

Rasy

Rasy se ve hře vyskytují v zásadě stejné, jako ve světě Kahla. Situace v Hennývnu je trochu jiná, takže se tu setkáte navíc se skřety, jako s celkem platnými členy (okraje) společnosti.

Oproti základním pravidlům jsou i u běžných ras některé rasové ZS trošku přerozdělené či upravené. Také některé národy mají trošku jiný význam.

Lidé

Viz str. 33 DrDII.

Kultury

Lidé království

Viz str.33 DrDII. Přičemž lidmi království pro nás budou jak obyvatelé klidnějších a civilizovanějších částí Aurigu, tak starousedlíci Hennývnu.

Osadníci

Viz str 34 DrDII, Hennývn se svými diamantovými jámami stále láká nové přistěhovalce a dobrodruhy, kteří své uplatnění najdou někdy v Jámách, jindy na rýžovištích či rašeliništích. Případně v rybářských či pašeráckých šalupách.

Barbaři

Viz str. 34 DrDII, přičemž z mnoha barbarských a divokých kmenů, které se pohybují po světě Kahla jsou pro nás tentokrát zajímaví zejména domorodí a necivilizovaní Kamajoro. Další zajímavé barbarské „podnárody“ jsou třeba Beduíni – pouštní nájezdníci, kteří začínají pronikat do různých koutů světa Kahla nebo tradiční severští barbaři z pod Kazar-Dún.

Zvláštní schopnosti

Schopnosti Jménem krále, Zarputilost, Idol muže či žen a Styky zůstávají beze změny.

Lví srdce (Duše)

Postava má přirozenou zbroj (sleva 1 na Vyčerpání), pokud čelí zastrašování či psychickému nátlaku.

Trpaslíci

Viz str. 38 DrDII. A dále. V zásadě vše co je uvedeno v pravidlech pro naše trpaslíky platí, ovšem popsané národy představují ve světě spíše okrajové jedince. Vzhledem k dávnému pádu velkých trpasličích měst pod horami a exodu na povrch nejpočetnější „národ“ nyní tvoří Městští trpaslíci.

Městští trpaslíci

Městští trpaslíci opustili bezpečí kopců a hor již před mnohými generacemi. A usídlili se ve městech. Buď v takových, které sami postavili v údolích a štítech hor, nebo v blízkosti vzácných rud a kamení, nebo i v lidských městech, kde postavili své vlastní samostatné a svébytné čtvrti. Domy městských trpaslíků mají mohutné stěny a často vedou hlouběji pod zem než nad zem, avšak stále jsou to domy a nikoliv podhorní jeskyně. V trpasličích městech a čtvrtích vládne podivná směsice klanového a místního práva. Pro tradiční trpaslíky jsou městští trpaslíci zpohodlnější, a příliš přičichli k pivu avšak pro městské trpaslíky je rod, rodina, přísaha a tradice stále velmi důležitá, i

když se tato musela přizpůsobit možnostem cestování, množství slunce a vzdálenostem k rodovým a starým místům.

Typickou zvláštní schopností Městských trpaslíků jsou Játra ze žuly.

Zvláštní schopnosti

Schopnosti Noční oči, Síla přísahy a Nezdolnost zůstávají beze změny. Dále mají trpaslíci ve světě Kahla pro svou relativní dlouhověkost elfi ZS (str 38, DrDII) Paměť rodu.

Játra ze žuly (Tělo)

Postava má přirozenou ochranu (sleva 1 na Vyčerpání) pokud čelí účinkům omamných látek či jedů.

Šotci

Šotci jsou humanoidi útlého a malého vzrůstu (i poloviční oproti trpaslíkům), veselé povahy často oděni v pestrých barvách.

Šotci (někdy též skřítkové) jsou tvorové od podstaty magičtí, jejich nejasný původ je odvozován od démonů a obecně mají blízko k různým magickým tvorům a bésům z jiných světů a také velké nadání k magii.

Jejich legendy hovoří o dlouhých věcích otroctví a sloužení zlým démonům a tak jsou lidem v mnohém veselým, a radostným, často oslavujícím svou svobodu. Na druhou stranu mají velký odpor a nelibost k zákonům, vládcům a pravidlům, a tak jsou také pověstní svou škodolibostí či nezodpovědností.

Jestli něčemu prokazují úctu, tak jsou to přírodní a magické síly, které dle jejich pohledu na svět ovlivňují každého a vše a prostupují světem i ve směrech, které jsou pro běžného člověka neviditelné či nepřekročitelné. Jejich náboženství Cesty je pro mnohé nesrozumitelné, zvláště pokud jsou přece již od svých démonů osvobozeni. Zřejmě se však sále obávají jejich návratu.

