

Dračí doupě

k6



bestiář

Verze 0.16.12

Sazba a ilustrace jsou provizorní, slouží pouze k prezentaci betaverze pravidel. V tištěném vydání budou ilustrace od profesionálního výtvarníka.

Autor

Michal Světlý

Testování a pomoc s vývojem pravidel

Emil „Hač“ Hančák, Jakub „Orbit“ Růžička, Jan Šilhavý, Karel Urban, Petr „Killman“ Král, Petr Machata

Ilustrace

Jako podklady k některým ilustracím jsou použity obrázky volné ke komerčnímu využití. Děkuji jejich autorům a všem, kdo se podíleli na jejich zveřejnění.

Poděkování

Autorům a hráčům starších verzí Dračího douště.

Všem, kdo pomohli s tvorbou a testováním pravidel nebo přispěli nápady a připomínkami.

Pomoc s dokončováním pravidel a zpětná vazba

Pokud chceš pomoci s hledáním chyb, překlepů a nejasných textů nebo s čímkoliv jiným, napiš mi, prosím, na Discordu: <https://discord.gg/bSCtzwNSFt>


Obsah


Anakonda.....	7	Huňáč zelený.....	109
Anakonda obří.....	9	Hvozd.....	111
Bargest.....	11	Hydra.....	113
Bazilišek.....	13	Chřestýš.....	117
Bizon.....	17	Jednorozec.....	119
Bludička.....	19	Kancodlak.....	121
Brouk ohnivec.....	21	Kanec.....	125
Červ obří.....	23	Kanec obří.....	127
Démoni.....	25	Keř dravý.....	129
Diblík.....	31	Kobra.....	131
Dikobraz.....	35	Kočka.....	133
Dikobraz obří.....	37	Kočkodan.....	135
Draci.....	39	Koník mořský, obří.....	137
Drak bílý.....	43	Kostlivec.....	139
Drak černý.....	45	Krab obří.....	141
Drak modrý.....	49	Kraken.....	143
Drak rudý.....	51	Krokodýl.....	145
Drak zelený.....	53	Krysa.....	147
Dryáda.....	57	Krysa obří.....	149
Fext.....	61	Krysí hejno.....	151
Gargoyla.....	63	Krysodlak.....	153
Ghůl.....	65	Křižák obří.....	157
Goblin, alchymista.....	67	Kůň.....	159
Goblin, bojovník.....	71	Lasice.....	161
Goblin, král.....	73	Lev.....	163
Goblin, lovec.....	75	Levhart.....	165
Goblin, náčelník.....	77	Liška.....	167
Goblin, obyčejný.....	79	Lykantropové.....	169
Goblini.....	81	Mamba černá.....	171
Gorila.....	83	Mantikora.....	173
Gorila obří.....	85	Medúza.....	175
Gryf.....	87	Medvěd.....	179
Had mořský, obří.....	89	Medvědodlak.....	181
Harpyje.....	91	Mezek.....	185
Hmyz.....	95	Moucha zlodějka.....	187
Hnus plíživý.....	97	Mravenec obří, dělnice.....	189
Hroch.....	101	Mravenec obří, královna.....	191
Hroznýš.....	103	Mravenec obří, sameček.....	193
Hroznýš obří.....	105	Mula.....	195
Huňáč modrý.....	107	Mumie.....	197


Nemrtví	199	Slon	299
Netopýr.....	201	Socha čarodějky, křišťálová	301
Netopýr obří.....	203	Socha lva, železná.....	305
Netvor bahenní	205	Socha strážce, kamenná	307
Neviděný.....	207	Sochy oživlé	309
Nezmar	211	Sokol	311
Nosorožec.....	213	Spektra.....	313
Obr.....	215	Strom oživlý.....	317
Ogloj-chorchoj.....	217	Sukuba	319
Orangutan	219	Šimpanz.....	321
Orangutan obří.....	221	Štír obří	323
Orel.....	223	Tvorové mořští.....	325
Orel obří.....	225	Tygr	327
Osel.....	227	Tygodlak	329
Panna mořská.....	229	Upír	333
Pavián.....	231	Varan	337
Pavouci	233	Varan obří.....	339
Pavoučnatka	235	Vážka obří.....	341
Pán zkázy	239	Velbloud	343
Pegas.....	243	Vlk.....	345
Permoník	245	Vlk lýtý.....	347
Pes	249	Vlkodlak	349
Pes tříhlavý	251	Všežrout odporný	353
Ploštice obří.....	253	Vzluha.....	355
Poletucha	255	Wyverna.....	357
Poník.....	257	Zlobr	359
Přízrak	259	Zmije.....	361
Pták hrozivák.....	263	Zombie.....	363
Pták Noh.....	265	Zvířata.....	365
Puma.....	267	Žralok.....	369
Roháč obří	269		
Rys	271		
Řasnatka	273		
Sarkon.....	275		
Sklípkan obří.....	277		
Skot	279		
Skřet, bojovník	281		
Skřet, hrdlořez.....	283		
Skřet, náčelník.....	285		
Skřet, obyčejný	287		
Skřet, šaman.....	289		
Skřeti	293		
Skvrna barevná	295		
Slizovec.....	297		



Anakonda

 stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: šestimetrový žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami


Rychlost: na zemi 3, ve vodě 6

Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 10

 1 (šupinatá kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6, ✨ 0

 **Škrčení:** 4 + k6, ✨ 3

Vodní tvor: Při boji ve vodě má výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: zvíře (škrtič)

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli

Chování: Anakonda loví v noci, přes den je někde zalezlá a spí. Velmi dobře šplhá a umí se skvěle plížit, díky přirozenému maskování splývá s okolím a když plave, je z ní vidět jen vršek hlavy. Dokáže sice ulovit a pozřít člověka, preferuje ale menší kořist.

Boj: Prvním, obvykle překvapivým útokem se zakousne do kořisti, pak ji začne obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).



Anakonda obří

👣 stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle

👃 hadí pach

👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvanáctimetrový žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 6

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 20

🛡️ 1 (šupinatá kůže)

✂️ **Kousnutí:** 5 + k6, ⚡ 2

✂️ **Škrčení:** 5 + k6, ⚡ 5

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou.

Vodní tvor: Při boji ve vodě má výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: zvíře (škrtič)

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli


Chování: Anakonda loví v noci, přes den je někde zalezlá a spí. Velmi dobře šplhá a umí se skvěle plížit, díky přirozenému maskování splývá s okolím a když plave, je z ní vidět jen vršek hlavy. Postavy jsou pro ni vítaným zpestřením jídelníčku.


Boj: Prvním, obvykle překvapivým útokem se zakousne do kořisti, pak ji začne obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Suroviny: *Růstová žláza obří anakondy* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.



Bargest

 stopy psa velkého jako medvěd

 sirný zápach

Vzhled: obrovský černý pes s beraními rohy (ve tmě mu rudě žhnou oči)


Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: jako pes – slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 4, ♥ 13


 1 (tuhá kůže)

 **Zuby a drápy:** 4 + k6, ✨ 2

 **Děsivé vytí:** 4 + k6 proti **Duši**

Dosah: slyšitelnost

Účinek: strach (-1) na počet kol rovný počtu úspěchů

 **Léčení:** Když bargest sežere čerstvé vnitřnosti, vyléčí se mu všechna zranění.

Boj: Bargest je rychlejší a silnější a než stejně velký pes. Boj obvykle zahájí svým děsivým zavytím. Pak si vybere jednoho soupeře, pevně se do něj zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Chování: Bargestu žene touha lovit a zabíjet. Nepotřebuje jíst, z kořisti obvykle sežere jen vnitřnosti. Je inteligentní a má pud sebezáchovy. Na celou družinu proto nezaútočí, raději si počká, až se od ní někdo oddělí, případně zabije nehlídaná jezdecká zvířata.

Schopnosti k propůjčení: zlobří síla (+1 ke zranění při boji zblízka a vrhacími zbraněmi), nadlidská rychlost (+1 k rychlosti), nezdolná výdrž (jako barbar).

Druh: vyšší démon

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Uzavírání smlouvy: Bargest je trpělivý, obvykle souhlasí s mnoha lety služby výměnou za následnou svobodu. Jelikož nestárne a nepotřebuje potravu, může strážit nějaké místo ještě mnoho let po smrti toho, kdo ho přivolal.

Démonův vliv: V první fázi začne osoba pod vlivem bargesta jednat agresivně a impulzivně. Ve druhé fázi začne uznávat jen právo silnějšího a bude mít potěšení ze zabíjení. Ve třetí fázi skrz tělo ovlivněného bargest sám používá své děsivé vytí a dočasně nad ním přebírá kontrolu.

Příklady jmen: Hargor, Tergodar, Agrandar, Magador, Haragur.

Příklady použití ve hře:

- Pastevci mluví o démonovi, který jim v noci zabíjí dobytek, ovce a kozy, sežere jen vnitřnosti a zbytek nechá. Někteří popíší pekelné zjevení s párem rudě žhnoucích očí.
- Vychrtlý bargest po smrti svého pána dále stráží určené místo.
- V chudinské čtvrti se temnou, bezměsíčnou nocí rozléhá hrdelní štěkot a zlověstné vytí. Ráno hlídka najde roztrhaná lidská těla s částečně sežranými vnitřnostmi.
- Bargest zabil čaroděje, který ho přivolal, a je teď uvězněn v jeho věži. Když ho někdo pustí ven, začne terorizovat okolí.



Bazilišek

- 👣 stopy osmimetrového ještěra (kolem bývají zchřadlé rostliny)
- 🔥 dráždivý zápach žíraviny, ještěří pach
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: zelený, osmimetrový ještěr s kostěným hřebenem na zádech

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: dobrý zrak (široký zorný úhel) a sluch, skvělý čich, *infravidění*

Fyzička 5, Finesa 6, Duše 7, ❤️ 25

🛡️ 1 (šupinatá kůže)

🦋 **Smrtící pohled:** 7 + k6 proti **Duši**

- -1 a zpomalení na polovinu
- paralyza nohou
- úplná paralyza

Rozsah: 1 tvor, kterému vidí do očí

Dosah: střední vzdálenost

Trvání účinků: několik minut

Paralyzovat může jen kořist, které dobře vidí do očí – nemůže to tedy udělat ve tmě, v hustém kouři nebo v mlze. Když

se podívá do zrcadla, může znehybnit sám sebe (hází sám proti sobě).

✂️ **Žíravý dech:** 6 + k6 proti **Finese**

- ✨ 6kz **žíravinou**
- +1 ke zranění **žíravinou**
- další +1 ke zranění **žíravinou**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Baziliškův dech je žíravý plyn. Rostliny v něm zhnědnou a zchřadnou, kůže zvrásní a popraská. Zásah v průběhu několika minut zničí oblečení a sníží kvalitu nekovových zbrojí a štítů o 1 a zranění nekovových zbraní o 1.

✂️ **Zuby a drápy:** 5 + k6, ✨ 4, 6 dávek jedu

Príznaky: silná bolest v ráně, brnění, zánícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny

Latence: 1 minuta

Trvání účinků: několik minut

💀 8 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 5 **jedem**
- slabost (-1)
- malátnost (-1)

Bazilišek je obávanou nestvůrou. Říká se, že dokáže zabíjet pohledem a že pouhá jeho přítomnost mění úrodnou zemi v poušť.

Prostředí: háje, lesy, džungle, pahorkatiny, bažiny, močály

Chování: Bazilišek obvykle žije v dírách v zemi či v jeskyních, nepohrdne ale ani sklepem či podzemními chodbami. V okolí jeho doupěte jsou rostliny zchřadlé díky jeho žíravému dechu. Je chytřejší než obyčejné zvíře, ale žije divoce. Loví obvykle ve

dne, aby mohl použít svůj smrtící pohled (po tmě nevidí kořisti do očí), v noci je zalezlý ve svém doupěti. Dříve nebo později pozabíjí a sežere všechno živé v okolí a vydá se hledat nové doupě a loviště.

Boj: Na dálku bazilišek používá *smrtící pohled*. Při boji s přesilou používá *žíravý dech* nebo jedové zuby a pokusí se stáhnout do svého doupěte nebo jiné vhodné díry, aby k němu útočníci mohli jen z jednoho směru.

☹ **Slabiny:** Bylina zvaná routa baziliška odpuzuje. Pokud ji tedy postavy mají u sebe, nezaútočí na ně, ani když je hladový. Když ho napadnou, bránit se bude.

Příklady použití ve hře:


- Kult nebo divoký kmen baziliška uctívá a předkládá mu oběti.
- Bazilišek opustil své vylovené území a udělal si nové doupě ve městě.
- Bazilišek se zabydlel v chrámu dávného hadího boha.
- Čaroděj vězní baziliška v labyrintu pod svou věží jako strážce kouzelného pokladu.


Suroviny:

- *Štítná žláza baziliška* (prodej 23 zl) obsahuje 23 💧. Používá se k přeměně stříbra v hodnotě až 23 zl ve zlato (které má 10x větší cenu).
- Každé *baziliščí vejce* (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Z jedových zubů je možno získat nepoužitě dávky *jedu z baziliška* (prodej 10 zl za dávku).
- Z plic je možno odsát jeden flakón *žiravého dechu baziliška* (prodej 4 zl), a to i když svůj žiravý dech použil.



Bizon

 stopy velkého sudokopytníka

 pach bizona

Vzhled: mohutný čtyřnohý býložravec s hnědou srstí, velkou, trojúhelníkovou hlavou a krátkými, nahoru zahnutými rohy

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 20

 0

 **Rohy:** 5 + k6,  4

 **Kopyta:** 5 + k6,  3

Bizonovi se říká také zubr. Stáda bizonů bývají hlavním zdrojem obživy místních loveckých kmenů.

Druh: zvíře (tur)




Prostředí: savany, lesostepi, polopouště

Chování: Bizoni se přes léto sdružují do obrovských stád čítajících až tisíce jedinců. Na podzim se přesouvají do teplejších krajů, kde se rozpadnou na menší skupinky.

Boj: Bizon nejraději útočí z rozběhu (obvykle s výhodou za přípravu), snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.



Bludička

-  nezanechává stopy
-  zápach bahenního plynu
-  není vidět *infraviděním*

Vzhled: vznášející se koule pulsující tlumeným světlem

Rychlost: ve vzduchu 1

Síla: 0


Velikost: 0 (100 g)

Smysly: skvělý čich, *infravidění*

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 7, ♥ 1

 0

Vábení: Když se bludička rozzáří, první živý tvor, který na ni pohlédne, upadne do transu a bude ji náměsíčně následovat. Probere se obvykle po pás v bažině, zamotaný do šlahounů *dravého keře*, ve spárech *bahenního netvora* a podobně.

 *Dej hráčům možnost včas reagovat. Bludička je nástroj na vytvoření dramatické situace, nikoliv na automatické zabíjení postav.*


Bludička je živý tvor s měchýřem naplněným plynem, díky kterému se může neslyšně vznášet.

Prostředí: bažiny, močály, mokřady, blata, slatiny

Chování: Bludičky loví nejčastěji v husté mlze nebo v noci. Nejsou inteligentní, chovají se jako velký hmyz. Živí se plyny, které se uvolňují při rozkladu masa. Samy nezabíjí, kořist pouze uvedou do transu a zavedou ji do záhuby – obvykle do bažiny nebo třeba ke chřtánu *bahenního netvora*, *dravého keře* nebo jiné nestvůry. Loví každá zvlášť, na hostinu se ale slétají.

Příklady použití ve hře:


- Bludička vodí kořist do chřtánu *bahenního netvora* nebo *dravého keře*.
- Kmen bažinných goblinů používá bludičky na lov obětí pro svého temného boha.

Suroviny: *Fluidum z bludičky* (prodej 7 zl) obsahuje 7 . Vyrábí se z něj *lektvar hypnózy*.

Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit.



Brouk ohnivec

 stopy půlmetrového brouka

 pach velkého brouka

Vzhled: půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích skvrn za hlavou


Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 10, ve vodě 1

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči), dobrý čich a sluch, hmatová tykadla, detekce tepla na krátkou vzdálenost

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 0, ♥ 4

 shora 2 (krovky), zesponu 0

 **Kusadla:** 2 + k6,  -1

Žhnoucí skvrny: Skvrny na zádech žhnou rudooranžovým svitem. Slabě osvětlí bezprostřední okolí – v kontaktní vzdálenosti je šero.

Boj: Brouk ohnivec obvykle není agresivní. V případě ohrožení vzletí, dělá na nepřítele nálety a útočí kusadly.

Druh: hmyz



Prostředí: mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně

Chování: Brouk ohnivec vnímá rozdíly v teplotě a přitahuje ho teplo – bude vytrvale kroužit kolem pochodní nebo táborového ohně.

Příklady použití ve hře:


- Skřeti nebo goblini chovají brouky ohnivce kvůli osvětlení svého podzemního doupěte.
- Brouky ohnivce v noci přiláká teplo ohně a odletí až po rozednění, nebo když ho postavy uhasí.


Suroviny:


- **Žhnoucí žláza z brouka ohnivce** (prodej 1 zl) obsahuje 1 . Týden vydrží svítit slabým, rudooranžovým svitem (v kontaktní vzdálenosti je šero). Vyrábí se z ní **žhnoucí lampa**, která svítí věčně (viz **Očarování žhnoucí žlázy** na straně 264 v **Pravidlech**). Brouk má dvě žhnoucí žlázy.
- Každé **vejce brouka ohnivce** (prodej 1 zl) obsahuje 1 . Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Červ obří

 stopa obřího červa (na tom, čeho se červ dotkl, ulpívají kusy hmoty připomínající matné, bílé sklo, pevné jako kámen)

 nepříjemný, dráždivý zápach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: několik metrů dlouhý bílý červ

Rychlost: na zemi 2


Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Znehybnění slizem:** 4 + k6 (úspěchy se sčítají)

- -1 a zpomalení na polovinu
- znehybnění končetiny
- kompletní znehybnění

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

Trvání: dokud někdo zatuhlý sliz neroztluče

Jakmile sliz přijde do kontaktu s něčím pevným, okamžitě zatuhne. Vypadá pak jako matné bílé sklo a je pevný jako kámen. Sliny *obřího červa* sliz rozpustí.

 **Kusadla:** 4 + k6, ✨ 2

Příklady použití ve hře:

- Skřeti v odpadní jámě chovají obřího červa a používají ho na popravy zajatců.
- Alchymista má ve své laboratoři líheň obřích červů, těží z nich *rychletuhnoucí sliz*.




Druh: červ

Prostředí: vlhké díry, šachty nebo studny

Chování: Obří červ je masožravec, dokáže pohltit obrovské množství potravy naráz a žít z ní potom celé měsíce. Při pohybu se mu vlní celé tělo. Na těle má přísavky, díky kterým dokáže šplhat i po hladké kolmé zdi, na stropě se ale neudrží. Na předmětech, kterých se dotkne, ulpívají kusy zatuhlého slizu. Vypadají jako matné bílé sklo a jsou pevné jako kámen.

Boj: Když je obří červ hladový, útočí bez pudu sebezáchovy. Je ale pomalý, takže se mu dá snadno utéct a když přestane kořist cítit, hned na ni zapomene. Když ji však dožene, překvapivě rychle se vymrští a pokusí se ji znehybnit slizem, který vylučuje celým povrchem těla. Když se mu to podaří, začne ji požírat svým ústním otvorem.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího červa* (prodej 5 zl) obsahuje 5 .
- Z těla *obřího červa* lze vytěžit láhev *rychletuhnoucího slizu* (prodej 3 zl, obsahuje 3 ) , který při kontaktu s něčím pevným okamžitě zatuhne a je pak pevný jako kámen, a flakón *slin obřího červa* (prodej 1 zl, obsahuje 1 ) , které zatuhlý sliz rozpouští.

Kořist: V doupěti obřího červa se dají najít věci, které měly jeho oběti u sebe: zbraně, šperky a podobně.



Démoni

Démoni jsou bytosti bez vlastního těla, musí vždy něco nebo někoho posednout. Existují, jen když je někdo přivolá. Někdo znalý dovednosti *vymítání démonů* je může vyhnat zpět do nebytí. Odtamtud je ale lze opět přivolat, není to tedy pro ně trvalá smrt. Své dřívější existence si pamatují, jako kdyby to byly jejich předchozí životy.

Pečeť

Každý démon je spjat s unikátním složitým obrazcem, kterému se říká pečeť. Vepsáním pečeti do rituálního pentagramu kouzelník určí, kterého démona přivolá.

Pravé jméno

Při vymítání a přivolávání vyššího démona je třeba vyslovit jméno, kterým byl poprvé přivolán. Jelikož znalost jeho pravého jména dává smrtelníkům moc vyhnat ho zpět do nebytí, démon se obvykle snaží zničit všechny jeho výskyty a zabít každého, kdo ho zná. I když se mu to ale podaří, není zcela v bezpečí, protože jeho pravé jméno je možno zjistit například kouzlem *vize minulosti* nebo *přivolání ducha zemřelého* (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 262 v **Pravidlech**).

Krvavé oběti

K přivolání nižšího démona je třeba obětovat určité zvíře a k přivolání vyššího démona určitý počet inteligentních tvorů.

Přivolávání démonů

Démoni se přivolávají sesláním příslušného rituálního kouzla (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 262 v **Pravidlech**). Před započítím rituálu je třeba nakreslit rituální pentagram, vepsat do něj démonovu pečeť a kolem pentagramu nakreslit ochranný kruh, který démonovi zabrání posednout něco mimo něj. Zabere to několik desítek minut.

Pokud je přivoláván nižší démon, po provedení rituálu a příslušných obětí vstoupí do připraveného předmětu nebo posedne připraveného živého tvora. Přivolávání vyššího démona je třeba zakončit vyslovením jeho pravého jména. Následně je možné mu dát svobodu, nebo s ním uzavřít smlouvu, která určí, co bude muset vykonat a co za to dostane. Kromě vstoupení do předmětu nebo posednutí živého tvora může vyšší démon také vstoupit do připraveného těla, oživit ho a přetvořit ke svému obrazu – tím vznikne nestvůra uvedená v **Bestiáři**.

Smlouva s démonem

Aby byla smlouva pro démona závazná, přivolávač ji musí sepsat vlastní krví. I tak se ale démon musí řídit jen tím, co je v ní výslovně napsáno, a když kouzelník nedodrží svou část smlouvy, nemusí ji dodržet ani démon. Když je smlouva fyzicky zničena, přestane platit.

Při uzavírání smlouvy je démon v nevýhodné pozici. Přivolávač totiž může rituál předčasně ukončit a vrátit ho do nebytí. Démon rozhodně chce existovat, má tedy velmi silnou motivaci smlouvu uzavřít. Zároveň se

ale bude snažit udělat to tak, aby byla pro něj výhodná.

Po čem démoni touží, záleží na tom, jaká je jejich přirozená povaha a motivace. *Pán zkázy* chce dobývat a ničit, *diblík* škodit a dělat neplechu, *sukuba* si chce užívat sexuální orgie, *bargest* chce lovit a zabíjet. Každý démon chce také získat svobodu. Když mu to smlouva umožní, bude s ní spokojený a nebude v ní hledat klíčky. Jelikož démoni nestárnou, dokáží být nelidsky trpěliví. Získat svobodu po několika staletích služby pro ně tedy například může znít přijatelně. Mohou také mít vlastní plány a cíle, které se nezřídka táhnou přes celá staletí. *Pán zkázy* se třeba může chtít pomstít potomkům čaroděje, který ho kdysi dávno porazil a vyhnal z fyzického světa.

Pokud smlouva démonovi nenabídne nic z toho, po čem touží, pokusí se ji uzavřít tak, aby ji nemusel dodržet, aby ji mohl fyzicky zničit, případně aby mohl přivolávače zabít.

Uzavírání smlouvy je vhodné odehrát a zapsat její přesné znění. Pozor ale, ať to nepřezeneš – hledání právnických klíčků a přesných formulací sice může být zábavné, ale **Dračí doupe k6** je o hraní dobrodruhů, ne právníků.

