mocný omniláb
Dosah: 1 km, úroveň: 8
Arkánosféra prohledá celou oblast výkonným omnilábem. Lokalizuje tak všechny zadané objekty.



Arkánosféra

Víra

Zde je uvedeno, jak se víra může promítat do chování uctívačů. Pokud chce hráč realisticky zobrazit svého Hrdinu, každý bůh má u sebe uvedeno Dogma, kterým by se při hraní měl řídit. Není to povinné – hráč se může na začátku každé hry rozhodnout, zda se jím bude řídit. Dogma se skládá ze dvou částí: Přikázání a Činu.

Přikázání udává, co Hrdina **musí** splnit. Pokaždé, když Přikázání poruší, ztratí 5 FP.

Čin udává, co Hrdina **může** vykonat. Když to vykoná v malém rozsahu, který nemá na hru žádný vliv, získá 1 FP. Když to vykoná ve velkém rozsahu, který nějakým způsobem ovlivní hru, získá 5 FP.

Lidé Černých říší mají též Dogma, které stejným způsobem ovlivňuje jejich EP.

Pokud Hrdina uctívá více bohů současně, na začátky hry si též zvolí jednoho z těchto bohů, jehož Dogma pro něj bude platit.

Křižácké relikvie

Křižácké relikvie jsou mocné amulety vyrobené schopnými kněžími. Jsou úzce provázány s bohem, obsahují část jeho moci. Jsou určené hlavně pro Křižáky, kterým pomáhají v boji. Někdy se dostanou do rukou i nepovolaným osobám…

Křižáci si je mohou vzít zdarma. Ostatní postavy si je mohou koupit, ale musí mít alespoň 5 bodů prestiže.

Relikvie zabírá jeden slot Speciálního vybavení.

Pokud si relikvii Světlých křižáků pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe a také 1 Decay Point pokaždé, když využije její moc.
Pokud si relikvii Temných křižáků pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe a také 1 Corruption Point pokaždé, když využije její moc.

Kraj na Panangeliu/Pandemoniu

U každého Světlého boha je uveden jeho kraj na tabule Panangelium nebo Pandemonium. Obě tabuly jsou rozděleny na 12 stejně velkých krajů. Prvními kolonisty na těchto tabulách byli Vznešení a Temní elfové. Objevili je díky božským vizím, které dostali jejich kněží. Vznešení elfové kolonizovali Panangelium, Temní elfové zase Pandemonium.

Na každý kraj je příslušným bohem seslán vyvolený Archanděl respektive Arcidémon. Ten funguje jako jeho ochránce a průvodce všech cizinců, kteří sem zavítají. Může libovolně usměrňovat, omezovat či rozšiřovat božskou moc, která je v kraji přítomna. Jeho úkolem je též dohlížet na to, aby tato moc nebyla zneužívána. Kraj také chrání před různými hrozbami, například před zničením – může vyvolat neprostupné pole božské moci.

Uctívači příslušného boha zde mohou provádět modlitby a rituály s mnohem větším efektem. Do jaké míry je efekt zvýšen, to záleží na GM. Měl by však zohlednit sílu víry (FP), případně i korupci (CP), a také to, za jakým účelem jsou modlitba či rituál vykonávány.

Služebníkům Temnoty pobyt zde spaluje duši, protože koncentrace Světla je tu obrovská. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každé hodiny, kdy je na této tabule.

Tabuly soustavy Pentagram

U každého Temného boha je uvedena jeho posvátná tabula v soustavě Pentagram.

Na těchto tabulách je Temnota tak silná, že je zde přítomnost Temných bohů nejvýraznější. Temný bůh osobně funguje jako astrální ochránce tabuly a průvodce všech cizinců, kteří sem zavítají. Nad svojí tabulou má velkou moc a dohlíží na to, aby ji nikdo nezneužíval. Tabulu také chrání před různými hrozbami, například před zničením – může vyvolat neprostupné pole božské moci.

Služebníci příslušného boha zde mohou provádět modlitby a rituály s mnohem větším efektem. Do jaké míry je efekt zvýšen, to záleží na GM. Měl by však zohlednit sílu víry (FP), případně i rozklad (DP), a také to, za jakým účelem jsou modlitba či rituál vykonávány.

Bytostem Světla pobyt zde korumpuje duši, protože koncentrace Temnoty je tu obrovská. Postava získává 1 bod korupce na konci každé hodiny, kdy je na této tabule. Jakmile propadne korupci zcela, promění se v odpovídajícího Nižšího či Vyššího služebníka.

Dyrnusia

Bohyně života, fauny a flóry

Uctívači chrání život a šíří ho tam, kde není. Odmítají zbytečně zabíjet živé tvory. Pokud nějakého přesto zabijí, jeho tělo navrátí přírodě, aby posloužilo jako potrava pro zvířata a živiny pro rostlinstvo. Uctívači rádi chovají zvířata a pěstují rostliny. Když se ocitnou na pustém území, do země zasadí semínka, která pro tento případ vždy nosí u sebe.

Záměr: Prodloužit život všech forem života, ideálně zcela zastavit stárnutí (= věčný život).

Dogma:
Přikázání: „Šiř život!“: Hrdina musí vysadit rostlinu, samozřejmě v prostředí musí mít šanci přežít.
Čin: Zachování života: Hrdina může nechat Živou bytost žít, ačkoliv to v danou chvíli není vhodné.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v terraformaci tabul
- šíří různé formy života po celé Zahradě
- chrání životní prostředí a ohrožené formy života
- vyhlazují frakce, které ničí životní prostředí a formy života
- nesnáší stroje, které zastupují úlohu živých tvorů
- nepoužívají šotky neživé přírody, místo nich jen živé přírody*
- Černým říším se snaží zničit technologii arkánové inteligence a ukořistit technologii homunkulů

* Inženýrův šotek živé přírody má stejnou funkci, jako obvyklý šotek neživé přírody.

Křižácké relikvie

Amulet života
Cena: 100.000
Dokáže proměnit okolí do vzdálenosti 100 metrů v úrodnou zemi kypící životem. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet fauny
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout Zvíře (Živou bytost) do vzdálenosti 10 metrů. Zvíře udělá vše, co postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí amulet jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj života
Typ: JunRel+
Místní džungle a moře jsou obývána nespočtem druhů zvířat a rostlin. Díky božské moci zde může být každá mrtvá bytost reinkarnována do nového těla – její duše samozřejmě nesmí být zkorumpovaná či nějakým způsobem uvězněná. Mrtvé tělo je přírodou pohlceno a za určitou dobu je bytost vrácena v těle novém a živá. Toto nové tělo je ve stejném stavu, v jakém bylo 24 hodin před smrtí. Toto funguje i na bytosti, které zemřely jinde – stačí sem přivést jejich ostatky.

Wilsar

Bůh smrti, živlů a počasí

Uctívači nemají žádnou úctu k životu, zabíjení jim nedělá žádný problém. Nemají strach ze smrti. Naopak mají posvátnou úctu k živlům. Dokáží předvídat počasí. Fakt, že oni sami jsou živými tvory, si vysvětlují tak, že jsou jen nástrojem k ničení ostatního života.

Záměr: Zkrátit život všech forem života, zrušit nesmrtelnost (např. drakům, elfům).

Dogma:
Přikázání: „Probuď živly!“: Hrdina musí zapálit oheň tak, aby měl v prostředí šanci šířit se.
Čin: Způsobení smrti: Hrdina může Živou bytost zabít, ačkoliv to v danou chvíli není vhodné.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v ničení tabulární biosféry
- ničí všechny formy života
- vynikají v předvídání a ovládání počasí
- vyhlazují frakce, které chrání životní prostředí a formy života
- rádi používají stroje, které zastupují úlohu živých tvorů
- nepoužívají šotky živé přírody, místo nich jen neživé přírody*
- Černým říším se snaží zničit technologii homunkulů a ukořistit technologii arkánové inteligence

* Ranhojičův šotek neživé přírody má stejnou funkci, jako obvyklý šotek živé přírody.

Křižácké relikvie

Amulet smrti
Cena: 100.000
Dokáže proměnit okolí do vzdálenosti 100 metrů v mrtvou zemi bez života. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet živlů
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout živel (oheň, vodu, vzduch, zemi) do vzdálenosti 10 metrů. Živel se začne pohybovat tak, jak postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí amulet jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj smrti
Typ: MagRel-
Pevnina je pokryta aktivními sopkami a jezery lávy a sužována zemětřeseními. Oceány jsou vždy rozbouřené, s obrovitými vlnami a víry. Vichřice, tornáda a ničivé bouře trvají neustále. Nežije tu žádná fauna ani flóra, zdejší atmosféra nepodporuje život. Díky božské moci se místní živly snaží zabít všechny formy života, které se sem dostanou odjinud. Tolerují pouze uctívače Wilsara.

Biernith

Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu

Uctívači jsou skromní, vedou až asketický život. Nejde jim o zisk osobního majetku. Vše, co získají, využívají ve prospěch všech uctívačů Biernitha, nebo rovnou rozdávají potřebným. Jsou pracovití, disciplinovaní a mají silnou vůli. Nosí jednoduché nevýrazné oblečení, žádné ozdoby. Nevyhledávají žádnou zábavu nebo rozptýlení, všechen čas využívají jen na práci nebo klidný odpočinek.

Záměr: Nastolit společnost, kde všechno patří všem. Vykořenit touhu po bohatství. Meritokracie.

Dogma:
Přikázání: „Buď zdrženlivý!“: Hrdina se nesmí oddávat slastem.
Čin: Darování majetku: Hrdina může darovat svůj majetek nebo peníze.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- nepoužívají peníze
- občané nepracují pro osobní zisk, ale pro dobro celé frakce
- všechen majetek patří frakci, osobní majetek neexistuje
- všechny výrobky a služby jsou přerozdělovány podle zásluh a aktuální potřeby
- tvrdá perzekuce těch, kdo nepracuje
- vyhlazují frakce, kterou jsou příliš hamižné a hedonistické
- ničí cennosti

Křižácké relikvie

Amulet skromnosti
Cena: 100.000
Dokáže zničit jeden cenný předmět (balík peněz, šperk…) do vzdálenosti 10 metrů. Předmět je rozložen na energii a rozptýlen. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet asketismu
Cena: 50.000
Dokáže zrušit touhu po bohatství a/nebo závislost na drogách v jedné Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj asketismu
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali mnoho továren a farem, kde se neustále pracuje. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde posílena pilnost a skromnost a potlačeno požitkářství – každý zde pracuje, aby vytvořil co nejvíce pro ostatní. V tomto kraji je možné rychle vyprodukovat velké množství výrobků.

Cintana

Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu

Uctívači jsou hamižní a líní požitkáři. Jsou bohatí, nosí drahé oblečení a šperky. Většinou jsou závislí na nějaké látce, např. na alkoholu nebo drogách. Mnoho času věnují zábavě. Jsou dost marnotratní (nakupují drahé věci), lakomí (nikomu nic nedávají zadarmo) a závistiví.

Záměr: Nastolit společnost, kde všechno patří bohatým vrstvám. Zotročit chudé vrstvy. Plutokracie.

Dogma:
Přikázání: „Užívej požitků!“: Hrdina musí vyzkoušet všechny dostupné slasti.
Čin: Hromadění majetku: Hrdina může získat další majetek nebo peníze (nad rámec cíle mise a odměny).

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- hromadí majetek, maximalizují zisk
- lze je snadno uplatit
- veškerou těžkou práci vykonává služebnictvo a otroci
- ozbrojené síly se skládají výhradně z žoldnéřů
- tvrdá perzekuce těch, kdo neplatí daně
- vyhlazují frakce, které ohrožují jejich majetek
- vyhlazují frakce, jejichž majetek nemohou koupit – následně ho ukořistí
- zaměřují se jen na cennosti – vše, co nemá hodnotu, ignorují

Křižácké relikvie

Amulet hamižnosti
Cena: 100.000
Dokáže sebrat jeden cenný předmět (balík peněz, šperk…) do vzdálenosti 10 metrů. Předmět je rozložen na energii a vysán do amuletu. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet. Do amuletu se vejde neomezené množství předmětů. Uživatel může předměty nechat opět zhmotnit.

Amulet hedonismu
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat silnou touhu po bohatství a/nebo závislost na nějaké droze v jedné Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj hedonismu
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali mnoho obchodních center a bank, kde se neustále obchoduje. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde posílena lenost a hamižnost a potlačena nezištnost – každý zde obchoduje, aby získal co nejvíce pro sebe. V tomto kraji je možné vydělat velké množství peněz.

Finersha

Bohyně míru, diplomacie a budování

Uctívači dávají přednost vyjednávání. Pokud však k boji stejně dojde, snaží se, aby byl co nejkratší a s co nejmenšími kolaterálními ztrátami. Během něj jsou stále otevření vyjednávání. Pokud s protivníkem vyjednávat nelze (např. s Temnou rukou), snaží se ho kompletně a co nejrychleji vyhladit.

Záměr: Ujednat věčný mír, nastolit totální pacifismus.

Dogma:
Přikázání: „Zachovej mír!“: Hrdina musí proti Osobám vždy dát přednost Vyjednávání, nesmí zahájit boj; neplatí proti stoupencům Temnoty.
Čin: Diplomacie: Hrdina může přemluvit NPC Osobu k ukončení boje.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- prosazují a udržují mír a to jakýmikoliv prostředky
- válku vnímají jen jako nutné zlo
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras
- vyhlazují frakce, které odmítají přijmout jejich mír

Křižácké relikvie

Amulet míru
Cena: 100.000
Dokáže zpacifikovat jednu bojující Osobu do vzdálenosti 10 metrů. Okamžitě přestane bojovat a je klidná. V závislosti na jejím přesvědčení buď zůstane na místě, vzdá se a nebo uteče. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet budování
Cena: 50.000
Dokáže opravit poškození až za 100 HP jednomu neživému objektu Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Může tak opravit i objekt, který byl zničen. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj míru
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali velké jednací haly a ambasády, vše dokonale zabezpečené proti všem útokům a atentátům, sabotážím a špionážím. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde v bytostech probuzen klid a mír. Zbraně jinověrců tu jsou zcela neškodné.

Olrenor

Bůh války, agrese a ničení

Uctívači jsou horkokrevní, agresivní a bojovní. Vyhledávají konflikt, lze je snadno vyprovokovat. Nikdy s nikým nevyjednávají a většinou ani neberou zajatce. Po jejich útoku nezůstávají žádní zranění – všichni protivníci jsou zabiti.

Záměr: Rozpoutat věčnou válku, nastolit totální militarismus.

Dogma:
Přikázání: „Rozpoutej válku!“: Hrdina musí proti Osobám vždy zvolit boj, nesmí Vyjednávat.
Čin: Agrese: Hrdina může přemluvit NPC Osobu k zahájení boje.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- rozpoutávají a šíří války a to jakýmikoliv prostředky
- mír vnímají jen jako dobu k přípravě na další válku
- spojují se s jinými frakcemi jen za účelem vojenského zničení protivníka
- pokud se s někým spojí, tak spojenectví je dříve či později ukončeno válkou
- vyhlazují frakce, které ve válce porazily

Křižácké relikvie

Amulet války
Cena: 100.000
Dokáže vyprovokovat jednu mírumilovnou Osobu do vzdálenosti 10 metrů. Okamžitě začne agresivně napadat své okolí – dá přednost svým nepřátelům, ale pokud nejsou poblíž, napadne i své přátele. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet ničení
Cena: 50.000
Dokáže způsobit poškození až za 100 HP jednomu neživému objektu Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj války
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali četné gladiátorské arény a rozsáhlé zbrojnice plné nejrůznějších zbraní. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde v bytostech probuzena agresivita. Zbraně uctívačů jsou zde více efektivní.

Ponturos

Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

Uctívači jsou zvědaví a moudří. Nejprve sbírají vědomosti jako průzkumníci a výzkumníci a poté je šíří jako učitelé a instruktoři. Jsou zvyklí na život v obrovských složitých komunitách. V divočině však mají problémy s přežitím, jsou příliš závislí na výdobytcích civilizace.