Šotci se bojí a násilí spíše vyhýbají, v organizované armádě je stěží uvidíte. Ale mohou vás překvapit svou ohnivou magií nebo západními tajnými technikami boje beze zbraně.

Šotci se cestovateli a dobrodruhy stávají z rozličných důvodů, ať už pro svou touhu po svobodě nebo pro pátrání po kouzlech, odpovědích či moci.

Kultury

Tradicionalisté

Šotci kteří přibudou z východu se většinou usazují v divokých krajích, často poblíž krásných míst, které jsou zřídli přírodních sil. Zde se věnují sběru, lovu a hospodářství.

Zde uchovávají své tradice, slaví své svátky a sprádají ochranná kouzla a pakty kolem svých malých oáz svobody a radosti.

Putující

Někdy také zůstávají na cestách věčně v podobě karavan obchodníků, cirkusáků, léčitelů a pastevců putujících po nepravidelných stezkách. Putují mezi osadami tradicionalistů i městy lidí. Navštěvují významná místa ve velké svátky.

Reformovaní

Mnozí šotci ovšem opustili staré pořádky a vyměnili je za pohodlí měst kde se věnují různým řemeslům. Ve městech vytvářejí spíše volné spojené komunity než pevné čtvrti. A daleko více se věnují radostem a oslavám, pro něž se vždy důvod nejde, než tradicím a Cestě.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnosti šotků jsou hobití schopnosti (str. 42 DrDII): Takový prcek! a Dobrá nálada (rychlá volba – reformování), krollí schopnost (str. 44 DrDII) Kořeny magie (rychlá volba – putující).

Takový prcek! (Vliv)

Pokud postava bojuje zblízka s rozumným soupeřem větším než ona sama, který ji dosud neviděl bojovat, získává do souboje 1 Výhodu.

Jsme jedné síly, jedné cesty (Vliv, rychlá volba: tradicionalisté)

Běsové, démoni a bůžci k nim cítí zvláštní sounáležitost.

Postava má *nadání* (dva manévry) pro jednání s běsy.

Vnitřní oheň (Duše)

Z ohně zrození, stále jej v sobě nosí.

Postava má přirozenou ochranu (sleva 1 na vyčerpání) proti působení ohně či žáru.

Postava má *nadání* (dva manévry) pro používání ohně, včetně magie. (aktivace 1 D)

Gnómové

Gnómové jsou především záhadnou rasou. Ne, že by se snad chovali tajemně a povýšeně jako elfové, ale jejich původ a společnost je záhadou. Gnómové jsou rasou, která do těchto částí přibyla z jiných částí světa a nepřinesla si sebou mnoho, kromě složitých vnitřních vztahů svých velkých rodin, klanů a kast. Záhadnost gnómů je také dána tím, že na rozdíl od jiných neodvozují svůj původ od nějakého boha či mýtu stvoření. Co je známo, gnómové nemají vlastní bohy a většina z nich jsou zapřísáhlí ateisté. Kolují legendy a příběhy o tom, že vlastní bohy zavrhli či jimi byly zavrženi, ale co je na tom pravdy tuší snad jen ti bohové.

Lidé se poprvé setkali s gnómy v útrokách velkých trpasličích měst pod horami a tak je považovali za jejich příbuzné. Což bylo pro trpaslíky velkou urážkou. Pro svou zelenou kůži byly také gnómové mnohými učenci přiřazování ke skřetům. Nic však nemůže být vzdálenější pravdě. Kromě malého vzrůstu (jsou průměrně o palec menší než trpaslíci) se vyznačují dvěma dalšími výraznými znaky; plešatostí a zelenou kůží. Plešatost gnómů není úplná, snad pro jejich časté mísení s jinými rasami, ale obecně gnóma s plnovousem nepotkáte a jejich vlasy mizí daleko dříve. Spíše je ta plešatost jen další povídačkou, vzniklou porovnáním s trpaslíky. S tou zeleností to také není úplně dokonalé – barva jejich kůže se pohybuje od mrtvolně bledé (která se vyskytuje zejména u těch, co žijí v hlubinných trpasličích městech) po sytě tmavě zelenou až hnědou.

