

# DUCHOVÉ A DRACI

Jedněmi z nejpůsobivějších a nejméně pochopených tvorů v probuzeném světě roku 2060 jsou duchové a draci. Překračují nejen hranice představitosti, ale také jejich moc a schopnosti se zdají být bez hranic. V této kapitole budou tito jedineční tvorové a jejich schopnosti popsáni.

Stejně jako mnoho paranormálních zvířat a bytostí mohou i duchové a draci manipulovat a usměřňovat manu, aby tak mohli používat své rozličné schopnosti. Většina těchto tvorů, včetně draků, jsou takzvané duální bytosti. Duální bytosti souzní s manovými proudy natolik, že jsou neustále v kontaktu s astrálním prostorem: existují současně v astrální i fyzické rovině. Tyto bytosti mohou vnímat astrální prostor stejným způsobem a být s ním v interakci stejně jako postavy, jež používají astrální vnímání (viz **Astrální vnímání**).

Na rozdíl od magicky nadaných postav je astrální vědomí duálních bytostí stále aktivní. Nelze ho „odstavit“, neboť je jejich přirozenou součástí. To znamená, že duální bytosti neustále vnímají jak astrální, tak fyzický prostor, a mohou jednat v obou rovinách. Na druhé straně mohou být také z fyzického i astrálního prostoru napadeny. Duální bytosti nepodléhají modifikátoru +2 k cílovému číslu za nemagické akce při používání astrálního vnímání; pro ně je permanentní astrální vnímání přirozené a zcela normální.

Draci a další duální bytosti s magickými schopnostmi mohou provádět i astrální projekci. Stejně jako u kouzelníků se jejich astrální tělo odděluje od fyzického. V tomto případě upadá fyzické tělo do stavu podobnému transu, ovšem volné astrální tělo se může pohybovat astrálním prostorem. Atributy astrálního těla vychází z duševních atributů.

Naproti tomu duchové jsou paranormální bytosti, které žijí v astrálním prostoru a nemají žádné fyzické tělo. Někteří duchové mají schopnost (nebo dokonce sklon) objevit se pomocí schopnosti materializace ve fyzickém světě. Duch v astrální formě se podobá astrálně se projektující postavě. Na ducha v materializované formě se pohlíží jako na duální bytost (viz výše). Další informace o duších a jejich proměnlivosti v astrálním prostoru naleznete v kapitole **Magie**.

## Schopnosti

Duchové a draci mají četné a velmi rozmanité magické schopnosti. V následujícím textu budou tyto schopnosti blíže osvětleny.

Herní mechanismy pro níže uvedené schopnosti není nutné chápat jako pevně daná pravidla, ale jako návody pro gamemastera. Hráči by si neměli být nikdy jisti schopnostmi paranormálních protivníků: vždy je možné, že se nějaká schopnost určitých duchů nebo draků poněkud liší od normálu. Nejistota je skvělý dramaturgický prostředek. Protože elementály a přírodní duchy mohou vyvolat i hráčské postavy, budou jejich schopnosti popsány podrobněji a měly by se používat pokud možno stejným způsobem a jednotně.

Aby mohla nestvůra použít svou schopnost proti cíli, musí se oba nacházet v tomtéž „stavu“ – astrálním nebo fyzickém. Bytosti zdržující se výlučně v astrálním prostoru nemohou napadnout žádné cíle, jež se nacházejí výlučně ve fyzické rovině (a naopak). Naproti tomu bytost v astrálním prostoru a duální bytost se mohou vzájemně ovlivňovat (výhradně manovými schopnostmi). Totéž platí pro bytosti ve fyzickém prostoru a duální bytosti, jež se mohou ovlivňovat jak manovými, tak fyzickými schopnostmi.

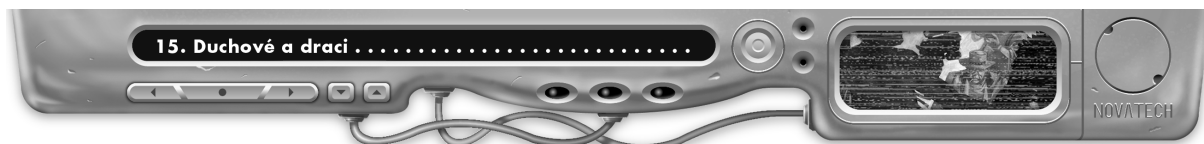
Popisy schopností sestávají z názvu, druhu, trvání a dosahu, stejně jako typu akce, která je pro použití schopnosti nezbytná. Následuje popis rozličných schopností a jejich účinků.

**Druh:** Stejně jako u zaklínadel se i u schopností vyskytují schopnosti manové (M) a fyzické (F). Manové schopnosti působí na mysl, pocity, životní sílu nebo na duši a mohou účinkovat i na cíle, které se nacházejí v astrálním prostoru. Fyzické schopnosti působí na fyzický svět. Nemohou být použity bez určité formy fyzické přítomnosti. Například duch musí nejprve přijmout hmotnou formu, aby mohl být ovlivněn fyzickými schopnostmi resp. aby mohl fyzické schopnosti použít.

**Akce:** Pro použití schopnosti potřebuje bytost komplexní, jednoduchou nebo volnou akci. Automatické schopnosti fungují neustále, aniž by se bytost musela namáhat nebo soustřeďovat. K jejich aktivaci není zapotřebí žádná akce (neboť jsou aktivní stále).

Stejně jako určitá zaklínadla vyžadují i některé schopnosti takzvané exkluzivní akce. Použití těchto schopností vyžaduje od bytosti zvýšenou námahu resp. koncentraci. Tyto schopnosti nemohou být použity, jestliže bytost zároveň používá nebo udržuje jiné schopnosti. Aby mohl duch nebo drak tyto schopnosti použít, musí nejprve ostatní schopnosti ukončit.

**Dosah:** Schopnosti mají rozdílné dosahy: dohled, dotek nebo nula. Schopnosti s nulovým dosahem mají vliv pouze na samotného ducha či draka. Schopnosti se zaměřují stejně jako zaklínadla (viz **Výběr cíle**). Mějte na paměti, že schopnosti přírodních duchů účinkují pouze v doméně konkrétního ducha (viz **Domény**).



Duch nebo drak může zpravidla ovlivnit jednou schopností v jedné akci pouze jednu osobu nebo věc. Výjimky jsou výslovně uvedeny v popisu jednotlivých schopností.

**Trvání:** Trvání udává, jak dlouho efekt dané schopnosti působí. Možné kategorie jsou: okamžité, udržované, permanentní nebo stálé.

Schopnosti s kontinuálními efekty (automatické) se vyznačují stálým trváním, jelikož působí nepřetržitě.

Schopnosti, které působí okamžitě, vyprodukují svůj efekt a zmizí v téže akci (ačkoli mají většinou trvalé účinky – například poškození a podobně).