Přivolání démona do připraveného těla

Vyšší demony je možné přivolat do mrtvého nebo umělého těla, které pro ně musí přivolávač připravit. Tělo pro *pána zkázy* se například vyrábí sešitím několika kusů hovězího dobytka, *diblík* se přivolává do mrtvého dítěte, *bargest* do mrtvého černého psa. Jakmile démon do těla vstoupí, oživí ho a přemění ho ke svému obrazu – stane se z něj nestvůra uvedená v **Bestiáři**. Démon ve vlastním těle nestárne a nemusí jíst ani pít. Zranění se mu neléčí přirozenou cestou,

může si je ale vyléčit pozřením čerstvých vnitřností.

Posednutí démonem

Když démon někoho posedne, postupně nad ním získává stále větší kontrolu. Probíhá to ve třech fázích, každá trvá od jednoho dne, pokud je **Duše** démona výrazně silnější než **Duše** posednutého, po několik týdnů, když je to naopak.

Postava pod vlivem *démona hrabivosti* například v první fázi jen pečlivě počítá, kolik utrácí. Ve druhé začne o všechno smlouvat, přestože to předtím nikdy nedělala, nabízet svým přátelům půjčky na vysoký úrok a podobně. Ve třetí fázi pak už nemyslí na nic jiného než na hromadění a ochranu svého majetku a pokladů. Vyšší démoni mohou ve třetí fázi skrze posednutého sami používat své schopnosti a každý den nad ním na několik hodin kompletně převezmou kontrolu. Postava si z této doby nic nepamatuje.

Vyšší démon také může posednutému propůjčovat schopnosti (viz **Schopnosti k propůjčení** v popisu démona v **Bestiáři**) a může s ním telepaticky komunikovat (viz *telepatie* na straně 55 v **Pravidlech**).

⚠ *Když dáš do hry možnost, že postavu posedne démon, dej do ní také způsob, jak se ho zbavit, například nehráčskou postavu s dovedností vymítání demonů.*

Hraní posednuté postavy

Když démon posedne hráčskou postavu, je to skvělá příležitost k zajímavému hraní rolí. Vem si jejího hráče stranou a vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude ponoukat. Změna by měla být postupná. Postava posedlá *démonem alkoholu* by se například ze začátku měla jen zajímat

o alkohol víc, než u ní bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude prakticky pořád v lihu.

Poznámka pro pána jeskyně:

Když je postava posednutá vyšším démonem, ve třetí fázi nad ní začne démon přebírat kontrolu – za jeho postavu po tu dobu hraješ ty. Neboj se za ni dělat věci, které se hráči nebudou líbit, například vraždit, krást, podvádět a podobně – dlouhodobé posednutí démonem nebo prokletého předmětu by rozhodně neměla být malichernost, která hráče nijak neobtěžuje. Neznamená to ale, že máš za něj hrát procházení podzemí či rozhovory s ostatními postavami. Nejvhodnější chvíle jsou například v noci, když postava drží hlídku a herně se čas přeskakuje – ráno hráči oznámíš, že se nachází někde jinde a nepamatuje si, jak se tam dostal, a on se bude muset vypořádat s následky toho, co přes noc napáchal.

Smrt posednuté osoby

Dokud posednutá osoba žije, démon nemůže posednout nikoho jiného ani vstoupit do nějakého předmětu. Když posednutý zemře, démon může posednout někoho jiného v okolí nebo vstoupit do nějakého předmětu. Pokud je to vyšší démon, může také mrtvé tělo oživit, ovládnout a přetvořit ke svému obrazu, jako kdyby do něj byl právě přivolán. Rozhoduje se obvykle podle toho, jak moc je poškozené.

Zakletí démona do předmětu

Zakletím démona do předmětu vznikne prokletý kouzelný předmět, který na svého majitele působí stejně, jako kdyby byl démonem posedlý. Zbroj, do které je zakletý *bargest*, tedy například zvyšuje sílu, rychlost a výdrž, současně ale způsobí, že jejímu majiteli budou ve tmě rudě žhnout oči, bude

jednat impulzivně a přehnaně agresivně a začne uznávat jen právo silnějšího.

Stejně jako ostatní kouzelné předměty i předmět posednutý démonem na dotek brní a prozradí, co dělá – démoni ovšem obvykle sdělují jen své schopnosti a nepříjemné vedlejší efekty si nechávají pro sebe. Předmět, do kterého je zakletý *bargest*, tedy například řekne jen to, že zvyšuje sílu, rychlost a výdrž. Zlatým prsten, ve kterém je *démon hrabivosti*, neprozradí nic, protože tento démon nic pozitivního nedělá.

Vyšší démoni dokáží s majitelem předmětu telepaticky komunikovat (viz *telepatie* na straně 55 v **Pravidlech**).

Zbavení se předmětu s démonem

Démon na majitele předmětu působí, i když ho dočasně odloží nebo někomu půjčí. Aby se od jeho vlivu oprostil, musí se ho definitivně zbavit, například ho zahodit nebo někomu prodat či věnovat. Jelikož vyšší démoni nechtějí být zahozeni, obvykle svému majiteli propůjčují užitečné schopnosti, aby sám chtěl předmět nosit a používat.

Zničení předmětu s démonem

Předmět obsahující nižšího démona je obvykle možné normálně zničit, například spálit, rozbít, roztavit v kovářské výhni, hodit do sopky a podobně. Vyšší démoni tomu ale dokáží bránit, takže předmět není možné poškodit ani zničit, dokud z něj démon není vyhnán vymítacím rituálem. Jak při ničení předmětu tak při vymítání je vhodné předem nakreslit ochranný kruh, protože uvolněný démon může posednout někoho poblíž nebo vstoupit do jiného předmětu. K nakreslení ochranného kruhu je potřeba

dovednost *vymítání démonů* nebo svitek použitý k přivolání démona a schopnost ho přechíst. Dokud není předmět zničen, démon ho sám nemůže opustit.

Přivolání přivolaného démona

Je možné přivolat démona, který už je přivolaný. Vyšší démon to ale může odmítnout, pokud se mu stávající podmínky líbí víc než nově nabídnuté.

Vymítání démonů

K vyhánění démonů zpět do nebytí slouží dovednost *vymítání démonů*. V **Pravidlech** záměrně není uvedena, aby si hráči nemohli omylem vzít dovednost, kterou za celou hru nebudou moci použít. Pokud se ale rozhodneš dát do hry demony, není od věci dát tam také možnost se ji od někoho naučit.

Dovednost vymítání démonů

Pomůcky: *rituální potřeby*

Umíš nakreslit ochranný kruh, který brání tomu, aby vyháněný démon posednul něco nebo někoho jiného (nejčastěji tebe), a dokážeš provést exorcismus, který jej vrátí zpět do nebytí. Nakreslení ochranného kruhu zabere několik minut, vlastní vymítací rituál dalších několik minut. Démon se bude všemi silami bránit. Pokud tedy není zakletý do předmětu, je vhodné ho předem důkladně spoutat. K vymítání nižších démonů stačí *rituální potřeby*, vyššího démona můžeš vyhnat, jen když znáš jeho pravé jméno a na konci rituálu ho vyslovíš. Když démona úspěšně vyženeš, ozve se jeho zoufalé smrtelné zaúpění.

Nižší démoni

Nižší démoni nedokáží oživit vlastní tělo, mohou pouze ovlivňovat toho, koho posednou, případně toho, kdo vlastní předmět, ve kterém jsou zakletí.

Příklady nižších démonů: *démon alkoholu, démon hrabivosti, démon krvežíznivosti, démon nenávisti, démon obžerství, démon touhy po moci*

Příklady použití ve hře:

- Mág přivola *démona alkoholu*, aby zdiskreditoval svého konkurenta.
- Schyluje se k občanské válce, protože velitele královských vojsk posedl *démon touhy po moci*.
- V dýce vykládané drahokamy uložené v hrobce dávného krále je zakletý *démon touhy po zlatě*.


Vyšší démoni


Vyšší démoni dokáží oživit neživé tělo a přetvořit ho ke svému obrazu. Většinou jsou inteligentní a mají vlastní touhy, plány a záměry. Mluví jazyky, které se naučili při svých předchozích přivoláních. Pokud byl tedy démon naposledy přivolán v dávných dobách, bude mluvit pouze *starými jazyky*.

Vyšší démoni v tomto bestiáři: *bargest, diblík, pán zkázy, sukuba*



Diblík

 stopy zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách

 slabý sirný zápach

Vzhled: necelý metr vysoký dáblík s holou, protáhlou hlavou a ostrými drápy

Rychlost: na zemi 6


Síla: 5


Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ♥ 5

 0


 **Drápy:** 4 + k6, ✨ -1

 **Ohnivá střela:** 3 + k6 proti **Finese**,
✨ 6kz **ohněm**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Kouzla: *ohnivá střela *Eš tyl*, sugesce *Hašáh*, návrat *Hašavah*.*

 **Léčení:** Když diblík sežere čerstvé vnitřnosti, vyléčí se mu všechna zranění.

Boj: Diblík není moc silný, má ale ostré drápy, kterými může citelně ublížit i člověku. Z nerovného boje ale raději uteče a nalíčí past nebo vymyslí jinou kulišárnu.

Chování: Diblík je zlý, závistivý, škodolibý a když si je jistý, že mu to projde, rád způsobuje bolest. Pokud mu to ukládá smlouva, musí plnit příkazy svého pána. Když se shodují s jeho povahou, dělá to svědomitě. Jestliže se mu ale nelíbí, snaží se je překroutit, jak jen to jde – je záměrně nešikovný, vykládá si je doslovně a podobně.

Schopnosti k propůjčení: Diblík může ovlivněné osobě propůjčit svá kouzla.

Druh: vyšší démon

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Uzavírání smlouvy: Diblík rozhodně není poslušný pomocníček, chce škodit a dělat neplechu. Je to ale poseroutka, dá se zastrašit. Smlouva mu obvykle ukládá povinnost určitou dobu sloužit výměnou za to, že pak dostane svobodu.

Démonův vliv: V první fázi si začne osoba pod vlivem diblíka vymýšlet a lhát a začne se pokoušet realizovat pubertálně špatné nápady a jiné lumpárny. Ve druhé fázi začne dělat naschvály a bude ostatním záměrně ubližovat. Začne také být zbabělá, bude se vyhýbat konfrontacím a bude se snažit svalovat vinu na ostatní. Ve třetí fázi začne diblík přebírat kontrolu a sám škodit a dělat neplechu.

Příklady jmen: Dexef, Sirix, Fexir, Firux, Xavir


Příklady použití ve hře:


- Čaroděj si přivolal diblíka, aby pro něj kradl nemluvňata a nosil mu je do věže.
- Diblík našel skulinu v příkazech, utekl svému pánovi a schovává se teď ve městě.
- Mág přivolal diblíka v době, kdy byl ještě čarodějným učněm. Zakázal mu opustit budovu a pak ho pustil z hlavy. Diblík od té doby žije v jeho věži a skrývá se před ním.
- Diblík usiluje o smrt svého pána a hledá někoho, kdo by to pro něj udělal. Namluví mu, že se tím stane jeho novým pánem.
- Diblík po smrti svého pána získal svobodu – krade, lže, podvádí a škodí a má z toho škodolibou radost.

- Doblík slouží šílenému mágovi a plní jeho nesmyslná přání.



Dikobraz

 dikobrazí stopy

 dikobrazí pach

Vzhled: dikobraz

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1


Síla: 6


Velikost: 6 (15 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ♥ 5

 0

 **Zuby:** 3 + k6, ✨ -2

 **Ostny:** 3 + k6, ✨ -1

Druh: zvíře (hlodavec)


Prostředí: pouště, pláně, hory, deštné pralesy, lesy


Chování: Dikobraz je samotář. Aktivní je převážně v noci. Přes den spí v noře, kterou si vyhrabe mezi kořeny stromů, v puklině ve skále nebo pod kmenem padlého stromu. Má ve zvyku sbírat holé kosti a hromadit je v jeskyni nebo podzemním doupěti.

Boj: V ohrožení dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a pokusí se ho jimi bodnout.



Dikobraz obří

 stopy dikobraza velkého jako medvěd

 dikobrazí pach

Vzhled: dikobraz velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1


Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 10

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 0

 **Střílení ostnů:** 3 + k6

- ✨ 1 **bodem**
- paralyza zasažené části těla (stejný efekt jako vážné zranění)
- úplná paralyza

Dostřel: krátký

Rozsah: 1–3 cíle blízko u sebe

Druh: zvíře (hlodavec)

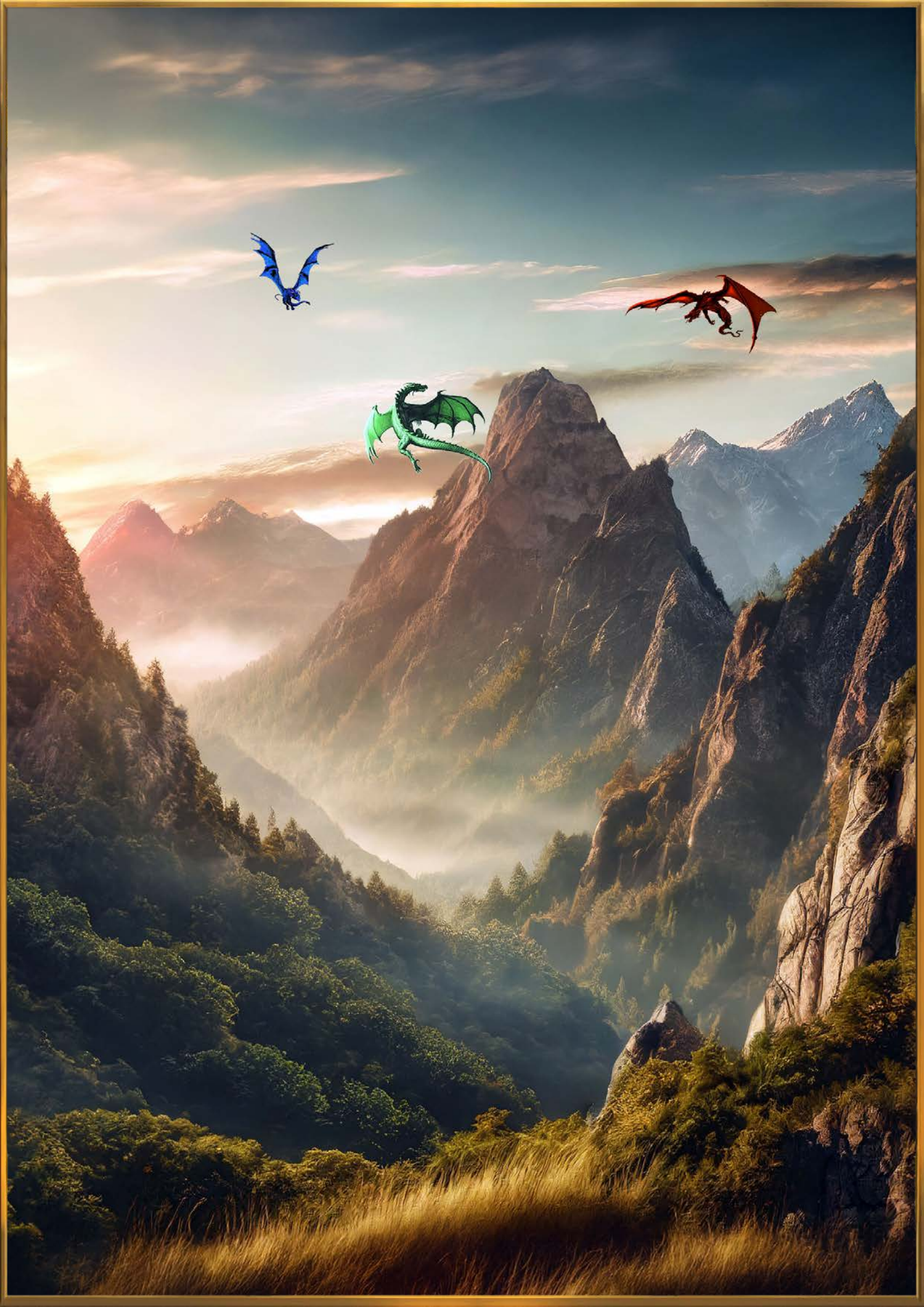
Prostředí: pouště, pláně, hory, deštné pralesy, lesy

Chování: Dikobraz je samotář. Aktivní je převážně v noci. Přes den spí v noře, kterou si vyhrabe mezi kořeny stromů, v puklině ve skále nebo pod kmenem padlého stromu. Má ve zvyku sbírat holé kosti a hromadit je v jeskyni nebo podzemním doupěti.

Boj: V ohrožení dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a pokusí se ho jimi bodnout.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího dikobraza* (prodej 5 zl) obsahuje 5 💧.
- *Ostny obřího dikobraza* (prodej 3 zl) obsahují 3 💧. Jde z nich vyrobit toulec *střel z ostnů dikobraza*. Práce zabere 1 den a stojí 2 zl.



Draci

Draci jsou prastarou rasou inteligentních, okřídlených ještěřů. Jsou to samotáři, potkávají se obvykle jen v době páření, nebo když bojují o teritorium. Obývají nejčastěji prostorné jeskyně, nejlépe s těžko dostupným vchodem někde vysoko v horách nebo ve skalách. Nezřídka se také zabydlí ve velké budově, například v chrámu nebo paláci. Jsou extrémně dlouhověcí, ti nejstarší pamatují slávu dávno zapomenutých říší. Humanoidní tvorové jsou pro ně bezvýznamní, asi jako pro nás hmyz. Nemají potřebu hromadit poklady, nemají pro ně využití. Nezřídka se ale stává, že drak zabije vladaře, který neměl dost rozumu, aby ho nechal na pokoji, a obsadí jeho palác se všemi cennostmi.

Stáří draků: Čím je drak starší, tím je větší a nebezpečnější. Mladí draci jsou menší a mají o 1 nižší hodnoty vlastností, prastaří jsou naopak větší a vlastnosti mají o 1 vyšší.

- Mladí draci mají **Fyzičku 6**, **Finesu 4**, **Duši 5** a 25 životů.
- Dospělí draci mají **Fyzičku 7**, **Finesu 5**, **Duši 6** a 32 životů.
- Prastaří draci mají **Fyzičku 8**, **Finesu 6**, **Duši 7** a 40 životů.

Dračí řeč: Draci jsou inteligentní a stejně jako my své myšlenky formulují do slov a vět. Komunikují ale telepaticky, nehýbou při tom tlamou a nevydávají zvuky. Rozmlouvat mohou s kýmkoliv, koho vidí, slyší nebo cítí.

Pokud drak zná jazyk, který postavy používají, může je telepaticky „odposlouchávat“. Jedna z možností, jak mu v tom zabránit, je mluvit a přemýšlet v jazyce, který nezná.

Všichni draci znají *dračí řeč* a obvykle rozumí i dalším jazykům. Ti nejstarší umí i dnes již zapomenuté nebo málo používané

jazyky, mladí budou znát spíš jen ty soudobé – obecnou řeč, skřetí jazyky, lidskou řeč, elfštinu, trpasličtinu a podobně.

S postavami se drak pravděpodobně vybavovat nebude. Jednak jsou to pro něj podřadní tvorové a navíc by tím prozradil, že je může telepaticky odposlouchávat. Pokud na něj ale promluví dračí řečí, nebo přijdou s něčím, co ho zajímá, mluvit s nimi bude.

Když budeš chtít, můžeš dát postavám možnost se *dračí řeč* naučit jako novou dovednost. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii.



Příklady použití ve hře:

- Kult uctívá draka jako svého boha a přináší mu oběti. Dračí sluj slouží jako chrám.
- Draka něco vyhnalo z jeho původního loviště. Ze stád se ztrácejí kusy dobytka, mezi lidmi se šíří panika.
- Stárnoucí královna získala recept na *elixír mládí*. Vypsala bohatou odměnu za získání *dračího srdce*, které je potřebné na jeho výrobu.
- Mocný vládce se v dávných dobách rozhodl chytit a zotročit rudého draka. Ten teď bydlí v ruinách jeho paláce a původní říši se nikdy nepodařilo obnovit.

⚠ *Drak je jednou z nejnebezpečnějších nestvůr, může snadno zamést i s početnou družinou postav na mistrovských úrovních. Když se ho rozhodneš dát do hry, dej hráčům dostatek informací skrze různé pověsti, cizí postavy a podobně, aby měli představu, do čeho jdou, a aby se mohli boji vyhnout.*

Draci v tomto bestiáři: drak bílý, drak černý, drak modrý, drak rudý, drak zelený

Suroviny:

- *Dračí srdce* (prodej 101 zl) obsahuje 101 . Vyrábí se z něj *elixír mládí*.
- Každé *dračí vejce* (prodej 23 zl) obsahuje 23 . Ve snůšce bývají 1–2 vejce.
- Z *dračí krve* (prodej 1 st za flakón) se vyrábí *dračí inkoust*, který prozradí nedodržení každé jím sepsané smlouvy nebo přísahy, a *kouzelný inkoust*, kterým se zapisují kouzla a alchymistické recepty.
- Z *dračích šupin* (prodej 100 zl) se vyrábí *dračí zbroj* (viz **Očarování dračí zbroje** na straně 263 v **Pravidlech**).



Drak bílý

dračí stopy

dračí pach

Není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s bílými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ♥ 40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti **mrazu**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ✨ 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese**

• ✨ 10kz **mrazem**

•• +1 ke zranění

••• další +1 ke zranění

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

+ **Léčení:** Po vydatném spánku se mu vy-léčí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způ-sobeno.

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Bílý drak vydechuje bílou, mrazivou mlhu.

Druh: drak

Prostředí: zasněžené hory, ledové pláně

Chování: viz **Draci**

Suroviny: viz **Draci**



Drak černý

dračí stopy

dračí pach

Není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s černými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ♥ 40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti **žíravině**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ✨ 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese**

- ✨ 9kz **žíravinou**
- +1 ke zranění **žíravinou**
- další +1 ke zranění **žíravinou**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Dech černého draka je silná žíravina, rozpouští rostlinnou a živočišnou hmotu a všechny kovy. Zásah v průběhu několika minut zničí oblečení a sníží kvalitu zbrojí a štítů o 1 a zranění zbraní o 1.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

+ **Léčení:** Po vydatném spánku se mu vyléčí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadech-

nout, použije svůj dech. Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

Druh: drak

Prostředí: bažiny, močály

Chování: viz **Draci**

Suroviny: viz **Draci**. Z plic černého draka je navíc možno odsát jeden flakón *dechu černého draka* (prodej 20 zl), a to i když svůj dech použil.



Drak modrý

dračí stopy

dračí pach

Není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s modrými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ♥ 40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti **bleskům**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ✨ 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese**

• ✨ 10kz **bleskem**

•• svalové křeče na několik minut (-1)

••• ztráta zraku a sluchu na několik minut (-1)

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Modrý drak vydechuje namodralou mlhu, ve které přeskakují drobné výboje. Jeho dech funguje i pod vodou.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

+ **Léčení:** Po vydatném spánku se mu vyléčí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech.

Druh: drak

Prostředí: moře, velké řeky, jezera

Chování: viz **Draci**

Suroviny: viz **Draci**



Drak rudý

dračí stopy

dračí pach

Není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s rudými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ♥ 40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti **ohni**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ✨ 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese**

• ✨ 10kz **ohněm**

•• 3kz **ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

••• celkem 6kz **ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

+ **Léčení:** Po vydatném spánku se mu vyléčí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Rudý drak vydechuje žhavé plameny.

Druh: drak

Prostředí: kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

Chování: viz **Draci**

Suroviny: viz **Draci**



Drak zelený

dračí stopy

dračí pach

není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský okřídlený plaz se zelenými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ♥ 40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti **jedům**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese** – nezraňuje, zásah způsobí otravu. Každý úspěch nad první zvýší sílu jedu o 1.