Záměr: Civilizovat společnost, urychlit technický rozvoj. Progresivismus.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj rozvoj!“: Hrdina musí sbírat informace.
Čin: Konec barbarství: Hrdina může bojovat proti úpadku a barbarství.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v průzkumu a výzkumu
- jejich kultura se rychle vyvíjí
- mají obsáhlé databáze a encyklopedie
- vyhlazují primitivní frakce, které odmítají přijmout jejich civilizaci
- zvědavé, otevřené – vyměňují si vědomosti s jinými frakcemi

Křižácké relikvie

Amulet zvědavosti
Cena: 100.000
Dokáže zachytit všechny zaznamenané informace (fyzicky i arkánově) v okolí do vzdálenosti 100 metrů a uchovat je v sobě. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet. Uživatel může informace nechat opět zobrazit ve formě iluzorního obrazu (hologramu) nebo přesunout do záznamového arkána.

Amulet pokroku
Cena: 50.000
Dokáže vylepšit předmět do vzdálenosti 10 metrů na technologicky dokonalejší. Pokud při použití předmětu padne Smůla, neznamená to rozbití. Stroj Běžné velikosti s HP může díky tomu mít své maximální HP dvojnásobné nebo jeden atribut zvýšen na 19.

Kraj na Panangeliu

Kraj pokroku
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali mnohé laboratoře a testovací střediska, archivy, databáze a knihovny s encyklopediemi o všech tématech. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci se tu všechny předměty samy zdokonalují – čím primitivnější jsou, tím rychleji. Uctívači se tu rychle naučí ovládat i složitou technologii, což jim dává výhodu oproti ostatním.

Gonolia

Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství

Uctívači jsou velmi pověrčiví. Jsou to tradicionalisté, kteří stojí proti pokroku a civilizovanosti. Moderní filozofie a technologie jsou pro ně tabu. Jsou mistry přežití v divočině, dokáží dobře improvizovat. Jsou zvyklí na život v malých skupinkách, či dokonce jako osamělí jednotlivci. Ve velkých městech jsou však poněkud zmatení a podráždění.

Záměr: Vrátit společnost k tradičnímu životu, odvrátit se od technického rozvoje. Tradicionalismus.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj tradice!“: Hrdina musí zachovávat tradice.
Čin: Konec civilizace: Hrdina může bojovat proti pokroku civilizace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- konzervativní, lpí na prastarých zvycích
- jejich kultura se od dob založení nezměnila
- neprodukují žádné moderní technologie – získávají je jen darem či jako kořist
- technologie používají tak dlouho, dokud se nerozbijí
- vyhlazují vyspělé frakce, které šíří pokrok a narušují jejich tradice a teritorium
- xenofobní, uzavřené – nemají rádi cizince

Křižácké relikvie

Amulet lhostejnosti
Cena: 100.000
Dokáže vymazat všechny zaznamenané informace (fyzicky i arkánově) v okolí do vzdálenosti 100 metrů. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet úpadku
Cena: 50.000
Dokáže znehodnotit předmět do vzdálenosti 10 metrů na technologicky zaostalejší. Pokud při použití předmětu padne neúspěch, znamená to rozbití (jako při Smůle). Stroj Běžné velikosti s HP může díky tomu mít své maximální HP snížené na polovinu nebo jeden atribut snížen na 1. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj úpadku
Typ: TemRel+
V tomto kraji nelze udržet žádnou vyspělou kolonii. Dlouhodobě je možné žít jen v primitivních osadách. Díky božské moci tu všechny výrobky degenerují a rozpadají se. Čím pokročilejší jsou, tím rychleji. Uctívači se tu rychle naučí improvizovat, což jim dává výhodu oproti ostatním.

Lugona

Bohyně světla, dne a odvahy

Uctívači jsou přizpůsobeni světlu – mají tmavší kůži a jsou šeroslepí. Nosí luminiscenční oblečení, které jim jejich zrakový handicap pomáhá redukovat (jeho svítivost však lze vypnout, např. aby je neprozradila v noci). Mají posvátnou úctu k éterickým gejzírům, které považují za ultimátní zdroje energie. Jsou odvážní, schopní až sebevražedného hrdinství. Umí také dobře motivovat ostatní.

Záměr: Nastolit společnost, která je poháněna hrdinstvím vládců. Ovládnout sílu éterických gejzírů.

Dogma:
Přikázání: „Měj odvahu!“: Hrdina se nesmí nechat ničím zastrašit. Nesmí se schovávat.
Čin: Vláda hrdinství: Hrdina může motivovat přátelské NPC Osoby k odvaze.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- bojují proti terorismu
- jsou řízeny prostřednictvím motivace, vůdcové jsou všeobecně oblíbení
- vynikají v pátracích operacích, nikdo se před nimi neschová
- zkoumají éterické gejzíry ve snaze využít je jako neomezený zdroj energie

Křižácké relikvie

Amulet světla
Cena: 100.000
Dokáže zářit pronikavým oslepujícím světlem a zároveň vytváří arkánovou energii. V okolí 100 metrů ruší postih za sníženou či nulovou viditelnost a poskytuje energii všem arkánům. Amulet může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet odvahy
Cena: 50.000
Dokáže zahnat strach v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost už nepanikaří resp. není splašená a navíc je pod efektem Štěstí při odolání Panice resp. Splašení. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj světla
Typ: DesRel+
Díky božské moci je kraj zalit světlem. Nikdy tu není noc. Povrch je pokryt pouštěmi a panuje tu velké horko. Intenzita světla jinověrcům způsobuje, že jsou neustále oslnění, na uctívače však nemá žádný vliv. Pole uctívačům také způsobuje, že jsou odvážní, nemusí spát a jejich technologii nikdy nedojde energie.

Uliun

Bůh tmy, noci a strachu

Uctívači jsou přizpůsobeni tmě – mají bledou kůži a na světle jsou oslnění. Nosí tmavé oblečení a ochranné brýle proti ostrému světlu. Mají posvátnou úctu k éterickým vírům, které považují za ultimátní ničitele energie. Necítí strach – ale naopak velmi rádi ho šíří. Dělí a terorizují ostatní.

Záměr: Nastolit společnost, která je poháněna strachem z vládců. Ovládnout sílu éterických vírů.

Dogma:
Přikázání: „Vzbuzuj strach!“: Hrdina musí šířit strach. Musí se schovávat.
Čin: Vláda teroru: Hrdina může nepřátelským NPC Osobám vyvolat paniku.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- provádí teroristické útoky
- jsou řízeny prostřednictvím teroru, vůdcové jsou všeobecně obávaní
- vynikají v kamufláži, jejich sídla jsou na utajených místech
- zkoumají éterické víry ve snaze využít je jako nezastavitelné ničitele energie

Křižácké relikvie

Amulet tmy
Cena: 100.000
Vytváří pole naprosté tmy a zároveň vysává arkánovou energii. V okolí 100 metrů je nulová viditelnost a žádná arkána zde nefungují. Amulet může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet strachu
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat strach v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost automaticky propadá panice resp. splašení jako by byla pod efektem Smůly. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj tmy
Typ: IceRel+
Díky božské moci je kraj zahlcen tmou. Nikdy tu není světlý den. Povrch je pokryt ledovými pláněmi a panuje tu velká zima. Hustá tma jinověrcům způsobuje, že nic nevidí, na uctívače však nemá žádný vliv. Pole jinověrcům také způsobuje, že jsou vystrašení, neustále ospalí a jejich technologii rychle dochází energie.

Jokarag

Bůh intelektu, logiky a efektivnosti

Uctívači se řídí pouze logikou, potlačují všechny emoce. Jsou inteligentní a chladnokrevně efektivní. Díky tomu s nimi lze obtížně vyjednávat. Nosí jednoduché, praktické oblečení.

Záměr: Nastolit společnost, kde je na prvním místě logika, intelekt a věda.

Dogma:
Přikázání: „Řiď se logikou!“: Hrdina se musí řídit logikou a jednat efektivně. Nesmí se poddávat emocím.
Čin: Potlačení emocí: Hrdina může ničit umělecká díla.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- emoce jsou v nich zakázány - kdo je projeví, je tvrdě perzekuován
- pomocí výpočtů se snaží maximalizovat efektivnost
- vyhlazují frakce, které jakkoliv snižují jejich efektivnost
- ničí umělecká díla

Křižácké relikvie

Amulet logiky
Cena: 100.000
Dokáže vymazat všechny emoce v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů, nahradí je pouze logikou. Po dobu 10 minut získá +5 k INT, WIL a CHA a může na ně provádět Opravné hody. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet intelektu
Cena: 50.000
Dokáže posílit intelekt v jednom Zvířeti do vzdálenosti 10 metrů. Zvíře na 10 minut stoupne na úroveň inteligentní osoby, jeho instinkty jsou potlačeny. Je to Osoba, počítají se u ní SP. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj logiky
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali studovny a fóra, kde se diskutuje o filozofii, vytvářejí teorie a provádějí výpočty. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde podpořen intelekt a logika. Je zde proto možné vytvořit ta nejpřesnější vědecká díla.

Elarinia

Bohyně instinktu, emocí a efektnosti

Uctívači se vyžívají v emocích a dávají na svůj instinkt. Mají rádi velkolepost a efekt. Provozují nějaké umění, např. malířství, sochařství… Nosí bohatě zdobená oblečení, stejně tak si zdobí i své vybavení. Často s sebou nosí nějaké záznamové zařízení (Captis Visus, Captis Universalis) a sbírají efektní záběry. Ty pak prodávají Elariniiným umělcům či kněžím.

Záměr: Nastolit společnost, kde jsou na prvním místě emoce, instinkt a umění.

Dogma:
Přikázání: „Poddej se emocím!“: Hrdina se musí řídit emocemi a jednat efektně, aby v ostatních vzbuzoval úžas.
Čin: Tvorba umění: Hrdina může tvořit umělecká díla.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- produkují velké množství kvalitních uměleckých děl
- pomocí umění se snaží maximalizovat efektnost
- vyhlazují frakce (okázalým způsobem), jen kvůli vyvolání intenzivních emocí

Křižácké relikvie

Amulet emocí
Cena: 100.000
Dokáže vymazat všechnu logiku v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů, nahradí je pouze emocemi. Po dobu 10 minut ztratí -5 od INT, WIL a CHA a musí na ně provádět Kazící hody. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet instinktu
Cena: 50.000
Dokáže posílit instinkty v jedné Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Osoba na 10 minut klesne na úroveň zvířete, její intelekt je potlačen. Je to Zvíře, nepočítají se u něj SP. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj emocí
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali divadla, koncertní haly a umělecké ateliéry. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde podpořen instinkt a emoce. Je zde proto možné vytvořit ta nejkrásnější umělecká díla.

Ranaka

Bohyně zdraví, evoluce a regenerace

Uctívači nesnáší nečistotu a nemoci. Obvykle trpí fobií z nemocí a špíny, vše se snaží dezinfikovat. Všude nosí nějaký ochranný oblek, nebo alespoň plynovou masku či jiné filtrační zařízení. Jejich těla nemají žádné genetické vady, po fyzické stránce jsou dokonalá. Nemají ani žádné jizvy či popáleniny, protože zranění se jim dobře hojí.

Záměr: Odstranit nemoci a mutace. Usměrňovat evoluci tak, aby vznikaly dokonalé organizmy.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj se v čistotě!“: Hrdina se musí vždy chránit před nečistotou, nemocemi, jedy, Biologickými, Chemickými a Radiačními útoky.
Čin: Dezinfekce: Hrdina může likvidovat nečistotu, nemoci, jedy a mutace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v lékařství a alchymii života
- vyhlazují zmutované, nakažené a kontaminované formy života
- jejich města jsou sterilně čistá a hermeticky izolovaná od okolí
- vyhlazují frakce, které šíří kontaminaci a nákazu

Křižácké relikvie

Amulet zdraví
Cena: 100.000
Dokáže vyléčit nemoc či otravu jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Okolí do vzdálenosti 100 metrů dokáže také dekontaminovat od biologického, chemického či radioaktivního zamoření. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet regenerace
Cena: 50.000
Dokáže vyléčit zranění až za 100 HP jedné Živé bytosti Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Může tak vyléčit i bytost, která byla zabita. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj regenerace
Typ: TemRel+
Povrch kraje tvoří čisté lesy, louky a moře. Elfští kolonisté zde vybudovali nemocnice a laboratoře na výrobu léků a protijedů. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci se tu všechna zranění rychle zahojí a nemoci vyléčí. Vše, co se sem dostane, je dekontaminováno. Formám života, které tu zůstanou delší dobu, se urychlí evoluce.

Melnak

Bůh nemocí, mutace a degenerace

Uctívači jsou neustále špinaví, nemoci a mutace považují za boží dar. Jejich těla mají genetické vady, deformace a znetvoření, jsou však odolná proti běžným nemocem. Ostatními jsou považováni za fyzicky odpudivé. Jejich těla jsou navíc obvykle pokryta popáleninami a jizvami, protože zranění se špatně hojí.

Záměr: Rozšířit nemoci a mutace. Narušovat evoluci tak, aby nevznikaly dokonalé organizmy.

Dogma:
Přikázání: „Nebraň se nečistotě!“: Hrdina se nesmí vyhýbat nečistotě, nemocem, jedům, Biologickým, Chemickým a Radiačním útokům.
Čin: Infekce: Hrdina může šířit nečistotu, nemoci, jedy a mutace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají ve vývoji biologických, chemických a radiologických zbraní
- okolní prostředí zahlcují nebezpečným odpadem
- jejich města jsou špinavá, plná moru a hniloby
- vítají mezi sebou všechny nakažené, kontaminované a zmutované jedince

Křižácké relikvie

Amulet nemocí
Cena: 100.000
Dokáže způsobit nemoc či otravu jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Nemoc či jed si uživatel může vybrat. Okolí do vzdálenosti 100 metrů dokáže také kontaminovat biologickým, chemickým či radioaktivním zamořením – pobyt na takovém území způsobuje Biologický, Chemický resp. Radiační útok s DAM 10 každou hodinu. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet degenerace
Cena: 50.000
Dokáže způsobit zranění až za 100 HP jedné Živé bytosti Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj degenerace
Typ: SwaRel+
Povrch kraje tvoří znečištěné bažiny a skládky nejrůznějšího odpadu. Elfští kolonisté zde vybudovali továrny na chemické, biologické a radiologické zbraně a různé jedy. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci se tu zranění nehojí, organizmus je rychle nakažen mnoha chorobami a infekcemi. Vše, co se sem dostane, je kontaminováno místními nebezpečnými látkami. Formy života, které tu zůstanou delší dobu, začnou mutovat.

Hurconyr

Bůh práva, spravedlnosti a cti

Uctívači jsou čestní, vždy se řídí nějakým přísným kodexem cti. Nikdy neporuší zákon a nikdy nelžou. Bojují proti zločinu a někdy i dost chladnokrevně. Pokud narazí na zločince, nemají vůči němu slitování. Za čestné činy jim jsou udělovány různé tituly, řády a hodnosti. Čím více jich mají, tím více si jich společnost váží. Za jakoukoliv nečestnost jsou ovšem odebírány.

Záměr: Nastolit společnost, která se řídí ctí a spravedlností. Timokracie.

Dogma:
Přikázání: „Buď čestný!“: Hrdina se musí chovat čestně, nesmí lhát ani porušovat zákony.
Čin: Nositel spravedlnosti: Hrdina může bojovat proti zločinu.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- početná policie, soudy a věznice
- policejní kontroly, výslechy a veřejné popravy jsou běžným jevem
- snaží se odhalit pravdu jakýmikoliv prostředky
- hojně používají tajné agenty a lovce odměn, občané jsou dosti paranoidní
- vyhlazují frakce, které jsou zločinné nebo jinak podporují zločin

Křižácké relikvie

Amulet práva
Cena: 100.000
Dokáže odhalit všechny stopy zločinů v okruhu 100 metrů, zločince však odhalit nedokáže. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet cti
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat touhu po cti v Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Osoba se bude snažit udělat něco čestného. Má na to 10 minut, pokud to do té doby nestihne, touha ji opustí. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj práva
Typ: RocRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali soudní tribunály a věznice, ze kterých nikdo neuteče. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci jsou zde zločinci označeni aurou, takže je každý snadno pozná.

Qelona

Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti

Uctívači jsou notoričtí zločinci, porušení zákona jim nedělá žádný problém. Jsou nedůvěryhodní, nečestní a zrádní. Velmi často lžou – a velmi dobře. Používají falešná jména, aby utajili svoji pravou totožnost a unikli spravedlnosti.

Záměr: Nastolit společnost, která se řídí intrikami a zákeřností. Kratokracie.