Schopnosti, jejichž účinek je označen jako udržovaný, mohou duchové nebo draci používat po delší dobu bez námahy nebo jiných nákladů. Jelikož jsou tyto schopnosti vrozené, nezpůsobuje jejich udržování odliv ani nevytváří modifikátory cílových čísel. Dokonce i když utrpí poškození, mohou danou schopnost dále udržovat. U schopností s dosahem dohled ho není třeba udržovat. Oběti, jež se vzdálí z domény přírodního ducha, již ovšem nadále nepodléhají vlivu jeho schopnosti. Duch tedy může například pomocí jedné akce zamaskovat celou hordu runnerů a ve své další akci zmást podnikové gardisty, aniž by musel maskování ukončit. Duchové a draci mohou udržovat zároveň tolik schopností, kolik činí jejich esence.

Permanentní schopnosti se udržují po určitý čas, než se jejich účinek stane trvalým. Další podrobnosti naleznete v popisech schopností.

Jiné schopnosti mají speciální trvání, které závisí na dalších faktorech.

### **Astrální pancíř**

Druh: M

Akce: automatická

Dosah: nula

Trvání: stálé

Tato schopnost chrání astrální tělo bytosti a poskytuje jí pancéřování ve výši její esence. Astrální pancíř bytost nechrání před žádnými fyzickými útoky, tzn. lze ho použít pouze proti astrálním bytostem. Duální bytosti mohou těžit z výhod této schopnosti jen tehdy, pokud provádějí astrální projekci.

### **Pohyb**

Druh: F

Akce: komplexní

Dosah: dohled

Trvání: udržovaná

V rámci jím ovládané oblasti dokáže daný tvor urychlit nebo zpomalit pohyb jedné osoby, pokud její rychlost pohybu vynásobí nebo vydělí svou esencí.

Je-li schopnost pohyb použita na dopravní prostředek, provádí bytost test esence s cílovým číslem ve výši poloviny stupně trupu dopravního prostředku (zaokrouhleno nahoru). Vynásobte počet úspěchů stupněm zrychlení dopravního prostředku a výsledek přičtěte nebo odečtěte od jeho rychlosti v následujícím bojovém kole (stejně jako u dopravního prostředku provádějícího test zrychlení nebo brzdění). Bytost může tento test esence provádět každé bojové kolo, dokud schopnost pohyb udržuje. V závislosti na situaci může tato změna rychlosti vést k testu havárie.

### **Spoutání**

Druh: F

Akce: komplexní

Dosah: dohled nebo dotek

Trvání: okamžité

Spoutání bytosti umožňuje, aby svou oběť „připecnila“ k nějakému povrchu nebo k sobě samé. Pouto má stupeň síly ve výši dvojnásobku esence bytosti. Aby se mohla oběť osvobodit, musí uspět v testu síly proti síle spoutání.

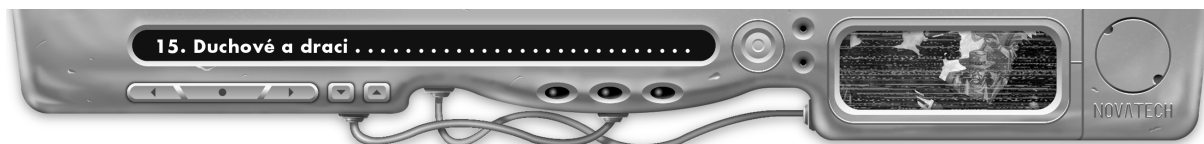
### **Vliv**

Druh: M

Dosah: dohled

Akce: komplexní

Trvání: okamžité



Vliv umožňuje bytosti sugestivní ovlivňování myšlenek oběti, čímž u ní vyvolá k nějakou činnost, reakci nebo emoci. Za tímto účelem proveďte srovnávací test mezi stupněm charismatu bytosti (nebo esencí, pokud charisma nemá) a vůlí oběti. Počet čistých úspěchů slouží jako měřítko síly sugesce.

### **Plamenná aura**

Druh: F

Dosah: nula

Akce: volná

Trvání: udržovaná

Bytost může nechat z povrchu svého těla vyšlehnout plameny, které spálí každého, kdo se jí dotkne. Intenzivní formy tohoto druhu mohou zapálit dřevěné zbraně nebo dokonce roztavit zbraně z kovu. Plameny zvyšují o 2 účinnost všech úspěšných útoků zblízka, které bytost provede.

Každý úspěšný útok zblízka na bytost s touto schopností znamená, že vzhledem k silnému žáru utrpí poškození i útočník. Musí provést test těla proti poškození ve výši (esence bytosti)M. Při odolávání poškození může pomoci protinázorový pancíř za předpokladu, že gamemaster rozhodne, že útočník zasáhl bytost pancéřovanou částí těla.

### **Zbystřené smysly**

Druh: F

Dosah: nula

Akce: automatická

Trvání: stálé

Tato schopnost zahrnuje noční vidění, infravidění, zbystření sluchu a čichu, orgány vnímající teplo, sonar, detektory pohybu (schopnost vnímat narušení elektrického pole) apod.

### **Jed**

Druh: F

Dosah: dotek

Akce: automatická

Trvání: okamžité

Útok bytosti je jedovatý. Kód poškození činí (esence)V. Tuto schopnost považujte za toxin s rychlostí působení 1 kolo.

### **Děs**

Typ: M

Dosah: dohled

Akce: komplexní

Trvání: zvláštní

Tato schopnost propůjčuje bytosti moc nahnat své oběti návaly strachu z revíru bytosti nebo jí samotné. Oběť zachvátí šílená panika a začne hledat nejbližší místo, jež se jeví jako bezpečné.

Gamemaster by měl provést srovnávací test mezi vůlí oběti a esencí bytosti. Čisté úspěchy nestvůry představují měřítko intenzity strachu. Účinek schopnosti trvá zpravidla tolik kol, kolik činí esence tvora.

### **Imunita**

Druh: F

Dosah: nula

Akce: automatická

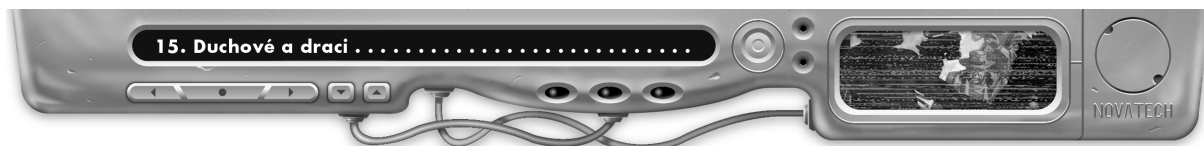
Trvání: stálé

Tato schopnost propůjčuje bytosti „pancíř“ ve výši dvojnásobku esence proti poškozením ze zdrojů, vůči nimž je imunní. Kromě toho útok nezpůsobí automaticky žádné poškození, jestliže jeho účinnost nepřesáhne dvojnásobek esence bytosti. Tato schopnost účinkuje proti magickým i nemagickým efektům.

Mějte na paměti, že tvorové, kteří jsou imunní vůči stárnutí, nepodléhají účinkům pokročilého stáří.

Imunita vůči ohni chrání před útoky ohněm všeho druhu.