Aplikace: skrz celý povrch těla

Příznaky: pálení očí, vykašlávání krve, bolest po celém těle

Latence: 2 kola

7 + k6 proti **Fyzičce**

• 5 **jedem**

•• **vážné zranění:** krutá bolest (-1)

••• **vážné zranění:** slabost (-1)

Dech zeleného draka je žlutozelený štiplavý plyn. Při každém výdechu zaplní několik metrů chodby nebo menší místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik hodin.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat

Léčení: Po vydatném spánku se mu vyléčí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadech-

nout, použije svůj dech. Zelený drak vydechuje jedovatý plyn.

Druh: drak


Prostředí: hluboké lesy

Chování: viz **Draci**

Suroviny: viz **Draci**. Z plic je navíc možno odsát tři flakóny *dechu zeleného draka* (prodej 25 zl za flakón).



Dryáda

 stopy štíhlého, bosého humanoida

 pach mechu a kůry

Vzhled: štíhlá dívka s kůží v barvě kůry a vlasy v barvě listů

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)



Smysly: jako elf – *skvělý zrak*, dobrý sluch a čich, *vidění v šeru*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 5, ♥ 8

 0

 **Kostěná dýka:** 4 + k6,  0 + *jed ze zmije*


 **Dlouhý luk:** 4 + k6,  2 + *jed ze zmije*
Dostřel: dlouhý


 **Jed ze zmije:**

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené části těla

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 5 + k6 proti **Fyzičce**

-  3 **jedem**
- slabost (-1)
- -1 a zpomalení na polovinu

Splynutí se stromem: Dryáda dokáže v jednom kole vstoupit do dřeva svého druhu stromu a na libovolně dlouho s ním zcela splynout. Vystoupit pak může z libovolného stromu stejného druhu, se kterým je ten její spojen kořeny. Tento „přesun“ nezabere žádný čas, dryáda tedy může v jednom kole vstoupit do dubu v jedné části lesa a v dalším vystoupit z dubu vzdáleném několik dní cesty.

Léčení stromu: Když se dryáda několik minut dotýká stromu, zcela ho vyléčí. Veškeré jeho neduhy tím ale přejdou na ni.

Stvoření oživlého stromu: Sedm dryád dokáže společným rituálem v průběhu několika minut přeměnit obyčejný strom v *oživlý strom*. Potřebují na to ale alchymistické suroviny s celkovým obsahem alespoň 33 kapek kouzelné esence – ta se do něj v průběhu rituálu přesune.


Tanec dryád: Kdo se k němu přidá, propadne kouzlu a bude s dryádami tancovat až do rána.

Boj: Dryády obvykle bojují dlouhými luky nebo kostěnými dýkami. Jejich hroty a čepele bývají otrávené, nejčastěji *jedem ze zmije*. V lese se dokáží skvěle plížit a mohou také kompletně splynout se stromem a být tak zcela neviditelné, případně se „teleportovat“ do jiného stromu a útočit tak z nových, nečekaných úhlů.

Prostředí: husté lesy, hvozdy

Chování: Dryáda je lesní bytost spjatá s určitým stromem – když ten uhynie, dryáda zemře s ním. Podle něj také vypadá, dubová dryáda má například místo kůže dubovou kůru a místo vlasů dubové listy. Dryády jsou inteligentní a umí mluvit elfí a obecnou řečí. Jsou extrémně dlouhověké, žijí stejně dlouho

jako jejich stromy. Nemají rády kovové předměty a odmítají tedy používat železné zbraně a šípy s kovovými hroty. Z pochopitelných důvodů také v lese nesnesou oheň.

Suroviny: *Dřevěné srdce dryády* (prodej 5 zl) obsahuje 5 . Vyrábí se z něj *lektvar splynutí se dřevem*.



Fext

- 👤 stopy humanoidního tvora
- 🔥 pach staré, vysušené kůže
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: člověk se strnulým obličejem a světle šedou kůží

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Zranění za sílu: +0

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ❤️ 12

🛡️ podle oblečené zbroje

Zranitelnost: Fexta je možné zranit pouze **sklem** (šípem se skleněným hrotem, skleněnou dýkou a podobně), **duševním útokem** nebo **svěcenou vodou**.

Imunita proti strachu a bolesti.

✂️ **Dvě sekery:** 6 + k6, ✨ 3

✂️ **Vysávání síly:** 5 + k6 proti **Duši**

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Každý úspěch sníží **Fyzičku** a **Finesu** cíle o 1 (nejniž na 0) a vyléčí fextovi 1 život. Postava, které klesne **Fyzička** nebo **Finesa** na nulu, je vyřazena a nemůže se hýbat. Veškerá ztracená **Fyzička** i **Finesa** se obnoví po vydatném spánku.

Stvoření Fexta: Fext může stvořit nového Fexta tím, že do čerstvé mrtvoly „numpumpuje“ životní sílu několika desítek inteligentních humanoidů. Celý proces zabere několik hodin. **Fyzičku** a **Finesu** takto vysátých tvorů není možné nijak obnovit.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

Druh: vyšší **nemrtvý**

Fexta může stvořit jen jiný fext nebo mocný nekromantický rituál, v jehož průběhu je třeba obětovat 23 inteligentních tvorů.

Prostředí: libovolné

Chování: Fexti se obvykle vydávají za živé lidi, oblékají se jako oni a svou šedou pleť maskují lícidly. Obvykle touží po moci a slávě. Často se z nich stávají vojevůdci nebo vládci temných říší. Fext si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, komu byl věrný a jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

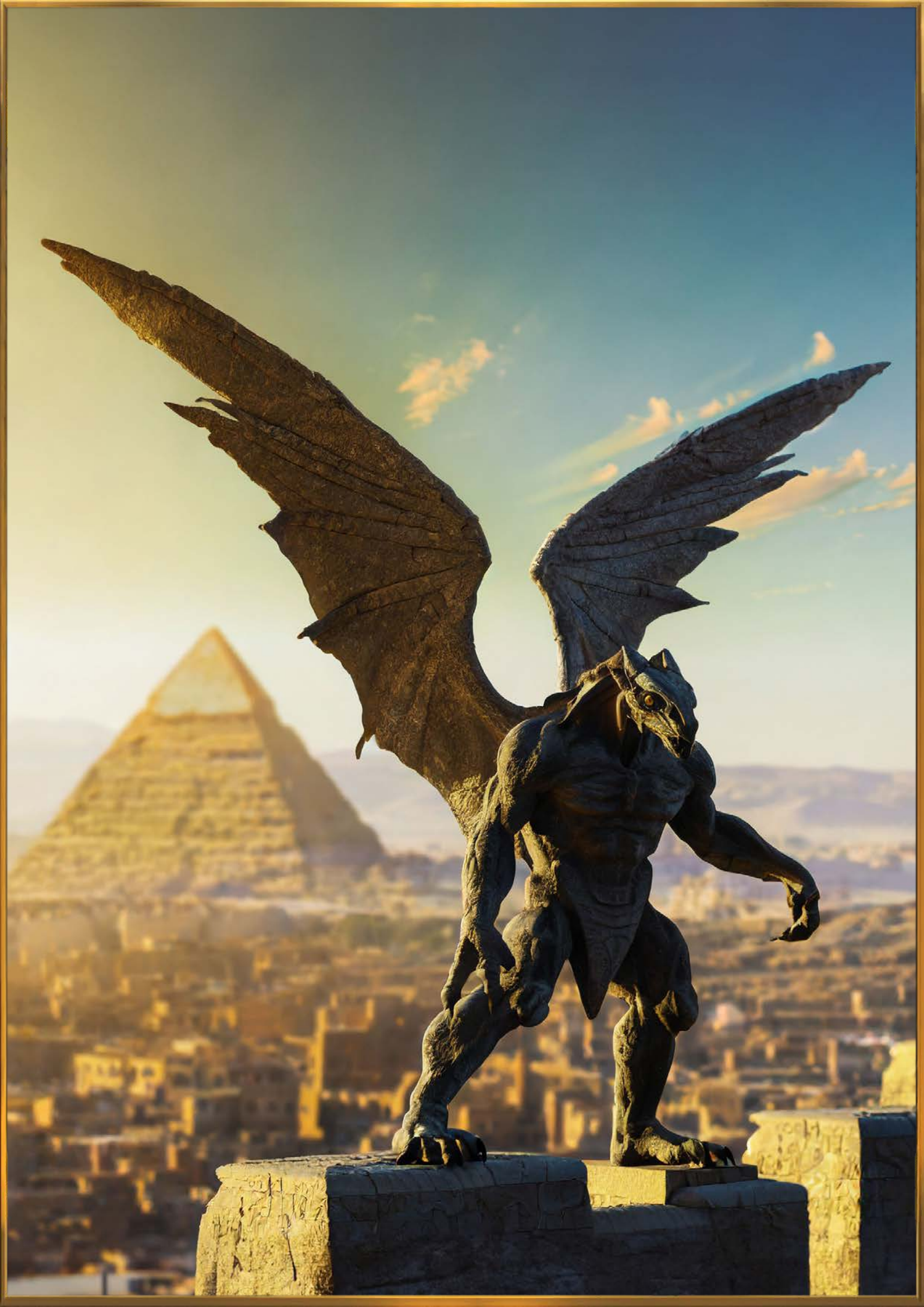
Boj: Fext používá lidské zbraně. Většinou nenosí zbroj, protože by ho zbytečně

omezovala. Jelikož necítí bolest a je prakticky nezranitelný, nemá vůbec pud sebezáchovy – nechá se klidně probodnout, aby mohl zasadit smrtící ránu.


Příklady použití ve hře:

- Stárnoucí vojevůdce se nechal přetvořit ve fexta, aby se dál mohl věnovat boji a ničení.
- Černokněžný král stvořil fexta, aby velel jeho armádě.
- Krajem putuje slavná, neporazitelná bojovnice. Říká se, že jí žádný muž nemůže ublížit.


Suroviny: *Mrtvé srdce fexta* (prodej 23 zl) obsahuje 23 💧. Vyrábí se z něj *lektvar nezranitelnosti*.



Gargoyla

 stopy čtyřnohého tvora s dlouhými ostrými drápy velkého jako pes



 není vidět *infraviděním*

Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes


Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 10

Síla: 7


Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch, vidí i v naprosté tmě, ale nemá hmat ani čich

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ♥ 9

 Oživlá 1, zkamenělá 4 (proti *drtivým* útokům a kamenickým nástrojům jen 2)


Zranitelnost: v kamenné podobě *drcením* a kamenickými nástroji

 **Slabiny:** Na slunečním světle má nevýhodu.

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ✨ 0

Proměna v sochu: Zkamenělá je hůře zranitelná a nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem ní děje. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo.

Přilnutí ke kameni: Udrží se na jakémkoliv kamenném povrchu, jako by byla jeho součástí.

 **Léčení:** Přes noc se jí vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozená.

Boj: Gargoyla je záludná, obvykle číhá v podobě sochy a útočí v nečekaný okamžik. Může například ožít, když se k ní někdo otočí zády, nebo nechat postavy projít a později je napadnout zezadu. Umí létat, ve vzduchu ale není příliš obratná, takže bojuje raději na zemi. Když je zraněná, odletí pryč, aby se přes noc vyléčila. Po smrti se promění v kámen.


Prostředí: města, chrámy, hrobky, podzemní labyrinty

Chování: Gargoyly jsou inteligentní. Nemohou sice mluvit, ale mohou komunikovat posunky, například kývat hlavou „ano“ nebo „ne“. Jsou to výborní zvědi a špehové. V podobě sochy dokáží celé dny nehnutě sedět, poslouchat a pozorovat. Nejčastěji se skrývají mezi ostatními chrliči na stěnách chrámů či jiných velkých budov, ale také v podzemí nebo kdekoliv jinde, kde bývají

sochy. Nemají rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přečkají ho obvykle v podobě sochy.

Příklady použití ve hře:

- Obchodník s informacemi používá gargoylu jako špeha. Ve sklepě vězní její sestru jako rukojmí.
- Gargoyly střeží sídlo starého upíra a varují ho před vetřelci.

Suroviny: *Kamenné srdce gargoyly* (prodej 7 zl) obsahuje 7 . Vyrábí se z něj *lektvar zkamenění*.



Ghůl

👤 stopy humanoidního tvora velikosti člověka

🔥 mrtvolný pach

👁️ den poté, co sežral lidské maso, přestane být vidět *infraviděním*

Vzhled: podle toho, kdy naposledy žral (viz schopnost *cizí tvář*)

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý čich a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 12

🛡️ podle oblečené zbroje

Imunita proti **jedům**, strachu a bolesti.

✂️ **Zuby nebo pařáty:** 4 + k6, ✨ 1

Cizí tvář: Když ghůl pozře něčí maso, získá jeho podobu a chvíli bude vypadat jako

živý. Jelikož ale nemá funkční vnitřní orgány, nové tělo začne podléhat mrtvolnému rozkladu – do půl hodiny se jeho kůže odkrví a zbělá. Po několika hodinách mu ztuhnou svaly, takže přestane být schopen měnit výraz obličeje. Po jednom dni zchladne, takže přestane být vidět pomocí *infravidění*, a jeho kůže se začne stahovat a scvrkávat. Po několika dnech hladovění, vypadá jako scvrklá, vyschlá mrtvola.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

➕ **Léčení:** Ghůl je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně požitím humanoidního masa nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů. Tím také získá podobu dotyčné osoby, viz *cizí tvář*. Na rozdíl od zombie mu nestačí maso zvířat.

Boj: Ghůl má sílu jako zlobr, dokáže tedy například postavu zvednout a odhodit několik metrů nebo po ní mrštit těžkým stolem. Může nosit zbroj a používat zbraně.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Prostředí: hrobky, hřbitovy, hrady a věže mocných nekromantů nebo upírů


Chování: Ghůl nemůže vzniknout samovolně, je k tomu potřeba krvavý rituál, při kterém je zbaven života a výměnou za život pěti inteligentních tvorů přeměněn v nemrtvého. Mocní nekromanti takto obvykle odměňují své věrné strážce nebo sluhy, aby jim mohli sloužit navždy. Ghůl si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, komu byl věrný a


jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

Suroviny: *Dvanácterník ghůla* (prodej 5 zl) obsahuje 5 💧.



Goblin, alchymista

 stopy humanoida velkého jako hobit

 gobliní pach

Vzhled: humanoid velký jako hobit s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy v kožené zástěře s vypálenými skvrnami

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 7 (+0 ke zranění)


Velikost: 7 (30 kg), těžké zbraně používá jako hobit

Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ♥ 6

 0


 **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ✨ 0

 **Cibulový extrakt:** 4 + k6, hlasité kýchání a oslepení (-1)


Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů


 **Lektvar ohnivého dechu:** 4 + k6, ✨ 4kz **ohněm**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

 **Ohnivá hlína:** 4 + k6, ✨ 2kz **ohněm**

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

 **Petarda:** 4 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (-1)

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti


Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

 **Oslepující kulička:** 4 + k6, oslepení


Dostřel: krátký (při použití praku střední)


Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

 **Bomba:** 6 + k6, ✨ 5kz **drcením**


Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

 **Léčivý lektvar:** Po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno.

 **Dýmovnice:** Po nárazu se z ní několik minut valí oblaka hustého dýmu.


Dostřel: střední

Dohled v kouři: kontaktní vzdálenost (omezuje i *infravidění*)

 **Kýchací prášek:** Způsobuje několik minut slzení a záchvatů kýchání.

Alchymistické recepty: bomba, cibulový extrakt, dýmovnice, lektvar ohnivého dechu, léčivý lektvar, ohnivá hlína, oslepující kulička, petarda.

Dovednosti: léčitelství, plavání a potápění, skřetí jazyky

 **Léčení:** jako člověk.

Chování: Na dráhu alchymisty se dávají ti nejšílenější a nejodvážnější z goblinů.

Boj: Gobliní alchymista u sebe mívá 2–5 z následujících předmětů: *cibulový extrakt, dý-*


movnice, lektvar ohnivého dechu, léčivý lektvar, ohnivá hlína, oslepující kulička, petarda, které pak používá v boji. Petardy, oslepující kuličky a ampule s cibulovým extraktem může střílet z praku až na střední vzdálenost. Může mít také bombu, tu ale obvykle vyrábí jen pro speciální příležitosti. Používá ji nejčastěji jako past, když je ale situace beznadějná, zapálí doutnák, vezme ji do náručí a odpálí sebe i útočníky.


Kořist: nepoužité alchymistické výrobky, 1–3 z následujících věcí:

- 3 dávky *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 1 život)
- *kořen mandragory*
- kus provazu
- *květ měsíční lilie*
- lahvička s kouzelnou esencí (1k6 💧)
- měděný prsten (prodej 1 st)
- *pýchavka kýchavá*
- talisman
- troud a křesadlo
- *ucukavka nedůtklivá*
- váček s běžnými alchymistickými surovinami (prodej 5 st)
- váček s bylinkami



Goblin, bojovník

 stopy humanoida velkého jako hobit

 gobliní pach

Vzhled: humanoid v těžké zbroji velký jako hobit s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 7 (+0 ke zranění)


Velikost: 7 (30 kg), těžké zbraně používá jako hobit

Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 1, ♥ 6

 2 (lehká zbroj a štít)


 **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ✨ 0

 **Oštěp:** 4 + k6, ✨ 1

Dostřel: střední

 **Krátký meč a štít:** 4 + k6, ✨ 1

Dovednosti: plavání a potápění, skřetí jazyky

 **Léčení:** jako člověk.


Boj: Bojovníci se rekrutují z nejsilnějších a nestatečnějších goblinů, dokáží držet formaci a poslouchat povely. Obvykle nejdřív vrhnou svá krátká kopí a pak bojují zblízka sekerou. Vzhledem ke své velikosti ji drží oběma rukama.


Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 dávky *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 1 život)
- dřevěná píšťalka
- hlinka na válečné malování
- hrací kostky vyrobené z kostí
- měch se silným alkoholem
- stříbrný kruh v uchu (prodej 5 st)
- talisman
- troud a křesadlo
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem



Goblin, král

 stopy humanoida velkého jako zlobr

 gobliní pach

Vzhled: tlustý humanoid velký jako zlobr s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



Síla: 11 (+1 ke zranění)

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*


Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ♥ 16

 podle oblečené zbroje

 **Zuby a drápy, nůž:** 5 + k6,  1


 **Obří válečné kladivo:** 5 + k6,   5

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

 **Léčení:** jako člověk.


Boj: Král goblinů je oproti svým poddaným obrovský a nesmírně silný. V boji se ohání masivním válečným kladivem.


Kořist: Šperky v celkové hodnotě 250 zl.

Suroviny: *Růstová žláza krále goblinů* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .



Goblin, lovec

 stopy humanoida velkého jako hobit

 gobliní pach

Vzhled: humanoid velký jako hobit s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy v lehké zbroji a loveckém oděvu


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 7 (+0 ke zranění)


Velikost: 7 (30 kg), těžké zbraně používá jako hobit

Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ♥ 6

 1 (lehká zbroj)


 **Tesák:** 3 + k6, ✨ 1

 **Krátký luk:** 3 + k6, ✨ 2 + jed z černé ropuchy

Příznaky: otrávený vnímá pestrou směsí tvarů, barev a vůní, mírná euforie


Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 5 + k6 proti **Fyzičce**

- halucinace (-1)
- lapání po dechu a křeče (-1)
- ✨ 3 **jedem**

Dovednosti: lov a stopování, plavání a potápění, skřetí jazyky

 **Léčení:** jako člověk.



Boj: Gobliní lovci si spíš než osobní statečnosti a odvahy cení lstivosti a záludnosti. Obvykle střílí otrávené šípy z úkrytů nebo vyvýšených pozic, před přesilou ustupují a využívají úzké průchody a podzemní tunely, do kterých se větší útočníci nevejdou, nebo dovedně skryté pasti.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 dávky hojivé masti (po vydatném spánku vyléčí 1 život)
- dřevěná flétna
- džbánec medu
- provrtaná mince na šňůrce
- stříbrný kruh v uchu (prodej 5 st)
- talisman
- troudu a křesadlo
- vábnička
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem



Goblin, náčelník

 stopy humanoida velkého jako člověk
 gobliní pach

Vzhled: humanoid v těžké zbroji velký jako člověk s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)


Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*

Zranění za sílu: +0


Fyzička 4, Finesa 5, Duše 2, ♥ 8

 2 (těžká zbroj)


 **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ✨ 0

 **Oštěp:** 5 + k6, ✨ 🖐 1

Dostřel: krátký

 **Dvě sekery:** 4 + k6, ✨ ♥ 3

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

 **Léčení:** jako člověk.


Boj: Náčelník je největší a nejsilnější z bojovníků. V boji je vždy v čele útoku.


Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 dávky hojivé masti (po vydatném spánku vyléčí 1 život)
- hlinka na válečné malování
- *léčivý lektvar* (po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno)
- náhrdelník z polodrahokamů (prodej 5 zl)
- náhrdelník z vlčích zubů (prodej 1 zl)
- stříbrný prsten (prodej 1 zl)
- talisman
- troud a křesadlo
- váček se sušeným masem
- zdobený nůž (prodej 2 zl)
- zlatý kruh v uchu (prodej 5 zl)



Goblin, obyčejný

 stopy humanoida velkého jako hobit

 gobliní pach

Vzhled: humanoid velký jako hobit s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy v prostých šatech z hrubého plátna

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 7 (+0 ke zranění)

Velikost: 7 (30 kg), těžké zbraně používá jako hobit


Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 1, ♥ 6

 0


 **Zuby a drápy, nůž:** 2 + k6, ✨ 0

 **Vidle nebo motyka:** 2 + k6, ✨ ♥ 1

 **Prak:** 2 + k6, ✨ 1

Dostřel: střední

Dovednosti: plavání a potápění, skřetí jazyky

 **Léčení:** jako člověk.

Boj: Obyčejní goblini umí dobře zacházet s prakem a nosí ho neustále u sebe. Na blízko bojují tím, co mají zrovna po ruce, případně svými ostrými zuby.

Chování: Většina goblinů se věnuje zajišťování obživy. Jsou to horníci, pastevcí, chovatelé, rolníci, řemeslníci a podobně. Neúčastní se loveckých a loupeživých výprav, když je ale vesnice v ohrožení, budou ji bránit. Nejsou příliš odvážní. Bojují, když mají přesilu, ale jakmile se ukáže, že je protivník nad jejich síly, utečou.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dřevěná lžíce
- hrací kostky vyrobené z kostí
- jehla a niť
- kladivo
- křída
- loďka nebo figurka vyřezaná ze dřeva
- olůvko
- sekera na dřevo
- škrabka
- talisman
- troud a křesadlo



Goblini

Prostředí: bažiny, močály, hory, lesy, jeskyně, podzemní labyrinty, ruiny

Chování: Goblini díky svému skvělému nočnímu vidění preferují život po setmění. Žijí obvykle v sídlech o několika desítkách jedinců. Mohou to být vesnice vysoko v horách nebo obehnané kolovou hradbou, osady na kůlech v bažinách či močálech, obydlené jeskyně slabě osvětlené světélkujícím mechem, podzemní labyrinty, případně ruiny dávných měst, chrámů, pevností nebo kouzelnických věží. Vede je obvykle největší a nejsilnější z bojovníků, v zásadních věcech se ale musí podřídit rozhodnutí rady starších. Zvláštní postavení mají alchymisté, kteří nejraději experimentují se vším, co hoří nebo bouchá, ale jsou to také bylinkáři a léčitelé. Kolem vesnice bývají dobře skryté hlídky.

Goblini mají úctu ke stáří a obvykle uctívají duchy předků. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky, tradice a obřady, znají základy zemědělství a většinu řemesel, ale opovrhují civilizací a jen výjimečně tedy zakládají města. Čas od času se narodí obří goblin, který je k tomu dokáže donutit, po jeho smrti se ale obvykle království rozpadne.