Dogma:
Přikázání: „Buď podlý!“: Hrdina se musí chovat nečestně a manipulativně.
Čin: Nositel bezpráví: Hrdina může páchat zločiny.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- jsou to frakce banditů, pirátů a zločineckých gangů
- loupeže, vraždy a znásilnění jsou běžným jevem
- snaží se skrývat pravdu jakýmikoliv prostředky
- hojně používají tajné vrahy a špiony, občané jsou dosti paranoidní
- vyhlazují frakce, které ohrožují jejich zločinné akce

Křižácké relikvie

Amulet zločinů
Cena: 100.000
Dokáže odstranit všechny stopy zločinů v okruhu 100 metrů, zločince však odstranit nedokáže. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet podlosti
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat touhu po podlosti v Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Osoba se bude snažit udělat něco podlého. Má na to 10 minut, pokud to do té doby nestihne, touha ji opustí. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj zločinu
Typ: RocRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali skrytá doupata, která slouží jako úkryty pro mnohé zločince Zahrady. Nikdo je tu nedokáže najít. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci jsou zde agenti zákona (např. policisté) označeni aurou, takže je každý snadno pozná.

Nelevra

Bohyně řádu, kauzality a plánů

Uctívači jsou byrokraté, přísně se drží předpisů a schválených postupů. Jsou to neústupní pedanti. Jsou opatrní. Vážnější rozhodnutí, na které neexistuje žádný známý postup, nejdříve prověřují výpočty a testy. Dokáží odhadnout tah soupeře o mnoho kroků napřed.

Záměr: Nastolit vesmírný řád, kde se vše děje podle plánů. Totální byrokracie.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj řád!“: Hrdina se musí řídit svým plánem postupu (který hráč vytvoří před hrou).
Čin: Ukončení chaosu: Hrdina může napravovat chyby a odchylky.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- byrokratické, téměř na vše je potřeba úřední povolení a vše je zaznamenáváno
- orientovat se v tomto řádu dokáží jen ony samy
- netolerují žádné chyby či nepřesnosti
- psychicky narušení jedinci jsou tvrdě perzekuováni
- vyhlazují frakce, které narušují řád
- nastolují řád, odstraňují anomálie

Křižácké relikvie

Amulet řádu
Cena: 100.000
Dokáže napravit psychický stav jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Zvýší SP její na maximum. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet kauzality
Cena: 50.000
Dokáže zajistit kauzalitu v objektu ve vzdálenosti 10 metrů. První úspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Štěstí; první neúspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Smůly. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj řádu
Typ: TemRel+
Povrch kraje je uspořádán do geometricky přesných tvarů – dokonce i kraj samotný je v základu dokonalé rovná plocha, všechny vyvýšeniny a prohlubně jsou přesně ohraničené. Díky božské moci jsou zde osobám odstraněny psychické poruchy, vyléčeno šílenství. V tomto kraji nemohou vzniknout žádné anomálie.

Yusinyr

Bůh chaosu, paradoxů a náhody

Uctívači jsou nepředvídatelní a impulzivní. Některá rozhodnutí nechávají na náhodě, hodí si například mincí nebo kostkou. Obvykle trpí nějakou psychickou poruchou, nebo to alespoň tak vypadá. Dokáží najít spojitosti tam, kde by je nikdo nečekal. Zdá se, že v chaosu vidí jakýsi vlastní „řád“…

Záměr: Nastolit vesmírný chaos, kde se vše děje náhodou. Totální lotokracie, ideálně anarchie.

Dogma:
Přikázání: „Rozpoutej chaos!“: Hrdina se musí řídit náhodou (hráč se rozhoduje na základě hodu kostkou).
Čin: Narušení řádu: Hrdina může způsobovat chyby a odchylky.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- anarchistické, nemají žádnou pevně danou strukturu ani zákony
- orientovat se v tomto chaosu dokáží jen ony samy
- nepředvídatelné, jednu chvíli mohou být spojenci, v další chvíli mohou být nepřáteli
- vítají mezi sebou všechny psychicky narušené jedince
- nastolují chaos, způsobují anomálie

Křižácké relikvie

Amulet chaosu
Cena: 100.000
Dokáže narušit psychický stav jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Sníží její SP na nulu. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet paradoxů
Cena: 50.000
Dokáže zajistit paradox v objektu ve vzdálenosti 10 metrů. První úspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Smůly; první neúspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Štěstí. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj chaosu
Typ: TemRel+
Povrch kraje je zcela chaotický a neustále se mění. Ani kraj samotný nemá stabilní tvar – hory, nížiny a propasti vznikají a zanikají. Díky božské moci jsou zde osobám způsobeny psychické poruchy, vyvoláno šílenství. V tomto kraji často vznikají nejrůznější anomálie, které porušují zákonitosti vesmíru.

Xim

Bůh výběru, změny a naděje

Uctívači jsou idealisté a optimisté, pro které žádný problém nepředstavuje překážku. Tvrdě jdou za svým vysněným cílem, i když se zdá nedosažitelný. Jsou pro něj schopni obětovat téměř cokoliv, jsou schopni na něj ale i dlouho čekat. Rozhodují se na základě svobodné vůle.

Záměr: Nastolit nezávislost smrtelníků na bozích, bohové nebudou nijak zasahovat do vesmíru.

Dogma:
Přikázání: „Jdi za svým snem!“: Hrdina si na začátku mise stanoví, co musí vykonat (nad rámec cílů mise, ale GM mu to musí schválit).
Čin: Pomoc s cílem: Hrdina může jiným pomoci v dosažení jejich cíle.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- demokracie – občané rozhodují, kdo bude vůdce
- mají svobodnou vůli – Xim je jen strážce této svobody, zasahuje minimálně
- bojují proti všem, kdo jim upírá možnost volby
- ve snaze dosáhnout zvoleného cíle nikdy nepoleví, jsou schopny udělat cokoliv
- jedinci, kteří se chtějí poddat svému osudu, jsou tvrdě perzekuováni

Křižácké relikvie

Amulet naděje
Cena: 100.000
Dokáže posílit morálku jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Ihned začne být aktivní, posílená nadějí. Po dobu 10 minut získá možnost provádět Opravné hody na všechny atributy a získá +5 k iniciativě. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet výběru
Cena: 50.000
Vyvolá v Osobě do vzdálenosti 10 metrů pocit výběru a vyburcuje ji k akci. Jakou volbu, to spatří jen daná osoba, ale týká se aktuální události. Bude natolik příjemně překvapená a posilněná pocitem naděje, že její strach (panika) je zahnán a po dobu 10 minut získá +1 ke všem atributům. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj výběru
Typ: TemRel+
V tomto kraji je hustá síť poutnických cest. Cesty jsou obklopeny božskou mocí – reprezentují výběr. Jak osoba prochází krajinou a vybírá si další cestu, postupně se vymaňuje ze svého osudu. Některé cesty jsou jednoduché, některé nebezpečné, některé jsou krátké, některé dlouhé. Čím obtížnější cestu osoba zvolí, tím více se vymaní svému osudu, ovšem tím větší nejistota a nebezpečí ji budou v životě čekat. Pokud však bude mít silnou vůli, dosáhne čehokoliv. Ty nejlepší cesty dokáží najít jen Ximovi uctívači, kteří se v nich podvědomě vyznají. Každá osoba však musí cestu projít sama, bez pomoci. Nad tím dohlíží místní Archanděl.
Když se osoba vymaní osudu, její vlákno Wyrdu v Iskiině kraji praskne a celá struktura nejbližších vláken se podle toho přemění.

Iskia

Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje

Uctívači chtějí naplnit osud, který jim byl určen při narození. Tomuto poslání jsou fanaticky oddaní, obětují mu celý svůj život. Kromě tohoto nemají žádné jiné ambice. Jsou to fatalisté.

Záměr: Nastolit totální nadvládu bohů (de facto osudu), smrtelníci nebudou rozhodovat o ničem.

Dogma:
Přikázání: „Naplň svůj osud!“: GM Hrdinovi na začátku mise stanoví, co musí vykonat (nad rámec cílů mise).
Čin: Pomoc s osudem: Hrdina může jiným pomoci v naplnění jejich osudu.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- osud rozhoduje, kdo bude vůdce (pomocí rituálů a věšteb)
- věří na osud – Iskia je sudička, která jim ho stanovuje
- bojují proti všem, kdo jim brání v dosažení osudu
- ve snaze naplnit osud nikdy nepoleví, jsou schopny udělat cokoliv
- jedinci, kteří se chtějí svému osudu vzepřít, jsou tvrdě perzekuováni

Křižácké relikvie

Amulet beznaděje
Cena: 100.000
Dokáže zlomit morálku jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Ihned začne být pasivní, oslabená beznadějí. Po dobu 10 minut musí provádět Kazící hody na všechny atributy a ztratí –5 od iniciativy. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet osudu
Cena: 50.000
Vyjeví Osobě do vzdálenosti 10 metrů její osud a zabrání ji v akci. Osud spatří jen daná osoba, ale týká se aktuální události. Bude natolik šokována a zdrcena pocitem beznaděje, že začne cítit strach (paniku) a po dobu 10 minut ztratí –1 od všech atributů. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj osudu
Typ: TemRel+
V tomto kraji je hustá krystalická síť podobná pavučině, je známa jako Wyrd. Táhne se po celém povrchu a je naplněna božskou mocí – reprezentuje osud. Každé vlákno představuje osud jednoho subjektu materiálního vesmíru (tedy nikoliv např. astrální bytosti). Když někdo změní rozložení vláken tím, že je přepojí na jiná, změní tak osud daného subjektu. Vše, co subjekt udělá, nebo co se mu stane, povede k nově vytyčeným důsledkům. Najít ta správná vlákna a správně je přepojit je však velmi obtížné. Špatné napojení může mít katastrofální následky. Nejlépe to zvládnou jen Iskiini uctívači, kteří se v nich podvědomě vyznají. Nad přepojováním vláken dohlíží místní Arcidémon.
Osudu se lze vymanit tak, že osoba projde tou nejobtížnější cestou v Ximově kraji. Tehdy její vlákno praskne a celá struktura nejbližších vláken se podle toho přemění.

Talhisa

Bohyně lítosti, lásky a potěšení

Uctívači jsou milostiví a obětaví, snaží se pomáhat potřebným. Jsou smířliví, dokáží odpustit téměř každé zlo. Pro záchranu druhých jsou ochotni klidně obětovat svůj vlastní život.

Záměr: Nastolit milosrdnou společnost, která pomáhá slabým a bezbranným. Hegemonie.

Dogma:
Přikázání: „Slituj se!“: Hrdina musí projevovat lítost a pomáhat slabším.
Čin: Potěšení: Hrdina může způsobit Živé bytosti potěšení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- hegemonie – nadvládu udržují bez použití násilí
- poskytují útočiště uprchlíkům, vyhnancům i zločincům
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras
- provádí humanitární akce

Křižácké relikvie

Amulet lásky
Cena: 100.000
Dokáže vyvolat lásku v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů k libovolnému objektu. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet potěšení
Cena: 50.000
Dokáže zahnat bolest a vyvolat euforii v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost nemůže nic dělat po dobu 10 minut. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet. Amulet může být použit při Vyjednávání. To je automaticky úspěšné, Osoba mu nemůže odolat (jako při efektu Štěstí).

Kraj na Panangeliu

Kraj lítosti
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali meditační parky a lázně. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde vyvoláván pocit potěšení, lásky a lítosti vůči ostatním. Uctívači zde necítí žádnou bolest. Pro slabé a strádající je pobyt zde tím nejkrásnějším snem.

Kronil

Bůh krutosti, nenávisti a utrpení

Uctívači jsou morbidní a sadističtí. Při zabíjení upřednostňují pomalou a bolestivou smrt. Nemají slitování s nikým. Jsou mstiví, nikdy neodpouštějí. Jsou poměrně dosti odolní proti bolesti.

Záměr: Nastolit krutou společnost, která vykořisťuje slabé a bezbranné. Tyranie.

Dogma:
Přikázání: „Žádné slitování!“: Hrdina nesmí projevovat lítost a musí vykořisťovat slabší.
Čin: Utrpení: Hrdina může způsobit Živé bytosti utrpení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- tyranie – nadvládu udržují pomocí násilí
- utlačují, zotročují a vykořisťují ostatní
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras (otroci)
- provádí kruté nájezdy, během kterých vraždí a drancují

Křižácké relikvie

Amulet nenávisti
Cena: 100.000
Dokáže vyvolat nenávist v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů proti libovolnému objektu. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet utrpení
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat mučivou bolest v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost nemůže nic dělat po dobu 10 minut. Funguje i proti bytostem, které bolest necítí. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet. Amulet může být použit při Vyhrožování. To je automaticky úspěšné, Osoba mu nemůže odolat (jako při efektu Štěstí).

Kraj na Pandemoniu

Kraj krutosti
Typ: RocRel+
Elfští kolonisté zde vybudovali mučírny a hladomorny. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky božské moci je zde vyvoláván pocit utrpení, nenávisti a krutosti vůči ostatním. Jinověrci zde prožívají bolest mnohem intenzivněji. Pro slabé a strádající je pobyt zde tou nejhorší noční můrou.

Vakmir

Bůh prostoru, kořenů a větví Yggdrasilu

Uctívači jsou cestovatelé a poutníci, kteří nikdy nevydrží na jednom místě. Mají rozvinutý orientační smysl (podle terénu, hvězd…). Nosí komplikovaně vyhlížející kompasy, speciální vybavení stvořené kněžími a inženýry. Kreslí podrobné mapy všech míst, na kterých byli. Ty pak prodávají Vakmirovým mudrcům či kněžím.

Záměr: Nastolit totální kontrolu nad prostorem a ovládnout tak realitu.

Dogma:
Přikázání: „Buď na správném místě!“: Hrdina se musí dostat na specifické místo (nad rámec cílů mise, stanoví ho GM), které musí zmapovat (viz Čin). Musí u sebe nést mapu, která zabírá jeden slot Speciálního vybavení.
Čin: Úděl kartografa: Hrdina může zakreslit do mapy místo, ve kterém se zrovna nachází. GM stanoví, jak dlouho trvá jeho zakreslení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v přepravě a mapování
- mají nejlepší navigátory a kartografy
- zkoumají kořeny a větve Yggdrasilu a prostorové anomálie
- nemají žádné stabilní území, nomádi

Křižácké relikvie

Amulet prostoru
Cena: 100.000
Dokáže přesunout jeden objekt v okruhu 10 metrů (může to být sám jeho majitel) až do vzdálenosti 1 km. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet mapy
Cena: 50.000
Dokáže snímat své okolí a vytvářet detailní mapu, kterou ukládá v sobě. Tato funkce je aktivní neustále. Amulet také dokáže najít určený cíl – jakmile se ocitne ve vzdálenosti 10 metrů od něj, svého majitele na to upozorní. Ukáže také přesnou pozici cíle. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Panangeliu

Kraj prostoru
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde začali sestavovat Zahradní atlas, nejdokonalejší mapu Edenu. Archanděl chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho ho může využívat. Díky božské moci se tu vyskytují četné prostorové trhliny a deformace a také průchody do kořenů a větví Yggdrasilu. Skrze ně lze vidět i se přesunout na jakékoliv místo ve vesmíru – je však nutné najít vhodnou trhlinu, což může být velmi složité. Uctívači ji dokáží najít snadno.

Sulosa

Bohyně času, vzpomínky a předtuchy

Uctívači se řídí přesným časovým harmonogramem, který si určí na začátku dne. Ve snech se jim často zjevují vzpomínky i předtucha jejich budoucnosti. Nosí komplikovaně vyhlížející hodinky, speciální vybavení stvořené kněžími a inženýry. Pomáhá jim udržovat přehled o jejich harmonogramu. Sepisují podrobné osobní deníky. Ty pak prodávají Sulosiiným mudrcům či kněžím.

Záměr: Nastolit totální kontrolu nad časem a ovládnout tak realitu.