Imunita vůči běžným zbraním nechrání před bojovými zaklínadly nebo zbraňovými ohnisky. Proti elementárním efektům (například ohni, chrlení vody, poškozujícím manipulačním zaklínadlům apod.) chrání schopnost pouze



polovinou svého stupně. Munice APDS, protivozidlové projektily a další protipancéřové druhy munice se při útocích na tvory s touto schopností považují za standardní munici.

## Magická dovednost

Druh: M

Dosah: různý

Akce: různé

Trvání: různé

Některé inteligentní bytosti se mohou, stejně jako kouzelníci, naučit používat magické dovednosti čarodějnictví a vyvolávání. Magie většiny nestvůr je šamanské povahy, ačkoli nemusí vždy nutně následovat totem (přinejmenším tak, jak si lidé tuto magii představují). Některé bytosti mají spíše hermetický pohled na magii. Bytosti s magickou dovedností čarodějnictví se mohou naučit sesílat zaklínadla, používat zaklínací obranu apod. Tvorové s magickou dovedností vyvolávání mohou vyvolávat a zahánět duchy (obecně přírodní duchy). Stupeň magie bytosti se rovná její esenci.

Bytosti s magickými dovednostmi mohou – stejně jako plnohodnotní kouzelníci – provádět astrální projekci. A stejně jako lidští a metalidští kouzelníci používají v astrální formě své duševní atributy místo fyzických. Proti astrálním cílům mohou astrálně se projektující bytosti používat všechny manové schopnosti, které mají. Fyzické schopnosti ovšem v astrálním prostoru nefungují. Zatímco se astrálně projektují, mají rovněž k dispozici astrální bojové rezervy; jejich iniciativa se zvyšuje o 20. Nadále mohou používat svůj běžný počet kostek iniciativy.

## Materializace

Druh: F

Dosah: nula

Akce: jednoduchá

Trvání: zvláštní

Duch se schopností materializace se může na přechodnou dobu zhmotnit ve fyzickém světě. V tomto případě odpovídají stupně jeho tělesných atributů jeho esenci (pokud není v popisu ducha uveden nějaký modifikátor). Materializovaní duchové nepotřebují vzduch ani potravu. Dále mají imunitu vůči stárnutí, nemocím a jedům. Navíc mají imunitu vůči běžným zbraním; její stupeň je založen na esenci ducha.

Mnozí duchové nemají materializaci ve fyzickém světě rádi a uchýlí se k ní jen tehdy, je-li jim to nařizeno. A i tehdy nebude většina duchů moci nebo chtít zůstat dlouho (v závislosti na druhu ducha). Aby se duch mohl vrátit do astrálního prostoru, musí použít komplexní akci, stejně jako pro opačnou cestu. Duchové v materializované formě obdrží modifikátor iniciativy +10 a mohou (se svým stupněm reakce) provádět fyzické útoky.

## Přirozené sesílání zaklínadel

Druh: F

Dosah: dohled

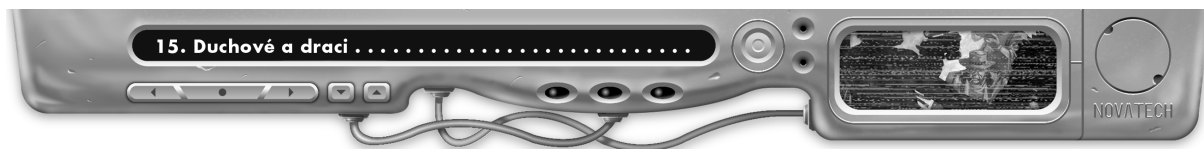
Akce: komplexní

Trvání: okamžité

Pomocí této schopnosti může bytost vytvořit efekt, který se podobá zaklínadlu (zpravidla manipulačnímu). Při použití této schopnosti neprovádí bytost skutečné sesílání zaklínadla. Místo toho usměřuje manu takovým způsobem, který se blíží vyslovení zaklínadla. Většina tvorů může napodobit pouze efekt zaklínadla (jež je uvedeno v závorce za touto schopností). Popis zaklínadel se nachází v podkapitole **Pouliční grimoár**.

Pokud bytost tuto schopnost používá, vyhodnotí se to, jako kdyby sesílala příslušné zaklínadlo. Jako dovednost čarodějnictví a účinnost zaklínadla se použije esence. Vzhledem k povaze této schopnosti se nemůže oběť za použití kostek bojových rezerv zcela vyhnout efektům, jež se podobají elementárním manipulačním zaklínadlům. Většina útoků této schopnosti má úroveň poškození M, ačkoli to nemusí být nutně pravidlem (bližší detaily naleznete v popisu tvora).

Protože se tato schopnost podobá sesílání zaklínadel, mohou magicky nadané postavy použít zaklínací obranu, aby proti této schopnosti chránily sebe a ostatní. Mějte na paměti, že zaklínací obrana neposkytuje ochranu před žádnými jinými schopnostmi (kromě tvorů, již používají svou schopnost magická dovednost). Jelikož je tato schopnost vrozená, nepodléhají bytosti obvykle odlivu. Někdy ovšem může tvor ovšem útok udržovat; v tomto případě podléhá stejně jako kouzelník odlivu. Odliv činí (esence)V. Pokud je efekt udržovaný, může ho bytost rozšířit na tolik metrů čtverečních, kolik činí její esence. Přirozená zaklínadla, která nějaký tvor udržuje, je možné zlomit.



## **Psychokineze**

Druh: F

Dosah: dotek

Akce: komplexní

Trvání: udržovaná

Bytost dokáže vytvářet psychokinetickou energii o síle svého stupně esence. Schopnost se podobá zaklínadlu Kouzelné prsty.

## **Ochrana**

Druh: F

Dosah: dohled

Akce: komplexní

Trvání: udržovaná

Pomocí této schopnosti může bytost zabránit nehodám – jak běžným, tak způsobeným schopností nehoda.

## **Hledání**

Druh: F

Dosah: dohled

Akce: komplexní (exkluzivní)

Trvání: zvláštní

Bytost může ve svém revíru hledat nějakou osobu, místo nebo objekt. Aby cíl našla, musí se provést srovnávací test mezi esencí bytosti a inteligencí cíle. Je-li cílem hledání nějaký předmět, musí bytost provést test dvojnásobku své esence proti cílovému číslu ve výši odolnosti objektu. V tomto testu má k dispozici tolik kostek, kolik činí dvojnásobek jejího stupně esence. Schopnost maskování je protikladem schopnosti hledání a zvyšuje cílové číslo pro test hledání o stupeň esence bytosti, která cíl hledání maskuje.

## **Ovládání zvířat**

Druh: M

Dosah: dohled

Akce: komplexní

Trvání: udržovaná

Některé bytosti disponují zvýšenou empatií vůči zvířatům, která je ovšem za běžných okolností omezená na určitý druh, například dravce nebo plazy. Použitím této schopnosti může bytost automaticky zabránit tomu, aby příslušná zvířata zaútočila, vyvolala poplach apod. Bytost může ovlivňovat tolik malých zvířat (například koček, krys apod.), kolik činí pětinašobek jejího stupně charismatu. Může ovšem ovlivňovat pouze tolik větších zvířat (vlků, lvů apod.), kolik činí stupeň jejího charismatu. Za pomoci koncentrace může bytost jedno jediné zvíře ovládat. Může pak vnímat jeho smysly a řídit jeho jednání. To ovšem setrvává v běžném spektru jednání daného zvířete – ovládaná opice tedy nemůže řídit auto.