Goblini často chovají lité vlky a jezdí na nich na lov a do boje. Na tahání nákladů používají psy. Občas s nimi také žijí zlobři, kteří snadno zastanou těžkou práci a jsou vítanou pomocí v boji.

Použití ve hře: Goblini jsou spolu se skřety a sarkony nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy skřetů nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy po-

stavy budou chvástat, kolik goblinů pobily, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Přestože jsou goblini obvykle nepřátelští, dá se s nimi mluvit a obchodovat.

Ženská jména: Akaša, Aša, Ašada, Ašaga, Giša, Hašhaga, Rišada, Šivra, Šivara, Šugura

Mužská jména: Čagruš, Gháš, Grišnág, Hašág, Hušrüg, Hušnág, Mašgul, Šagrul, Šarkúf, Šiveš


+ **Léčení:** Goblini se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od alchymisty dostat *léčivý lektvar*, který léčí za 3kz + 2 životů.


Jazyky: Goblinské jazyky jsou příbuzné se skřetími, spadají pod dovednost *skřetí jazyky*.

Goblini v tomto bestiáři: *alchymista, bojovník, král, lovec, náčelník, obyčejný goblin.*



Gorila

 stopy gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

 pach gorily

Vzhled: gorila

Rychlost: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 11 (+1 ke zranění)

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 10

 0

 **Zápas, zuby:** 4 + k6,  1

Druh: zvíře (lidoop)


Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory


Chování: Gorily jsou všežravci, preferují však rostlinnou stravu. Staví si hnízda v korunách stromů, ve kterých přes den odpočívají, spí ale na zemi. Žijí v tlupách vedených starším samcem se šedivou srstí na zádech. Mladší samci s černou srstí se mu podřizují.

Boj: Gorila má silné a ostré zuby a větší sílu, než by odpovídalo její velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z ní dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.



Gorila obří

 stopy třímetrové gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

 pach gorily

Vzhled: třímetrová gorila


Rychlost: na zemi 8, neumí plavat



Síla: 14 (+2 ke zranění)

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: jako člověk

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ♥ 20

 1 (tuhá kůže)


 **Zápas, zuby:** 5 + k6,  3

Druh: zvíře (lidoop)

Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory


Chování: Gorily jsou všežravci, preferují však rostlinnou stravu. Staví si hnízda v korunách stromů, ve kterých přes den odpočívají, spí ale na zemi. Žijí v tlupách vedených starším samcem se šedivou srstí na zádech. Mladší samci s černou srstí se mu podřizují.


Boj: Obří gorila má silné a ostré zuby a větší sílu, než by odpovídalo její velikosti, dokáže odhodit člověka jako hadrovou panenku. Má navíc nízko těžiště, což z ní dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

Suroviny: *Růstová žláza obří gorily* (prodej 13 zl) obsahuje 13 .



Gryf

 stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka

 pach orla promíchaný s pachem lva

Vzhled: lev s orlí hlavou, pařáty a křídly

Rychlost: na zemi 20 (ale rychle se unaví), ve vodě 1, ve vzduchu 24

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako orel – skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zobák nebo drápy:** 4 + k6,  3



Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

Chování: Gryf si staví hnízda na vrcholcích skalních věží a jiných vyvýšených, těžko přístupných místech, nejlépe poblíž pastvin vysoké zvěře nebo jiné vhodné kořisti. Vyhýbá se hustým lesům, protože se mu v nich špatně létá. Je to velmi chytrá dravá šelma. Není ho možné ochočit, jde se s ním ale spřátelit. Je na něm možné létat, nosit bude ale jen toho, koho sám bude chtít.

Suroviny: Z gryfího vejce může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.


Boj: Gryf nejraději útočí ze vzduchu, srazí svou kořist na zem a roztrhá ji svým ostrým zobákem. Na zemi bojuje spíš jako lev, díky křídům je ale schopen dělat velmi dlouhé skoky.


Suroviny:


- *Nadledviny gryfa* (prodej 19 zl) obsahují 19 . Vyrábí se z nich *lektvar létání*.
- Každé *vejce gryfa* (prodej 5 zl) obsahuje 5 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



Had mořský, obří

 stopa po mohutném, pětadvacetimetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: pětadvacetimetrový had se silným tělem a zploštělým ocasem


Rychlost: ve vodě 10

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich (i pod vodou)

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 0, ♥ 40

 2 (silná šupinatá kůže)

 **Zuby:** 6 + k6,  4

 **Škrčení:** 6 + k6,  7

Vodní tvor: Při boji ve vodě má výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře


Chování: Obří mořský had dýchá vzduch, musí se tedy občas vynořit. Pod vodou vydrží zhruba hodinu. Je tak velký, že dokáže obtočit loď a rozlomit ji vejpůl.

Boj: Obří mořský had je škrtič. Kořist nejprve pevně chytí svými ostrými zuby, pak ji obtočí a udusí nebo rovnou rozdrtí. Když je zraněný za víc než polovinu životů, stáhne se zpět do hlubin.

Příklady použití ve hře:



- Kletba nebo mocné kouzlo drží obřího mořského hada před rušným přístavem a nutí ho potápět lodě.
- Dlouhá a klikatá jeskyně na břehu moře jsou ve skutečnosti útroby zkamenělého obřího hada.

Kořist: V útrobách obřího mořského hada uvázly předměty, které spolknul spolu s jejich majiteli (zbraně, zbroje, šperky a podobně).

Suroviny: *Růstová žláza obřího mořského hada* (prodej 23 zl) obsahuje 23 .



Harpyje

-  stopy velkého dravého ptáka
-  pach dravého ptáka smíšený s lidským

Vzhled: velký orel se čtyřmetrovým rozpětím křídel a ohyzdnou lidskou hlavou

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 16


Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ♥ 6

 0


 **Spáry:** 3 + k6, ✨ 0

 **Duševní úder *Nefeš nagaf*:** 3 + k6 proti Duši

- ✨ 5kz (**duševní**), neodečítá se zbroj
- apatie na několik minut (-1)
- ztráta paměti na několik minut

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor

 **Beranidlo *Zelokvah*:** 3 + k6 proti Fyzičce nebo Finese, ✨ 8kz **drcením**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

 **Protoplazma *Makor*:** 3 + k6 proti Finese

- -1 a zpomalení na polovinu
- znehybnění nohou
- kompletní znehybnění

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

 **Paralýza *Makor*:** 3 + k6 proti Finese

- paralýza jedné části těla (omezuje jako vážné zranění)
- paralýza druhé části těla (omezuje jako vážné zranění)
- úplná paralýza

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Kouzla: Každá harpyje umí jedno kouzlo. Hod' si, které to bude: (1) *Duševní úder *Nefeš nagaf**, (2) *Beranidlo *Zelokvah**, (3) *Dým *Ašan**, (4) *Protoplazma *Makor refes**, (5) *Paralýza *Šituk**, (6) *Rozžhavení *Lahat**

Prostředí: hory, kopce, skalní věže, zříceniny hradů, hluboké rokle a kaňony

Chování: Harpyje jsou zlovolné, škodící bytosti. Mají lidská ústa a umí mluvit, obvykle jsou pěkně sprosté. Často se baví ničením toho, na čem zrovna lidé pracují, případně jim kradou jídlo, nezřídka přímo ze stolu. Hnízdí obvykle vysoko ve skalách, na věžích zřícenin hradů či na jiných těžko dostupných místech.

Boj: Harpyje obvykle bojuje ve vzduchu, na zemi je neohrabaná (-1). Jelikož nemá zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Může



také seslat kouzlo *duševní úder*. Ve spárech unese tolik, kolik sama váží, dokáže tedy odnést hobita nebo kudůka.

Příklady použití ve hře:

- Město zaplnili rolníci, z vesnic je vyhnaly zuřivé útoky harpyjí. Může za to skřetí šaman, který je ovládá kouzelným orlím totemem.
- Harpyje postavám ukradnou jídlo, torny nebo jiné volně položené předměty a odnesou je do svých hnízd vysoko ve skalách.

Suroviny: Z harpyjího srdce nebo vejce může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

Suroviny:

- *Nadledviny harpyje* (prodej 3 zl) obsahují 3 .
- Každé *harpyjí vejce* (prodej 1 zl) obsahuje 1 . Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Hmyz


Obyčejný hmyz sice může být dotěrný, ale s výjimkou jedovatých druhů postavy obvykle nedokáže ohrozit. Ve světě Dračáku ovšem žijí i obří varianty, které mohou být velice nebezpečné.


Hmyz v tomto bestiáři: *brouk ohnivec, mravenec obří, ploštice obří, roháč obří, vážka obří*

Smysly: Oči hmyzu jsou složené, vidí tedy obraz poskládaný z mnoha malých částí. Díky citlivým tykadlům a hmatovým chloupkům se dokáže dobře orientovat i v naprosté tmě. Přestože hmyz nemá uši ani nos, má velmi dobrý čich a většina druhů i sluch.



Hnus plíživý

 vyleptaná stopa po obří amébě

 dráždivý zápach

Vzhled: obří, namodralá améba

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 2

Síla: celý 11, rozdvojený 10, rozčtvrcený 9, rozosmený 8

Velikost: celý 11 (500 kg), rozdvojený 10 (250 kg), rozčtvrcený 9 (125 kg), rozosmený 8 (60 kg)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), dobrý sluch, detekce tepla na krátkou vzdálenost, detekce vibrací

Celý hnus

Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

Rozdvojený

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ♥ 8

Rozčtvrcený


Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 4

Rozosmený

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 0, ♥ 2

 0

Odolnost (poloviční zranění) proti **bodů** a **žíravě**.

 **Leptání:** Fyzička + k6, ✨ 9kz **žíravinou**

Dotek plíživého hnusu rozežírání všechny substance rostlinného nebo živočišného původu (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně), jiné nepoškodí (kov, kámen). Celého člověka rozleptá zhruba za hodinu.

Rozdělení nebo spojení: Plíživý hnus se umí rozdělit na dva menší a ty se mohou dělit dál, případně se naopak opět spojit do většího. Každé rozdělení nebo spojení zabere 1 kolo. Při rozdělení se aktuální životy rozdělí (hnus se 13 životy se rozdělí na dva se 7 a 6 životy), při spojení se sečtou.

Protékání: Plíživý hnus dokáže „protéct“ úzkými otvory a štěrbinami. Protáhne se dokonce i klíčovou dírkou, ale zabere mu to několik minut.

Dorůstání: Pokud ostatní části zahynou, rozdělený hnus dokáže dorůst do původní velikosti. Potřebuje na to strávit dostatek rostlinné nebo živočišné hmoty. Růst na každý vyšší stupeň mu zabere 1 den, osminový hnus tedy do plné velikosti doroste za 3 dny.

+ **Léčení:** Hnus plíživý se léčí vstřebáváním rostlinné nebo živočišné hmoty.

Prostředí: jeskyně, podzemní labyrinty a jejich blízké okolí

Chování: Hnus plíživý nemá zrak ani čich, povrchem těla ale vnímá zvuky, vibrace a teplo. Živí se libovolnou rostlinnou nebo živočišnou hmotou. Loví většinou rozdělený na osm částí. Když jedna narazí na potravu, brzy se objeví ostatní a postupně se spojí do velkého hnusu.

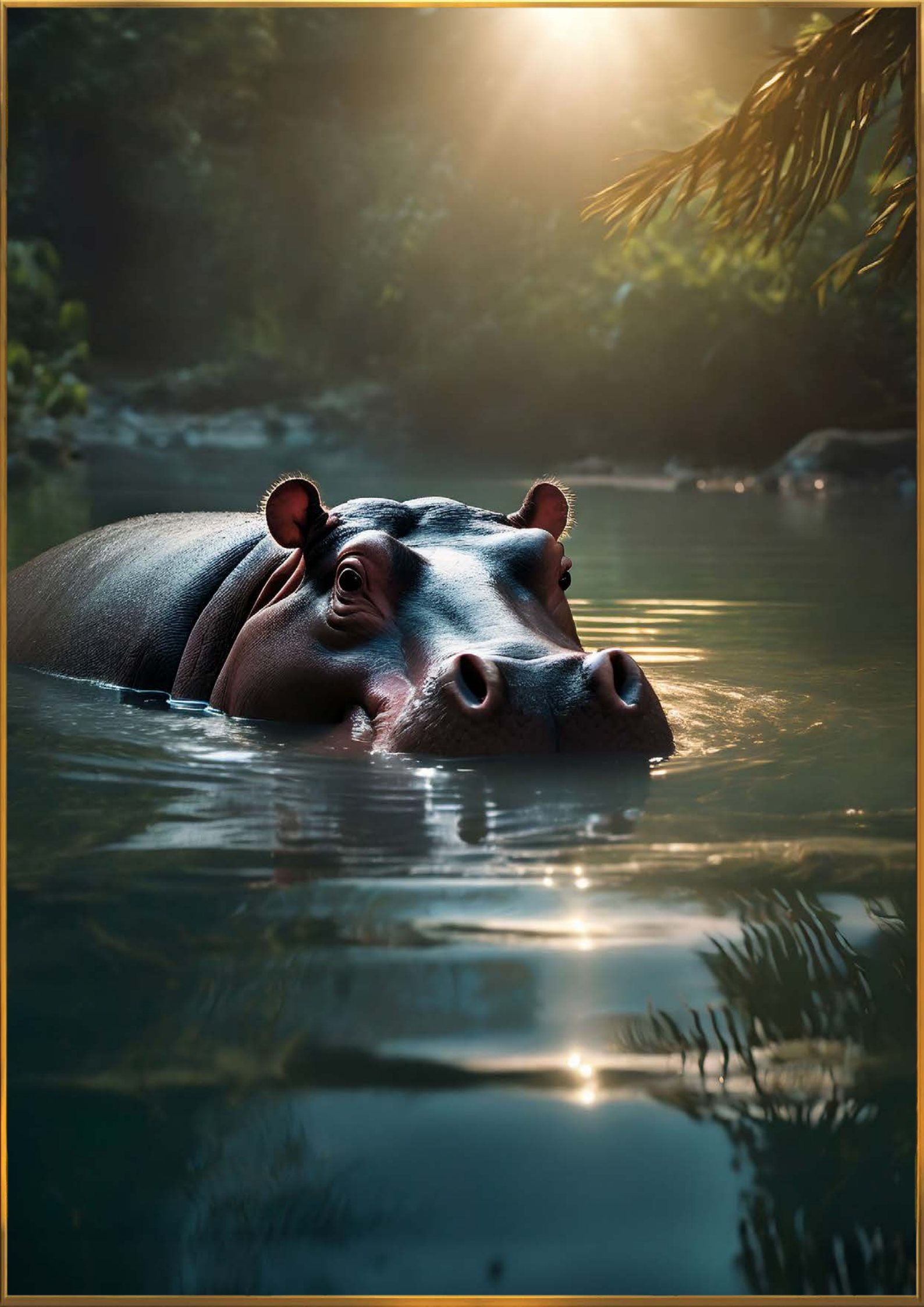
Boj: Hnus plíživý leptá dotykem. Snaží se tedy na postavy navalit, obalit je a co nejučinněji je leptat. Když má namále, postupně se rozdělí do osmi menších hnusů, které se rozprchnou do různých stran, aby alespoň jeden přežil.

Suroviny:

- Z každé osminy hnusu lze s dovedností *zpracování magických surovin* vytěžit

jeden flakón *výtažku z plíživého hnusu*
(2 💧, prodej 2 zl).

- *Sliz z plíživého hnusu* je velmi silná žíravina (zranění 9kz **žiravinou**), leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.



Hroch

 hroší stopy

 hroší pach

Vzhled: hroch


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 6 (chodí po dně)

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 25

 2 (tlustá kůže)

 **Tlama:** 5 + k6,  4

Vodní tvor: Při boji ve vodě má výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: **zvíře** (tlustokožec)

Prostředí: řeky, jezera, mangrovníkové bažiny


Chování: Hroši žijí v tlupách čítajících až desítky jedinců. Samci spolu často bojují o samice nebo teritorium. Přes den spí ve vodě, případně se sluní na břehu. Po setmění vychází na pastvu, vzdalují se při tom až několik kilometrů od vody. Přestože hroši tráví většinu života ve vodě, neumí plavat, místo toho chodí po dně. Dokáží ale zadržet dech téměř na půl hodiny, takže zvládnou přejít i hlubokou vodu.


Hroši patří mezi jedny z nejnebezpečnějších zvířat. Většinu dne totiž prospí a nesnáší, když je někdo vyruší. To se může postavám stát celkem snadno, protože ve vodě a bahně jsou hroši téměř neviditelní a před útokem nijak nevarují, rovnou se vrhají na cíl. Dokáží snadno převrhnout nebo rozkousat člun a obvykle potom útočí i na plavce.


Boj: Ve vodě hroch útočí svou masivní tlamou, ve které má velké, silné zuby. Na souši se spíše snaží protivníka rozdupat, případně ho narazit na blízký strom nebo kámen.



Hroznýš

 stopa po mohutném, čtyřmetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: čtyřmetrový červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oranžovou kresbou na zádech

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 4

Velikost: 8 (60 kg)


Síla: 8

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Kousnutí:** 3 + k6,  0

 **Škrčení:** 3 + k6,  3

Druh: zvíře (škrtič)


Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek


Chování: Hroznýš žije samotářsky, často v norách středně velkých hlodavců. Aktivní je v noci, ve dne se rád vyhřívá na sluníčku. Když ho někdo vyruší, hlasitě syčí.


Boj: Hroznýš se při lovu se obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtil. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).



Hroznýš obří

 stopa po mohutném, osmimetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: osmimetrový červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oranžovou kresbou na zádech


Rychlost: na zemi 2, ve vodě 4

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 1 (tuhá kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6,  2


 **Škrčení:** 4 + k6,  5

Druh: **zvíře** (škrtič)

Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

Chování: Hroznýš žije samotářsky, často v norách středně velkých hlodavců. Aktivní je v noci, ve dne se rád vyhřívá na sluníčku. Když ho někdo vyruší, hlasitě syčí.


Boj: Obří hroznýš se při lovu obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtil. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla). Díky své velikosti zvládne současně škrtit dvě postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jedné, druhou může obtočit, jen když mu k tomu sama dá příležitost.

Suroviny: *Růstová žláza obřího hroznýše* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .



Huňáč modrý

 kočičí stopy

 kočičí pach

Vzhled: černá kočka s modře se lesknoucí srstí a modře žhnoucíma očima

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4


Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: jako kočka – slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ♥ 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, ✨ -2

 **Modrý blesk:** 3 + k6, ✨ 7kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

Huňáč si *modrý blesk* nepřipravuje jako kouzelník, místo toho se před každým sesláním musí jedno kolo naježit. Při seslání nemusí mluvit ani gestikulovat a hned následující kolo si může blesk připravit znovu.

Prostředí: smíšené a listnaté lesy v podhůří nebo na vrchovině, případně v obydlích čarodějů, vědem nebo jiných osob pracujících s kouzly


Chování: Huňáč modrý je inteligentní, neumí ale mluvit a chová se jako obyčejná kočka. Přes den obvykle spí ve své skrýši (na půdě čarodějčiny chýše, v dutině stromu, ve vývratu, v puklině ve skále, v jezevčí noře a podobně), za teplých dnů se ale rád vyhřívá na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru. Loví jako obyčejná kočka, blesky používá jen na obranu.

Boj: Huňáč modrý loví jako obyčejná kočka. Když se musí bránit, naježí se a v dalším kole na útočníka sešle *modrý blesk*.

Příklad použití ve hře: Pár huňáčů modrých se usídlil na půdě domku vesnické čarodějky a vyvedl tam mladé.

Suroviny: Z jater huňáče modrého může alchymista vydestilovat 5 kapek kouzelné esence.

Suroviny:

- *Játra huňáče modrého* (prodej 3 zl) obsahují 3 .
- Srst huňáče (prodej 1 st za hrst) se používá na výrobu kouzelných *elektrických rukavic* (viz *očarování rukavic* na straně 263 v **Pravidlech**).



Huňáč zelený

 kočičí stopy

 kočičí pach

Vzhled: černá kočka se zeleně se lesknoucí srstí a zeleně žhnoucíma očima

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4


Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: jako kočka – slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 4, ♥ 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, ✨ -2

 **Zelený blesk:** 4 + k6, ✨ 5kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

Huňáč si zelený blesk nepřipravuje jako kouzelník, místo toho se před každým sesláním musí jedno kolo naježit. Při seslání nemusí mluvit ani gestikulovat a hned následující kolo si může blesk připravit znovu.

Proměna: Huňáč zelený se umí v jednom kole proměnit v libovolného jiného tvora až do velikosti hobita nebo zpět do kočky. V nové podobě nemůže používat *zelený blesk* a jeho kůže zůstává zelená. Získá tvar, velikost, **Fyzičku**, **Finesu** a **Životy** nového tvora, nezíská ale jeho schopnosti a zůstává mu jeho původní hodnota **Duše**.


Prostředí: smíšené a listnaté lesy v podhůří nebo na vrchovině, případně kdekoliv v civilizaci

Chování: Huňáč zelený je inteligentní, umí se proměnit do jiného tvora a pokud to nová podoba umožňuje, může mluvit. Jeho chování záleží na tom, do čeho je zrovna proměněný. Ve své kočičí podobě se chová jako obyčejná kočka a když se cítí ohrožený, sešle na útočníka *zelený blesk*. Po proměně se chová jako příslušný tvor, má ale stále kočičí pudy, takže například prská na psy, je velmi čistotný, rád si s něčím hraje a nahrbí se, když se cítí ohrožený.

Boj: Huňáč zelený loví jako obyčejná kočka. Když se musí bránit, naježí se a v dalším kole na útočníky sešle *zelený blesk*.

Příklad použití ve hře: Skupina huňáčů zelených se zabydlela ve městě a patří mezi vyhlášené zloděje.

Suroviny:

- *Játra huňáče zeleného* (prodej 5 zl) obsahují 5 . Vyrábí se z nich *lektvar proměny do kočky*.
- Srst huňáče (prodej 1 st za hrst) se používá na výrobu kouzelných *elektrických rukavic*.



Hvozd


Hvozd je prastarý les s vlastní, nelidskou inteligencí. Probouzí se obvykle pomalu. Zpočátku je divoký a nepředvídatelný a následně se jeho povaha mění podle toho, jak se k němu chová jeho okolí. Postupně v něm také začnou ožívat dryády, stromy a další lesní bytosti.

Nálada hvozdu ovlivňuje chování všech jeho obyvatel. Spokojený hvozd je klidný a mírný jako obyčejný les. Když se ale rozhněvá, je temný a neprostupný a i jinak plachá zvířata jsou v něm nervózní a agresivní.


Obyvatelé hvozdu v tomto bestiáři: *dryáda, keř dravý, strom oživlý*



Hydra

 stopy čtyřnohého ještěra velkého jako nosorožec

 pach velkého ještěra

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 4

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)


Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich



Tělo

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ♥ 25


Hlava


Fyzička 3, Finesa 6, Duše 0, ♥ 6

 tělo 2, hlavy 1 (silná šupinatá kůže)

 **Zuby 6** + k6,  4

 **Ocas 5** + k6,  4

 **Plivnutí žíraviny:** 6 + k6 proti **Finese**

-  6kz **žíravinou**
- poškození zbroje či štítu nebo +1 ke zranění
- další poškození zbroje či štítu nebo +1 ke zranění

Dosah: krátká vzdálenost

Příprava: jedno kolo natažení slin

Sliny hydry jsou silná žíravina, leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata a stříbra. Každý úspěch nad první sníží kvalitu zbroje na zasažené části těla nebo štítu o 1. Když není co snižovat, zvýší se místo toho způsobené zranění o 1.

Dorůstání hlav: Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola místo ní narostou dvě nové. Takto může hydře dorůst nejvýše 6 hlav (navíc ke třem, které má na začátku).

Prostředí: hory, kopce, bažiny, deštné pralesy, savany




Chování: Hydra loví přes den, v noci spí. Stejně jako ještěři dokáže naráz pozřít velké množství potravy a několik týdnů pak nemusí žrát. Když se cítí ohrožená, otevře tlamy, kmitá ocasem a výhružně syčí.