Dogma:
Přikázání: „Čekej na správný čas!“: Hrdina musí ve specifický čas (stanoví ho GM) provést zápis do deníku (viz Čin). Musí u sebe nést deník, který zabírá jeden slot Speciálního vybavení.
Čin: Úděl kronikáře: Hrdina může zapsat do deníku událost, kterou právě zažil. GM stanoví, jak dlouho trvá její zapsání.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají ve výzkumu minulosti a předvídání budoucnosti
- mají nejlepší historiky a prognostiky
- zkoumají cestování časem a časové anomálie
- provádí různé akce, kterými mění časovou osu ve svůj prospěch

Křižácké relikvie

Amulet času
Cena: 100.000
Dokáže přesunout jeden objekt v okruhu 10 metrů (může to být sám jeho majitel) až do 10 minut vzdálené minulosti či budoucnosti. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet deníku
Cena: 50.000
Dokáže zaznamenávat čas a vytvářet detailní deník (s videem i zvukem), který ukládá v sobě. Tato funkce je aktivní neustále. Amulet také dokáže najít okamžik, ve kterém se stane určená událost – jakmile do ní zbývá 10 minut, svého majitele na to upozorní. Začne také odpočítávat minuty, v poslední minutě vteřiny. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Kraj na Pandemoniu

Kraj času
Typ: TemRel+
Elfští kolonisté zde začali sepisovat Zahradní kroniku, nejdokonalejší záznam historie v Edenu. Arcidémon chránící tento kraj rozhoduje, kdo a na jak dlouho ji může využívat. Díky božské moci se tu vyskytují četné časové trhliny a deformace. Skrze ně lze vidět i se přesunout do minulosti či budoucnosti – je však nutné najít vhodnou trhlinu, což může být velmi složité. Uctívači ji dokáží najít snadno.

Anrugezské církve

Stoupenci Anrugeze.

Uctívači pohrdají božstvy Nebe i Pekla, považují je za příliš zdegenerovaná a slabá. Jejich životní prioritou je podpora všeho, co pomůže zrodit boha Anrugeze – dostatečně mocného na to, aby uzavřel Propast a nastolil nový řád. Mají posvátnou úctu k památkám a historii zaniklých církví bohyně Zegurny. Sbírají vědomosti a artefakty těchto církví a prodávají je Anrugezovým mudrcům či kněžím.

Záměr: Stvořit Anrugeze, který nastolí nový vesmírný řád.

Dogma:
Přikázání: „Stvoř Anrugeze!“: Hrdina musí hledat Zegurniny střepy a informace o Rituálu zrození.
Čin: Historický výzkum: Hrdina může hledat informace o Zegurnských církvích.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- chtějí dosáhnout zrození Anrugeze a to jakýmikoliv prostředky
- bojují proti Temnotě
- pohané – jsou kvůli tomu terčem útoků uctívačů všech ostatních bohů

Křižácké relikvie

Amulet magie
Cena: 100.000
Dokáže pohltit Světlou magii (což je Zegurnin dar smrtelníkům) nebo rozptýlit Temnou magii. Jakmile je v okruhu 100 metrů sesláno nějaké Světlé kouzlo, amulet ho může pohltit. Kouzlo nemá efekt. Stejným způsobem může pohltit i Magickou bytost Světla Běžné velikosti. Jakmile se v okruhu 100 metrů objeví nějaké Temné kouzlo, amulet ho může rozptýlit. Kouzlo nemá efekt. Stejným způsobem může rozptýlit i Magickou bytost Temnoty Běžné velikosti. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet duší
Cena: 50.000
Dokáže otřást duší jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost upadne do kómatu na jednu hodinu. Amulet lze také použít proti Andělům, Démonům, Vílům, Bludičkám, Smrtkám, Banshee a Arkánotronům – tyto jen paralyzuje na 10 minut, ale také jim odečte jeden bod obdivu/koncentrace. Po použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha Anrugeze
Cena: 100.000
Když je tento bílý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. V zasaženém území nefunguje magie ani božská moc, Astrální a Magické bytosti začnou ztrácet 10 HP každých 5 minut. Magie, rituály a modlitby stoupenců Anrugeze, Bludičky a Anrugezovy astrální bytosti však nijak postiženy nejsou. Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Kraj na Panangeliu/Pandemoniu

Na tabule Panangelium ani Pandemonium se kraj Zegurny nevyskytuje. Kolují ale zvěsti o tom, že tento kraj se skutečně někde nachází. Všechny zmínky o něm pocházejí ze starých legend a bájí, žádný konkrétní důkaz o jeho existenci zatím nikdo nemá. Někteří mudrcové a kněží se domnívají, že kraj byl zničen během Astrálního schizmatu nebo že o svoji božskou moc přišel v okamžiku Zegurniny smrti. Fanatičtí uctívači Anrugeze věří, že až se bůh zrodí, kraj svoji moc získá zpět. Pátrání po tomto kraji je svatým posláním mnoha Anrugezských církví.

Plán zrození

Anrugezské církve zastávají názor, že jediným způsobem, jak porazit síly Temnoty, je reinkarnovat bohyni Zegurnu. Zegurna se v okamžiku své smrti roztříštila na bezpočet střepů. Aby k reinkarnaci došlo, musí být nalezeny všechny tyto střepy a následně proveden Rituál zrození. Během něj se střepy spojí, ale je potřeba přidat také kapku krve každého Světlého boha. Zegurna se nezrodí ve své původní podobě, protože to již není možné – zrodí se místo toho ve formě boha Anrugeze. Ten bude schopen trvale uzavřít Propast a zastavit tak šíření Temnoty. Následně nastolí nový vesmírný řád.
Aby bylo možné provést rituál, Anrugezské církve musejí získat informace o rituálu a všechny Zegurniny střepy. Bude též potřeba božská krev. Tato část plánu je nejobtížnější, protože bohové krev dobrovolně nedarují. Církve se proto snaží najít alternativní možnost. Bohové Nebe ani Pekla si zrození Anrugeze příliš nepřejí, protože se obávají jeho moci. Je také možné, že Anrugez smrtelníkům sebere Světlou magii.

Zegurniny střepy

Malé krystalové střepy, na které se Zegurna rozpadla v okamžiku své smrti. Není jasné, kolik jich celkem je a kde přesně se nacházejí. V průběhu staletí byly postupně rozneseny do všech končin Zahrady. Narazit na ně dnes je velmi vzácné. Smrtelníci si většinou ani neuvědomují, co se jim ve skutečnosti dostalo do rukou. Střepy jsou průzračné a mají duhový lesk. Nemají žádné zvláštní schopnosti, kromě toho, že jsou zcela nezničitelné.

Černé říše

Lidé z Černých říší. Místo bodů víry (FP) samozřejmě vydělávají resp. ztrácí body povznesení (EP).

Lidé z Černých říší se snaží povznést nad bohy a vše nadpřirozené. Proti boží moci a magii bojují vědou a technologií. Věří, že dostatečně vyspělá technologie může snadno nahradit jakékoliv nadpřirozené síly, a tím tak de facto zrušit vliv bohů na vesmír. Opovrhují uctívači všech bohů, jejich tradicemi a artefakty.

Záměr: Zničit bohy, magii a vše nadpřirozené. Získat kontrolu nad zákony vesmíru pomocí vědy.

Dogma:
Přikázání: „Pryč s bohy a magií!“: Hrdina musí ničit kouzelníky a kněží, Magické a Astrální bytosti, kouzelné a božské artefakty (kromě ostatních Hrdinů, kontaktů a zaměstnavatele).
Čin: Potlačení víry a nadpřirozena: Hrdina může potlačovat jakékoliv projevy víry, boží moci a magie.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- jejich technologie jsou nejpokročilejší
- své technologie a vědomosti si nechávají jen pro sebe (popř. i pro jiné Černé říše)
- snaží se stále zdokonalovat, aby se mohly vymanit z boží moci
- bezvěrci – jsou kvůli tomu terčem útoků uctívačů všech bohů
- vyhlazují náboženské fanatiky, ničí svaté a magické artefakty a stavby

Křižácké relikvie
Relikvie Černých říší neobsahují božskou moc, ale meta-energii. Služebník Temnoty nezískává za jejich vlastnění a používání žádné Decay Pointy.

Rušicí metamodul
Cena: 100.000
Obsahuje meta-energii a do vzdálenosti 100 metrů může vytvářet meta-pole. V tomto okruhu nefunguje magie ani božská moc a nemohou se tu zjevit Magické ani Astrální bytosti. Modul může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Eliminační metamodul
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů zabít (InstaKill) jednu Magickou či Astrální bytost Běžné velikosti. Poté se modul musí jednu hodinu dobíjet.

Arkánoportál
Cena: 100.000
Emitor, který dokáže přivolat Arkánotrona. Přivolaný Arkánotron majitele portálu nemusí poslouchat, v logických případech na něj může i zaútočit (např. na služebníka Temnoty). Po použití se musí 5 hodin dobíjet.

Vinculum / Velké vinculum
Cena: 100.000 / 1 milion
Toto složité meta-energetické arkánum dokáže chytit duši, jakmile opustí tělo. Funguje také na Bludičky, Banshee a Mrtvé (viz *Temná ruka*). Na chycení duše právě zemřelé bytosti má postava jen jeden pokus, během kterého musí uspět v hodu proti WIL nebo INT. V boji toto nevyžaduje žádnou akci. Použití proti Bludičkám, Banshee a Mrtvým však akci vyžaduje, ale není omezeno počtem pokusů. Dosah Vincula je ve všech případech 10 metrů. Duše je uvězněná a tedy nemůže být reinkarnována. Vinculum v sobě může uchovat jen jednu duši, Velké vinculum více duší. Libovolnou duši/duše je možné kdykoliv propustit. Uvězněné duše mohou být později přesunuty do Carceru uvnitř Arkánosféry.

CrusadeTech zbraň
Cena: x2
Každá zbraň může být prostoupena speciálním energetickým polem. Její DAM proti služebníkům Temnoty je dvojnásobné. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

CrusadeTech zbroj
Cena: x2
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být prostoupeny speciálním energetickým polem. Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Temnoty na polovinu. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

CrusadeTech Ultra zbraň
Cena: x4
Každá zbraň může být prostoupena speciálním energetickým polem. Její DAM proti služebníkům Temnoty je dvojnásobné a navíc jim způsobuje tolik bodů rozkladu, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. pistole (DAM 20) s touto modifikací přidává cíli 2 body rozkladu. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

CrusadeTech Ultra zbroj
Cena: x4
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být prostoupeny speciálním energetickým polem. Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Temnoty na polovinu. Chrání také proti korupci. Když má postava získat body korupce, hodí si k20. Na hod 1-5 korupci odolala. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

Blokační metaprojektor
Cena: 15.000
Toto je malý příchytný projektor. Meta-pole, které vytváří, dokáže zabránit Astrální bytosti, aby se vrátila zpět do astrální říše. Dokáže také ukotvit její mrtvé tělo v realitě – nevrátí se zpět do astrální říše. Funguje i na ztracené části těla a všechno vybavení. Projektor se musí k danému objektu přiložit, nebo na něj hodit (to vyžaduje hod proti RCO). Pokud je tím objektem živá Astrální bytost, postava musí uspět v hodu proti CCO resp. RCO, cílová bytost mu může uhnout nebo ho vykrýt. Dokud je přichycen, objekt je ukotven. Bytost si ho sama sundat nemůže. Do jednoho slotu se vejde 10 kusů.

Metašoker
Cena: 10.000
Toto zařízení funguje jako paralyzér a tazer v jednom. Zásah šokerem dokáže z cílové bytosti vyhnat duši. Tělo padá bezvládně k zemi, duše je vyhnána ven a na k20 minut existuje jako Bludička (Světlo) respektive Banshee (Temnota), která zmateně poletuje kolem. Může provádět všechny své obvyklé akce. Jakmile se vzpamatuje, vrátí se zpět do těla. Pokud je šoker použit na Bludičku, Banshee nebo Mrtvého (viz *Temná ruka*), každý zásah jim způsobí AutoDAM za 10 HP. Šoker může být použit v boji zblízka i ke střelbě, jeho dosah je 10 metrů. K úspěšnému zahnání/zranění je nutný pouze zásah.

Meta-araneum
Cena: 100.000
Když je tato meta-energií nabitá „kovová pavučina“ vypuštěna, začne se sama šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. V zasaženém území nefunguje magie ani božská moc, Astrální a Magické bytosti začnou ztrácet 10 HP každých 5 minut. Araneum se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Mundus Post Mortem
Projekt Arcane-Eternity přinesl v roce 89-XIII Arkánotrony a jejich Arkánosféry, to ale rozhodně nejsou poslední výsledky. Černé říše pracují na druhé fázi projektu, která má za cíl vytvořit Mundus Post Mortem, všudypřítomnou a permanentní Arkauru (auru arkána) fungující na principu Fylakteria. Tato celozahradní aura bude fungovat jako posmrtná virtuální realita, ve které budou přebývat duše všech lidí Černých říší – nejen těch, kteří dosáhli povznesení. Duše tak budou navždy uchráněny před pohlcením bohy. Provoz Mundus Post Mortem budou zajišťovat Mortisféry, modernizované Arkánosféry vybavené speciálními arkány. Několik mocných Černých říší již spojilo síly a v roce 879-XIII dokončilo prototypní Mortisféru, kde byly zahájeny první testy. Uctívači bohů ji považují za rouhání a kacířství nejvyššího stupně a snaží se ji zničit všemi možnými prostředky – Mortisféra je prakticky neustále pod útokem armád smrtelníků i astrálních bytostí. Každý den ji musí bránit stovka zkušených Arciarkánotronů. Pro Černé říše je to důkaz, že jsou na správné cestě k porážce bohů.

Necroth

Temný bůh nemrtvých.

Služebníci Necrotha šíří smrt a temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou chladnokrevní a rozvážní. V boji postupují pomalu a jsou zcela mlčenliví.

Záměr: Způsobit prolomení Pečeti na Propasti.

Dogma:
Přikázání: Nezastavitelný útok: Jakmile Hrdina zaútočí, nemůže se z boje už stáhnout.
Čin: Smrt: Hrdina může rozptýlit jed, který zabíjí formy života. Jed zabírá jeden slot Speciálního vybavení (v jednom je 5 dávek). Čím větší zamoření, tím lépe.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- šíří smrt
- chladné, rozvážné a metodické, plánují dlouho dopředu
- vliv se šíří pomalu, ale nezastavitelně
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové nemrtvé
- jejich rivalem jsou Mutanothovy říše

Křižácké relikvie

Amulet mortifikace
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Zombie. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet hniloby
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů způsobit hnilobu těla Živé bytosti. Její maximální hodnota HP je snížena na polovinu. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha smrti
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Vše živé na zasaženém území do deseti hodin zemře. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Necrotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Tabula soustavy Pentagram

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.

Mutanoth

Temný bůh mutantů.

Služebníci Mutanotha mutují život a šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou horkokrevní a agresivní. V boji postupují rychle a vydávají při tom hrozivý řev.

Záměr: Způsobit prolomení Pečeti na Propasti.

Dogma:
Přikázání: Prudký útok: Hrdina se musí vždy snažit najít nepřítele a co nejrychleji na něj zaútočit.
Čin: Mutace: Hrdina může rozptýlit sliz, který mutuje formy života. Sliz zabírá jeden slot Speciálního vybavení (v jednom je 5 dávek). Čím větší zamoření, tím lépe.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- mutují život
- rázné, agresivní, horkokrevné, plány jsou krátkodobé a rychle se mění
- vliv se šíří rychle, ale ne vždy úspěšně
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové mutanty
- jejich rivalem jsou Necrothovy říše

Křižácké relikvie

Amulet mutace
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Ghúla. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet deformace
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů zdeformovat tělo Živé bytosti. Všechny její atributy jsou snížené o 5. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha mutace
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Vše živé na zasaženém území do deseti hodin zmutuje do nových forem. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Mutanotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Tabula soustavy Pentagram

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.

Vampiroth

Temný bůh upírů.

Služebníci Vampirotha napadají bytosti Světla – slabé loví a ihned vysávají, silné uvězní v kobce. Také šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou disciplinovaní a čestní (svým zvráceným způsobem). Řídí se vlastním kodexem cti. V boji jsou urozenými válečníky, kteří postupují ve formacích.

Záměr: Způsobit prolomení Pečeti na Propasti.