## **Zhoubný dech**

Druh: F

Dosah: dotek

Akce: komplexní

Trvání: okamžité

Schopnost bytosti umožňuje vylučovat pach vyvolávající nevolnost, který oběti zabrání v jejích činnostech. Oběť provádí test odolnosti vůlí nebo tělem (podle toho, co je vyšší) proti kódu poškození schopnosti (esence bytosti) V Omráčení. Pancíř a dermální pancíř při tomto testu nepomáhají. Dýchací přístroj ovšem snižuje účinnost o 2 a úroveň poškození o jeden stupeň.

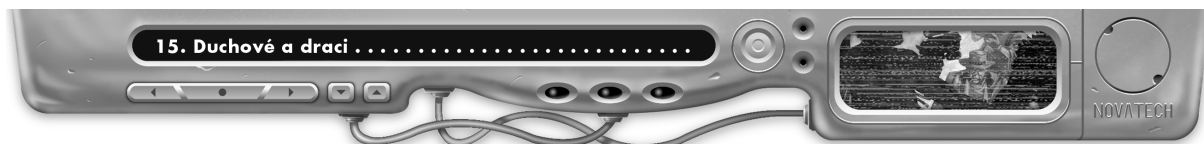
## **Nehoda**

Druh: F

Dosah: dotek

Akce: komplexní

Trvání: okamžité



Tato schopnost propůjčuje bytosti možnost způsobovat zdanlivě normální nehody. Druh nehod a jejich následky souvisejí s druhem terénu, který bytost ovládá.

Pokud je postava pod vlivem této schopnosti, musí provést test rychlosti nebo inteligence (podle toho, co je vyšší) proti cílovému číslu ve výši esence bytosti. Pokud test selže, ztrácí postava v důsledku nehody svou další bojovou fázi. Může zakopnout, do úst se jí může dostat listí nebo to dokonce koupit šlehačkovým dortem do obličeje. Nehoda není nebezpečná přímo, to ovšem může být podmíněno okolím. Zřít se z úzké skalní římsy v horách může mít například mimořádně nepříjemné následky.

Pokud je této schopnosti použito proti dopravnímu prostředku, musí řidič okamžitě podstoupit test havárie.

## Maskování

Druh: F

Dosah: dohled

Akce: jednoduchá

Trvání: udržovaná

Tato schopnost odráží umění bytosti skrýt se ve svém revíru. Schopnost maskování se obecně spojuje s přírodními duchy. Bytost může před nebezpečím ukrýt jak sebe, tak i ostatní. Může použít schopnost i k tomu, aby ukryla něco, co hledají lidé. Její použití zvyšuje o stupeň esence bytosti cílová čísla pro všechny testy vnímání, s jejichž pomocí má být nalezena zamaskovaná osoba nebo předmět. Maskování lze použít na více cílů současně. Zamaskované osoby se mohou i nadále vidět navzájem.

## Pohlčení

Druh: F

Dosah: dotek

Akce: komplexní (exkluzivní)

Trvání: udržovaná

Pomocí této schopnosti může bytost vtáhnout oběť do sebe nebo také do terénu odpovídajícího druhu bytosti nebo živlu. Oběť podléhá všem účinkům ponoření se do dané substance, a je tedy často ohrožená smrtí udušením.

Pro duchy, kteří disponují touto schopností, platí následující pravidla: útok touto schopností se považuje za útok zblízka. Duch používá svou rychlost (místo reakce), aby cíl zasáhl. Cíl musí provést úspěšný protiútok, aby se útoku vyhnul. Je-li oběť pohlčena, jsou účinky různé.

Vždy, když je oběť se svými akcemi na řadě, může se pokusit uniknout. Proved'te srovnávací test síly oběti a účinnosti ducha. Pokud zvítězí oběť, je volná. Vždy, když je se svými akcemi na řadě duch, musí pohlčená oběť vzdorovat odpovídajícímu poškození (i v akci, v níž k pohlčení došlo).

**Pohlčení ohněm:** Účinek je takový, jako by byla oběť zasažena duchem v boji. Poškození činí (účinnost)M, účinnost se zvyšuje o 2, disponuje-li duch schopností plamenná aura. Protinázarový pancíř pomáhá, balistický ovšem nikoli, protože se většinou roztaví.

**Pohlčení vodou:** Oběť musí vzdorovat poškození (účinnost)M Omračení. Za každou akci, kterou má duch k dispozici po pohlčení, se účinnost útoku zvyšuje o 1. Toto je ovšem nebezpečnější než běžné topení se, protože duch může na pohlčenou oběť působit velkým tlakem. Oběti, jež ztratí vědomí, jsou během duchových akcí i nadále vystaveny poškození a následkem toho utrpí fyzické poškození, dokud se nakonec neutopí.

**Pohlčení vzduchem:** Oběť musí vzdorovat omračení s kódem poškození (účinnost)V duchovy schopnosti zhoubný dech – buď vůlí, nebo tělem (podle toho, co je vyšší). Jelikož duch může astrálně proniknout dýchacími přístroji a dalšími ochrannými systémy, neposkytují tyto žádnou ochranu. Oběti, jež ztratí vědomí, jsou během duchových akcí i nadále vystaveny poškození a následkem toho utrpí fyzické poškození, dokud se nakonec neudusí.

**Pohlčení zemí:** Oběť se nachází pod drtivým tlakem hmotnosti ducha a utrpí poškození ve výši (účinnost)V. Protinázarový pancíř pomáhá, balistický neúčinkuje.

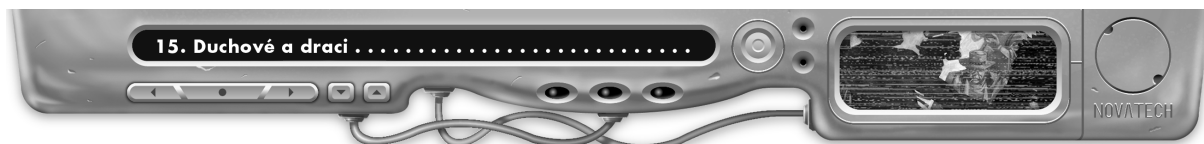
## Zesílený pancíř

Druh: F

Dosah: nula

Akce: automatická

Trvání: stále



Bytost s touto schopností disponuje vnější kostrou nebo vnější schránkou neobvyklé tvrdosti. Pokud je účinnost útoku (nemodifikovaná dávkou nebo jinak) nižší nebo rovna pancíři bytosti, nezpůsobí takový útok žádné poškození.

Proti APDS nebo protivozidlové munici chrání zesílený pancíř pouze polovinou svého stupně (zaokrouhleno dolů).