Boj: Hydra dokáže bez obtíží bojovat s několika soupeři současně. Každá hlava může nezávisle plivat žíravinu, nebo třeba chytit protivníka do zubů a případně ho zvednout a odhodit. Před plivnutím žíraviny musí příslušná hlava vždy strávit jedno kolo nataháním slin.

Příklady použití ve hře:

- Hydra se zabydlela ve stříbrném dole a živí se nebohými horníky. Majitel dolu je nutí pracovat dál.
- Hydra žije v útrokách chrámu prastarého boha a je uctívána jako jeho ztělesnění.
- Vládce města chce koupit srdce hydry. Nabízí za něj 300 zlatých.

Suroviny:


- *Srdce hydry* (prodej 17 zl) obsahuje 17 . Je to silné afrodiziakum a vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Každé *vejce hydry* (prodej 7 zl) obsahuje 7 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- *Zuby hydry z jedné hlavy* (prodej 3 zl) obsahují dohromady 3 . Když je někdo


zasadí do země, přes noc z nich vyrostou kostlivci. Budou ho na slovo poslouchat, nevzdálí se ale z místa, kde vyrostli. Každá hlava hydry má 60 zubů.


- Tomu, kdo se napije čerstvé hydří krve, se po nejbližším spánku vyléčí 2 životy navíc k účinku *hojivé masti*.
- *Sliny hydry* jsou silná žíravina. Z každé hlavy je možné získat jeden flakón (prodej 3 zl).



Chřestýš

 stopa po dvoumetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvoumetrový šedý had se světlymi kosočtverci na hřbetě a chřestídkem na konci ocasu

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost


Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ♥ 3


 0

 **Uštknutí:** 4 + k6,  -3 + 3 dávky jedu

Příznaky: otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány, později znečítlivění tváře a končetin, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání

Latence: několik desítek minut

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  4 **jedem**
- slabost (-1)
- -1 a zpomalení na polovinu

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: smíšené a jehličnaté lesy, pouště, polopouště, stepi, mokřady

Chování: Chřestýš loví v noci nebo brzy ráno, přes den se vyhřívá na sluníčku. Žije obvykle v norách od želv či hlodavců. Přes zimu hibernuje v jeskyních nebo hlubokých štěrbinách, často spolu s dalšími hady či obojživelníky. Když se cítí ohrožený, varuje útočníka hlasitým chřestěním.


Boj: Při lovu se chřestýš vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby mu neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

Suroviny: Z jedových zubů chřestýše je možno získat nepoužitě dávky *jedu z chřestýše* (prodej 1,5 zl za dávku).



Jednorožec

 stopy neokovaného koně

 koňský pach

Vzhled: jednorožec


Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako kůň – dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 6, ♥ 16

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 2

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 3

 **Roh:** 4 + k6, ✨ 4

Ozdravná aura: Jednorožec je symbolem panenské čistoty a neposkvrněnosti. Pouhá jeho přítomnost uzdravuje okolní rostliny i tvory. Postavám, které se zdržují poblíž jednorožce, se každou hodinu vyléčí 1 život.


Zabít jednorožce přináší smůlu: Hráči, jehož postava zabila jednorožce, můžeš celkem třikrát po libovolném hodu oznámit, že má smůlu a hodil místo toho 1. Snaž se to dělat v dramatických situacích, kdy na výsledku opravdu záleží.

Prostředí: lesy, louky, pastviny

Chování: Jednorožec se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho něčím ovládnout.

Boj: Jednorožec je plachý a v případě ohrožení raději uteče. Když musí bojovat, zkusí nepřítele s rozběhem nabodnout na roh, případně ho utlouct kopyty.

Příklad použití ve hře: Bohatý šlechtic si usmyslel, že uloví jednorožce. Slíbil 200 zlatých tomu, kdo mu ho pomůže vystopovat.

Suroviny: *Roh jednorožce* (prodej 31 zl) obsahuje 31 . Vyrábí se z něj *nápoj lásky* a *amulet z rohu jednorožce* (viz **Očarování šperku z rohu jednorožce** na straně 263 v Pravidlech), případně je ho možno rozemlít na prach, který po rozpuštění a vypití neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci včetně lykantropie.



Kancodlak

Proměna v kance: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý kancodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání divokých prasat: Kancodlaka poslouchají všechna divoká prasata v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: V lidské i zvířecí podobě kancodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem** nebo **žířavinou**.

⊕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si kancodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na něj tedy *hojivá mast, léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý do-*

tyk, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou zbraní** – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Lidská podoba

👣 lidské stopy

👤 lidský pach

Vzhled: člověk robustní postavy s hrubou tváří a dlouhými chlupy v uších

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 3

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ♥ 8

🛡️ 0

Imunita proti **jedům**.

✂️ **Dva lovecké tesáky:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: lykantrop

Prostředí: Pokud se kancodlak rozhodne žít mezi lidmi, nejčastěji se zabydlí na vesnici nebo si postaví osamělý statek. Když žije mezi divočáky, preferuje staré listnaté lesy s bohatým podrostem a dostatkem příležitostí k bahenním koupelím.

Chování: Kancodlaci žijící mezi lidmi bývají velmi soutěživí, rádi se perou a zápasí. Ti, kteří preferují zvířecí podobu, bývají agresivnější a žijí mezi divokými prasaty. Když je kancodlak rozrušený ve zvířecí podobě, vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.



Boj: V lidské podobě kancodlak nejraději bojuje dvěma tesáky, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně. Ve zvířecí podobě nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Příklady použití ve hře:

- Starý, nevrlý kancodlak má statek daleko od veškeré civilizace.
- Kancodlak žije mezi divokými prasaty a brání je před lovci.

Suroviny: *Srdce kancodlaka* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do kance*.

Bojová podoba

-  stopy velkého dvounohého prasete
-  pach divokého prasete smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý kanec s lidskými rysy


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 3

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako kanec – slabý zrak, skvělý čich a sluch



Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ♥ 16

 1 (tuhá kůže)

Imunita proti **jedům**.

 **Kly:** 5 + k6,  3

Kančí podoba

-  stopy velkého divokého prasete
-  pach divokého prasete

Vzhled: kanec velký jako medvěd


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3

Síla: 10



Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: jako kanec – slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ♥ 13


 1 (tuhá kůže)


Imunita proti **jedům**.

 **Kly:** 4 + k6,  2



Kanec

 stopy divokého prasete

 pach divokého prasete

Vzhled: divoké prase

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3



Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Kly:** 3 + k6,  1

Druh: zvíře (prase)


Prostředí: tajgy, pouště, pláně, pahorkatiny, hory, listnaté a smíšené lesy, louky, mokřady.


Chování: Divoká prasata se sdružují do skupin kolem dvaceti jedinců, samotářsky žijí jen staří samci. Preferují oblasti s příležitostmi pro bahenní koupele a dostatkem keřů nebo jiného podrostu, aby se mohli ukrýt před predátory. Postavám se obvykle vyhnou, pokud se ale cítí ohroženi, zaútočí. Zvláště nedůtklivé jsou bachyně s mláďaty. Rozzuřený kanec vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

Boj: Kanec nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.



Kanec obří

 stopy divokého prasete velkého jako kůň

 pach divokého prasete

Vzhled: Divoké prase velké jako kůň.


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3



Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 1 (tuhá kůže)


 **Kly:** 4 + k6,  3

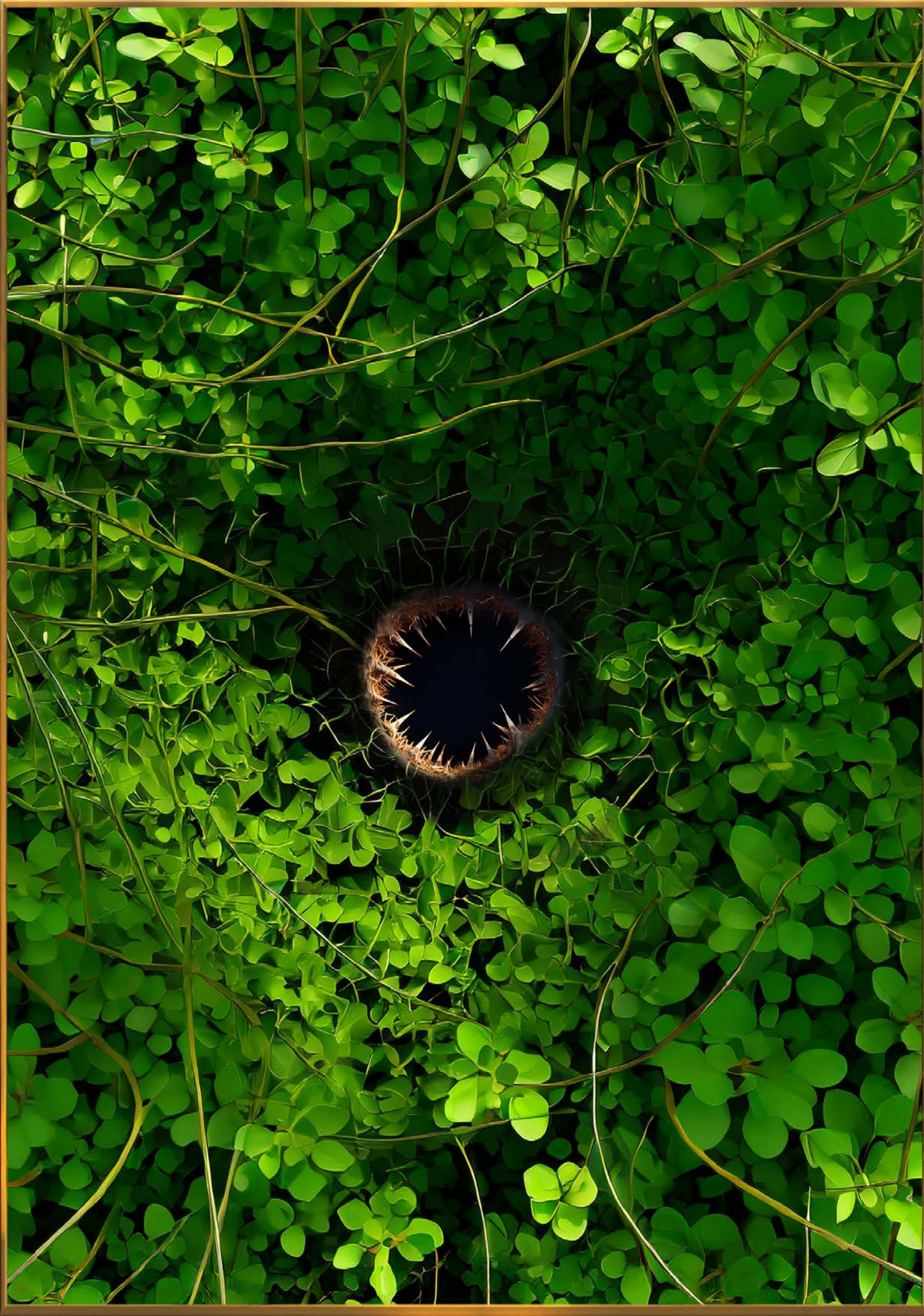
Boj: Obří kanec nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Druh: zvíře (prase)

Prostředí: tajgy, pouště, pláně, pahorkatiny, hory, listnaté a smíšené lesy, louky, mokřady.

Chování: Divoká prasata se sdružují do skupin kolem dvaceti jedinců, samotářsky žijí jen staří samci. Preferují oblasti s příležitostmi pro bahenní koupele a dostatkem keřů nebo jiného podrostu, aby se mohli ukrýt před predátory. Postavám se obvykle vyhnou, pokud se ale cítí ohroženi, zaútočí. Zvláště nedůtklivé jsou bachyně s mláďaty. Rozzuřený kanec vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

Suroviny: *Růstová žláza obřího kance* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .



Keř dravý

- 👃 pach tlejícího masa
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: hustý trnitý keř (mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama)

Rychlost: –

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: dobrý čich (tlama), dobrý hmat (šlahouny)

Tělo

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 3, ♥ 12

Šlahouny

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, ♥ 1

🛡️ 0, šlahouny nejsou zranitelné **bodnými** a **drtivými** útoky

✂️ **Chycení kořisti:** 4 + k6 proti **Finese**

Za každý házej zvlášť. Podle toho poznáš, kolik jich kterou postavu omotalo. Když se jim to podaří, v příštím kole se ji budou snažit přitáhnout k tlamě.

✂️ **Přitažení k tlamě:** počet omotaných šlahounů + k6 proti **Fyzičce**

Když se šlahounům podaří přitáhnout postavu k tlamě, v příštím kole ji keř začne požírat (útočit tlamou).

✂️ **Požírání:** 3 + k6, ✨ 1

Dravý keř může vzniknout buď samovolně při probouzení hvozdu, nebo jej může někdo cíleně stvořit. V obou případech je na oživení potřebný zdroj kouzelné esence (13 kapek) – ta pak půjde vytěžit z jeho kořenů.

Prostředí: bažiny, mokřady, lesy, louky

Chování: Dravý keř je masožravý tvor, který se pokusí ulovit a sežat všechno živé, co se k němu přiblíží. Tělo má pod zemí. Mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama.

Boj: Neopatrnou kořist, která se k němu přiblíží, se dravý keř pokusí omotat a přitáhnout k tlamě plné ostrých zubů.


Příklady použití ve hře:


- Dravý keř žije v bažině a *bludičky* mu vodí kořit.
- Skřeti pěstují dravý keř před vchodem do své tajné skrýše. Když chtějí dovnitř, hodí mu pořádný kus masa, aby je nechal projít.
- Druidi vysadili dravé keře kolem svého posvátného háje. Slabší zvědavci se dovnitř nedostanou a silnější sice setkání s dravým keřem přežijí, ale obvykle se přitom prozradí.


Suroviny: *Kořeny dravého keře* (prodej 5 zl) obsahují 5 💧.



Kobra

 stopa po dvoumetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvoumetrový had s širokou kápí

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost


Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ♥ 4

 0

 **Plivnutí jedu:** 4 + k6 proti **Finese**

Dosah: kontaktní vzdálenost


- oslepnutí na 3 kola
- oslepnutí na několik minut
- *kritické zranění:* oslepnutí

 **Uštknutí:** 4 + k6 proti **Finese**, ✨ -2 , 3 dávky jedu

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik minut

 14 + k6 proti **Fyzičce**

- závratě (-1)
- úplná paralýza
- ✨ 4 **jedem**

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: lesy, zatravněné plochy

Chování: Kobra loví v noci. Když se cítí ohrožena, vztyčí přední část těla a roztáhne krk do široké kápě. Přitom hlasitě syčí. Když se útočník nenechá odradit, plivne mu jed do očí, případně se ho pokusí uštknout. Když loví, varováním se nezdržuje a rovnou kořist uštkne.

Boj: Při lovu se kobra náhle vymrští, zaskousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby jí neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, snaží se útočnickovi plivnout jed do očí, případně ho uštkne a zase se stáhne.

Suroviny: Z jedových zubů kobry je možno získat nepoužitě dávky *jedu z kobry* (prodej 2,5 zl za dávku).



Kočka

 kočičí stopy

 kočičí pach

Vzhled: kočka

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ♥ 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, ✨ -2

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)


Prostředí: Divoké kočky žijí ve smíšených a listnatých lesích v podhůří nebo na vrchovinách, zdomácnělé ve městech a lidských obydlích.


Chování: Divoké kočky obvykle přes den spí ve své skrýši (dutiny stromů, vývraty, pukliny ve skalách, jezevčí nory a podobně), za teplých dnů se ale rády vyhřívají na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy mohou využít svého výborného vidění v šeru. Domácí kočky jsou často aktivní i přes den.

Boj: Kočka nedokáže vážněji ohrozit člověka, může ho nanejvýš podrápat a vyškrábat mu oči.



Kočkodan

 stopy opice velké jako liška

 pach malé opice

Vzhled: šedohnědá opice s černým obličejem a dlouhým ocasem velká jako liška

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 2



Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ♥ 4

 0

 **Zuby, zápas:** 2 + k6,  -2

Boj: Kočkodani se perou a snaží se protivníka kousnout.

Druh: zvíře (opice)



Prostředí: savany, lesostepi, lesy, zalesněné hory, bažiny

Chování: Kočkodani žijí ve velkých skupinách čítajících několik desítek jedinců. Zdržují se obvykle poblíž nějakého vodního zdroje. Aktivní jsou ráno a v podvečer, přes polední horko odpočívají ve stínu. V noci spí na stromech. Potravu hledají převážně na zemi. Komunikují hlasovými signály, vzájemně se tak varují před nebezpečím. Běhají po čtyřech, a to i po větvích stromů. Dlouhý ocas jim pomáhá při skocích.

Kočkodani nejsou agresivní. Případnému nebezpečí se brání společně, komunikují hlasovými signály. Hlídkující samec se snaží přitáhnout pozornost dravce, aby dal ostatním čas na útěk. Někdy se také společně na útočníka vrhnou a zaženou ho na útěk.



Koník mořský, obří

 pach mořského koníka
 není vidět *infraviděním*

Vzhled: mořský koník velký jako poník

Rychlost: ve vodě 12

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 13

 0

Vodní tvor: Při boji ve vodě má mořský koník výhodu proti suchozemským tvorům.


Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Mořský koník není dravý. Na postavy nezaútočí a před případnou hrozbou se pokusí uplatat.




Boj: Mořský koník vůbec neútočí, snaží se uplatat.

Příklad použití ve hře: Mořské panny se nechávají od koníků vozit.

Suroviny: *Růstová žláza obřího mořského koníka* (prodej 7 zl) obsahuje 7 .



Kostlivec

-  stopy kostlivce
-  pach starých kostí
-  není vidět *infraviděním*

Vzhled: chodící kostra

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1 (chodí po dně)

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 5 (8 kg)


Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ♥ 6


 2

Odolnost (poloviční zranění) proti **bodů**.


Imunita proti **jedům**, strachu a bolesti.

 **Pařáty:** 3 + k6, ✨ 0

 **Krátký meč:** 3 + k6, ✨ 1

 **Dlouhý luk:** 3 + k6, ✨ 2
Dostřel: dlouhý

Schopnosti a dovednosti: jako za života

 **Léčení:** Kostlivec se nemůže nijak léčit, veškeré poškození je pro něj trvalé.

Druh: nižší **nemrtvý**


Prostředí: hrobky, hřbitovy, dávná bojiště, podzemí kobky, věže a hrady nekromantů, sídla upírů


Chování: Kostlivec je oživlá, krácející kostra. Na rozdíl od zombie je inteligentní a přestože nemá hlasivky, může mluvit. Nikdy se neunaví a má nekonečnou trpělivost, může například staletí nehybně ležet a ožít, když se kolem začne něco dít. Ze svého života si nic nepamatuje, zůstávají mu ale schopnosti a dovednosti – kostlivec, který býval kovářem, bude umět kovat, oživená kostra kouzelníka bude umět kouzlit. Loajalitu bude mít podle toho, kdo byl obětován na jeho oživení. Když tedy nekromant na oživení kostry dávno mrtvého mága obětuje svého služebníka, oživený kostlivý mág mu bude dál sloužit.


Boj: Kostlivec může bojovat zbraněmi nebo svými kostěnými pařáty. Je mnohem lehčí než stejně velký člověk, takže preferuje lehké nebo střelné zbraně a nerad zápasí. Má ale sílu jako člověk, takže dokáže střílet i z dlouhého luku.



Krab obří

 stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 krabí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří krab se čtyřmetrovým rozpětím nohou a jedním klepetem výrazně větším

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 4 (chodí po dně)

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak (kromě dvou otočných složených očí na stopkách má krab několik menších očí rozmístěných po celém těle, vidí tedy dokonce i pod sebe), dobrý sluch a čich, *vidění v šeru*

Tělo


Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ♥ 20


Velké klepeto

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ♥ 8

Malé klepeto

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 0, ♥ 4

 2 (krunýř)

 **Klepeto:** 5 + k6, ✨ 4

Vodní tvor: Při boji ve vodě má obří krab výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: mořský tvor

Prostředí: mořské pobřeží

Chování: Obří krab žije v dlouhých tunelech, které si hrabe na břehu moře. Musí se pravidelně vracet do vody, aby si navlhlil žábry. Je to všežravec, sní všechno, co se mu připlete do cesty, včetně postav nebo jiných krabů. Umí se dobře maskovat, dokáže se celý zahrabat do písku, ven vystrkuje jen oči na stopkách.


Boj: Obří krab se snaží kořist sevřít svými klepety a podat si ji k ústům, podobně jako když člověk jí příborem. Zuby nemá v ústech, ale v žaludku.


Suroviny:


- *Růstová žláza obřího kraba* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.
- Každé *vejce obřího kraba* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



Kraken

 stopy gigantické krakatice

 pach krakatice

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří chobotnice

Rychlost: ve vodě 10

Síla: chapadla 10, tělo 16

Velikost: 16 (15 tun)


Smysly: dobrý zrak a čich, slabý sluch, *vidění v šeru*

Tělo

Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, ♥ 51


Chapadla

Fyzička 4, Finesa 5, Duše 0, ♥ 6

 tělo 2, chapadla 0

 **Obtočení chapadlem:** 5 + k6

 **Škrčení chapadlem:** 4 + k6, ✨ 4

 **Zobák:** 6 + k6, ✨ 6

Vodní tvor: Při boji ve vodě má kraken výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře



Chování: Kraken žije v hlubinách moře. K hladině se obvykle přiblíží, pouze když ho tam něco přivolá.

Boj: Kraken obvykle rozdrťí loď a poté postupně loví posádku, která naskákala do moře. Kořist lapí chapadly a přitáhne si ji k ústům, kde má silný zobák. Když někoho chytí chapadlem (za ●), může ho také následně škrtit. Pokud se obráncům podaří vyřadit alespoň 5 chapadel nebo ho zranit za víc než polovinu životů, stáhne se zpět do hlubin.

Příklady použití ve hře:


- Kraken chrání tajemný ostrov.
- Kraken útočit na loď, jejichž kapitán před vyplutím neobětoval mořskému božstvu.


Suroviny:


- *Růstová žláza krakena* (prodej 29 zl) obsahuje 29 .
- Každé *vejce krakena* (prodej 7 zl) obsahuje 7 . Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Krokodýl

 stopy pětmetrového krokodýla

 pach krokodýla

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: pětmetrový krokodýl


Rychlost: na zemi 8 (ale po pár metrech to vzdá), ve vodě 8


Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)


Smysl: dobrý zrak, skvělý čich a sluch, vidění v šeru

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 2 (zrohovatělá kůže)

 **Ocas nebo zuby:** 5 + k6, ✨ 3

Vodní tvor: Při boji ve vodě má krokodýl výhodu proti suchozemským tvorům.

 **Slabiny:** Přestože má krokodýl neuvěřitelnou sílu ve stisku, svaly, kterými čelisti rozevívá, jsou mnohonásobně slabší a člověk je dokáže udržet zavřené.

Druh: zvíře (krokodýl)

Prostředí: řeky, bažiny, jezera, oázy


Chování: Krokodýli žijí obvykle samotářsky, ale na místech s dostatkem zvěře jich může být několik. Přes den se nejčastěji sluní na břehu, odkud při vyrušení prchají do vody. Nejaktivnější jsou za soumraku, kdy také zpravidla loví. Období sucha a nedostatku potravy společně přečkávají v prostorných norách, které si vyhrabávají pod břehem.


Samci jsou teritoriální, v období páření hlasitě řvou a neváhají napadat jiné krokodýly. Mláďata při líhnutí kvákají podobně jako kachny. V případě nebezpečí přivolávají matku kvákáním a pištěním.

Boj: Krokodýl obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji buď stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.