Dogma:
Přikázání: Kodex cti: Hrdina se musí řídit kodexem cti (hráč se dohodne s GM na jeho konkrétní podobě).
Čin: Krev: Hrdina může shromáždit krev Živé bytosti. Do jednoho slotu Speciálního vybavení se vejdou dávky z pěti bytostí. Čím mocnější bytost, tím lépe. Tuto krev nemůže vypít.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- loví „Malé krvodárce“, slabé bytosti určené k okamžitému vysátí
- chytají a věznÍ „Velké krvodárce“, mocné bytosti určené ke každodennímu vysávání
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové upíry
- jejich rivalem jsou Lycantrothovy říše

Křižácké relikvie

Amulet vampyrismu
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Krvežíznivce. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet žízně
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů vysát krev z Živé bytosti. Krev je přitažena a pohlcena amuletem a jeho majitel tak zažene žízeň. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet. Bytost získává k20 bodů Únavy. Bytostem Velké a Obří kategorie to nezpůsobuje žádnou (vážnější) ztrátu.

Mlha netopýrů
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Všechny netopýry na zasaženém území do deseti hodin posedne vražedná zuřivost namířená proti všem bytostem Světla. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Vampirotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Tabula soustavy Pentagram

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.

Lycantroth

Temný bůh vlkodlaků.

Služebníci Lycantrotha napadají bytosti Světla – silné loví a ihned požírají, slabé uvězní v kobce. Také šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou nespoutaní a instinktivní. Řídí se různými pověrami. V boji jsou divokými zvířecími lovci, kteří se drží ve smečkách.

Záměr: Způsobit prolomení Pečeti na Propasti.

Dogma:
Přikázání: Pověry: Hrdina se musí řídit pověrami (hráč se dohodne s GM na jejich konkrétní podobě).
Čin: Maso: Hrdina může shromáždit maso Živé bytosti. Do jednoho slotu Speciálního vybavení se vejdou kusy z pěti bytostí. Čím mocnější bytost, tím lépe. Toto maso nemůže sníst.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- loví „Velkou kořist“, mocné bytosti určené k okamžitému pozření
- chytají a věznÍ „Malou kořist“, slabé bytosti určené ke každodennímu krmení
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové vlkodlaky
- jejich rivalem jsou Vampirothovy říše

Křižácké relikvie

Amulet lykantropie
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Vlkobestii. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet hladu
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů vytrhnout maso z Živé bytosti. Maso je přitaženo a pohlceno amuletem a jeho majitel tak zažene hlad. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet. Bytost je zraněna za k20 x 10 HP. Bytostem Velké a Obří kategorie to nezpůsobuje žádné (vážnější) zranění.

Mlha vlků
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Všechny vlky na zasaženém území do deseti hodin posedne vražedná zuřivost namířená proti všem bytostem Světla. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Lycantrotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Tabula soustavy Pentagram

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.

Eclipsoth

Temný bůh zatemnělých.

Služebníci Eclipsotha šíří lži, paranoiu a strach. Manipulují všemi kolem sebe, snaží se získat vliv ve všech frakcích, Světlých i Temných. Také šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou.

Záměr: Způsobit prolomení Pečeti na Propasti.

Dogma:
Přikázání: Konspirace: Hrdina musí konspirovat s cílem posílit vliv Eclipsotha.
Čin: Paranoia: Hrdina může zasít paranoiu (nastražit falešné stopy, rozšířit fámy atd.).

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- manipulují ostatními
- předvídají tahy svých nepřátel, vždy mají záložní plány
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové zatemnělé
- jsou paranoidní, jejich rivalem jsou i všechny říše ostatních Temných bohů

Křižácké relikvie

Amulet zatemnění
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Zatraceného. Po tomto použití se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet paranoii
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů vyvolat v jedné Osobě silnou paranoiu. Osoba má postih –5 na WIL při odolávání strachu a +5 k WIL při odolávání Vyjednávání a Vyhrožování. Bude se vždy snažit utíkat před ostatními a ukrývat se. Pokud toho nebude schopna, bude se bránit silou. Pokud nebude schopna ani toho, pokusí se spáchat sebevraždu. Poté se amulet musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha strachu
Cena: 50.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Všechny bytosti na zasaženém území začnou cítit strach a do deseti hodin je zcela pohltí paranoia. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Eclipsotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Tabula soustavy Pentagram

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.

Tabula soustavy Pentagram

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.

Na tabule Centralia je přítomno všech pět Temných bohů současně. Vylepšené modlitby a rituály (viz str. 15) zde mohou provádět stoupenci každého z nich.

Obecné Křižácké relikvie

Tyto Křižácké relikvie si mohou pořídit uctívači každého Světlého resp. Temného boha. Lidé Černých říší si je vzít nemohou (ovšem zkorumpovaný člověk Černých říší ano).

Amulet aury Světla
Cena: 100.000
Dokáže do vzdálenosti 100 metrů vytvářet pole koncentrovaného Světla. V tomto okruhu přidává +2 k WIL na sesílání kouzel Světlé magie, +2 k CHA na modlitby a rituály Světlých bohů a zabraňuje získávání Corruption Pointů. Také v tomto okruhu ubírá –2 od WIL na sesílání kouzel Temné magie, –2 od CHA na modlitby a rituály Temných bohů a služebníkům Temnoty dává 1 Decay Point každých 5 minut. Amulet může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet vlády Světla
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout Magickou či Astrální bytosti Světla do vzdálenosti 10 metrů. Bytost udělá vše, co postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí amulet jednu hodinu dobíjet.

Amulet aury Temnoty
Cena: 100.000
Dokáže do vzdálenosti 100 metrů vytvářet pole koncentrované Temnoty. V tomto okruhu přidává +2 k WIL na sesílání kouzel Temné magie, +2 k CHA na modlitby a rituály Temných bohů a zabraňuje získávání Decay Pointů. Také v tomto okruhu ubírá – 2 od WIL na sesílání kouzel Světlé magie, –2 od CHA na modlitby a rituály Světlých bohů a služebníkům Světla dává 1 Corruption Point každých 5 minut. Amulet může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Amulet vlády Temnoty
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout Magickou či Astrální bytosti Temnoty do vzdálenosti 10 metrů. Bytost udělá vše, co postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí amulet jednu hodinu dobíjet.

Nebeská brána / Pekelná brána / Brána Prázdnoty
Cena: 100.000
Amulet, který dokáže přivolat Anděla, Démona, Vílu resp. Smrtku (záleží na jejím původu). Přivolaná Astrální bytost majitele brány nemusí poslouchat, v logických případech na něj může i zaútočit (např. Anděl na služebníka Temnoty). Po použití se musí 5 hodin dobíjet.

Astrální ukotvovač
Cena: 100.000
Toto spirituální zařízení vypadá jako ruční svítilna. Jeho záře dokáže ukotvit mrtvé tělo Astrální bytosti v realitě – nevrátí se zpět do astrální říše. Funguje i na ztracené části těla a všechno vybavení. Dosah záře je 5 metrů. Jakmile je objekt ozařován 1 minutu, ukotvení je stabilní a není nutné další ozařování.

Velký astrální ukotvovač
Cena: 200.000
Toto spirituální zařízení vypadá jako ruční svítilna. Jeho záře dokáže zabránit Astrální bytosti, aby se vrátila zpět do astrální říše. Dokáže také ukotvit její mrtvé tělo v realitě – nevrátí se zpět do astrální říše. Funguje i na ztracené části těla a všechno vybavení. Dosah záře je 10 metrů. Jakmile je objekt ozařován 1 minutu, ukotvení je stabilní a není nutné další ozařování. Pokud se bytost může hýbat z místa, je na úspěšné zaměření paprsku nutný hod proti RCO. Živá Astrální bytost může ukotvení odolat hodem proti WIL, hází si pro každý ukotvovač zvlášť.

Zaháněč duší
Cena: 100.000
Tato rukavice dokáže z cílové bytosti vyhnat duši. Tělo padá bezvládně k zemi, duše je vyhnána ven a na k20 minut existuje jako Bludička (Světlo) respektive Banshee (Temnota), která zmateně poletuje kolem. Může provádět všechny své obvyklé akce. Jakmile se vzpamatuje, vrátí se zpět do těla. Pokud je rukavice použita na Bludičku, Banshee nebo Mrtvého (viz *Temná ruka*), každý zásah jim způsobí automatické zranění za 10 HP. Zaháněč může být použit v boji zblízka i ke střelbě, jeho dosah je 10 metrů. K úspěšnému zahnání/zranění je nutný pouze zásah.

Past duší / Arci-past duší
Cena: 100.000 / 200.000
Tento složitý krystalický medailon dokáže chytit duši, jakmile opustí tělo. Funguje také na Bludičky, Banshee a Mrtvé (viz *Temná ruka*). Na chycení duše právě zemřelé bytosti má postava jen jeden pokus, během kterého musí uspět v hodu proti WIL nebo INT. V boji toto nevyžaduje žádnou akci. Použití proti Bludičkám, Banshee a Mrtvým však akci vyžaduje, ale není omezeno počtem pokusů. Dosah Pasti je ve všech případech 10 metrů. Duše je uvězněná a tedy nemůže být reinkarnována. Může v sobě uchovat jen jednu duši. Duši je možné kdykoliv propustit. Arci-verze pasti vysává z duše energii a přidává ji majiteli. Přidává +1 ke všem atributům.

Velká past duší / Velká arci-past duší
Cena: 1 milion / 2 miliony
Tento složitý krystalický medailon dokáže chytit duši, jakmile opustí tělo. Funguje také na Bludičky, Banshee a Mrtvé (viz *Temná ruka*). Na chycení duše právě zemřelé bytosti má postava jen jeden pokus, během kterého musí uspět v hodu proti WIL nebo INT. V boji toto nevyžaduje žádnou akci. Použití proti Bludičkám, Banshee a Mrtvým však akci vyžaduje, ale není omezeno počtem pokusů. Dosah Pasti je ve všech případech 10 metrů. Duše je uvězněná a tedy nemůže být reinkarnována. Může v sobě uchovat více duší. Libovolnou duši/duše je možné kdykoliv propustit. Arci-verze pasti vysává z duší energii a přidává ji majiteli. Každá duše přidává +1 ke všem atributům.

Požehnaná zbraň
Cena: x2
Každá zbraň může být požehnána knězem. Její DAM proti služebníkům Světla respektive Temnoty je dvojnásobné.

Požehnaná zbroj
Cena: x2
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být požehnány knězem. Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Světla respektive Temnoty na polovinu.

Svatá zbraň / Zbraň Prázdnoty
Cena: x4
Každá zbraň může být během složitého rituálu učiněna svatou (v případě stoupenců Světla) nebo může být vystavena čiré Prázdnotě (v případě stoupenců Temnoty). Její DAM proti služebníkům Temnoty respektive Světla je dvojnásobné a navíc jim způsobuje tolik bodů rozkladu respektive korupce, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. pistole Světla (DAM 20) s touto modifikací přidává cíli 2 body rozkladu.

Svatá zbroj / Zbroj Prázdnoty
Cena: x4
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být během složitého rituálu učiněny svatými (v případě stoupenců Světla) nebo mohou být vystaveny čiré Prázdnotě (v případě stoupenců Temnoty). Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Temnoty respektive Světla na polovinu. Chrání také proti korupci respektive rozkladu. Když má postava získat body korupce/rozkladu, hodí si k20. Na hod 1-5 korupci/rozkladu odolala.

Vybavení

Následující vybavení je přístupné Andělům, Démonům a Vílům, pokud není řečeno jinak. Vybavení označené **(A)** je přístupné pouze Arkánotronům, vybavení označené **(S)** je přístupné pouze Smrtkám.

Brnění a přilby

Lehké brnění (brnění)
Cena: 10
Chrání trup. Lehké brnění mají Andělé, Démoni i Vílové standardně. Přidává +10 k ARM a dovoluje provést Opravný hod.

Střední brnění (brnění)
Cena: 100
Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává +12 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od AGI.

Těžké brnění (brnění)
Cena: 1.000
Chrání trup, nohy a paže. Přidává +14 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od AGI.

Lehká přilba (přilba)
Cena: 5
Chrání hlavu, ovšem ne obličej. Lehkou přílbu mají Andělé, Démoni i Vílové standardně. Přidává +1 k ARM a dovoluje provést Opravný hod.

Střední přilba (přilba)
Cena: 50
Chrání hlavu a obličej, ačkoliv oči mohou být stále zasaženy, protože hledí není zcela uzavřeno. Přidává +2 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od PER.

Těžká přilba (přilba)
Cena: 500
Tato přilba je kompletně uzavřená, hledí je tvořeno pevným průhledným materiálem, takže oči jsou plně chráněny. Přidává +3 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od PER.

Zářivá verze (Anděl)
Plamenná verze (Démon)
Zlatá verze (Víla)
Cena: x10
Každé brnění a každá přilba existují v mocnější verzi. Zářivá verze vydává pronikavou záři Světla, Plamenná verze je zahalena ve žhnoucích plamenech Světla, Zlatá verze je obklopena třpytivým zlatým kouřem Světla. Kromě standardních bonusů a postihů přilby přidávají +2 k WIL, brnění přidávají +2 k DUR. Pokud má postava obojí, snižují DAM nepřátelských útoků na polovinu.

(S) Plášť smrti (brnění+přilba)
Cena: 10
Lehké roucho, které mají Smrtky standardně. Přidává +10 k ARM (+11 s nasazenou kápí) a dovoluje provést Opravný hod.

(S) Roucho smrti (brnění+přilba)
Cena: 100
Střední roucho. Přidává +12 k ARM (+14 s nasazenou kápí) a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od AGI, s nasazenou kápí též –1 od PER.

(S) Rubáš smrti (brnění+přilba)
Cena: 1000
Těžké roucho. Přidává +14 k ARM (+17 s nasazenou kápí) a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od AGI, s nasazenou kápí též –2 od PER.

(S) Záhrobní verze
Cena: x10
Každé roucho existuje v mocnější Záhrobní verzi, která je obklopená černým dýmem Temnoty. Kromě standardních bonusů a postihů roucha přidávají +2 k DUR, s nasazenou kápí i +2 k WIL. Pokud má postava nasazenou kápi, snižují také DAM nepřátelských útoků na polovinu.

(A) Lehké metapancéřování (brnění+přilba)
Cena: 10
Lehké pancéřování, které mají Arkánotronové standardně. Přidává +11 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Nelze sundat.

(A) Střední metapancéřování (brnění+přilba)
Cena: 100
Střední pancéřování. Přidává +14 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od AGI a PER. Nelze sundat.

(A) Těžké metapancéřování (brnění+přilba)
Cena: 1000
Těžké pancéřování. Přidává +17 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od AGI a PER. Nelze sundat.

(A) Energetizovaná verze
Cena: x10
Každé metapancéřování existuje v mocnější Energetizované verzi, která je obklopená polem jiskřící meta-energie. Kromě standardních bonusů a postihů pancéřování přidávají +2 k DUR a WIL a snižují také DAM nepřátelských útoků na polovinu.

Speciální vybavení

Štít
Cena: 500
Štít mají Andělé, Démoni i Vílové standardně. Štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí –2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má v ruce štít, může během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Velký štít
Cena: 1.000
Velký štít je těžký a špatně se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +4 k ARM, ovšem ztrácí –4 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má v ruce štít, může během Putování létat rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 100 km/h.

Arci-štít, Velký arci-štít
Cena: 5.000 / 10.000
Mocné verze štítů přístupné jen pro Archanděle, Arcidémony a Arcivíly. Kromě běžných schopností uvedených výše dokáže také odrazit jakýkoliv útok na dálku (střelnou či vrhací zbraní, kouzlem…) zpět na útočníka. Je k tomu nutný úspěšný hod proti AGI.

Chrániče síly
Cena: 500
Chrániče na předloktí a holeně, které zvyšují sílu. Postava získává +2 ke STR. Nelze mít společně s Chrániči rychlosti.

Chrániče rychlosti
Cena: 500
Chrániče na předloktí a holeně, které zvyšují obratnost. Postava získává +2 k AGI. Nelze mít společně s Chrániči síly.

Nebeské sandále (Anděl), Pekelné podkovy (Démon), Mlžné sandále (Víla)
Cena: 100
Nebeské sandále zanechávají zářící stopy, Pekelné podkovy zanechávají hořící stopy, Mlžné sandále zanechávají třpytivé mlžné stopy. Postava je imunní vůči Odhození a Sražení. Nemůže zapadnout do hlubokého sněhu, tekutého písku ani bahna a ani uklouznout po ledě – tímto terénem není nijak zpomalována. Postava může bez problémů chodit po kolmých stěnách i po stropě. Může normálně chodit po povrchu i v nulové gravitaci.