## **Zmatení**

Druh: M

Dosah: dohled

Akce: komplexní

Trvání: udržovaná

Tato schopnost bytosti umožňuje, aby oběti postihla úplná ztráta orientace. Postižení se budou bezcílne potulovat revírem bytosti. Následky mohou být diametrálně odlišné. Pokud schopnost zmatení použije domácí duch ve svém domě, nestane se patrně nic víc, než že se někteří lidé rozběhnou proti zdi nebo budou považovat toaletu za východ. Pokud ovšem sešle zmatení ve své doméne horský duch, může se oběť snadno zřítit z nejbližšího srázu.

Postavy, na něž je tato schopnost zaměřena, obdrží pro všechny testy modifikátor cílového čísla ve výši esence bytosti, která tuto schopnost používá. Kromě toho vždy, když se oběť musí rozhodnout, musí provést test vůle proti esenci bytosti. Pokud test selže, nemůže se oběť prostě pro žádnou činnost rozhodnout. Něco nebo někdo jí musí nutnost rozhodnutí připomenout. Útok nebo slovní pobídka ze strany druhu umožní oběti další test. Je-li ponechána sama sobě napospas, nakonec od problému bezmyšlenkovitě odbloumá.

## **Zvýšená zranitelnost (slabina)**

Metabolismus některých bytostí může utrpět zbraněmi vyrobenými z určité substance extrémní poškození. Úroveň poškození takových zbraní vzrůstá o jeden stupeň. Dřevěný obušek (síla+2)L by se například proti bytostem se zvýšenou zranitelností dřevem stal zbraní (síla+2)M.

Bytosti se ze zranění způsobených zbraněmi z odpovídající látky zotavují stejně rychle jako z jiných zranění.

## **Boj**

Postavy se budou setkávat s draky a duchy většinou za nepřátelských nebo nebezpečných okolností. V takových případech může dojít k boji. Až na několik málo výjimek podléhají duchové a draci běžným pravidlům pro boj. Výjimky budou popsány v následujících odstavcích.

## **Iniciativa**

Iniciativa duchů a draků se určuje stejným způsobem jako u běžných postav. Všichni duchové a draci mají určitý stupeň reakce a určitý počet kostek iniciativy (1k6, 2k6 a, ano, někdy dokonce 3k6); přesné hodnoty naleznete v popisech duchů a draků. Pro určení celkové iniciativy hodte kostkami iniciativy a k výsledku přičtěte reakci bytosti.

V astrálním boji používají draci svou běžnou reakci. Materializovaní duchové dostávají bonus k iniciativě +10. Bytosti provádějící astrální projekci obdrží bonus k iniciativě +20 a používají tentýž počet kostek jako ve fyzické rovině.

## **Akce a dovednosti**

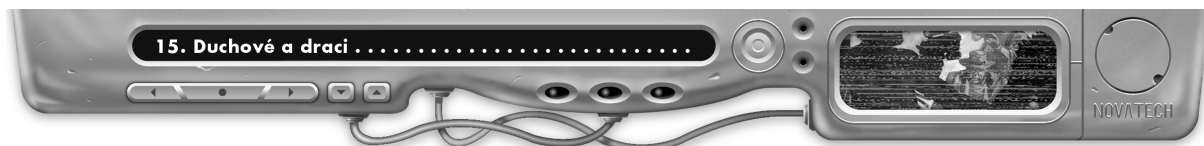
Duchové a draci mohou provádět stejné akce jako normální postavy za předpokladu, že k tomu mají fyzické nebo paranormální schopnosti. Tu a tam to vyžaduje rozhodnutí gamemastera na základě zde uvedených informací o duších a dracích. Draci se mohou podle běžných pravidel naučit a používat bojové dovednosti.

## **Rezervy kostek**

Draci a duchové mají k dispozici stejné rezervy kostek jako hráčské a nehráčské postavy. Použití jejich schopností však nejde podpořit jinými rezervami než karmovými.

## **Bojové rezervy**

Duchové a draci dostávají bojové rezervy. Určí se stejným způsobem jako u postav: rychlost + inteligence + vůle děleno 2 (zaokrouhleno dolů). I pro duchy a draky platí všechna pravidla o bojových rezervách (viz **Bojové rezervy**). Duální bytosti mají dokonce k dispozici bojové rezervy i v astrálním boji (stejně jako své tělesné atributy), pokud nepoužívají astrální projekci.



### Astrální bojové rezervy

Draci používající astrální projekci obdrží tytéž astrální bojové rezervy jako astrálně se projektující postava. Platí pro ně stejná pravidla a také jejich množství se spočítá podle téhož vzorce: inteligence + charisma + vůle děleno 2 (zaokrouhлено dolů). Astrální bojové rezervy duchů se rovnají 1,5násobku jejich účinnosti (zaokrouhлено dolů).

### Zaklínací rezervy

Draci s magickou dovedností čarodějnictví mají stejně jako běžné postavy zaklínací rezervy. Spočítají se podle následujícího vzorce: inteligence + vůle + esence děleno 3 (zaokrouhлено dolů). Použijí se všechna běžná pravidla pro zaklínací rezervy.

### Karmové rezervy

Také duchové a draci mají karmové rezervy, které stejně jako u postav odrážejí všeobecné štěstí. Gamemaster rozhodne, jak velké nebo malé tyto rezervy budou, v závislosti na tom, jaké nebezpečí má daná bytost pro postavy představovat. Draci a duchové používají karmové rezervy úplně stejně jako postavy. Jako obecné vodítko by mělo platit, že karmové rezervy bytosti odpovídají průměrným karmovým rezervám postav, modifikovaným mírou nebezpečí, které bytost pro postavy znamená. Karmové rezervy draků by však měly být v porovnání s průměrnými karmovými rezervami hráčů alespoň dvojnásobné.

## KLÍČ K POPISU BYTOSTÍ

Kategorie	Poznámky
Tělo	První číslo udává stupeň, druhé pancéřování bytosti, které se počítá jako balistické i protinárázové.
Rychlost	První číslo představuje stupeň, druhé násobitel běhu pro určení běžné rychlosti pohybu bytosti.
Síla	Síla
Charisma	Mějte na paměti, že charisma mají pouze draci. Pro duchy je irelevantní.
Inteligence	Používá se jak pro běžné testy inteligence a odolávání některým zaklínadlům, tak i pro testy vnímání.
Vůle	Vůle
Esence	Pokud je za číslem uvedeno A, je bytost duchem a existuje převážně v astrálním prostoru. Pokud za číslem následuje D, jedná se o duální bytost.
Reakce	Používá se pro fyzické útoky bytosti.
Iniciativa	Reakce + kostky iniciativy
Útoky	Uvádí kódy poškození útoků dané bytosti. Zahrnuje i případné výhody nebo nevýhody za dosah.

## Duchové

Paranormální bytosti, jež žijí v astrálním prostoru a nemají žádné fyzické tělo, se označují jako duchové. „U“ v jejich popisu znamená účinnost.