Krysa

 stopy krysy

 krysí pach

Vzhled: krysa

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


Síla: 0


Velikost: 0 (100 g)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, ♥ 1

 0

 **Slabiny:** Krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

 **Zuby:** 0 + k6, ✨ -6

Druh: zvíře (hlodavec)


Prostředí: Krysy původně žily na stromech, později se ale přestěhovaly do útulných příbytků, které pro ně tak ochotně staví humanoidní tvorové. Jsou tedy doma ve městech, na vesnicích, v sýpkách a mlýnech, ale také na lodích.


Chování: Krysy jsou aktivní po celý rok, neukládají se k zimnímu spánku. Nejvíc jsou čilé za soumraku a při rozbřesku. Žijí ve skupinách o 20–100 jedincích, které však nejsou nijak organizované.

Boj: Osamocená krysa není pro postavy nebezpečná, nemá je jak zranit. Může na ně ale vyskočit, rozptylovat je kousáním, vlézt jim pod halenu a podobně.



Krysa obří

 stopy krysy velké jako pes

 krysí pach

Vzhled: krysa velká jako pes

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ♥ 6

 0

 **Slabiny:** Obří krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

 **Zuby, skok:** 3 + k6,  -1

Druh: zvíře (hlodavec)

Prostředí: Obří krysy se vyskytují převážně v zapadlých, temných koutech podzemí, často poblíž nemrtvých, kde se živí zbytky jejich obětí.

Chování: Obří krysy jsou aktivní po celý rok, neukládají se k zimnímu spánku. Nejvíce jsou čilé za soumraku a při rozbřesku. Žijí ve skupinách o 5–20 jedincích, které však nejsou nijak organizované.


Boj: Obří krysa umí velmi dobře skákat. Menší postavy může nárazem povalit, na větších se buď udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.


Kořist: V doupěti obřích krys mohou být cenné pozůstatky: šperky, zbraně a podobně.

Suroviny: *Růstová žláza obří krysy* (prodej 3 zl) obsahuje 3 .



Kryší hejno

 stopy mnoha kryš

 pach mnoha kryš

Vzhled: záplava šedých kryších těl

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Obrovské hejno

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 32

Velké hejno

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

Střední hejno


Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 8

Malé hejno

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 0, ♥ 4

 0

Imunita proti cíleným útokům: Rána mečem nebo šíp z luku sice zabije pár kryš, na velikosti hejna se to ale skoro neprojeví. Hejnu tedy způsobují zranění pouze plošné útoky jako třeba *bomba* nebo *ohnivá koule*.

 **Slabiny:** Krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

 **Zuby, povalení:** Fyzička + k6, ✨ 0

Kryší hejno samovolně vznikne pouze v případě smrtelného ohrožení, například při požáru nebo povodni. I tak se ale krysy spojí, jen aby se prodraly přes nějakou překážku, a pak se zase rozprchnou. Opravdu nebezpečné hejno může vzniknout jen uměle. Může ho vytvořit například *krysodlak* díky své schopnosti ovládat krysy v doslechu nebo někdo s kouzelnou *krysařovou flétnou*.

Boj: Když krysy útočí společně, jsou jako přílivová vlna. Šplhají jedna po druhé a dokáží se dostat člověku až na tvář, případně ho svou vahou povalit a přehrnout se přes něj, takže úplně zmizí pod masou hemžících se šedých těl a ocásků.

Kryší hejno ber jako jednoho protivníka. Pokaždé, když přijde o polovinu životů, se mu sníží **Fyzička** o 1. Může se také kdykoliv rozdělit na dvě menší (životy se mezi ně rozdělí a **Fyzička** klesne o 1), případně zase sloučit (životy se sečtou a **Fyzička** o 1 vzroste).



Krysodlak

Proměna v obří krysu: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý krysodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání krysy: Krysodlaka poslouchají všechny krysy v doslechu, obyčejné i obří, kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: Krysodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní**, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žířavinou**.

+ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si krysodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou zbraní** – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyлéčí je ani magické

prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

⊘ Slabiny: Krysodlaci se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Lidská podoba

👣 lidské stopy

👤 lidský pach

Vzhled: malý, vychrtlý člověk s výraznými horními řezáky a dlouhým, hustým obočím

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 2, ♥ 8

🛡️ 0

Imunita proti **jedům**.

✂️ **Dýka:** 3 + k6, **☀️** 1

🔪 **Vrhací nůž:** 3 + k6, **☀️** 1

Dostřel: krátký

Druh: lykantrop

Prostředí: Krysodlaci se vyskytují všude tam, kde krysy. Vyhovují jim stoky a chudinské čtvrti, ale mohou stejně tak dobře žít i v hradech, palácích, nebo dokonce i na lodích.



Chování: Krysodlaci bývají zvědaví a neomalení, dveře jsou podle nich dobré jen k tomu, aby nefoukalo dovnitř, a majetek si zaslouží jen ten, kdo si ho dokáže uhlídat.

Boj: V lidské podobě krysodlak nejraději bojuje dýkou nebo vrhacími noži, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenesí zbroj, protože by mu bránila v proměně. V krysí podobě umí velmi dobře šplhat a skákat. Menší postavy může nárazem povalit, na větších se buď udrží, nebo je kousne do krku či obličej a zase seskočí.

Příklady použití ve hře:

- Krysodlaci se zabydleli ve stokách pod městem a ovládli zlodějskou gildu.

Bojová podoba

-  stopy velké dvounohé krysy
-  krysí pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovská dvounohá krysa s lidskými rysy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1



Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)



Smysly: jako krysa – slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, ♥ 10

 0

 **Zuby, povalení:** 4 + k6,  0

Krysí podoba

-  stopy krysy velké jako pes
-  krysí pach

Vzhled: krysa velká jako pes

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1


Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)


Smysly: jako krysa – slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 2, ♥ 8

 0


 **Zuby, povalení:** 3 + k6,  0


- Kapitánkou obávané pirátské lodi je kry-sodlačka.


Suroviny: *Srdce krysodlaka* (prodej 17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do krysy*.



Křížák obří

 stopy pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou

 pavoučí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří hnědý pavouk s křížem na zádech a dvoumetrovým rozpětím nohou

Rychlost: na zemi 10, neumí plavat


Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak a sluch, dobrý čich, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

- -1 a zpomalení na polovinu
- znehybnění končetiny
- úplné znehybnění


Úspěchy z opakovaných pokusů se cítají.


 **Kusadla:** 4 + k6,  1, 3 dávky jedu

Příznaky: zarudnutí, bolest a otok v okolí rány, později úzkost a nevolnost

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 5 + k6 proti **Fyzičce**

-  3 **jedem**
- silná bolest hlavy (-1)
- křeče (-1)

Obří pavučina: Křížák tká kruhové pavučiny s velmi charakteristickým, pravidelným tvarem. Pokud se své pavučiny dotýká, přesně ví, kde o ní co zavadilo a jak je to zhruba velké.

Druh: pavouk

Prostředí: louky, zahrady, lesní mýtiny



Chování: Křížák většinou číhá uprostřed své pavučiny, případně je skrytý někde poblíž a dotýká se signálního vlákna. Když se do ní chytí nějaká kořist, přiběhne k ní a usmrtí ji jedem. Poté ji zamotá do pavučin a odnese ji do středu pavučiny nebo do svého úkrytu, kde ji sní.

Boj: Obří křížák protivníka otráví, zamotá ho do pavučin a pak někde stranou počká, až ho jed usmrtí.

Suroviny: Z kusadel je možno získat nepoužité dávky *jedu* z *obřího křížáka* (prodej 2 zl za dávku).

Kořist: V pavučině nebo v doupěti obřího křížáka jsou do pavučin zamotané vysáté mrtvoly jeho obětí spolu s věcmi, které měly u sebe: zbraně, šperky a podobně.


Suroviny:

- **Růstová žláza obřího křížáka** (prodej 5 zl) obsahuje 5 .
- **Vak vajec obřího křížáka** (prodej 1 zl) obsahuje 1 .



Kůň

 otisky koňských kopyt

 pach koně

Vzhled: kůň

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 podle oblečené zbroje

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 2

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 3

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**


Prostředí: Volná, otevřená krajina s rozptýlenými keři a stromy nebo kdekoliv v civilizaci.


Chování: Koně jsou stádní zvířata, stádo vede hřebec. Když je něco vyplaší, obvykle se snaží utéct. Jezdečtí koně bývají bujní a temperamentní, tažní naopak klidní a poslušní. Váleční koně se neplaší ani v nejzúřivější bitevní vřavě a dokáží dokonce na povel útočit kopyty.

Boj: V boji kůň nejčastěji bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



Lasice

 stopy lasičky

 pach lasičky

Vzhled: drobná šelma s dlouhým, ohebným tělem, krátkýma nohama a mléčně hnědou srstí s bělavým břichem a náprsenkou

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Síla: 0

Velikost: 0 (250 g)

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

 0

Fyzička 0, Finesa 4, Duše 0,  1

 **Zuby nebo drápy:** 0 + k6,  -5

Druh: **zvíře** (lasicovitá šelma)


Prostředí: pole, louky a jiná suchá místa ve volné krajině


Chování: Lasice žijí samotářsky v různých štěrbinách, hromadách dříví, dutinách ve stromech nebo myších norách. Jsou aktivní zejména za soumraku a k ránu, často ale loví i ve dne. Lasičku je možné ochočit a vycvičit. Umí pak dělat zábavná představení, ale také se třeba někam mistrně proplížit.

Boj: Lasice se pohybuje krátkými skoky, často panáčkuje. Kořist obvykle zmate nezvyklými pohyby – skáče, kroutí se, dělá kotrmelce a podobně – a pak náhle zaútočí a zakousne ji.



Lev

 lví stopy

 lví pach

Vzhled: lev

Rychlost: na zemi 20 (ale rychle se unaví),
ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)


Prostředí: travnaté pláně, savany, křoví na březích řek, řídké lesy


Boj: Lev je sice rychlý, ale nepřilíš vytrvalý. Při lovu se tedy obvykle snaží ke kořisti nenápadně přiblížit, až pak se k ní prudce rozběhne, povalí ji a prokousne jí hrdlo nebo jí zlomí vaz.

Chování: Lvi žijí ve smečkách. Samice loví společně přes den, samci samostatně za šera či v noci.



Levhart

 levhartí stopy

 levhartí pach

Vzhled: velká, pískově žlutá kočka s černě lemovanými tmavšími skvrnami

Rychlost: na zemi 14 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

Levhartovi se říká také pardál nebo leopard. Černě zbarvenému levhartovi se, stejně jako černé pumě, říká panter.

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: deštný prales, polopouště, lesy


Chování: Levhart je samotářská šelma, čímž se liší od lvů a také gepardů. Je to především noční lovec, ale může být aktivní i kdykoliv během dne.

Boj: Levhart loví ze zálohy. Není to rychlý ani vytrvalý běžec, ale skvěle skáče – z místa doskočí šest metrů do dálky nebo tři do výšky. Obvykle číhá v koruně stromů nebo schovaný za kamenem, skočí na svou kořist zezadu, přidrží si ji silnými drápy a jediným brutálním kousnutím jí rozdrťí vaz.



Liška

 stopy lišky

 pach lišky

Vzhled: liška

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 0, ♥ 4

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6,  -1

Druh: **zvíře** (psovité šelma)

Prostředí: lesy, pláně, hory, pouště

Chování: Liška si hrabe dlouhé nory, ve kterých vyvádí mláďata. Loví za svítání a za soumraku, kdy může nejlépe využít své vidění v šeru. Svůj úlovek urputně brání i před většími predátory.

Boj: Na drobnou kořist liška útočí až několik metrů dlouhým skokem, při kterém kormidluje oháňkou. Člověka vážně ohrozit nedokáže, může ho ale bolestivě pokousat.



Lykantropové

Lykantropové dokáží měnit mezi lidskou a zvířecí podobou. Pokud tráví hodně času jako zvíře, začnou se řídit víc instinkty než rozumem a žít mezi zvířaty svého druhu. Když se mění jen příležitostně, dokáží se lépe ovládat a žít v civilizaci. Nezřídka zaberou nějaký hrad, tvrz či podzemí, kterému pak vládnou.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý lykantropem se nakazí lykantropií. Nemoc se projeví vždy při úplňku – nakažený se samovolně promění ve zvíře příslušného druhu a propadne loveckému instinktu. Pokud noc přežije, ráno se vrátí, probudí se ve své původní podobě v roztrhaných a nejspíš i krvavých zbytcích svých šatů, nebude si nic pamatovat a bude se cítit rozlámaný. Postava nakažená lykantropií není lykantrop – nemá jeho zvláštní schopnosti ani zranitelnosti a svou proměnu nemůže ovládat.

Lykantropii je velmi obtížné léčit. Jednou z možností je *prach z rohu jednorožce*, případně další jsou na tobě – může to být například druidský rituál nebo speciální alchymistický recept vyžadující vzácné suroviny.

Slabiny: Schopnosti lykantropů jsou spjaté s měsícem a s ním je také spojena jedna z jejich slabín – za úplňku se chtě nechtě promění do své zvířecí podoby a ovládnou je jejich zvířecí pudy. Civilizovaní lykantropové se nezřídka před úplňkem dobrovolně nechávají spoutat nebo někam zavřít, aby nemohli napáchat škody, kterých by později litovali.


Lykantropové se také obzvláště obávají stříbra, protože zranění **stříbrnou zbraní** nejen že nemohou regenerovat, ale nemohou si ho ani vyléčit magicky (tedy pomocí léčivých kouzel, schopností nebo lektvarů) a musí počkat, až se uzdraví přirozenou cestou, což může trvat týdny nebo i měsíce.


Nebezpečnost: Lykantropové, stejně jako zvířata, nejsou vždy stejně nebezpeční. Mláďata jsou menší a mají všechny vlastnosti o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec (například vůdce smečky vlkodlaků), který má všechny vlastnosti o 1 vyšší a může být i o něco větší.


Lykantropové v tomto bestiáři: *kancodlak, krysodlak, medvědodlak, tygrodlak, vlkodlak*



Mamba černá

 stopa po třímetrovém hadím těle

 hadí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: štíhlý, třímetrový šedý had

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2



Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: dobrý zrak, slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ♥ 3


 0


 **Uštknutí:** 4 + k6,  -3 + 3 dávky *jedu mamby černé*

Příznaky: brnění v okolí rány, kovová chuť na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůže, zarudlé oči a bolest v podbřišku

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik hodin

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  5 **jedem**
- nevolnost, zvracení a průjem (-1)
- potíže s dýcháním (-1)

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: savany, polopouště, křoviny a řídké lesy


Chování: Mamba je mrštná a obratně šplhá. Při plazení často zvedá přední část těla, aby se rozhlédla. Aktivní je přes den, ráda se vyhřívá na slunci. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termištích.


Boj: V ohrožení mamba vztyčí přední polovinu těla, doširoka rozevře tlamu, syčí a pohybuje hlavou ze strany na stranu. Pokud nebezpečí nepomine, prudce a rychle zaútočí. Když loví, zůstává po uštknutí zakousnuta, aby jí kořist neutekla.

Suroviny: Z jedových zubů mamby je možno získat nepoužitě dávky *jedu z mamby černé* (prodej 2 zl za dávku).



Mantikora

 lví stopy

 lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

Vzhled: netvor s tělem lva, netopýřími křídly a štířím ocasem

Rychlost: na zemi 20 (ale rychle se unaví), ve vodě 1, ve vzduchu 12 (dlouhé skoky a plachtění)

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: jako lev – slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Tělo

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 13

Ocas

Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, ♥ 4

 0


 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  2


 **Ocas:** 5 + k6,  1, 6 dávek jedu

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení, lapavé nádechy

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 8 + k6 proti **Fyzičce**


-  8 **jedem**
- svalové záškuby (-1)
- křeče (-1)

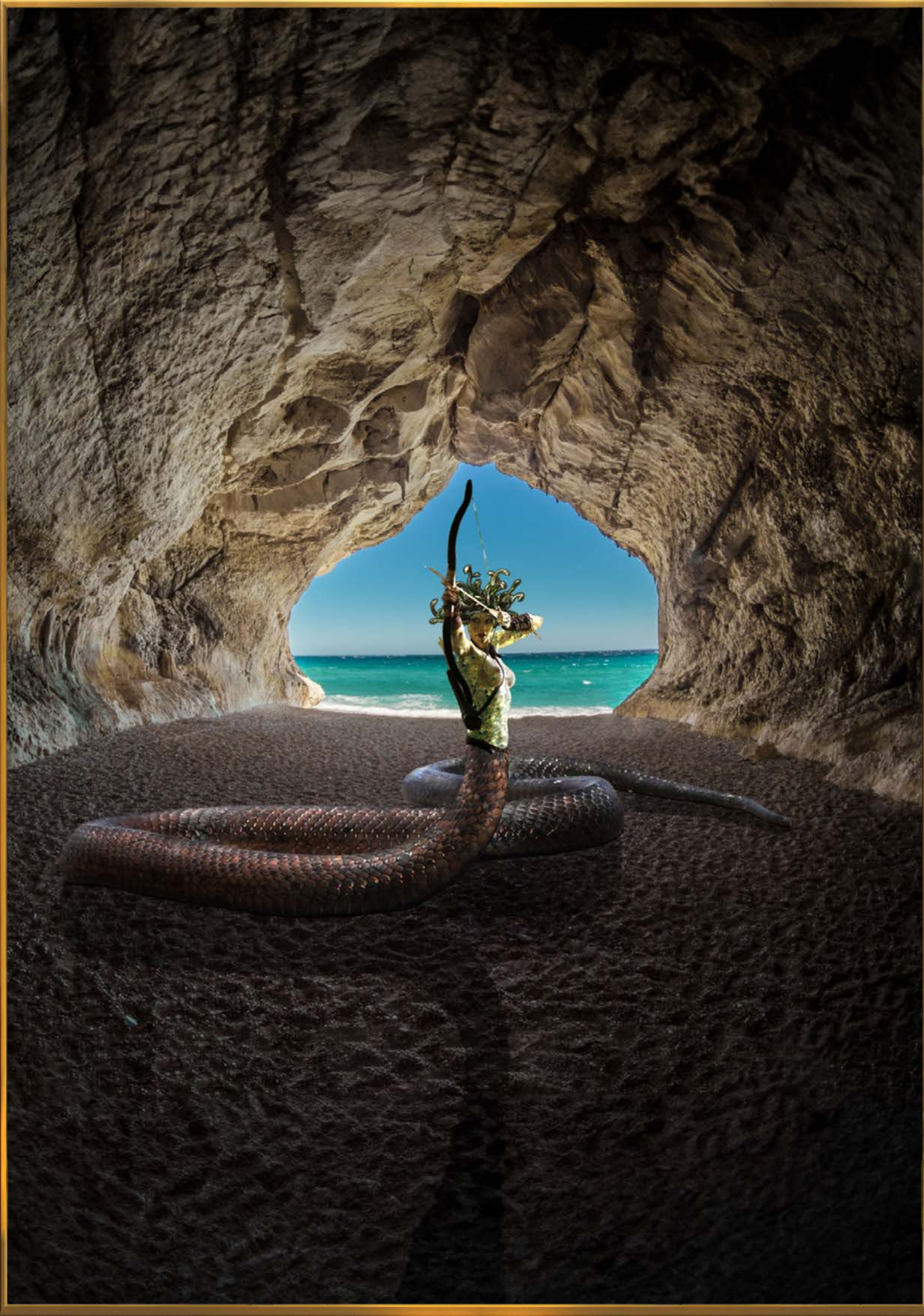
Prostředí: travnaté pláně, savany, křoví na březích řek, řídké lesy, jeskyně

Chování: Mantikory nejsou inteligentní, chovají se jako divoká zvířata. Žijí osamoceně, loví nejčastěji za soumraku nebo za úsvitu.

Boj: Mantikora velmi rychle běhá, ale brzy se unaví. Křídla ji pořádně neunesou, takže nemůže volně létat, může ale plachtit nebo dělat dlouhé skoky. V boji obvykle nejprve protivníka otráví ostnem na konci štířeho ocasu, pak ho povalí na zem a prokousne mu hrdlo.

Suroviny:

- *Nadledviny mantikory* (prodej 7 zl) obsahují 7 .
- Z ostnu na ocase mantikory je možno získat nepoužité dávky *jedu z mantikory* (prodej 8 zl za dávku).



Medúza

- 👣 stopa po osmimetrovém hadím těle
- 👃 hadí pach smíšený s lidským
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: žena s klubkem hadů místo vlasů a dlouhým hadím tělem

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 4

Síla: 8

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich, vnímá ale také skrze hady na své hlavě – slabý zrak (vnímají hlavně pohyb, dívají se do všech stran) a sluch, skvělý čich

Fyzička 4, Finesa 7, Duše 4, ❤️ 16

🛡️ 1 (šupinatá kůže), se štítem 2

🏹 **Dlouhý luk:** 7 + k6, ✨ 2

Dostřel: dlouhý

🦋 **Beze zbraně:** 7 + k6, ✨ 0

🦋 **Dýka, krátký meč a štít:** 7 + k6, ✨ 1

🦋 **Hadi místo vlasů:** 7 + k6, ✨ -6-, 23 dávek jedu

Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění a zanícení kůže, citlivost na dotyk, potíže s dýcháním, později otok a modřiny v okolí rány a zeslábnutí tepu

Latence: několik minut

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 5 **jedem**
- **vážné zranění:** slabost (-1)
- **kritické zranění:** kóma (bezvědomí)

Zkamenění: Kdokoliv pohlédne medúze do tváře, zkamení. Její odraz v zrcadle je neškodný. Na použití této schopnosti se nehází, říd' se tím, co hráči popíší. Pokud se někdo na medúzu vrhne, aniž by odvrátil zrak, zavřel oči, díval se přes zrcadlo a podobně, jeho osud je zpečetěn. Medúza také dokáže pohledem zkamenění zrušit.

⊕ **Léčení:** Po několika minutách odpočinku se medúze vyléčí veškerá zranění.

Prostředí: ruiny chrámů, jeskyně – v okolí bývá množství realistických soch ztvárněných uprostřed pohybu

Chování: Medúza je inteligentní, lidská morálka je jí ale cizí a uznává jen právo silnějšího. Žije většinou v ústraní, občas si ale vytvoří kult uctíváčů a služebníků, kteří dobře vědí, že na ni nesmí pohlédnout.

Boj: Medúza je velice mrštná, umí se opřít o zadní část těla a rychle vyrazit dopředu či uhýbat jako kobra. Obvykle používá lidské zbraně, nejčastěji dlouhý luk a dýku nebo krátký meč a kulatý štít. Může ale také pro-

tivníka uštknout jedovými zuby hadů na své hlavě.





Příklady použití ve hře:

- Ctižádostivý šlechtic shání hlavu medúzy, aby mohl udělat sochu ze svého politického soupeře. Nabízí za ni 250 zlatých.
- Kult uctívá medúzu jako bohyni.
- Medúza si dělá sbírku soch osob, které ji zaujmou. Posílá jim pozvánky k návštěvě jejího hradu psané zlatým písmem na černém papíře.

⚠️ *Medúza je extrémně nebezpečná, protože kdokoliv jí pohlédne do tváře, zka-*

mení. Pokud se ji rozhodneš použít, dej do hry několik možností, jak se o tom hráči mohou předem dozvědět. Schopnost medúzy proměňovat v kámen je obecně známá, takže říct jim to může prakticky kdokoliv, komu se o medúze zmíní. Kolem jejího sídla navíc bývají nápadně realistické „sochy“ jejích předchozích obětí zachycené uprostřed pohybu. Můžeš také před zraky postav nechat zkamenět nějakou cizí postavu, tím navíc posílíš pocit, že jde opravdu o život. Ve skutečnosti ale tato schopnost pro hráče nebezpečná není, pouze je nutí, aby si s ní nějak poradili. Mohou například používat zrcátka, zavázat si oči a podobně. Když dáš do hry medúzu, dej tam také kouzlo na odčarování zkamenění nebo jiný způsob, jak ho zrušit. Mysli také na to, že když hráči zkamení postava, vyřadí ho to ze hry. Pokud tedy družina půjde hledat způsob, jak ji odčarovat, nabídni mu například možnost hrát dočasně některou z cizích postav.