Nebeský amulet (Anděl), Pekelný amulet (Démon), Mlžný amulet (Víla)
Cena: 2.000
Nebeský amulet vydává záři Světla, Pekelný amulet hoří plamenem Světla, Mlžný amulet vypouští třpytivou mlhu Světla. Nosí se na řetízku kolem krku nebo vsazený do hrudního plátu brnění. Postava získává +2 k DUR, STR a AGI.

Nebeská koruna (Anděl), Pekelná koruna (Démon), Mlžná koruna (Víla)
Cena: 2.000
Nebeská koruna vydává záři Světla, Pekelná koruna hoří plamenem Světla, Mlžná koruna vypouští třpytivou mlhu Světla. Postava získává +2 k WIL, INT a CHA.

Zásoba ambrózie
Cena: 500
Deset dávek ambrózie. Pokud je pozřena, Astrální bytost si vyléčí 10 HP a získá imunitu proti prvnímu následujícímu nadpřirozenému útoku Temnoty. Pozření v boji je jedna akce.

Astrální olej
Cena: 100
Deset dávek astrálního oleje. Pokud je jím potřena rozbitá zbraň, okamžitě se sama opraví. Použití v boji je jedna akce.

Lucerna Světla
Cena: 100
Lucerna, která vyzařuje Světlo. Služebníci Temné ruky v okolí 10 metrů získávají každou minutu 1 bod rozkladu, Astrální a Magické bytosti Temnoty získávají zranění za 10 HP. Aby mohla být použita, musí být lucerna držena v jedné ruce.

(S) Temný elixír
Cena: 500
Deset dávek kapalné Temnoty. Pokud je pozřena, Astrální bytost si vyléčí 10 HP a získá imunitu proti prvnímu následujícímu nadpřirozenému útoku Světla. Pozření v boji je jedna akce.

(S) Temný olej
Cena: 100
Deset dávek oleje Temnoty. Pokud je jím potřena rozbitá zbraň, okamžitě se sama opraví. Použití v boji je jedna akce.

(S) Lucerna Temnoty
Cena: 100
Lucerna, která vyzařuje Temnotu. Živé bytosti v okolí 10 metrů získávají každou minutu 1 bod korupce, Astrální a Magické bytosti Světla získávají zranění za 10 HP. Aby mohla být použita, musí být lucerna držena v jedné ruce.

(S) Přesýpací hodiny
Cena: 1.000
Přesýpací hodiny jsou naplněné černým pískem, zhmotněnou Temnotou. Smrtka může s hodinami duchovně propojit jednoho smrtelníka. Po uplynutí 24 hodin se Smrtka musí zjevit v jeho těsné blízkosti a zaútočit na něj. Automaticky při tom začíná jako první, nemusí se k němu již více přiblížit. Pokud se smrtelník útoku ubrání a Smrtku zažene, opět se mu odpočítává 24 hodin a následuje další útok. To se opakuje tak dlouho, dokud není smrtelník mrtvý nebo Smrtka nepřijde o své body obdivu. Smrtka může duchovní propojení s hodinami kdykoliv sama přerušit.

(S) Temná křídla
Cena: 1.000
Ze zad Smrtky vyrůstá pár křídel – buď ptačích (jako mají Andělé) s černým peřím nebo dračích (jako mají Démoni) s černou kůží. Zvyšují Cestovní rychlost létání na dvojnásobek.

(S) Záhrobní křídla
Cena: 2.000
Ze zad Smrtky vyrůstá pár kostlivých křídel – buď ptačích (jako mají Andělé) nebo dračích (jako mají Démoni). Během letu samotného se nijak nehýbají, pohybují se jen při manévrování. Zvyšují Cestovní rychlost létání na čtyřnásobek. Záhrobní křídla může mít jen Arcismrtka.

(A) Metaštít
Cena: 500
Metaštít mají Arkánotronové standardně. Štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí –2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí.

(A) Velký metaštít
Cena: 1.000
Velký metaštít je těžký a špatně se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +4 k ARM, ovšem ztrácí –4 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí.

(A) Arci-metaštít, Velký arci-metaštít
Cena: 5.000 / 10.000
Mocné verze štítů přístupné jen pro Arciarkánotrony. Kromě běžných schopností uvedených výše dokáže také odrazit jakýkoliv útok na dálku (střelnou či vrhací zbraní, kouzlem…) zpět na útočníka. Je k tomu nutný úspěšný hod proti AGI.

(A) Arkáno-mechanizmus síly
Cena: 500
Soustava převodů a táhel, které zvyšují sílu. Postava získává +2 ke STR. Nelze mít společně s Arkáno-mechanizmem rychlosti.

(A) Arkáno-mechanizmus rychlosti
Cena: 500
Soustava převodů a táhel, které zvyšují obratnost. Postava získává +2 k AGI. Nelze mít společně s Arkáno-mechanizmem síly.

(A) Pyriové trysky
Cena: 1.000
Standardní trysky jsou nahrazeny za pyriové. Zvyšují Cestovní rychlost létání na dvojnásobek.

(A) Energo-křídla
Cena: 2.000
Standardní křídla i trysky jsou nahrazeny párem projektorů zářivých energetických křídel. Během letu samotného se nijak nehýbají, pohybují se jen při manévrování. Zvyšují Cestovní rychlost létání na čtyřnásobek. Let je tichý a nezanechává žádné stopy. Energo-křídla může mít jen Arciarkánotron.

(A) Metabaterie
Cena: 250
Deset dávek dodatečné meta-energie. Pokud je vstřebána, Arkánotron získá imunitu proti prvnímu následujícímu nadpřirozenému útoku (Světla či Temnoty). Vstřebání v boji je jedna akce.

(A) Arkáno-kov
Cena: 250
Deset dávek alchymického tekutého kovu. Dokáže opravit 10 HP. Může být též použit na opravu rozbité zbraně. Použití v boji je jedna akce.

Arkáno-kov
Těla Arkánotronů i všechna jejich výzbroj je vyrobena z arkáno-kovu. Arkáno-kov je ve svém základním stavu tekutý, ale lze ho jednoduše vytvarovat do požadovaného tvaru pomocí úpravy jeho Esence. Arkáno-kov tak dokáže vytvořit velmi složité celistvé struktury, které by nebylo možné normálně sestavit. Jakmile se jednou arkáno-kov převede do požadovaného tvaru, ztuhne a už nelze dále měnit.

Chladné zbraně

Následující zbraně jsou přístupné Andělům, Démonům, Vílům a Arkánotronům (v jejich případě jde o Metazbraně). Zbraně označené **(S)** jsou přístupné pouze Smrtkám.

Meče (sečné/bodné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Jednoruční meč mají Andělé, Démoni, Vílové i Arkánotroni standardně.

Meč: DAM 150, jednoruční, cena 20
Obouruční meč: DAM 300, obouruční, cena 40

Krumpáče (bodné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Existuje i verze se dvěma protilehlými klíny (Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek.

Krumpáč: DAM 250, jednoruční, cena 40
Obouruční krumpáč: DAM 500, obouruční, cena 80

Sekyry (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Existuje i verze se dvěma protilehlými čepelemi (Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek.

Sekyra: DAM 250, jednoruční, cena 40
Obouruční sekyra: DAM 500, obouruční, cena 80

Kladiva (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Existuje i verze se dvěma protilehlými hlavami (Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek.

Kladivo: DAM 250, jednoruční, cena 40
Obouruční kladivo: DAM 500, obouruční, cena 80

Okované rukavice (úderná)
Okované rukavice fungují jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), přidávají +100 k DAM. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot. V případě Arkánotronů se jedná o mohutnější ruce s posílenými zápěstími a klouby na prstech.

Okované rukavice: DAM +100, jednoruční, cena 20

Bič (speciální)
Bič způsobuje bolestivá zranění. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti, musí na to provést Kazící hod. Pokud padne v hodu na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Úderům biče nelze uhnout. Bič nemůže být použit na vykrytí útoku.

Bič: DAM 50, jednoruční, cena 20

Důtky (speciální)
Důtky jsou v podstatě několik krátkých bičíků připevněných na jedné rukojeti. Způsobují bolestivá zranění. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti, musí na to provést Kazící hod. Pokud padne v hodu na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Důtky fungují jako Dvoubřitá zbraň. Důtky nemohou být použity na vykrytí útoku.

Důtky: DAM 50, jednoruční, cena 20

Laso vyhnanství / Laso duší (speciální)
Laso je pevné lano s okem, které se používá k chytání a přitahování cílů. Cíl pevně chytí a tím znehybní. 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, musí na to provést Kazící hod. Dosah lasa je jen 10 metrů, ale uživatel si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. 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). Laso je vrhací chladná zbraň. Nemůže mít žádnou modifikaci.
Laso vyhnanství: Pokud laso chytí Astrální bytost (či Arkánotrona), uživatel ji může nechat proti své vůli zmizet zpět do její astrální říše (respektive Arkánosféry). Chycená bytost na odolání přesunu musí uspět v hodu proti WIL, má na to jen jeden pokus. Opustit ji může až za k20 dní.
Laso duší: Pokud laso chytí Živou bytost, uživatel její duši může poslat přímo svému bohu. Verze Arkánotronů duši přesune do Carceru uvnitř Arkánosféry. Chycená bytost na odolání přesunu duše musí uspět v hodu proti WIL, může provést Opravný hod.

Laso: DAM X, cena 10.

Bola vyhnanství / Bola duší (speciální)
Bola jsou dvě kovové koule spoutané řetězem nebo kovovým lanem. Cíl pevně obmotají a tím znehybní. 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, musí na to provést Kazící hod. Bola je vrhací chladná zbraň. Nemůže mít žádnou modifikaci.
Bola vyhnanství: Pokud bola chytí Astrální bytost (či Arkánotrona), uživatel ji může nechat proti své vůli zmizet zpět do její astrální říše (respektive Arkánosféry). Chycená bytost na odolání přesunu musí uspět v hodu proti WIL, má na to jen jeden pokus. Opustit ji může až za k20 dní.
Bola duší: Pokud bola chytí Živou bytost, uživatel její duši může poslat přímo svému bohu. Verze Arkánotronů duši přesune do Carceru uvnitř Arkánosféry. Chycená bytost na odolání přesunu duše musí uspět v hodu proti WIL, může provést Opravný hod.

Bola: DAM X, cena 10.

(S) Zbraně smrti (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Kosu mají Smrtky standardně.

Srp: DAM 100, jednoruční, cena 20
Kosa: DAM 200, obouruční, cena 40

(S) Temné zbraně smrti (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Uživatel má postih –2 na CCO.

Srp: DAM 200, jednoruční, cena 40
Kosa: DAM 400, obouruční, cena 80

(S) Záhrobní zbraně smrti (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Uživatel má postih –4 na CCO.

Srp: DAM 400, jednoruční, cena 80
Kosa: DAM 800, obouruční, cena 160

Modifikace chladných zbraní

Zbraň může mít jen jednu modifikaci. Modifikace jsou přístupné všem, modifikace označené **(S)** jsou přístupné pouze Smrtkám.

Zuřící zbraně
Cena: x 5
Zbraně posílené božím hněvem. Zbraně Arkánotronů jsou místo toho vyrobeny z arkáno-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 5 a nemůže se rozbít.

Arci-zuřící zbraně
Cena: x 10
Zbraně posílené božím hněvem. Zbraně Arciarkánotronů jsou místo toho vyrobeny z arkáno-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 10 a nemůže se rozbít. Může ji mít jen Archanděl, Arcidémon, Arcivíla, Arciarkánotron a Arcismrtka.

Mstící zbraně
Cena: x 50
Zbraně speciálně určené k zabíjení astrálních bytostí. Proti Astrální bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další bod obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o dva). Mají efekt i na Arkánotrony.

Arci-mstící zbraň
Cena: x 100
Zbraně speciálně určené k zabíjení astrálních bytostí. Proti Astrální bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další tři body obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o čtyři). Mají efekt i na Arkánotrony. Může ji mít jen Archanděl, Arcidémon, Arcivíla, Arciarkánotron a Arcismrtka.

Očišťovač duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Temnoty, způsobí jí tolik bodů rozkladu, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. jednoruční meč (DAM 150) s touto modifikací přidává cíli 15 bodů rozkladu. Pokud zbraň bytost zabije dřív než ji stačí očistit, hoďte k20. Na hod 1-15 má duše automaticky 100 bodů rozkladu. Tuto modifikaci nemohou mít zbraně Smrtek.

(S) Koruptor duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Světla, způsobí jí tolik bodů korupce, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. jednoruční meč (DAM 150) s touto modifikací přidává cíli 15 bodů korupce. Pokud zbraň bytost zabije dřív než ji stačí zkorumpovat, hoďte k20. Na hod 1-15 má duše automaticky 100 bodů korupce.

Lapač duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-15 chytila její duši a poslala ji přímo k bohu svého majitele. Verze Arkánotronů duši přesune do Carceru uvnitř Arkánosféry.

Zabíječ duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-15 zničila její duši, takže už nemůže být nikdy reinkarnována. Verze Arkánotronů duši zničí koncentrovanou meta-energií.

Mocná zbraň
Cena: x 50
Zbraň může jednou za 10 minut udeřit s DAM-V.

Supermocná zbraň
Cena: x 100
Zbraň může jednou za 20 minut udeřit s DAM-O.

Střelné zbraně

Následující zbraně jsou přístupné Andělům, Démonům a Vílům. Zbraně označené **(A)** jsou přístupné pouze Arkánotronům, zbraně označené **(S)** jsou přístupné pouze Smrtkám.

Kestrosy a luky (P)
Vystřelují šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční jsou klasické krátké luky.
Nebeské zbraně střílí šípy vydávající pronikavou záři.
Pekelné zbraně střílí šípy zahalené ve žhnoucích plamenech.
Vílí zbraně střílí šípy obklopené třpytivým zlatým kouřem.
(S) Temné zbraně střílí šípy obklopené černým dýmem.
► Ručně napínaná zbraň, považuje se za samonabíjecí zbraň. Dostřel je odvozen od STR. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 100, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 50
Obouruč: DAM 200, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 500

Arci-kestrosy a arci-luky (E)
Vystřelují energetické šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční jsou klasické krátké luky.
Nebeské arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrované záře a vystřelují šípy stejné podstaty.
Pekelné arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrovaného plamene a vystřelují šípy stejné podstaty.
Vílí arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrovaného třpytivého zlatého kouře a vystřelují šípy stejné podstaty.
(S) Temné arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrovaného černého dýmu a vystřelují šípy stejné podstaty.
► Ručně napínaná zbraň, považuje se za samonabíjecí zbraň. Dostřel je odvozen od STR. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 200, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 100
Obouruč: DAM 400, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 1000

(A) Metazbraně (P)
Metazbraně vystřelují projektily nabité meta-energií.
► Samonabíjecí zbraň.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 100, OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, cena 50
Obouruč: DAM 200, OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, cena 500

(A) Arci-metazbraně (E)
Arci-metazbraně vystřelují pulzy meta-energie.
► Samonabíjecí zbraň.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 200, OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, cena 100
Obouruč: DAM 400, OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, cena 1000

Modifikace střelných zbraní

Zbraň může mít jen jednu modifikaci. Modifikace jsou přístupné všem, modifikace označené **(S)** jsou přístupné pouze Smrtkám.

Zuřící zbraně
Cena: x 5
Zbraně posílené božím hněvem. Zbraně Arkánotronů jsou místo toho vyrobeny z arkáno-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 5. Pokud se má rozbít, hoďte k20. Na hod 1-10 rozbitá není.

Arci-zuřící zbraně
Cena: x 10
Zbraně posílené božím hněvem. Zbraně Arciarkánotronů jsou místo toho vyrobeny z arkáno-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 10. Pokud se má rozbít, hoďte k20. Na hod 1-10 rozbitá není. Může ji mít jen Archanděl, Arcidémon, Arcivíla, Arciarkánotron a Arcismrtka.

Mstící zbraně
Cena: x 50
Zbraně speciálně určené k zabíjení astrálních bytostí. Proti Astrální bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další bod obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o dva). Mají efekt i na Arkánotrony.

Arci-mstící zbraň
Cena: x 100
Zbraně speciálně určené k zabíjení astrálních bytostí. Proti Astrální bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další tři body obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o čtyři). Mají efekt i na Arkánotrony. Může ji mít jen Archanděl, Arcidémon, Arcivíla, Arciarkánotron a Arcismrtka.