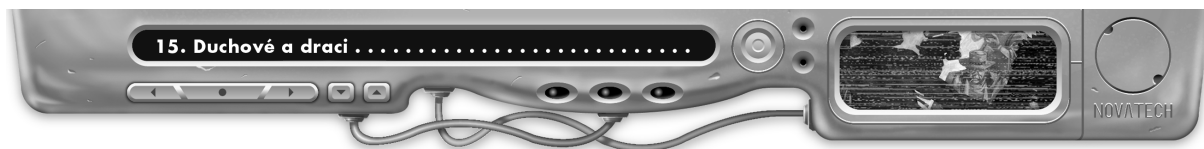
## Elementálové

Elementálové jsou ztělesněním čtyř klasických živlů. Jejich podoba proto odpovídá příslušnému živlu a použitému vyvolávacímu rituálu. Velikost zmaterializovaného ducha je většinou úměrná jeho moci. Další informace o elementálech obsahuje kapitola **Magie**. Elementálové se objevují na místě, kde jsou vyvolání, zpravidla v blízkosti koncentrace daného živlu.

### Zemní elementál

Zemní elementál má podobu zavalitého humanoida z hlíny a/nebo kamení.

<b>Tělo</b>	<b>Rychlost</b>	<b>Síla</b>	<b>Charisma</b>	<b>Inteligence</b>	<b>Vůle</b>	<b>Esence</b>	<b>Reakce</b>
U + 4	U - 2 (×2)	U + 3	U	U	U	U (A)	U - 2
<b>Iniciativa:</b> U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 8 + 1k6 (fyzická)							
<b>Útoky:</b> (U+4)V, dosah +1							
<b>Schopnosti:</b> pohlcení, materializace, pohyb							
<b>Slabiny:</b> zranitelnost (vzduch)							



### Ohnivý elementál

Ohnivý elementál má podobu humanodia tvořeného ohněm; příležitostně také bytosti podobné ještěrci a obklopené plamennou aurou.

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce
U + 1	U + 2 (×3)	U - 2	U	U	U	U (A)	U + 1

**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 11 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** (U-2)M

**Schopnosti:** pohlcení, plamenná aura, ochrana, materializace, přirozené sesílání zaklínadel (Plamenomet)

**Slabiny:** zranitelnost (voda)

### Vzdušný elementál

Vzdušný elementál má podobu vířící bytosti z kouře nebo mlhy přibližně humanoidního tvaru.

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce
U - 2	U + 3 (×4)	U - 3	U	U	U	U (A)	U + 2

**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 12 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** viz schopnosti

**Schopnosti:** pohlcení, materializace, pohyb, zhoubný dech, psychokineze

**Slabiny:** je možné ho uzavřít ve vzduchotěsných prostorách; zranitelnost (země)

### Vodní elementál

Vodní elementál má podobu masy kalné vody neurčitého, stále se měnícího tvaru.

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce
U + 2	U (×2)	U	U	U	U	U (A)	U + 1

**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 11 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** (U)V Omračení

**Schopnosti:** pohlcení, materializace, pohyb

**Slabiny:** zranitelnost (oheň)

### Přírodní duchové

Přírodní duchové jsou ztělesněním sil přírody a míst. Jsou to duchové šamanské tradice. Existují čtyři druhy přírodních duchů: duchové země (lesní, horští, préríjní, pouštní), duchové vody (mořští, jezerní, říční, bažinní), duchové oblohy (bouřkoví, mlžní, větrní) a duchové člověka (městští, polní, domácí).

Přírodní duchové na sebe berou jen zřídka pevnou podobu. Jestliže se skutečně materializují, odráží jejich podoba často jejich domovinu. Pokud je vyvolají opravdu mocní šamani, mohou na sebe vzít i podobu, jež se podobá jejich vyvolávači, která ovšem sestává z materie jejich domoviny. Duchové člověka představují velkou výjimku z tohoto pravidla, neboť obvykle mají lidskou podobu. Zdá se, že prastaré legendy o „šotcích“ a „vílách“ jsou založeny na materializaci těchto duchů.

Přírodní duchové mohou existovat pouze ve své doméně. Není možné je vyvolat v jiných oblastech a svou domovinu rovněž neopustí. Jezerní duch nevstoupí nikdy na pevnou zem, préríjní duch nikdy nevstoupí do lesa apod.

Další informace o přírodních duších se nalézají v kapitole **Magie**.

### Duchové oblohy

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce
U - 2	U + 3 (×4)	U - 3	U	U	U	U (A)	U + 2

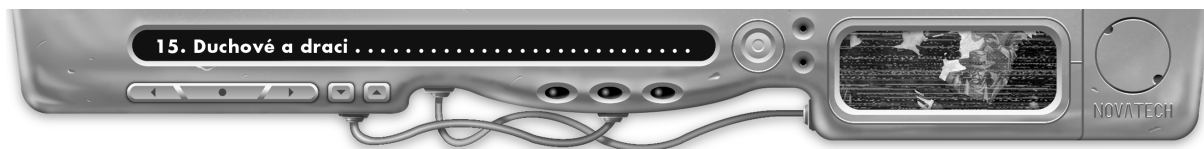
**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 12 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** (U-3)M Omračení; větrní duchové mohou útočit pouze svými schopnostmi, nikoli fyzicky

### Mlžný duch

Mlžný duch má podobu vířícího chuchvalce mlhy

**Schopnosti:** nehoda, maskování, zmatení, ochrana, materializace, pohyb



### Bouřkový duch

Bouřkový duch má podobu bouřkového mračna nebo větrného víru, z něhož šlehou bílé blesky. Někteří bouřkoví duchové mohou vypadat jako bytosti z mytologie (například hromoptáci nebo tvorové podobní drakům).

**Schopnosti:** maskování, zmatení, děs, materializace, přirozené sesílání zaklínadel (Blesk)

### Větrný duch

Větrný duch mívá podobu lehkého chvějícího se oblaku nebo silných a studených nárazů větru. Jsou to nejběžnější duchové oblohy a objevují se všude tam, kde je obloha jasná nebo zamračená.

**Schopnosti:** nehoda, zmatení, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Duchové země

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce
U + 4	U - 2 (×2)	U + 4	U	U	U	U (A)	U - 2

**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 8 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** (U + 4)V

### Horský duch

Horští duchové na sebe berou fyzickou podobu jen zřídka. Jejich výskyt se vyznačuje úplným tichem a intenzivním neviditelným pocitem jejich přítomnosti. Pokud je horský duch donucen se materializovat, stává se rozpukaným humanoidem z živoucího kamení, který navzdory své malé velikosti vyvolává dojem enormní masy.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Préríjní duch

Préríjní duch má obvykle podobu hekticky se pohybujícího „stepního běžce“ nebo malé větrné smršť. Zprávy o maličkých jezdcích, již se podobají lidským nomádům, např. Mongolům, se v současnosti ještě zkoumají.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Lesní duch

Lesní duchové se materializují jen zřídka. Pokud se tak stane, vezmou na sebe podobu stromů vzdáleně podobných lidem, které se mohou pohybovat na svých velkých, sukovitých, větvím podobných nohách.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, zmatení, děs, ochrana, materializace

### Pouštní duch

Pouštní duch se nejprve zjeví ve formě malé větrné smršť, která se poté, co dostane rozkaz k útoku, změní v ječící písečnou bouři.