Gnómové nemají žádná vlastní města, státy či království. Žijí roztroušeně usedle tam, kde žijí trpaslíci nebo lidé. Často jsou vytlačeni do vlastních čtvrtí a pro svou neúčast na životě církve (a obce) opovrhováni. Nejednou se stali obětí lidových bouří, čarodějných honů či pogromů, ale tyto zkušenosti spíše trpně snášejí, než aby stavěli jednotky či domobrany. Jako by si na to v historii již zvykli, považovali to za součást své přirozenosti, nebo si nesli sebou něco daleko horšího.

Gnómové ve městech jsou prosluly obratností svých prstů a zručností v rozličných vědách. Každá řemeslná dílna si jich cení a ráda se nějakým pochlubí. Šušká se, že za mnohými trpasličími vynálezy poslední doby by člověk měl hledat spíše gnóma. Gnómové žijí i na venkově jako sedláci či pasteveci, těžko rozeznatelní od lidí, neboť kromě vzrůstu se takový zaprášený gnómí hospodář či čeledín od lidského těžko pozná.

Kultury

Hnědí

Hnědí gnómové, jak se jim někdy říká, nejsou nezbytně hnědí co se zbarvení kůže týče, ale hnědá dominuje jejich oblečení. Prakticky se vyhýbají všem ostatním barvám, zejména modré.

Hnědí se objevují v celých rodinách ve velkých městech, kde postupně obsazují pomocné profese nosičů, poslů, pomahačů, podavačů, příkladačů a přístavních dělníků. Nejdříve si jich nikdo nevšímá a pak začnou postupně skupovat vaše podniky a měnit je v podniky rodinné. A pokud to není váš podnik, stále si toho nevšimnete.

Zelení

Zelení jsou gnómové, kteří se „objevili“ jako první – gnómové z trpasličích podzemních a skalních měst tvořící v nich samostatné a svébytné skupiny a čtvrti. Zelené „mini-čtvrti“ se často nachází i v lidských velkoměstech, zpravidla vedle nebo uvnitř čtvrtí trpasličích.

V těchto trpasličích společnostech gnómové většinou nemají plnoprávné postavení a pro jejich odmítání Auleho či jakéhokoliv jiného boha je na ně pohlíženo úkosem. Zapovězeny jsou jim také mnohé čestné profese jako horníci, klenotníci, kováři či válečníci. Gnómové se proto věnují jiným řemeslům, obchodování, bankovníctví nebo alchymii a magii.

Mnohde si však zelení gnómové vydobyli společenské uznání pro svou zručnost a technickou zdatnost díky níž vyrábějí automatické, samohybné či parou poháněné stroje šetřící trpaslíkům těžkou práci (a nezmenšující jejich zisky) nebo obnovují či opravují vynálezy dávných věků dávno zaprášené v královských pokladnicích a knihovnách.

Modří

Modří se nazývají gnómové, kteří jsou něčím jako šlechtou. Nevykonávají nad gnómskými společenstvími žádnou vládu či obranu, ale těší se obecné úctě a často pomáhají v komunitě urovnávat spory. Jedná se o prastaré rodiny s dlouhými rodokmeny, které jsou nositeli starých a tajných vědomostí a znalostí.

Mezi lidmi si označení „modří“ vysloužili proto, že nosí modrou, často v různých odstínech. Také často mají různá rodová tetování v modré barvě; motivy jsou abstraktní, magické či alchymistické. Gnómové přímo s modrou barvou kůže se nerodí, i když i o tom se povídají legendy.

Modří se věnují stejným profesím jako jiní gnómové, i když profesí penězoměneckých se spíše straní.

Zvláštní schopnosti

Gnómové mají zvláštní schopnost původně trpaslíků – Pouto krve (str. 40, DrDII), také mají schopnost původně hobitů – Labužník (str. 42, DrDII).

Zelená kůže (Tělo, rychlá volba: zelení)

Postava má přirozenou ochranu (slevu 1 na Vyčerpání) pokud čelí výbuchu, žíravině, kyselině nebo odolává nemocem, popálení, poleptání a podobně.

Nenápadnost (Duše, rychlá volba: hnědí)

Naučil se procházet ulicí neviděn, splynout s davem a skrýt se mezi tvářemi.

Postava má nadání (2 manévry) pro skrývání mezi lidmi a nenápadnost.

Zlaté ručičky (Duše, rychlá volba: modří)

Postava má nadání (2 manévry) při práci s (výroba, oprava, zneškodňování apod.) a používání kovů, mechanismů a strojů, mechanických pastí a těl oživených(konstrukty).