Očišťovač duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Temnoty, způsobí jí tolik bodů rozkladu, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. kestros (DAM 100) s touto modifikací přidává cíli 10 bodů rozkladu. Pokud zbraň bytost zabije dřív, než ji stačí očistit, hoďte k20. Na hod 1-10 má duše automaticky 100 bodů rozkladu. Tuto modifikaci nemohou mít zbraně Smrtek.

(S) Koruptor duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Světla, způsobí jí tolik bodů korupce, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. kestros (DAM 100) s touto modifikací přidává cíli 10 bodů korupce. Pokud zbraň bytost zabije dřív, než ji stačí zkorumpovat, hoďte k20. Na hod 1-10 má duše automaticky 100 bodů korupce.

Lapač duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-10 chytila její duši a poslala ji přímo k bohu svého majitele. Verze Arkánotronů duši přesune do Carceru uvnitř Arkánosféry.

Zabíječ duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-10 zničila její duši, takže už nemůže být nikdy reinkarnována. Verze Arkánotronů duši zničí koncentrovanou meta-energií.

Mocná zbraň
Cena: x 50
Zbraň může jednou za 10 minut vystřelit s DAM-V.

Supermocná zbraň
Cena: x 100
Zbraň může jednou za 20 minut vystřelit s DAM-O.

Astrální bytosti

Světlo

Orthros

Velikost 2, nebezpečí 5, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, může být získán jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	16	12	12	12	14	14	16	100	n/a

INFO: Orthros je nižší astrální bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože bohové žádné další netvoří. Orthrosové svého času sloužili jako lovci, stopaři a hlídači, které bohové sesílali na pomoc svým nejlepším stoupencům. Většina Orthrosů byla vyvražděna během Astrální války. Bohové je nahradili Nebeskými a Pekelnými psy, mnohem efektivnějšími služebníky. Orthros je mohutný dvouhlavý pes, v kohoutku má metr a půl, s černou srstí a pronikavě zářícíma očima. Jedna hlava dokáže vnímat vše živé, druhé vše neživé. V dnešních dobách bohové Orthrose ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem a instinktivně napadají služebníky nepřátelské skupiny Pantheonu. Pokud je Orthros zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Nebe respektive Pekla, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže. Jeho zbraněmi jsou mohutné čelisti.

Dvě hlavy: Orthros má dvě hlavy, může provést dva útoky za akci.
Smysly: Jedna hlava Orthrose dokáže hledat živé objekty, druhá hlava neživé objekty. Nedělají to pomocí smyslů, ale nadpřirozenou sílou. V jedné akci Hledání se hodí dvakrát, pro každou hlavu zvlášť. Dosah hledání je 500 m a není omezen žádnými překážkami.
Věrnost: GM musí předem určit, jaké skupině bohů je Orthros věrný. Nikdy nenapadne stoupence své skupiny bohů jako první a pouze jimi může být přinucen k poslušnosti. Postava, která ho chce získat jako Osobní zvíře, si musí hodit proti CHA (v boji je to jedna akce). Pokud uspěje, Orthros si musí hodit proti WIL a pokud ten neuspěje, stává se jejím Osobním zvířetem. Pokud postavě padne Štěstí, Orthros si už nehází a automaticky se stává Osobním zvířetem. Každá postava má na získání konkrétního Orthrose jen jeden pokus.

Kerberos

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, může být získán jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	16	14	14	14	12	16	18	200	n/a

INFO: Kerberos je nižší astrální bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože bohové žádné další netvoří. Kerberové svého času sloužili jako lovci, stopaři a hlídači, které bohové sesílali na pomoc svým nejlepším stoupencům, a také jako vůdcové smeček Orthrosů. Většina Kerberů byla vyvražděna během Astrální války. Bohové je nahradili Nebeskými a Pekelnými psy, mnohem efektivnějšími služebníky. Kerberos je mohutný tříhlavý pes, v kohoutku má dva metry, s černou srstí a pronikavě zářícíma očima. Jedna hlava dokáže vnímat vše živé, druhé vše neživé a třetí vnímá nadpřirozené síly. V dnešních dobách bohové Kerbery ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem a instinktivně napadají služebníky nepřátelské skupiny Pantheonu. Pokud je Kerberos zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Nebe respektive Pekla, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže. Jeho zbraněmi jsou mohutné čelisti.

Tři hlavy: Kerberos má tři hlavy, může provést tři útoky za akci.
Smysly: Jedna hlava Kerbera dokáže hledat živé objekty, druhá hlava neživé objekty a třetí hlava nadpřirozené jevy (magii, božskou moc…). Nedělají to pomocí smyslů, ale nadpřirozenou sílou. V jedné akci Hledání se hodí třikrát, pro každou hlavu zvlášť. Dosah hledání je 500 m a není omezen žádnými překážkami.
Věrnost: Stejné pravidlo jako u Orthrose.

Kakodaimon

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	14	16	16	16	16	16	16	100	n/a

INFO: Kakodaimon je větší a mocnější verze Daimona. Jeho bílá kůže je pokrytá červeně zářícími ornamenty. Na rozdíl od Daimona ho smrtelník nemůže přivolat ani mu zadávat žádné úkoly. Kakodaimon má jen jedno poslání – nelítostný boj proti Nebeským bohům a jejich astrálním služebníkům. Většinu času se Kakodaimoni nacházejí v Nebi, kde vedou své tažení zkázy. Nemají příliš důvodů, proč se přesunout do materiálního světa smrtelníků. Někdy tam však pronásledují Anděly a Archanděly.

Astrální úder (boj zblízka): DAM 40. 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 20. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Božské schopnosti: Kakodaimon ovládá všechny schopnosti čirého Světla (Zegurnské církve) – viz Základní kniha: Kněz. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.
Nenávist: Začne útočit na Astrální bytosti Nebe, pokud jsou nějaké v dosahu. V boji s nimi má bonus +10 k iniciativě.

Eudaimon

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	14	16	16	16	16	16	16	100	n/a

INFO: Eudaimon je větší a mocnější verze Daimona. Jeho bílá kůže je pokrytá modře zářícími ornamenty. Na rozdíl od Daimona ho smrtelník nemůže přivolat ani mu zadávat žádné úkoly. Eudaimon má jen jedno poslání – nelítostný boj proti Pekelným bohům a jejich astrálním služebníkům. Většinu času se Eudaimoni nacházejí v Pekle, kde vedou své tažení zkázy. Nemají příliš důvodů, proč se přesunout do materiálního světa smrtelníků. Někdy tam však pronásledují Démony a Arcidémony.

Astrální úder (boj zblízka): DAM 40. 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 20. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Božské schopnosti: Eudaimon ovládá všechny schopnosti čirého Světla (Zegurnské církve) – viz Základní kniha: Kněz. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.
Nenávist: Začne útočit na Astrální bytosti Pekla, pokud jsou nějaké v dosahu. V boji s nimi má bonus +10 k iniciativě.

Hejno Múz (Roj)

Velikost 1, nebezpečí 3, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: astrální úder (boj zblízka, DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	6	6	6	6	6	6	6	20	n/a

INFO: Múzy jsou relativně křehké, ale když se spojí do velkého hejna, začnou být velmi nebezpečné. Křižují Nebem i Peklem a zuřivě útočí na ostatní astrální bytosti. Když se dostanou do blízkosti Kakodaimonů či Eudaimonů, mohou je obklopit a posílit je svojí energií.

Posílení: Hejno do velikosti 10 může jako jednu akci obklopit Kakodaimona/Eudaimona. Pohybuje se s ním. Všechny útoky cílené na Kakodaimona/Eudaimona jdou na hejno. DAM jeho Astrálního úderu a Astrálního paprsku je zvýšeno o 10 za každý stupeň velikosti hejna. Bonus k iniciativě, který dostává díky schopnosti Nenávist, je zvýšen o 1 za každý stupeň velikosti hejna. Jako jednu akci se může hejno zase oddělit.

Temnota

Stínová postava

Velikost 1 až 10, nebezpečí 4, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

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

INFO: Stínové postavy jsou nižší astrální bytosti, které fungují jako oči, uši a ruce Temných bohů. Vyskytují se běžně na místech více zahlcených korupcí, tedy tam, kde je přítomnost Temných bohů výraznější. Čím silnější míra korupce se v místě nachází, tím větší a mocnější Stínové postavy tu jsou. Jeví se jako stíny, jsou tedy zcela nehmotné. Vždy jsou doprovázeny nesrozumitelným šepotem. Nemohou se projevovat při dobrém osvětlení ani ve tmě, to však neznamená, že na takových místech nemohou pobývat. Útočí na mysl obětí a to tak, že jim vyvolávají děsivé iluze. Mohou útočit i na spící oběti. Nemohou však nijak reagovat na neživé objekty.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na ni mají pouze nadpřirozené efekty, např. kouzla a božská moc (modlitby, rituály, schopnosti a útoky Astrálních bytostí).
Stínový teror: Může být aktivní pouze v místech, kde jsou stíny. Jakmile je místo dobře osvětleno či naopak zcela temné, přestane se jakkoliv projevovat (nemůže být ani zasažena), ovšem stále na místě je.
Dotek: Toto je jediná útočná schopnost, zabírá jednu akci. Musí uspět v hodu proti CCO. Pokud uspěje, cílová bytost si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, přichází o tolik SP o kolik přehodila. Dotek nelze vykrýt, ale je možné mu uhnout.
Velikost: Za každý stupeň velikosti nad 1 má +1 ke všem atributům a +10 k HP.

Bestie z Temnoty (Roj)

Velikost 1, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Vodní, Vesmírné, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: čelisti, drápy... (DAM 10 až 100)

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

INFO: Temnota zhmotněná v podobě živého černého kouře, který se valí kupředu a ničí a korumpuje vše, co obklopí. Během útoku se celý oblak či jen některé jeho části vytvarují do forem, které jasně odhalí příslušnost Bestie ke konkrétnímu Temnému bohu – netopýří křídla či celý netopýr (Vampiroth), vlčí hlava či celý vlk (Lycantroth), lebka, kostlivé paže či celá kostra (Necroth), chapadla, paťáty, pavoučí nohy či hrůzné monstrum (Mutanoth), slunce nebo oko (Eclipsoth). Forma obvykle zmizí stejně rychle, jako se objevila. Bestie, která vznikne v Prázdnotě, žádnou formu neutváří. Velikost Bestie je odvozena podle míry korupce v dané lokalitě. Čím je zde Temnota mocnější, tím větší Bestie dokáže vytvářet. Bestie z Temnoty se může pohybovat při zemi, pod vodou, vysoko v oblacích i ve vesmíru.

Vesmírná bytost: Ve vesmíru se pohybuje rychlostí 5 milionů km/h.
Boj: Bestie útočí částmi, které vytvarovala do formy čelistí, drápů, chapadel a podobně. Čím větší je, tím silnější jsou její útoky. Velikost 1 má DAM 10, každá další má DAM o 10 větší. Ničivost útoků Velkého a Obřího roje je stejná, jako v normální kategorii, ovšem jedná se o DAM-V resp. DAM-O.

Rozptýlení: Dobrovolné zmizení Bestie trvá určitou dobu – tolik minut, kolik je její velikost. Velkému roji to trvá desetinásobek a Obřímu roji stonásobek času (např. velikosti 3++ to trvá 300 minut). Během této doby nemůže nic dělat, ani přerušit mizení.
Zkorumpování duše: Pokud Bestie zasáhne Živou bytost, může jí místo zranění udělit body korupce. Zkorumpování přidává 5 bodů korupce. Velký roj přidává 10 bodů, Obří roj přidává 20 bodů.
Sebrání duše: Pokud Bestie zasáhne Živou bytost, může jí místo zranění sebrat duši. Aby se to povedlo, Bestie musí ještě uspět v hodu proti svému WIL. Čím pevnější je víra cíle, tím obtížnější je sebrat mu duši. Pokud má cíl 50 až 60 bodů víry/povznesení, Bestie má postih –2 na WIL. Pokud 70 až 80, tak –4 na WIL. Pokud 90 až 100, tak –8 na WIL. Sebraná duše je uvnitř Bestie. Pokud je Bestie zabita dříve než stačí sama zmizet, duše jsou opět volné a vrátí se do svých těl. Pokud Bestie sama zmizí, duše jsou odevzdány příslušnému Temnému bohu resp. Nihilu.

Wendigo

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

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

INFO: Wendigo je Lycantrothova mocná astrální bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako vlkodlak ve vlčí formě, ovšem více bestiální. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení či zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hlad: 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.
Kousnutí: Bytost, která je kousnuta, si musí hodit proti WIL. Když neuspěje, ztrácí –5 od všech atributů na tolik minut, o kolik přehodila. Toto není kumulativní.
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Wendiga vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Lycantrotha, kteří Wendiga vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při modlení a provádění rituálů.

Strigoi

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

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

INFO: Strigoi je Vampirothova mocná astrální bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako bestiální upír. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Žízeň: 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.
Kousnutí: Bytost, která je kousnuta, si musí hodit proti WIL. Když neuspěje, ztrácí –5 od všech atributů na tolik minut, o kolik přehodila. Toto není kumulativní.
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Strigoie vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Vampirotha, kteří Strigoie vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při modlení a provádění rituálů.

Fext

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

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

INFO: Fext je Necrothova mocná astrální bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako bestiální zombie. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-10 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Fexta vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Necrotha, kteří Fexta vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při modlení a provádění rituálů.

Aswang

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

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

INFO: Aswang je Mutanothova mocná astrální bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako hrůzná zdeformovaná bestie. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Mutace: GM může zvolit, jak bude Aswang vypadat. Aswang může mít až 10 mutací (viz Základní kniha nebo *Temná ruka*). Jednou za 24 hodin je může libovolně změnit.
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Aswanga vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Mutanotha, kteří Aswanga vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při modlení a provádění rituálů.

Empúsa

Velikost 3, nebezpečí 6, Astrální bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

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

INFO: Empúsa je Eclipsothova mocná astrální bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako bestiální humanoid s kopyty na digitigrádních nohách, jehož tělo je pokryto měděnými šupinami. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používala nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Změna podoby: Empúsa na sebe může vzít podobu libovolné Živé bytosti, kterou viděla. Nemůže to ale být Biomechanická bytost. Získá její velikost a způsob pohybu (včetně rychlosti), přirozené zbraně, schopnosti a slabiny, atributy AGI, DUR, STR a HP. Stále si však ponechává status Astrální bytosti. Nemůže napodobit oblečení ani vybavení. Taktéž neumí napodobit chování ani vědomosti inteligentní bytosti, je stále zvířecí. Mezi skutečnou podobou a kamufláží může měnit jednou za minutu. Kamufláž však může vyměnit za jinou jen jednou za 24 hodin.
Korupce: Pokud způsobí zranění ve své skutečné podobě, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Empúsu vidí nebo slyší v její skutečné podobě, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Eclipsotha, kteří Empúsu vidí nebo slyší v její skutečné podobě, mají bonus +2 k CHA při modlení a provádění rituálů.

Bohové

Světlí bohové většinu času pobývají v Nebi a Pekle, ale mohou sestoupit do fyzického světa smrtelníků. Nejčastěji sestupují na tabuly Panangelium respektive Pandemonium, protože jejich zdejší panství jsou smrtelníkům nejblíž.

Temní bohové jsou většinu času rozptýlení všude tam, kde je temná korupce, ale mohou „zkondenzovat" a zjevit se tak ve fyzické formě. Nejčastěji se zjevují na tabulách soustavy Pentagram, protože zde je temná korupce nejsilnější.

Světlý bůh přijde, když chce osobně zasáhnout do života smrtelníků, například aby někomu zadal úkol, někoho odměnil nebo potrestal. Dalším častým důvodem je demonstrace moci nebo pouhá zábava. Pokud zásah nevyžaduje jeho osobní přítomnost, vyšle místo toho podboha nebo poloboha, popřípadě i několik najednou. Díky tomu může zasáhnout na více místech Zahrady současně.

Temný bůh má jen jediný účel: šířit korupci. Přijde, pokud potřebuje zkorumpovat nějaký dobře chráněný objekt. Pokud korupce nevyžaduje jeho osobní přítomnost, vyšle místo toho svoji slabší formu nebo posedlého služebníka, popřípadě i několik najednou. Díky tomu může korumpovat více míst Zahrady současně.

Bůh

Velikost 4, nebezpečí 10, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

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

INFO: Bůh je natolik mocná astrální bytost, že nemůže být smrtelníky nijak přímo ohrožen.