**Schopnosti:** maskování, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Duchové člověka

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce
U + 1	U + 2 (×3)	U - 2	U	U	U	U (A)	U + 1

**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 11 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** (U-2)M

### Polní duch

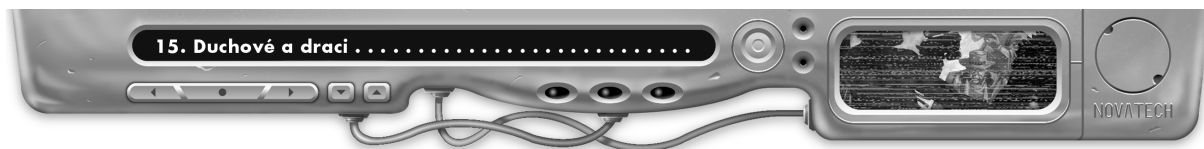
Polní duchové se objevují v podobě malých rolníků v pracovním oblečení, s šátky apod. Zvěsti o polních duších z jihozápadu severoamerického kontinentu, kteří nosí kožené chrániče nohou, kovbojské klobouky a nápadně zdobené kovbojské boty, nebyly dosud potvrzeny.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, ochrana, materializace, hledání

### Domácí duch

Domácí duchové se většinou zjevují jako malí humanoidi ve starobylém oblečení. Někteří domácí duchové mají modernější vzhled a vystupování než ostatní (většinou v novějších budovách).

**Schopnosti:** nehoda, maskování, zmatení, ochrana, materializace, hledání



### Městský duch

Městští duchové se zpravidla zjevují jako změř krámů nebo amorfní odpad. Existuje ovšem široké spektrum podob, které závisí na místech, kde je duch vyvolán. Šamani vyprávějí o duších, kteří se materializovali jako auta, sloupy pouličních lamp, poštovní schránky či jiný městský inventář. Jeden z šamanů informoval o duchovi ze San Francisca, který na sebe vzal podobu tramvaje.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, zmatení, děs, ochrana, materializace, hledání

### Duchové vody

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Inteligence	Vůle	Esence	Reakce
U + 2	U (×2)	U	U	U	U	U (A)	U - 1

**Iniciativa:** U + 20 + 1k6 (astrální) / U + 9 + 1k6 (fyzická)

**Útoky:** (U)V Omráčení

### Říční duch

Říční duchové se zpravidla zjevují jako malé víry, ovšem mohou se materializovat také jako žábám podobní nafouknutí humanoidi.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, pohlčení, děs, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Mořský duch

Mořští duchové se většinou podobají mořským lidem – mýtickým tvorům s lidskou horní částí těla a rybí dolní částí. Zjevují se také jako vířící vlny a podivuhodné mořské bytosti.

**Schopnosti:** nehoda, maskování, zmatení, pohlčení, děs, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Jezerní duch

Jezerní duchové se zpravidla zjevují jako malé vodní smršti nebo jako humanoidi s modrou kůží nebo tvoření vodou.

**Schopnosti:** nehoda, pohlčení, děs, ochrana, materializace, pohyb, hledání, maskování, zmatení

### Bažinný duch

Bažinní duchové se materializují jako světélkující koule, mechem pokryté stromy nebo hniající humanoidní postavy z křovin. Někteří se zjevují také jako zvířata z bažin (hadi, aligátoři).

**Schopnosti:** nehoda, spoutání, maskování, zmatení, pohlčení, děs, ochrana, materializace, pohyb, hledání

### Draci

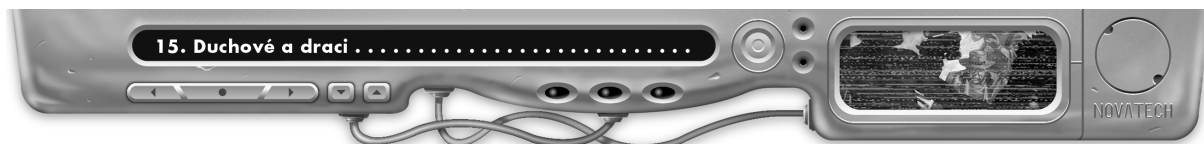
V Šestém světě existuje několik příbuzných druhů draků. Jsou to velké, ještěřům podobné bytosti, obdařené mimořádnou inteligencí a podobající se mytologickým popisům draků a opeřených hadů z oblastí, z nichž pocházejí. Těch několik málo informací, které máme dnes o dracích k dispozici, pocházejí většinou z interview s velkým drakem Dunkelzahnem. Většina draků je samotářská a vyhýbá se kontaktům s ostatním bytostmi, pokud nejsou nezbytné. Draci se nemohou dorozumívat verbálně. Jsou ovšem schopni komunikovat telepaticky s bytostmi, které se zdržují v jejich dohledu. Telepatickou komunikaci nelze zachytit elektronickými přístroji. Draci, kteří mají co do činění s moderní technologií, jsou tedy odkázáni na lidské nebo metalidské „tlumočníky“, jestliže chtějí hovořit přes trideokamery nebo videokomunikátory.

**Časté schopnosti:** astrální pancíř, zbystřené smysly (širokopásmový sluch, noční vidění, infravidění), zesílený pancíř

**Schopnosti pozorované u určitých jedinců:** ovládnání zvířat (plazi), vliv, magické dovednosti, přirozené sesílání zaklínadel (Plamenomet), zhoubný dech, jed

### Opeřený had

Opeření hadi pocházejí z Afriky a z jižní a střední Ameriky. Opeřený had je protáhlá dračí forma s jedním párem křídel a jedním párem končetin. Většina opeřených hadů měří od hlavy k ocasu 20 metrů a má rozpětí křídel kolem 15 metrů. Jejich obrysová péra a nápadně opeřené okružní jsou často působivě duhově zbarvené. Prstní kosti mocných křídel jsou spojeny membránami. Na každé noze mají pět prstů, z nichž jeden se podobá palcovému vratiprstu. Takto jsou nohy dostatečně šikovní, aby mohly manipulovat s předměty. Četné exempláře jsou rovněž vybaveny ocasním trnem, spojeným s jedovým váčkem, nebo párem jedových tesáků.



Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce	Iniciativa
12/8	6 (×4)	30	8	8	8	(6+1k6)D	9	9 + 2k6

Útoky: 12S, dosah +2

### Východní drak

Východní draci mají svůj domov v Asii. Hlava a trup východního draka měří dohromady na délku 15 metrů. Výška v kohoutku činí 2 metry. Ocas měří dalších 15 metrů a hmotnost činí 7 500 kilogramů. Má hadovitou nebo ještěřovitou podobu se širokou zploštělou hlavou a náznaky vousů podobné srsti na bradě a zadních částech lebky. Nad očima jim trčí pár rohů a z výrazné nosní partie vyrůstá několik párů a jakýsi „knír“. Trup, krk a ocas jsou pokryté šupinovým pancířem. Tělo je korunováno hřebenem z trnů, pospojovaných membránami. Značně pohyblivé tlapy mají čtyři prsty zakončené mohutnými drápy, z nichž jeden má podobu palcového vratiprstu. Nejobvyklejší zbarvení východního draka je třpytivě zelené se zlatavým knírem a břišními šupinami, ovšem je známa i celá řada dalších zbarvení.