Suroviny:

- Usekнутá hlava medúzy si zachovává schopnost proměnit v kámen každého, kdo na ni pohlédne.
- Srdce medúzy (prodej 11 zl) obsahuje 11 . Vyrábí se z něj *lektvar z krve medúzy*.
- Oči medúzy (prodej 7 zl) obsahují 7 .
- Každý pár očí hadů z hlavy medúzy (prodej 1 zl) obsahuje 1 . Používají se na odčarování zkamenění (viz **Odčarování zkamenění** na straně 264 v **Pravidlech**). Medúza má na hlavě 23 hadů.
- Každé vejce medúzy (prodej 7 zl) obsahuje 7 . Ve snůšce bývají 1–2 vejce.
- Tomu, kdo se napije čerstvé krve medúzy, se po nejbližším spánku vyléčí 1 život navíc k účinku *hojivé masti*.

- Z hadů na hlavě medúzy je možno získat nepoužité dávky jedu z medúzy (prodej 6 zl za dávku).



Medvěd

 medvědí stopy

 medvědí pach

Vzhled: medvěd

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3

Síla: 11

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: pláně, kopce, hory, jehličnaté lesy, tundra, ledovce

Chování: Medvědi jsou samotáři, v době tření lososů se ale shromažďují u řek a potoků. Někteří na podzim uléhají k zimnímu spánku. Menší medvědi umí šplhat na stromy a mají velmi obratné pracky, dokáží například otevřít dveře zajištěné západkou.

Boj: Medvěd má větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti. Obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.



Medvědodlak

Proměna v medvěda: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý medvědodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).


Ovládání medvědů: Medvědodlaka poslouchají všichni medvědi v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: Medvědodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní**, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žířavinou**.

+ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si medvědodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý do-*

tyk, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou zbraní** – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

Vzhled: obrovský, chlupatý člověk

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 3

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ♥ 10

 0

Imunita proti **jedům**.

 **Dvojrůční meč:** 4 + k6, ✨ 4

Druh: lykantrop

Prostředí: Medvědodlaci nejraději žijí osaměle v lesích nebo v horách.

Chování: Medvědodlaci bývají rozvážní a opatrní. Když se ale pro něco rozhodnou, jsou nezastavitelní, a jejich sliby jsou pevné jako skála.



Boj: V lidské podobě má medvědodlak sílu jako medvěd. Nejraději bojuje dvojrůčním mečem nebo jinou těžkou zbraní, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně. Ve své medvědí podobě má větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti. Obvykle soupeře

povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapama, aby si udržel útočníky od těla.

Příklady použití ve hře:

- Bohatý kudůk vězní medvědodlaččina mláďata a nutí ji, aby pro něj bojovala v aréně.
- Medvědodlak chrání chrám prastarého boha před vykradači, protože to slíbil umírající kněžce.
- Medvědodlak si postavil bytelný srub vysoko v horách, daleko od civilizace.

Bojová podoba

 stopy velkého dvounohého medvěda
 medvědí pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý medvěd s lidskými rysy


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 3

Síla: 13

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: jako medvěd – dobrý zrak a sluch, skvělý čich



Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ♥ 20

 1 (tuhá kůže)

Imunita proti **jedům**.

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6,  4

Medvědí podoba

 stopy obrovského medvěda
 medvědí pach

Vzhled: obrovský medvěd


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3

Síla: 12

Velikost: 11 (500 kg)


Smysly: jako medvěd – dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ♥ 16

 1 (tuhá kůže)

Imunita proti **jedům**.


 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  3

Suroviny: *Srdce medvědodlaka* (prodej 17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do medvěda*.



Mezek

 otisky kopyt mezka

 pach mezka

Vzhled: mezek

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1


Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 1

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 2

Mezek je potomek hřebce a oslice. Kvůli své síle, vytrvalosti a odolnosti je často používán na nošení těžkých nákladů, zejména v horách a jiných neschůdných oblastech.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**




Prostředí: pole, louky, pastviny, hory, cesty, města, vesnice

Chování: Mezek je silný a odolný. Bývá klidný, ale umíněný. Když ho něco vyplaší, podle situace buď znehybní nebo se pokusí utéct.

Boj: Mezek bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



Moucha zlodějka

-  stopy půlmetrové mouchy
-  pach mouchy
-  při letu bzučí jako velká moucha

Vzhled: půlmetrová moucha

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 6

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: dobrý zrak (složené oči), dobrý čich, slabý sluch

Fyzička 2, Finesa 6, Duše 0, ♥ 3

 0



Prostředí: města, podzemní labyrinty

Chování: Mouchy zlodějky přitahují lesklé předměty. Obvykle z nich někde udělají hromádku, pak na ně zapomenou a odletí jinam.

Boj: Moucha zlodějka nemá zuby, pouze měkký sosák, nedokáže tedy nikomu ublížit. Je ale velmi těžké ji zasáhnout.


Příklad použití ve hře: Bohatá šlechtična chová mouchy zlodějky ve věži svého paláce a nechává si od nich nosit šperky a jiné drahé předměty.

Suroviny:

- *Růstová žláza mouchy zlodějky* (prodej 3 zl) obsahuje 3 .
- *Hrst vajec mouchy zlodějky* (prodej 1 zl) obsahuje 1 .



Mravenec obří, dělnice

 otisky nohou zhruba metrového hmyzu

 mravenčí pach

Vzhled: metrový mravenec

Rychlost: na zemi 6



Síla: 10

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ♥ 6

 1

 **Kusadla:** 3 + k6,  1



Druh: hmyz

Prostředí: téměř libovolné

Chování: Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Dělnice zastanou veškerou práci – shánějí potravu, starají se o královnu, staví mraveniště a v případě útoku ho brání.


Boj: Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Snaží se zakousnout se do postav a odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklopit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně.


Suroviny:

- *Růstová žláza obřího mravence* (prodej 5 zl) obsahuje 5 .
- Každé *vejce obřího mravence* (prodej 1 zl) obsahuje 1 .



Mravenec obří, královna

 otisky nohou zhruba dvoumetrového hmyzu

 mravenčí pach

Vzhled: dvoumetrový mravenec

Rychlost: na zemi 6, ve vzduchu 8


Síla: 14

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 6, ♥ 16

 1

 **Kusadla:** 4 + k6, ✨ 4

Telepatie: Se všemi svými poddanými může královna telepaticky komunikovat na libovolnou vzdálenost, s kýmkoliv jiným jako hraničář s *telepatíí*.

Boj: Královna bojuje, jen když je přímo napadena. Obranu hnízda nechává na dělnících.

Druh: hmyz

Prostředí: téměř libovolné

Chování: Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Královna je inteligentní a může telepaticky rozmlouvat s postavami. Stejně jako hraničář to ale dokáže jen na krátkou vzdálenost, pokud s ní tedy postavy chtějí jednat, musí se probít až k ní, nebo si s ní domluvit audienci. Chce postupně rozšiřovat své mraveniště, ale není bezohledná, v krajní nouzi je ochotna ho dokonce celé přestěhovat jinam.

Příklady použití ve hře:


- Královna stráží magický předmět, který jí do opatrování světil mocný čaroděj.
- Horníci se prokopali do tunelů obřího mraveniště.
- Královna hledá pomoc v boji s krutými nepřáteli hluboko v podzemí.
- Mravenci se prohrabali do prastarého podzemí.


Suroviny:

- *Růstová žláza královny obřích mravenců* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.
- Každé *vejce obřího mravence* (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧.



Mravenec obří, sameček

 otisky nohou víc než metrového hmyzu

 mravenčí pach

Vzhled: přes metr dlouhý mravenec s křídly

Rychlost: na zemi 6, ve vzduchu 8



Síla: 11

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ♥ 8

 1

 **Kusadla:** 3 + k6,  2

Druh: hmyz



Prostředí: téměř libovolné

Chování: Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Jediným úkolem samečků je spářit se s královnou.

Boj: Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Snaží se zakousnout se do postav a odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvláště obklopit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně.


Samečci na rozdíl od dělnic mohou létat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.


Suroviny:

- *Růstová žláza obřího mravence* (prodej 5 zl) obsahuje 5 .
- *Každé vejce obřího mravence* (prodej 1 zl) obsahuje 1 .



Mula

 otisky kopyt muly

 pach muly

Vzhled: mula

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 2

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 3

Mula je potomek osla a klisny. Je silná a vytrvalá, často se používá na nošení nákladů v horách a jiných neschůdných oblastech.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**


Prostředí: pole, louky, pastviny, hory, cesty, města, vesnice


Chování: Mula bývá klidná, ale umíněná. Když ji něco vyplaší, podle situace buď znehybní nebo se pokusí utéct.


Boj: Mula bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadními nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



Mumie

 stopy humanoida zabaleného do starých obvazů

 slabý zápach balzamovacích olejů

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: mumie

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 11 (+1 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch, skvělý čich a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ♥ 12

 0

Imunita proti **jedům**, strachu a bolesti.

 **Pařáty:** 6 + k6, ✨ 1


 **Dvojrůční chopeš:** 6 + k6, ✨ 4


Chopeš je meč se srpovitou čepelí.

Písečná bouře: Mumie dokáže vyvolat prašnou nebo písečnou bouři. Uvnitř fičí vítr a je vidět jen na krátkou vzdálenost.

Vláda nad brouky a červy: Mumie ovládá brouky a červy. Ti obvykle pro postavy nejsou nebezpeční, ale mohou jim ztěžovat výhled, vlézt pod oblečení a podobně. Mumie se také může dívat jejich očima a postavy skrze ně sledovat.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

 **Slabiny:** Mumie nesnáší vodu, protože její vyschlé tělo se v ní rychle rozpadá. Každé kolo, kdy je ponořena, ji zraňuje za 3kz.

 **Léčení:** Mumie je nemrtvý a zranění se jí tedy samovolně nehojí. Může ji ale opravit balzamovač.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Mumie obvykle vzniká působením silné kletby nebo pohřebního rituálu a navěky pak chrání s ní pohřbené poklady. Její věčný život je vykoupený smrtí dělníků, kteří jsou při tom pohřbeni za živa.


Prostředí: hrobky, pyramidy, chrámy

Chování: Mumie nemůže vystát zloděje a vykradače hrobek. Pokud postavy ukradnou cokoli z jejího pokladu, nedá jim pokoj, dokud to nezíská zpět. Ze svého života si pamatuje všechno včetně toho, komu byla věrná. Zůstávají jí také všechny schopnosti a dovednosti.

Boj: Mumie může používat zbraně, případně své pařáty. Má sílu jako zlobr, člověka dokáže odhodit několik metrů daleko.

Příklady použití ve hře:

- Mumie pronásleduje vykradače hrobů, kteří z její hrobky odnesli vzácný artefakt.
- Mumie dávného faraóna si namlouvá, že její říše stále existuje. Její nemrtví přísluhovači ji v tom bludu udržují.

Suroviny: *Vyschlé srdce mumie* (prodej 19 zl) obsahuje 19 .



Nemrtví

Nemrtví jsou původně živí tvorové, jejichž duše je uvězněna ve fyzickém světě. Vzhledem k tomu, že jsou oživeni magií a nemají funkční vnitřní orgány, jsou odolnější než stejně velký živý tvor.

Smysly: Nemrtví nemají funkční oči, uši ani jiné smyslové orgány, své okolí vnímají výhradně magicky. Vidí černobíle, zato ale i v naprosté tmě. Výjimkou je přízrak, který žije ve svém vlastním světě a tvory z fyzického světa vnímá jako přízračné postavy, stejně jako oni jeho. Magické smysly jsou vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo zombii usekne hlavu, připraví ji tím o zrak, sluch i čich a zbyde jí jen hmat.

+ Léčení: Na nemrtvé neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary a zranění se jim sama nehojí. Každý má jiné možnosti léčení – zombie se například léčí požíváním čerstvého masa či vnitřností, kostlivec se nemůže léčit vůbec.

Imunita: Všichni nemrtví jsou imunní proti **jedům**, strachu a bolesti.

Vznik nemrtvých: Vznik nemrtvého musí být vždy vykoupený životem někoho dalšího. K oživení nižších nemrtvých stačí jedna oběť, stvoření vyššího nemrtvého si žádá cenu vyšší – vznik mumie je například vykoupen životem dělníků, kteří jsou spolu s ní pohřbeni za živa.

Nižší nemrtví mohou vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, ať už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením se rozplynou nebo rozpadnou v prach. Někteří vyšší nemrtví, například upír nebo fext, dokáží stvořit dalšího svého druhu. Všechny nemrtvé je také možno oživit nekromantickým rituálem vyžadujícím krvavé oběti (viz kapitola **Vzácná kouzla v pravidlech**).




Pokud tví nemrtví vznikli kletbou, je vhodné vymyslet také způsob, jak ji zrušit. Může to být třeba napravení dávné křivdy, dokončení úkolu a podobně. Nezapomeň také připravit několik možností, jak se postavy mohou o kletbě a možnostech jejího zrušení dozvědět.

Nižší nemrtví v tomto bestiáři: *ghúl, kostlivec, zombie*

Vyšší nemrtví v tomto bestiáři: *fext, mumie, přízrak, spektra, upír*



Netopýr

-  stopy netopýra
-  netopýří pach
-  kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2


Síla: 0


Velikost: 0 (100 g)

Smysly: dobrý zrak (vidí ale černobíle), skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, ♥ 1

 0

 **Zuby:** 0 + k6, ✨ -5

 **Slabiny:** Netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Druh: zvíře


Prostředí: jeskyně, dutiny ve stromech, půdy a sklepy domů, důlní štoly


Chování: Netopýři jsou aktivní v noci nebo za soumraku, přes den spí. Tvoří kolonie čítající stovky jedinců. Přezimují v jeskyních, štolách nebo jiných podzemních prostorách.


Boj: Netopýr je tak malý, že postavy nemá jak zranit. Může je ale rozptylovat třepotem křídel, vlézt jim pod halenu a podobně.



Netopýr obří

 stopy netopýra velkého jako hobit

 netopýří pach

 kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr velký jako hobit

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2


Síla: 7


Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: dobrý zrak (vidí ale černobíle), skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ♥ 6

 0

 **Zuby:** 3 + k6, ✨ 0


 **Slabiny:** Obří netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Druh: zvíře

Prostředí: jeskyně, dutiny ve stromech, půdy a sklepy domů, důlní štoly

Chování: Obří netopýři jsou aktivní v noci nebo za soumraku, přes den spí. Tvoří kolonie čítající desítky jedinců. Přezimují v jeskyních, štolách nebo jiných podzemních prostorách.

Boj: Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.

Suroviny: *Růstová žláza obřího netopýra* (prodej 3 zl) obsahuje 3 .



Netvor bahenní

- 👣 stopy rozložitého dvoumetrového dvojnožce se silnými drápy na nohách
- 👃 pach bažinného netvora
- 👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: zabahněný dvoumetrový rozložitý dvounohý tvor s tvrdou, zrohovatělou kůží, silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

Rychlost: na zemi 6, ve vodě nebo bahně 4
Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch, *infravidění*

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 13

🛡️ 2 (zrohovatělá kůže)

✂️ **Zuby a drápy:** 4 + k6, ✨ 2

Vodní tvor: Při boji ve vodě má bahenní netvor výhodu proti suchozemským tvorům.

Mlha: Z kůže bahenního netvora vychází chuchvalce husté mlhy. Když se delší dobu zdržuje na jednom místě, mlha postupně pokryje okolí. V mlze je vidět jen na kontaktní vzdálenost, *infravidění* ale neomezuje.

Prostředí: močály, řeky, bažiny, jezera

Chování: Bahenní netvor není inteligentní, chová se jako zvíře. Je to mistr ve skrývání a vydrží až hodinu bez nadechnutí. Obvykle číhá v mlze, kterou sám průběžně vytváří a díky infravidění a skvělému čichu se v ní perfektně orientuje, ponořený ve vodě nebo bahně podobně jako krokodýl.

Boj: Bahenní kořist obvykle stáhne pod hladinu a odtáhne stranou, aby jí nikdo nemohl pomoci. Tam ji buď rozsápe svými drápy, prokousne jí hrdlo, nebo ji prostě drží, dokud se neutopí. Když se mu útok nepodaří, stáhne se zpět pod hladinu a počká klidně i několik desítek minut, než znovu nečekaně udeří.

Příklad použití ve hře: Bahenní netvor je ve skutečnosti prokletý šlechtic, který se ucházel o ruku dcery temného mága. Ta za ním tajně chodí a hledá způsob, jak otcovo prokletí zlomit.

Suroviny: *Podkožní žláza bahenního netvora* (prodej 11 zl) obsahuje 11 💧. Vyrábí se z ní *koncentrovaná mlha*.



Neviděný


Neviděný je obzvláště nebezpečná nestvůra, která začíná slabá, ale postupně sílí, až je nakonec schopná vyhladit celá města. Provedením temného magického rituálu vyžadujícího 33 lapených duší vznikne zárodek neviděného – *spící hrůza*. Ten následně klidně i celé věky čeká, až se k němu přiblíží dostatečně slabý inteligentní tvor. Když ho zabije, vysaje jeho duševní sílu, probudí se na další stupeň a stane se z něj *plíživá hrůza*. Ta už se sama vydává na lov. Dokud má koho zabíjet, cyklus probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí pozřít větší množství duší – z prvního na druhý mu stačí jedna, na třetí potřebuje čtyři, na čtvrtý dvanáct a dále potřebný počet roste ještě strměji. Když nemá koho zabíjet, začne zase usínat. Každý den hladovění klesne na nižší stupeň, až se zase postupně scvrkne až na *spící hrůzu*.


Chování: Neviděný je inteligentní a loví chytře. Nespěchá, vybírá si co nejslabší kořist. Když přijde do města nebo vesnice, zabíjí nejdříve děti a starce, pak neozbrojené dospělé a až nakonec městskou stráž, vojáky, čaroděje a další silné protivníky.


Boj: Neviděný není vidět a svou kořist nevaruje vrčením ani jiným zvukem, jde ale nahmatat, je ale cítit, jeho kroky jsou slyšet a může se také prozradit nepřímo: v měkkém terénu zanechává otisky tlap, v dešti, dýmu nebo podrostu je vidět jeho obrys, v lese se kolem něj rozhrnují větve a podobně. Pokud si není jistý svou převahou, vyhledává osamocenou kořist. Útočí náhle a překvapivě a když se pro něj boj nevyvíjí příznivě, uteče a počká si na lepší příležitost, nebo si najde slabší kořist.


Použití ve hře: Neposílej málo probuzeného neviděného proti družině, nech ho raději řídit v blízké vesnici, městě, nebo třeba v karavaně, kterou postavy doprovází. Postupně měň popis zranění obětí – zpočátku to budou rány od zubů a spárů predátora zhruba o velikosti vlka a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. Od *lačné hrůzy* výš můžeš popisovat utržené končetiny, ukousnutou půlku obličeje a podobně. Snaž se také popisovat hrůzu a rostoucí paniku obyčejných lidí. Nejprve se budou zabadňovat ve svých domech, později začnou z kraje prchat – nejdříve po jednom, pak po stále větších skupinách.

Postavy mohou neviděného stopovat podle jeho obětí, nebo stejně jako běžného živého tvora – zanechává otisky tlap a pachovou stopu a když je zraněný, krvácí. Je to ale protřelý lovec, takže kdykoliv má příležitost, maskuje své stopy ve vodě, na skalách či jiném vhodném terénu.

Suroviny: *Slezina neviděného* (prodej 29 zl) obsahuje 29 . Vyrábí se z ní *lektvar neviditelnosti*.

 stopy čtyřnohého tvora se silnými drápy (velikost závisí na stupni probuzení)

 pach velkého predátora

 je vidět pouze *ultrasluchem*


Vzhled: není vidět (kroll s *ultrasluchem* nebo postava pod vlivem kouzla *najdi neviditelné* uvidí obrys čtyřnohého predátora se silnými drápy, protáhlou tlamou plnou ostrých zubů a dlouhými hroty na zadní části hlavy a na ocase, mrtvý neviděný se zviditelní)

Rychlost: 12

Velikost: podle stupně probuzení

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich a na dlouhou vzdálenost vycítí přítomnost tvorů s duší

Neviditelnost: Neviděný není vidět běžným zrakem ani *infraviděním*. Je ale hmotný, takže způsobuje hluk, kroll ho může spatřit *ultrasluchem*, vydává pach a zanechává pachovou stopu.

 **Léčení:** Pokaždé, když neviděný někoho zabije, si vyléčí veškerá zranění. Jinak se léčit nemůže.

Spící hrůza

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ♥ 8

 3 + k6,  1

 0

Síla 8

Velikost 8 (60 kg)

Na další stupeň: 1 duše

Plíživá hrůza

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ♥ 10

 4 + k6,  1

 0

Síla 9

Velikost 9 (125 kg)

Na další stupeň: 4 duše

Pomalá hrůza

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ♥ 13

 4 + k6,  2

 1

Síla 10

Velikost 10 (250 kg)

Na další stupeň: 12 duší

Tichá hrůza

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ♥ 16

 4 + k6,  3

 1

Síla 11

Velikost 11 (500 kg)

Na další stupeň: malá vesnice

Chtivá hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ♥ 20

 5 + k6,  3

 1



Síla 12

Velikost 12 (1 tuna)

Na další stupeň: velká vesnice

Lačná hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 5, ♥ 25

 5 + k6,  4

 2

Síla 13

Velikost 13 (2 tuny)

Na další stupeň: malé město nebo městská čtvrť

Čirá hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 5, ♥ 32

 5 + k6,  5

 2



Síla 14

Velikost 14 (4 tuny)

Na další stupeň: velké město

Zářící hrůza

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ♥ 40

 6 + k6,  5


 2


Síla 15

Velikost 15 (8 tun)



Nezmar

 stopy dvoumetrové želvy

 želví pach

Vzhled: dvoumetrová tříhlavá želva

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)


Smysly: jako želva – slabý zrak, dobrý sluch a čich, *vidění v šeru*


Tělo

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 16

Hlavy

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ♥ 6

 tělo 2 (krunýř), hlavy 0

 **Zobák:** 4 + k6, ✨ 2

Dorůstání hlav: Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola znovu doroste. Když jsou vyřazeny všechny tři současně, nestane se to.



Prostředí: pouště, stepi, subtropické lesy

Chování: Nezmar se chová jako nadprůměrně chytré zvíře. Je všežravý, preferuje ale maso. Vzhledem ke své rychlosti to však není moc dobrý lovec, takže se většinou musí spokojit s mršinami. Když mu tedy kořist přijde takřka do chřtánu, rozhodně nabídku neodmítne.

Boj: Nezmar je pomalý, není před ním problém utéct.


Příklad použití ve hře: Nezmar sežral alchymistu, který ho stvořil, a žije teď v jeho laboratoři.


Suroviny:

- *Srdce nezmara* (prodej 17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Každé *vejce nezmara* (prodej 5 zl) obsahuje 5 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Tomu, kdo se napije čerstvé nezmarovy krve, se po nejbližším spánku vyléčí 2 životy navíc k účinku *hojivé masti*.