Skřeti

Skřeti jsou rasou, který sídlí v temnotách pod světem nebo temných lesích, horách, bažinách a jiných nehostinných oblastech kam byly vytlačeni ostatními rasami. Jsou oškliví, zakrslí a mají dlouhé ruce, které sahají málem až k zemi. Povahou bývají zlomyslní a zákešní. Nenávidí vše živé, včetně svých náčelníků, kterým slouží ze strachu. Nesnášejí denní světlo a nejčastěji proto vycházejí ze svých doupat jen v noci.

Jsou to lupiči, válečníci i vrazi. A také lovci, pastevci a sběrači.. Mnohé skřetí tlupy sídlí v horách, dolují v jejich kořenech a staví si zde své síně a kobky. Přepadají pocestné v průsmycích a svými nájezdy ohrožují i podhůří. Jiné tlupy se usídlily v temných hvozdech, mezi jejichž kmeny neproniká sluneční svit. Jsou zručnými kováři, ovšem málokdy kovají něco jiného než zbraně.

Skřetí tlupy i kmeny mají silné vůdce, pány a hejtmany, kteří jim vládnou krutou rukou. Často se spolčují s dalšími tvory, jako jsou vlci, obří pavouci, lesní běsi či draci. Nechají se také najímat jako žoldáci černokněžníky a loupeživými rytíři.

Na ostatních kolem sebe, včetně členů vlastního druhu, jim pramálo záleží a nebudou se zdráhat obětovat jejich životy, aby zachránili svůj. Bývají zákešní a zrádní. Vyjednávají a dohody dodržují, jen dokud nemají vítězství jisté. Pokud je násilí nejjednodušší cestou k dosažení svých cílů, bez váhání po něm sáhnou, ale nebudou zbytečně riskovat život. Vyžívají se v krutostech a s oblibou budou mučit nebo týrat své zajatce nebo jiné bezbranné bytosti.

Skřeti jsou zdatní válečníci, do bitvy krácejí vybaveni těžkými štíty, kroužkovými nebo šupinovými zbrojemi a zbraněmi z černé oceli. Nejčastěji užívají zakřivených šavlí a těžkých seker, často také bojují kopími a píkami, aby si udrželi nepřítele od těla. Obratně střelí z krátkých luků a s oblibou používají otrávené nebo zápalné šípy. Pokud budou mít možnost, raději své protivníky zajmou než zabijí, když pro nic jiného, tak aby se pobavili jejich utrpením. Skřetí tlupy dokážou bojovat jako vojenské jednotky, pokud jejich kázeň utužuje strach z krutého velitele. Ani skřetí kapitán ale neobětuje své muže v nesmyslném boji a raději zavelí k ústupu.

Národy

Orkové

Orkové se nazývají divocí skřeti z hor. Jsou vyšší a mohutnější než jejich podzemní nebo nížinní bratraci. Chodí hrdě vztyčeni a i když jako jiní skřeti uznávají vládu síly, důležitou je pro ně i čest. Čest jejich, čest rodiny a čest klanu. Ctí se zde rozumí zejména nebýt nečestně poražen a držet slovo.

Orkové jsou zejména pastevci a lovci, nemívají pevné osady, ale putují se svými stády po jejich stezkách. Při těchto putováních se naučili také umění obchodu a jelikož se často střetávají s jinými kmeny, poutníky a národy, jejich šamani a skaldové jsou překvapivou studnicí znalostí o světě.

Pro svou závislost na stádech a přízni počasí orkové často musí bojovat o své cesty a stáda s jinými kmeny či novousedlíky, kteří se nově usadili v jejich cestě. Někdy, když se sejdou okolnosti utvoří orkové mohutnou bojovou skupinu a provedou ničivý nájezd do údolí - snad kvůli obraně svých prastarých území, snad pro zábavu, snad kvůli cti. Málokdo je přežije, aby mohl vyprávět.

Pro jejich neklidnou povahu, složité vztahy klanů, rodin a cti, či z vidiny lepšího života, od táhnoucích klanů se často oddělují malé skupinky a jednotlivci, aby přešli ke klanu jinému či putovali po světě sami. Taková často končí jako kapitáni v armádách, šéfové loupežných či otrokářských tlup, nebo i slušní usedlí občané měst věnující se slušnému řemeslu.

Goblini

Gobliní kmeny a klany jsou méně bojovné, než ostatní skřeti. O to jsou zákešnější, nepříjemnější a zlomyslnější.