**Sirruš**, který je rozšířen v Malé Asii, je východnímu draku velmi podobný. Jeho končetiny jsou ovšem delší a ocas kratší. Hlava je užší, je posazena hlouběji a není pokrytá srstí a peřím a chybí jí i knír. Prsty na zadních tlapách směřují všechny dopředu a mají jen omezenou šikvnost. Jeho šupiny jsou zpravidla barevně chudší, většinou převládají hnědé, šedé, zlatavé a terakotové tóny. Herní hodnoty sirruše jsou identické s hodnotami východního draka.

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce	Iniciativa
14/8	8 (×3)	35	9	8	8	(6+1k6)D	8	8 + 2k6

Útoky: 14S, dosah +2

### Západní drak

Západní drak je doma v Evropě a některých částech západní Asie. Hlava a trup západního draka jsou dohromady kolem 20 metrů dlouhé. Výška v kohoutku činí u západního draka 3 metry, jeho ocas je dlouhý 17 metrů a rozpětí křídel činí 30 metrů. Západní drak má čtyři končetiny a jeden pár křídel. Jeho dlouhý krk je zakončen rohovou hlavou. Pouze přední tlapy mají palcový vratiprst, ze zadních se vyvinuly obyčejné nohy. U západních draků se mohou vyskytovat hřbetní trny a/nebo membrány. Západní drak je většinou jednobarevný, přičemž se ovšem zbarvení podél hřbetu jeví jako tmavší a břicho je bledé. Navíc vedle obvyklého šupinového pancéřování mají některé exempláře také dermální pancíř v podobě kostěných destiček.

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce	Iniciativa
15/8	7 (×3)	40	8	8	8	(6+1k6)D	7	7 + 2k6

Útoky: 14S, dosah +3

### Velcí draci

Velcí draci jsou extrémně velké exempláře, které jsou často 1,5krát větší než běžní draci. Všechny obvyklé dračí formy mají ve svých řadách velké draky. Velikost je sice zpravidla nejzřetelnější rys velkého draka, ovšem nikoli stoprocentně spolehlivý. Všichni velcí draci jsou vysoce inteligentní a ovládají minimálně jeden lidský jazyk, často dokonce několik. Navíc se v jejich případě jedná o mocné kouzelníky.

Někteří velcí draci na sebe mohou vzít podobu člověka nebo metačlověka; tuto schopnost působivě demonstroval prezident Dunkelzahn. Neexistují žádné informace o tom, zda touto schopností disponují všichni draci nebo výlučně velcí draci.

Tělo	Rychlost	Síla	Charisma	Intelligence	Vůle	Esence	Reakce	Iniciativa
+10/12	+3 (+1)	+10	+5	+5	+5	12D	+3	+1k6

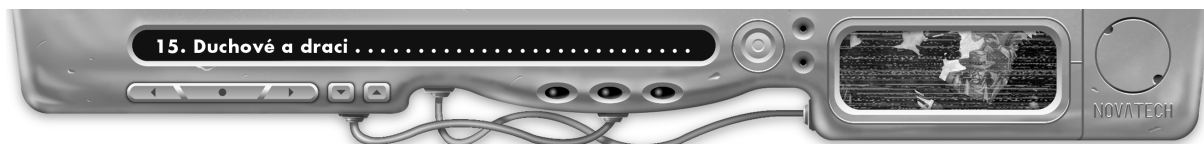
Útoky: 16S, dosah +4

**Poznámka:** Atributy, které mají před svou hodnotou (+) je třeba přičíst k běžným atributům konkrétního druhu daného velkého draka.

### Známí velcí draci

**Aden:** sirruš; je odpovědný za zničení Teheránu v roce 2020 poté, co vládnoucí ajatolláh vyhlásil džihád proti probuzeným. Má se za to, že sídlí na hoře Ararat.

**Alamais:** západní drak; odvážný terorista, který má mít kontakty s Die Nachtmachen, Alte Welt a dalšími německo-evropskými politickými skupinami. Současné místo pobytu není známo.



**Celedyr:** západní drak; sídlí v Caeleronu ve Velké Británii pod starým římským amfiteátre, jádrem výzkumného zařízení ve vlastnictví podniku Transys Neuronet. Od Probuzení byl spatřen teprve třikrát.

**Dunkelzahn:** západní drak; je zdrojem všech zde uváděných informací. Krátce po svém prvním objevení se umožnil interview Holly Brightonové. Jako protihodnotu obdržel značný podíl ze zisku za komercializaci tohoto rozhovoru. V roce 2057 byl jako první nelidský kandidát zvolen prezidentem SKAS. Krátce po začátku svého funkčního období byl před hotelem Watergate ve federálním distriktu Columbia záhadným způsobem zavražděn.

**Hestaby:** západní drak; sídlí na Mount Shasta ve Svobodném státě Kalifornie. Shromáždila kolem sebe malé společenství lidí a metalidí, kteří jí slouží. Hestaby byla odpovědná za odrazení invaze elfů z Tir Tairngire do Kalifornie. Je jednou z nejdůležitějších mocností, které na tichomořském severozápadě drží Tir Tairngire v šachu.

**Hualpa:** opeřený had; vůdce a mluvčí probuzených ozbrojených sil, které založily stát Amazonie. Má se za to, že sídlí na Yucatánu.

**Lofwyr:** západní drak; prezident a předseda představenstva Saeder-Krupp Heavy Industries. Prováděl agresivní strategii nepřátelského přebírání celé řady podniků, čímž se jeho koncern stal největším a nejmocnějším hospodářským impériem na světě. Lofwyr získal rovněž křeslo v Radě knížat elfího státu Tir Tairngire. V současné době sídlí v megaplexu Rhein-Ruhr v Alianci německých zemí.

**Lung:** východní drak; v desetiletích po Probuzení byl zapleten do řady tongských válek, v jejichž průběhu podporoval určité frakce penězi a magií. Má se za to, že v současné době sídlí někde v Číně či její blízkosti.

**Mudžadži:** „Královna dešťů“; opeřený had, sídlící v Kapské republice v Africe. Zdá se, jako by se schylovalo ke konfliktu mezi ní a elfy ze sousedního státu Zulu.

**Rhonawby:** západní drak; žije ve waleském Llandovery. Má rád podnikové hry o moc a dobrou muziku. Rovněž se vehementně zasazuje za práva metalidí. Má mít za nepřítele velkého draka, jenž je znám pod označením „Mořská dračice“ a který má sídlit v Cardiganském zálivu. Mohlo by se ovšem také jednat pouze o legendu domorodců.

**Rjumjó:** východní drak; byl vůbec prvním drakem, kterého lidstvo spatřilo. Objevil se 24. prosince 2011 poblíž hory Fudži. Po dvou dalších potvrzených spatřeních u Ise a Kjóto znovu zmizel. Podle některých zvěstí je napojen na japonskou Jakuzu.

**Sirurg:** západní drak; má být odpovědný za katastrofu letu EuroAir 329 v roce 2041. Byl rozpoznán při různých útocích na podnikový či vládní majetek a možná se zúčastnil i státního převratu, vedoucímu ke vzniku Amazonie. Jeho současné místo pobytu není známo.