Božské schopnosti: Bůh ovládá všechny své schopnosti (rituály). Jejich seslání je okamžité a automaticky úspěšné, nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

Podbůh

Velikost 3, nebezpečí 9, Astrální bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	200	n/a

INFO: Podbůh je potomek dvou bohů. Jeho moc je na úrovni Anděla, Démona či Víly. Každý bůh má svůj specifický typ podbohů. Temní bohové nemají podbohy, ale místo toho mohou vytvářet své slabší formy. Jejich moc je na úrovni Smrtek.

Božské schopnosti: Podbůh ovládá všechny schopnosti (rituály) svého hlavního boha-rodiče. Jejich seslání je automaticky úspěšné (je vyžadován pouze čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

Polobůh

Velikost X, nebezpečí 8, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X+5	X+5	X+5	X+5	X+5	X+5	X+5	X+5	X+5	X × 10	X × 10

INFO: Polobůh je potomek boha a smrtelníka. Jedná se o smrtelníka, který je však celkově lepší po všech stránkách a má i omezené božské schopnosti. Temní bohové nemají polobohy, ale místo toho mohou posedávat své služebníky a ovládat je jako loutky.

Podstata: Polobohem může být Živá bytost (Osoba) libovolné rasy.
Božské schopnosti: Polobůh ovládá všechny schopnosti (rituály) svého boha-rodiče. K jejich seslání mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

Dyrnusia, Bohyně života, fauny a flóry
Je zahalena v listech, kůře a květech.

Biernith, Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu
Je oblečen ve špinavé pracovní zástěře a potrhaném oblečení, díry jsou zašité záplatami. Obvykle nosí rukavice. Je neustále umazaný od popela a oleje. Na opasku a v kapsách má dláta, nebozezy, kladiva a další nástroje.

Finersha, Bohyně míru, diplomacie a budování
Je oblečena v bílém hábitu. Vždy má u sebe štít.

Ponturos, Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti
Je oblečen v alchymistické tunice. Má svitky, měřidla, lupy, úhelníky a flakónky.

Lugona, Bohyně světla, dne a odvahy
Je oblečena v blyštivých šatech. Má lucernu.

Jokarag, Bůh intelektu, logiky a efektivnosti
Je oblečen v jednoduchém rouchu. Na očích nosí cvikr. Má knihu, psací pera a kalamář.

Ranaka, Bohyně zdraví, evoluce a regenerace
Je oblečena jako ranhojička. Má u sebe léčivé byliny a masti. Má hůl s obmotaným hadem. Je fyzicky dokonalá.

Hurconyr, Bůh práva, spravedlnosti a cti
Je oblečen jako soudce: má talár a klobouk. Má u sebe váhy spravedlnosti a kladivo odsouzení.

Nelevra, Bohyně řádu, kauzality a plánů
Má černobílé oblečení symetricky pokryté symboly rovnováhy. Má u sebe pečetidlo a dokumenty s plány a pravidly.

Xim, Bůh výběru, změny a naděje
Jeho oblečení může změnit střih, vzory a barvu, podle jeho výběru. Nosí pokrývku hlavy (též se může měnit) ozdobenou dlouhým perem, které neustále mění barvu.

Talhisa, Bohyně lítosti, lásky a potěšení
Je oblečena ve svůdných šatech. Její doteky zahání bolest a způsobují potěšení.

Vakmir, Bůh prostoru, kořenů a větví Yggdrasilu
Poutník. Má batoh, hůl, kompas, sextant, mapy a dalekohled.

Wilsar, Bůh smrti, živlů a počasí
Je zahalen v lávě, kamenech a ohni.

Cintana, Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu
Je oblečena v drahých zdobných šatech. Je nalíčená a nosí mnoho vzácných šperků. Má extravagantní účes.

Olrenor, Bůh války, agrese a ničení
Má mohutnou svalnatou postavu. Je oblečen v těžkém plátovém brnění a má též přilbu. Je neustále umazaný od krve. Vždy má u sebe nějaké zbraně.

Gonolia, Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství
Je oblečena v plášti ze zvířecí kůže, jeho kápě je tvořena zvířecí hlavou. Nosí náhrdelník ze zubů a na kůži má rituální malby a tetování.

Uliun, Bůh tmy, noci a strachu
Má děsivou tvář se žhnoucíma očima. Je oblečen v černém hábitu.

Elarinia, Bohyně instinktu, emocí a efektnosti
Je oblečena v impozantním divadelním kostýmu. Má hudební nástroj (většinou loutnu).

Melnak, Bůh nemocí, mutace a degenerace
Je oblečen v hnijícím rouchu. Jeho tělo je pokryté vředy a mutacemi. Má na nich špinavé obvazy. Vypadá jako malomocný.

Qelona, Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti
Je oblečena jako zlodějka: má plášť s kápí a spodní polovinu tváře ji zakrývá šátek. Má u sebe dýky a paklíče.

Yusinyr, Bůh chaosu, paradoxů a náhody
Je oblečen jako šašek či klaun. Je to nepředvídatelný blázen.

Iskia, Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje
Přadlena. Má kolovrat, kterým snová pavučinu Wyrd. Skládá se z vláken osudu každé bytosti.

Kronil, Bůh krutosti, nenávisti a utrpení
Je obmotán řetězy, okovy a pouty s ostny. Jeho tělo je poseté jizvami. Má bič s roztřepeným koncem.

Sulosa, Bohyně času, vzpomínky a předtuchy
Věštkyně. Má přesýpací hodiny, křišťálovou kouli, kalendáře a kroniku.

Necroth, Temný bůh nemrtvých
Nestvůrný kostlivec se zbytky mumifikovaných tkání, obmotaný obinadly, které brání tkáním odpadnout. Je obklopen rojem much.

Vampiroth, Temný bůh upírů
Netopýří monstrum, částečně humanoidní. Místo paží má netopýří křídla, je schopno létat. Nosí honosné rudé brnění poseté jehlami.

Mutanoth, Temný bůh mutantů
Hrůzný mutant, který neustále mutuje a vypouští sliz. Některé části těla vypadají jako samostatně žijící tvorové.

Lycantroth, Temný bůh vlkodlaků
Vlčí monstrum, částečně humanoidní. Může se pohybovat po všech čtyřech končetinách. Nosí jednoduché kovové brnění s čepelemi a řetězy.

Eclipsoth, Temný bůh zatemnělých
Tajemná postava oblečená v černém hábitu s kápí, jejíž stín věčně zahaluje tvář. Když se pohybuje, vypadá to, jako by se vznášela těsně nad zemí.

Křižáci

Hrdinové se mohou stát Křižáky podle pravidel v příručce *Hrdinové říší*. V této kapitole jsou další informace o nich.

Výzbroj a výstroj
Křižáci mohou kromě standardních zbraní a speciálního vybavení mít též vzácné Křižácké relikvie (viz str. 15). Jejich uniformy a brnění nesou specifický symbol kruciáty, stejný symbol je i na veškeré vojenské technice.

Organizace
Světlí a Temní křižáci plní pouze úkoly nějakým způsobem zaměřené proti Temnotě respektive Světlu. Jejich armády jsou složené z příslušníků mnoha říší a frakcí, sjednocené proti společnému nepříteli. Tato jednota je však vždy dočasná. Jakmile je kruciáta u konce, vojáci se vrátí ke svým vůdcům. Jisté neshody někdy vzniknou i v jejím průběhu a mohou výrazně ovlivnit další postup.

Vůdcem kruciáty je buď jeden zvolený velitel, nebo sněm velitelů – každý z jedné zúčastněné říše. V případě stoupenců Světla jsou těmito veliteli vrchní důstojníci ozbrojených sil či přímo vládcové (pokud mají bojové zkušenosti). V případě Temné ruky jsou těmito veliteli Lordi či Overlordi Koruptoři.

Křižácké jednotky, ať už pozemní, námořní, letecké či éterické, se skládají z vojáků stejného původu. K jednotce však jsou často připojeni specialisté jiného původu, aby zvýšili její efektivitu. Například regiment pěchoty Vznešených elfů může obsahovat lidské kněze z Bílých říší, protože ti ovládají mnohem mocnější rituály.

Aliance spásy a Aliance zhouby
V roce 963-XIII došlo k velkolepé bitvě o zapadlou a prakticky neznámou tabulu Irkelium. Na jedné straně stáli válečníci říší věrných Světlu, na straně druhé válečníci říší sloužících Temnotě. Světlí i Temní bohové svým služebníkům vyjevili, že tato tabula se stane velmi významnou v nadcházejícím finálním boji Světla proti Temnotě. Bitva trvala šest měsíců, ale žádná strana nedokázala získat převahu. A tak se i samotní bohové rozhodli, že zasáhnou. Na obou stranách konfliktu se objevilo několik nadpřirozených válečníků: Avatarů u Světla a Tenebrisů u Temnoty. Bylo to dosud největší shromáždění takovýchto mocných bytostí a bitva díky nim získala neuvěřitelně destruktivní intenzitu. Síly obou skupin byly nicméně stále vyrovnané.
Zvrat nastal, když proti sobě stanuli dva nepravděpodobní šampioni: Avatar Tio Mjurn, lidský velekněz z Šedé říše uctívající Anrugeze, a Tenebris Qenkhomag, hobgoblinský koruptor sloužící Eclipsothovi. Oba vyvolali obrovskou boží moc, která zničila všechny armády na tabule, flotily na orbitě, a je samotné. Bitva skončila. Božské síly však na tabule zůstaly i poté a jejich intenzita nijak neklesá. Vypadá to, jako by celá tabula byla zahalená vířícími černými mraky a jasným bílým světlem. Duše všech, kteří sem zavítají, jsou bouří uvězněny. Bouře má efekt i v blízkém okolí tabuly a ohrožuje tedy i éterické lodě, které se dostanou příliš blízko.
V roce 969-XIII vznikly Aliance spásy a Aliance zhouby. Obě skupiny jsou tvořené říšemi, které se zúčastnily bitvy. Obě skupiny našly způsob, jak energii bouře využít k tvorbě mocných zbraní a neporazitelných válečníků. Pochopily, že toto je onen význam, který tabula dostala. Cílem Aliance spásy je významně oslabit Temnotu, především zničením tabul soustavy Pentagram. Cílem Aliance zhouby je naopak oslabit Světlo, hlavně zničením Panangelia a Pandemonia. Obě se také snaží získat kompletní kontrolu nad tabulou Irkelium. Jejich snažení zatím nemělo úspěch, protože protivník je vždy připraven. Ale je to jejich svaté poslání, takže se nikdy nevzdají. Aliance spásy do akcí často vysílá své Spásné křižáky, Aliance zhouby zase své Zhoubné křižáky. Jsou to ti nejobávanější křižáci vůbec a jsou zvláštní tím, že operují i mimo oficiálně vyhlášené Křížové výpravy.
Členské říše Aliance spásy ani Aliance zhouby nejsou příliš velké a nemají početné ozbrojené síly. Stále plně nenahradily své ztráty z Bitvy o Irkelium. Do všech končin Zahrady tedy vysílají své agenty, aby verbovali ty nejlepší bojovníky.

Spásní a Zhoubní křižáci
Tabula Irkelium je unikátní svět, který je pohlcen zvláštní astrální anomálií. Vířící Světlo a Temnota je zde v podobě energie, která má schopnost proměnit smrtelníka v nadpřirozeného válečníka.

K přeměně ve Spásného či Zhoubného křižáka je nutný dlouhý a riskantní rituál. Vyvolený válečník musí mít silnou víru (alespoň 80 FP) a jeho duše musí být čistá (u služebníka Světla, žádné CP) respektive pevná (u služebníka Temnoty, žádné DP). Vyvolený je ponořen do nádrže s energií získané z tabuly Irkelium na pět hodin. Rituál provádí vždy kněz toho boha, kterého vyvolený uctívá. Kněz si po každé uplynulé hodině musí hodit proti CHA. Když uspěje, může se pokračovat další fází.

1. fáze: Při neúspěchu kněze vyvolený získá 25 CP/DP, rituál nemůže pokračovat.
2. fáze: Kněz má postih –2 na CHA, při jeho neúspěchu vyvolený získá 50 CP/DP, rituál nemůže pokračovat.
3. fáze: Kněz má postih –4 na CHA, při jeho neúspěchu vyvolený získá 75 CP/DP, rituál nemůže pokračovat.
4. fáze: Kněz má postih –6 na CHA, při jeho neúspěchu vyvolený získá 100 CP/DP, rituál nemůže pokračovat. Služebník Světla si hodí na Proměnu ve služebníka náhodně zvoleného Temného boha. Služebník Temnoty si hodí na Úpadek.
5. fáze: Kněz má postih –8 na CHA, při jeho neúspěchu je duše vyvoleného zničena.

Světlí křižáci proti Temným křižákům
24. světlá a 24. temná kruciáta jsou v historii první křížové výpravy tohoto druhu, které se odehrávají souběžně (ačkoliv 24. temná kruciáta již začala o tři roky dříve). Je to tedy poprvé v historii, kdy proti sobě stojí Světlí a Temní křižáci. Bitvy křižáků jsou epické a neuvěřitelně destruktivní. Fanatické armády služebníků Světla a stoupenců Temnoty dokáží zdevastovat povrch tabuly během pár týdnů. Světlým křižákům je jasné, že bojují o samotné přežití Světla v celém vesmíru, zatímco Temní křižáci jsou přesvědčeni, že toto je poslední krok k definitivnímu vítězství Temnoty.

Spásný křižák

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

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X × 5	X × 5

INFO: Spásní křižáci jsou známí také jako Spásonoši. Tito nadpřirození válečníci nosí bílé úbory a brnění. Z očí jim neustále vyzařuje záře Světla, šlehají plameny Světla či uniká zlatý kouř Světla – podle toho, jestli uctívač vyznával boha Nebe, boha Pekla nebo Anrugeze. Necítí strach, bolest ani únavu; nepotřebují jíst, pít, spát ani dýchat.

Zhoubný křižák

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

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X × 5	X × 5

INFO: Zhoubní křižáci jsou známí také jako Zhoubonoši. Tito nadpřirození válečníci nosí černé úbory a brnění. Z očí jim neustále uniká černý dým Temnoty. Necítí strach, bolest ani únavu; nepotřebují jíst, pít, spát ani dýchat.

Brnění, přilby i zbraně Spásných a Zhoubných křižáků jsou vyrobené speciálně pro ně a jsou nasycené tou stejnou energií, jaká koluje v nich samotných. Jejich moc mohou využívat pouze oni. Jejich cena je desetinásobná oproti normální verzi. Mohou používat i normální vybavení.

Brnění a přilby: Každé brnění a každá přilba existuje ve Spásné a Zhoubné verzi. Pokud má Křižák oblečené toto brnění a současně nasazenou přilbu, vyzařuje auru s dosahem 5 metrů.

Spásná verze zahání Temnotu. Bytostem Temnoty způsobuje rozklad, dává jim 5 DP za každou minutu, po kterou jsou v dosahu aury.
Zhoubná verze zahání Světlo. Bytostem Světla způsobuje korupci, dává jim 5 CP za každou minutu, po kterou jsou v dosahu aury.

Zbraně: Každá zbraň existuje ve Spásné a Zhoubné verzi. Funguje i proti bytostem, které jsou proti normálním útokům imunní, např. Duchové, Banshee, Bludičky. Křižák může posílit zbraň, kterou drží v ruce (trvá to 1 minutu, v boji jednu akci). Pro jeden následující útok získá buď dvojnásobné DAM a nebo cíli dává postih –5 na ARM resp. na jiný atribut, kterým může odolat.

Spásná verze má dvojnásobné DAM proti bytostem Temnoty.
Zhoubná verze má dvojnásobné DAM proti bytostem Světla.

Nadpřirozená energie: Nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Necítí bolest, únavu ani strach.

Léčba a oprava: Když se Křižák ponoří do energie z tabuly Irkelium na 1 hodinu, obnoví si všechny ztracené HP a SP a všechny jeho rozbité Spásné/Zhoubné zbraně se samy opraví.

Smrt: Když je Křižák zabit, rozplyne se na energii, která se i s jeho duší přesune do anomálie na tabule Irkelium. Zde se regeneruje k20 dní, potom ho může kněz přivolat zpět pomocí Rituálu kruciáty. Když je křižák zabit podesáté, je to smrt definitivní.