Goblini jsou sběrači, lovci a mrchožrouti obývající tak nehostinné a nepřístupné končiny, že není, kdo by je odtamtud vyhnal. Močály plné smrtících hadů a výparů, vlhké jeskyně uprostřed pustých strží, neprostupné pralesy plné nebezpečných netvorů; tam přežívají v malých vesničkách na kůlech malé klany goblinů.

Divocí goblini zde přežívají jen díky své odolnosti, zatvrzelosti a schopnosti sníst cokoliv. Nepěstují zvláštní kulturu ani vzdělanost, spíše směs různých pověr, tradic a kontaktů s místními malými duchy, démony, běsy a dušemi předků. Obřady, postupy a společenské zvyky a obyčeje se tak liší údolí od údolí a vesnici od vesnice.

Občas poblíž skryté goblinní osady vyroste civilizace, která je ignoruje. Pak se začnou goblini objevovat po setmění na ulicích a pročišťovat je od zdechlin a odpadu. Stávají se tak trpěnými, ale ceněnými členy komunity, někdy se stěhují do města a postupně civilizují. Jejich „civilizování“ spočívá kromě základního ovládnutí místního jazyka rychlé zorientování se v tom jak jednodušeji získat obživu bez většího ohledu na zákonnost či bezpečnost. Může se jednat o zlodějnu, černou práci, lupičství či prodej hadího oleje a zaručených léčiv. V pozdějších generacích se goblini mohou integrovat více, zvláště vzdálí-li se od svých kořenů, ale hádavá a podlá povaha je jim dána snad vždy.

Kmen

Kmen je ta podoba skřetiho plemene, kterou si všichni představí, když se řekne „skřet“. Hordy skřetů v rozsáhlých podzemních kavernách, vesnice a tábory rozprostřené v širokých nehostinných pláních.

Kmen je síla jednotlivců, rodin, klik, klanů a vesnic rozložených na širokém území neustále mezi sebou vedoucích boje a pře, uzavírajících a zase porušujících spojení a dohody. „Já s bratrem proti bratranci, já s bratrancem proti celému světu.“ Občas se objeví někdo mocný, silný či schopný, kdo dokáže celý kmen sjednotit a vyrazí s ním dobývat nové místo pro život nebo pomstít nějaké příkoří celého světa.

Zvláštní schopnosti

Skřeti mají některé rasové schopnosti krollů (str. 44, DrDII) Zběsilost bez úprav a Odznaky hrdinství a Zubří kůži s následujícími úpravami.

Odznaky hrdinství (Vliv)

Bizarní ozdoby, tetování nebo účes ohlašují, že vykonal odvážný skutek, a dodávají mu sebevědomí.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro zastrašování rozumných bytostí.

Zubří kůže (Tělo, rychlá volba: Orkové)

Tuhá srst jej chrání lépe než prošívaná zbroj.

Postava má přirozenou zbroj (slevu 1 na Vyčerpání) proti mechanickému ublížení.

Mrchožrout (Tělo, rychlá volba: Goblini)

Na mýtinu vyběhl udýchaný a zkrvavený skřet. Rychle se rozhlédl, a když spatřil napůl ohlodanou mrtvolu srnce, s hladovým výrazem se k ní vrhl a začal ohryzávat zbytky stehna. Když se po chvíli z lesa ozval hlas loveckého rohu a štěkot vlkodavů, odtrhl si ještě kus zahnívajícího masa a rozběhl se dál k horám.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže bez potíží konzumovat maso mrtvol či jídlo jakkoliv staré, plesnivé či zkažené bez rizika otravy.

Postava s touto schopností má přirozenou ochranu (slevu 1 na Vyčerpání) a *nadání* (2 manévry) na

otuížilost (chlad, vedro, nepohodlí, dlouhé pochody, hlad, Źízeň).

Skřetí odvaha (Vliv, rychlá volba: Kmen)

Traja škřetí pozorovali malú kupeckú karavánu pomaly sa šinúcu po ceste. “Žoldierov je príliš veľa, musíme ich nejako rozdeliť, aby sme mali prevahu.” “Popadané stromy v záseku a pár dobre mierených šípov ich rozoženie a rozdelí na skupinky, ktoré potom poľahky pobijeme.”

Když postava vstupuje do konfliktu s alespoň dvojnásobnou přesilou na své straně, získává 2 Výhody. Naopak, pokud má protistrana dvojnásobnou přesilu, musí zaplatit 1 Vliv, jinak z konfliktu ustoupí, resp. se do něj nezapojí.