Nosorožec

 stopy nosorožce

 pach nosorožce

Vzhled: nosorožec

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: slabý zrak (široký pozorovací úhel, ale nevidí před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 25

 2 (tlustá kůže)

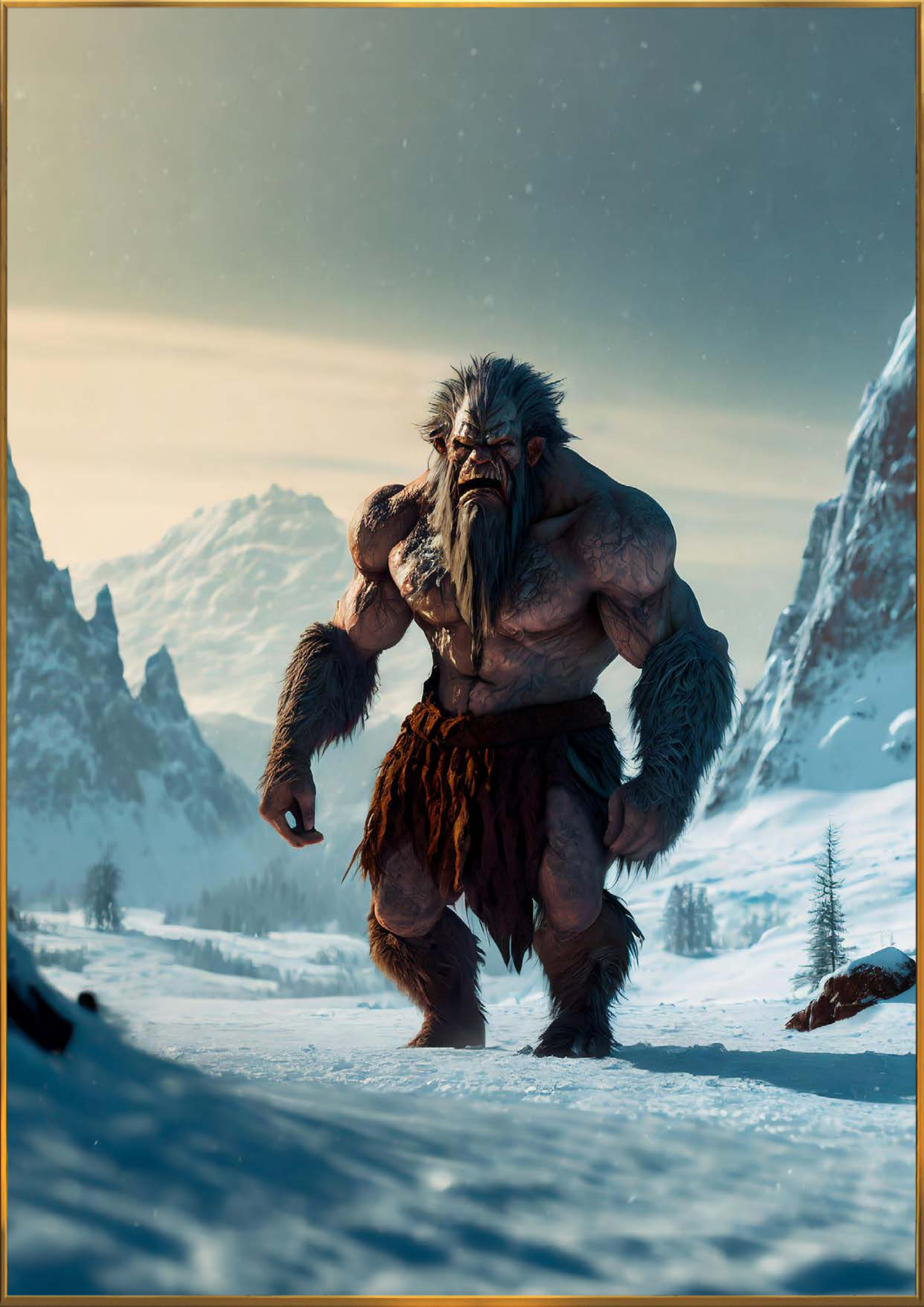
 **Roh:** 5 + k6,  6

Druh: zvíře (tlustokožec)

Prostředí: deštné lesy, savany


Chování: Nosorožci jsou aktivní ráno a odpoledne, přes polední vedro odpočívají. Jsou to mírná zvířata, samice s mláďaty ale mohou být agresivní. Žijí většinou samotářsky, v oblastech s výskytem velkých šelem ale samice s mláďaty tvoří stáda.

Boj: Rozzuřený nosorožec se prudce rozběhne proti nepříteli a nabere ho svým rohem.



Obr

 stopy šestimetrového obra

 silný zápach dlouho nemytého člověka

Vzhled: šestimetrový obr

Rychlost: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 2, ♥ 32

 2 (tlustá kůže)

 **Pěsti:** 5 + k6, ✨ 4

 **Kmen stromu:** 5 + k6, ✨ 6

 **Balvan:** 5 + k6, ✨ 4

Dostřel: střední

Děsivý řev: Obrův řev vyvolává smrtelný strach a potřebu utéct a někam se schovat. Kdo se ho rozhodne překonat a bojovat, bude mít proti obrovi nevýhodu (-1).


Prostředí: hory, lesy, pláně, velké řeky

Chování: Obři obyčejně obývají velkou jeskyni, případně zaberou osamělý hrad nebo tvrz. Jsou velcí, silní, ale nepřiliš chytrí. Většinu času tráví sháněním potravy.

Boj: Obr zadupe a rozdrťí vše, co mu stojí v cestě. Zbraň většinou nepotřebuje, může ale vyvrátit strom a používat ho jako kyj nebo vrhat balvany.


Použití ve hře:


- Skupina posluhovačů shání obrovi potravu a on je na oplátku chrání.
- Chytrý goblin sedí obrovi na rameni a našeptává mu, co má dělat.
- Osamělý obr putuje krajem a hledá družku.


Suroviny: *Růstová žláza obra* (prodej 19 zl) obsahuje 19 . Vyrábí se z ní *lektvar obří síly*.



Ogloj-chorchoj

 stopa dvanáctimetrového červa

 nepříjemný, dráždivý zápach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvanáctimetrový průsvitný červ s chomáčem chapadel na jednom konci těla

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 2 (plazí se po dně)

Síla: 12


Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, *infravidění*

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, ♥ 20

 0

 **Kusadla:** 5 + k6, ✨ 3

 **Bílý blesk:** 4 + k6 proti **Fyzičce**

- -1 a zpomalení na polovinu
- paralyza jedné části těla (stejný efekt jako vážné zranění)
- úplná paralyza

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 tvorové

Trvání účinku: několik minut

Po zásahu bílým bleskem začnou oběti po těle přebíhat drobné výboje.



Prostředí: pouště, skály, jeskyně, ruiny měst a chrámů

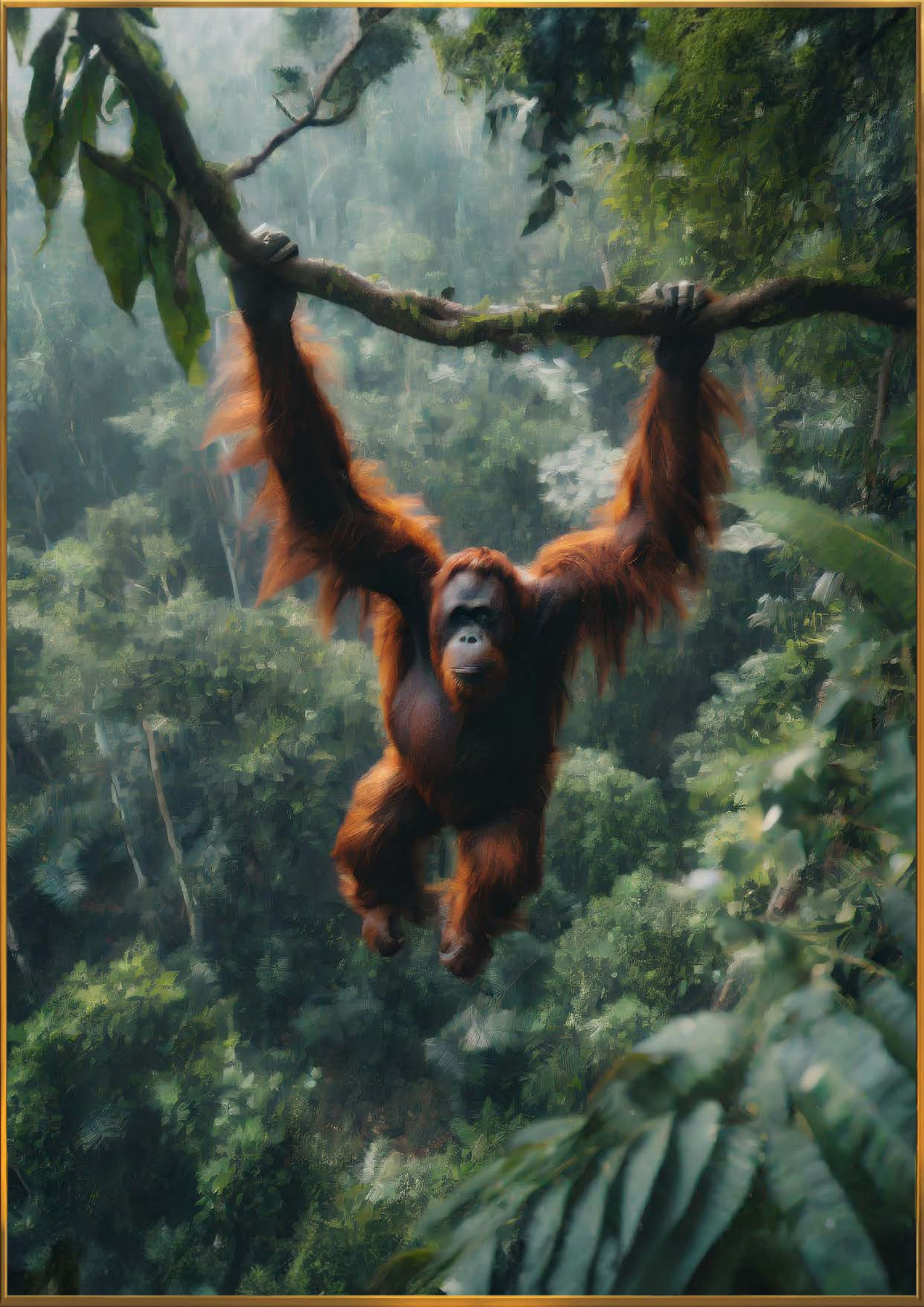
Chování: Ogloj-chorchoj je masožravý. Je pomalý, dokáže ale z konců svých chapadel vysílat bílé blesky, kterými kořist paralyzuje, aby nemohla utéct. Potom ji odvede do svého obvykle dobře skrytého doupěte, kde ji několik týdnů požírá.

Boj: Ogloj-chorchoj nejprve kořist paralyzuje bílým bleskem, který vysílá z chapadel na přední části těla. Následně ji zabije kusadly.


Příklad použití ve hře: Kupci si stěžují na nestvůrného, obřího červa, který přepadává karavany.


Suroviny:

- *Štětiny z chapadel ogloje-chorchoje* (prodej 17 zl) obsahuje 17 .
- Každé *vejce ogloje-chorchoje* (prodej 5 zl) obsahuje 5 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



Orangutan

 stopy orangutana (při chůzi se opírá o klouby prstů na ruce)

 pach orangutana

Vzhled: orangutan

Rychlost: na zemi 2, na stromech 4, neumí plavat

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Zápas, zuby:** 3 + k6,  1

Druh: zvíře (lidoop)


Prostředí: džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny


Chování: Samci žijí osamoceně, samice se svými mláďaty. Občas se ale shlukují na stromech ověšených ovocem. Dopoledne se krmí, přes poledne odpočívají, odpoledne se přesouvají na nové stanoviště a večer si na stromě staví hnízdo na noc. Jen výjimečně slézají ze stromů. Samci lákají samice dlouhým voláním, v případě rozrušení vydávají zvuk připomínající polibek.

Boj: Orangutan má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.



Orangutan obří

 stopy orangutana velkého jako zlobr (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 pach orangutana

Vzhled: orangutan velký jako zlobr


Rychlost: na zemi 2, na stromech 4, neumí plavat

Síla: 13 (+2 ke zranění)

Velikost: 11 (500 kg), síla 13

Smysly: jako člověk

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 16

 1 (tuhá kůže)


 **Zápas, zuby:** 4 + k6,  3

Druh: zvíře (lidoop)

Prostředí: džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

Chování: Samci žijí osamoceně, samice se svými mláďaty. Občas se ale shlukují na stromech ověšených ovocem. Dopoledne se krmí, přes poledne odpočívají, odpoledne se přesouvají na nové stanoviště a večer si na stromě staví hnízdo na noc. Jen výjimečně slézají ze stromů. Samci lákají samice dlouhým voláním, v případě rozrušení vydávají zvuk připomínající polibek.


Boj: Obří orangutan má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti, dokáže odhodit člověka jako hadrovou panenku. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

Suroviny: *Růstová žláza obřího orangutana* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .



Orel

 stopy středně velkého dravého ptáka

 pach orla

Vzhled: orel

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 30, ve vodě 1

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ♥ 4

 0

 **Zobák nebo spáry:** 2 + k6, ✨ -2

Druh: zvíře (dravý pták)


Prostředí: hory, louky, pole, polopouště


Chování: Orli jsou samotáři. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Na stromech nebo skalách si staví velká hnízda, ke kterým se každý rok vrací.

Boj: Orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařáty a usmrtí ostrým zobákem. Ve spárech unese tolik, kolik sám váží.



Orel obří

 stopy dravého ptáka velkého jako medvěd

 pach orla

Vzhled: obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel


Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 30, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 16

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: zvíře (dravý pták)

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

Chování: Obří orel je samotář. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Na stromech nebo skalách si staví velká hnízda, ke kterým se každý rok vrací. Je inteligentní a dokonce umí mluvit. Unese jednu postavu, ale není ho možné ochočit – nosit bude jen toho, koho sám bude chtít.


Boj: Obří orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařáty a usmrtí ostrým zobákem. Ve spárech unese tolik, kolik sám váží.


Suroviny:

- *Růstová žláza obřího orla* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.
- Každé *vejce obřího orla* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



Osel

 otisky oslích kopyt

 pach osla

Vzhled: osel

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 1

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 2

Oslí jsou velmi silní, unesou víc, než sami váží. Používají se hlavně na nošení těžkých nákladů.

Boj: Osel bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.


Druh: jízdní a nákladní **zvíře**


Prostředí: stepi, pláně, savany, polopouště, kamenité pouště

Chování: Divoce žijící oslí jsou aktivní hlavně za úsvitu nebo za soumraku, horkou část dne tráví někde ve stínu. V případě nebezpečí nejprve v klidu zkoumají situaci a až pak se rozhodnou, co udělají. Domestikovaní oslí jsou klidní a poslušní.



Panna mořská

 stopy tvora s lidským tělem a rybím ocasem

 lidský pach smíšený s rybím

Vzhled: dívka s rybím ocasem místo nohou


Rychlost: na zemi 1, ve vodě 8


Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, ♥ 8

 **Dýka:** 4 + k6, ✨ 1

 **Harpuna:** 3 + k6, na blízko ✨ 1, na dálku ✨ 2

Dostřel: krátký

Vodní tvor: Při boji ve vodě má výhodu proti suchozemským tvorům.

Telepatie: Mořská panna umí používat *telepatii* stejně jako hraničář (při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šeptem).

Vodní dech: Když mořská panna někoho políbí, dotýčný pak několik minut může dýchat, mluvit a kouzlit pod vodou.

Boj: Mořské panny bojují nejčastěji dýkou, harpunou nebo jinou bodnou zbraní, protože sečné a drtivé zbraně jsou pod vodou nepraktické. Ze stejného důvodu nepoužívají střelné ani vrhací zbraně.

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Mořské panny mohou dýchat na vzduchu i pod vodou. Jsou inteligentní a každá má jinou povahu. Stejně jako lidé také mohou mít různou kulturu a žít v podmořských městech či vesnicích nebo volně kočovat podél pobřeží. Mezi sebou obvykle komunikují telepaticky. Mohou sice mluvit, a to i pod vodou, jelikož to ale moc často nedělají, mívají problém s výslovností. Dá se s nimi obchodovat – mají rády šperky a jsou ochotny za ně vyměnit perly nebo různá tajemství o tom, co se skrývá v mořských hlubinách. Rády se nechávají tahat obřími mořskými koníky.

Příklady použití ve hře:

- Mořské panny obývají ruiny dávného města, které v dávných dobách pohltilo moře.
- Mořské panny jsou kletbou proměněné kněžky bohyně plodnosti.


Kořist: 1–2 z následujících předmětů:


- perlový náhrdelník (prodej 10 zl)
- perlový náramek (prodej 8 zl)
- prsten s černou perlou (prodej 6 zl)
- dýka s perleťovou rukojetí (prodej 2 zl)
- bílá nebo růžová perla (prodej 1 zl)
- černá perla (prodej 5 zl za kus)

Suroviny: *Nadledviny mořské panny* (prodej 5 zl) obsahují 5 💧.



Pavián

 stopy opice velké jako kudůk

 pach paviána

Vzhled: světle šedá opice se stříbřitou hřívou velká jako pes

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1


Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ♥ 6

 0

 **Zuby, zápas:** 3 + k6,  -1

Druh: zvíře (opice)

Prostředí: savany, stepi, lesostepi, skalnaté hory

Chování: Paviáni jsou aktivní nepravidelně, ve dne i v noci. Většinou se zdržují na zemi. Jsou velmi odvážní, hned tak něčeho se nezaleknou. Útočníka zastrašují gesty, výpady a ukazováním svých ostrých špičáků. Žijí v tlupách čítajících až 100 jedinců, kterým vládne vůdčí samec. Každý ze samců má svůj harém až deseti samic.

Boj: Pavián se zuřivě pere a snaží se protivníka kousnout svými dlouhými špičáky.



Pavouci

Pavouci jsou dravci. Poté, co kořist usmrtí, ji důkladně zamotají do pavučin, napustí do ní své trávicí šťávy a nechají je působit, aby ji po čase mohli celou vysát.

Smysly: Pavouci mají podle druhu až osm očí. Hlavní oči jsou největší, vidí dopředu a rozeznávají i barvy. Vedlejší oči vytváří široký zorný úhel, neposkytují ale tak kvalitní obraz a slouží hlavně k detekci pohybu. Přestože pavouk nemá uši, slyší poměrně dobře. Slouží mu k tomu dlouhé chloupky a štěrbiný povrch těla. Jiným druhem chloupků vnímá pachy a další mu pak slouží jako hmatové orgány.

Pavučina: Při setkání postav s obřími pavouky si představ, jak to vypadá, když se moucha chytí do obyčejné pavučiny. Postavy se, na rozdíl od ní, mohou například vyvléct z šatů, spálit pavučinu pochodní, strhat ji dlouhou holí a podobně. Pokud si chodby a místnosti předem důkladně nevyčistí, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk se skrz svou pavučinu pohybuje bez potíží.

Příklady použití ve hře:

- Obyčejné pavouky můžeš použít jako součást pastí a nástrah, například hrnec plný jedovatých pavouků zavěšený nade dveřmi. Jako nestvůry se ale víc hodí obří varianty pavouků, se kterými se dá normálně bojovat.



⚠ *Některým hráčům mohou být pavouci extrémně nepříjemní. Pokud to o některém ze svých spoluhráčů víš, případně to zjistíš při hře, přestaň je používat.*

Pavouci v tomto bestiáři: křižák obří, sklípkan obří



Pavoučnatka

Kudůcká podoba

-  stopy malého humanoida
-  kudůcký pach

Vzhled: kudůcká dívka s černými vlasy a uhrančivým pohledem v honosných černých šatech protkávaných stříbrem

Rychlost: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 7


Velikost: 7 (30 kg)


Smysly: jako kudůk – dobrý zrak a čich, skvělý sluch, *vidění v šeru*

Zranění za sílu: +0, ale těžké zbraně používá jako hobit

Fyzička 2, Finesa 5, Duše 4, ♥ 7

 0




 **Dýka:** 5 + k6, ✨ 1

 **Černý blesk:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, ✨ 8kz bleskem

Dosah: krátký

Kouzla: *černý blesk *Kedar b́arak*, detekční runy *Gilah otim*, návrat *Hašavah*, neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*, neviditelnost *Ij ryjut*, oko *Ajin**

Pavoučí podoba

-  stopy obřího pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou
-  pavoučí pach
-  není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou

Rychlost: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako pavouk – slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 4, ♥ 8


 0

 **Kusadla:** 6 + k6, ✨ 1 + 3 dávky jedu

Příznaky: silná bolest, pálení a otok v okolí rány, silné pocení, nevolnost, vyrážka a svědění kůže, slabost, obtíže s dýcháním

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 5 **jedem**
- křeče (-1)
- paralýza nohou

Pavoučnatka umí měnit podobu. Může vypadat buď jako půvabná kudůcká dívka nebo jako obrovský černý pavouk. Její schopnosti jsou spjaté s temnotou.


Prostředí: temný hvozd, hluboké jeskyně nebo jiná temná místa, nebo kdekoli v civilizaci

Chování: Pavoučnatka obvykle žije hluboko v temném hvozdu nebo v jeskyních,

kam nepronikne sluneční světlo, v paláci utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, ven vychází výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechává se od nich obdarovávat.

Boj: V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytou dýku, případně sešle *černý blesk*. Když jí jde o život, promění se do pavouka. V pavoučí podobě spoléhá především na svůj silný jed. Když se jí podaří útočníky otrávit, stáhne se, aby mohl působit.

Suroviny:

- *Černé srdce pavoučnatky* (prodej 29 zl) obsahuje 29 . Vyrábí se z něj *lektvar proměny do obřího černého pavouka*.
- Pokud pavoučnatka umře ve své pavoučí podobě, z jejích kusadel je možno získat nepoužité dávky *jedu z pavoučnatky* (prodej 5 zl za dávku).



Pán zkázy

👉 stopy třímetrového dvounohého tvora s drápy na nohou a dlouhým ocasem

🔥 sirný zápach

Vzhled: třímetrový démon s drápy, rohy, velkými křídly a dlouhým ocasem

Rychlost: na zemi 12, ve vzduchu 16, neumí plavat

Síla: 13 (+2 ke zranění)

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infravidění*

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 6, ❤️ 20

🛡️ 2 (tlustá kůže)

Odolnost (poloviční zranění) proti ohni.

✂️ **Obří dvojruční meč:** 5 + k6, ✨ 6

✂️ **Drápy, rohy nebo kopyta:** 5 + k6, ✨ 4

✂️ **Rohy:** 5 + k6, ✨ 5

📖 **Ohnivá koule:** 6 + k6 proti **Finese**, ✨ 4kz **ohněm**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v kontaktní vzdálenosti od cíle

📖 **Ohnivý déšť:**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Všichni v zasažené oblasti každé kolo čelí zranění 4kz **ohněm**.

📖 **Rozžhavení:**

Rozsah: 1 kovový předmět

Dosah: střední

Trvání: 3 kola, pod vodou jen 2

Tvor, který se rozžhaveného předmětu dotýká, po tři kola čelí každé kolo zranění 3kz **ohněm** (neodečítá se zbroj).

Kouzla: *ohnivá koule *Eš nešef*, ohnivý déšť *Eš gešem*, ochrana před projektily *Haganah tyl*, probuzení sopky, přílivová vlna, zemětřesení, rozžhavení *Lahat*.*

⊕ **Léčení:** Když pán zkázy pozře čerstvé vnitřnosti, vyléčí se mu všechna zranění.

Druh: vyšší **démon**

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Chování: Pán zkázy chce dobývat a ničit. Menší a slabší tvorové jsou pro něj podřadní, vhodní pouze jako služebníci.

Boj: Pán zkázy má sílu jako obr. Dokáže odhodit člověka několik metrů daleko, utrhnout mu ruku v kloubu, rozpárat ho svými drápy, nebo na něj dupnout a zlámat mu kosti. Umí létat, ale potřebuje na to dlouhý rozeběh nebo silný protivítr. Ve vzduchu není moc obratný. Když má možnost se roz-

běhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

Uzavírání smlouvy: Pokud mu smlouva umožní ničit a zabíjet, přistoupí na ni nehlédě na podmínky. V opačném případě bude přivolatele nenávidět a ujistí se, aby ho mohl zabít a smlouvu zničit.

Démonův vliv: V první fázi si začne být osoba pod vlivem pána zkázy agresivní, arogantní a panovačná. Ve druhé fázi se jí výrazně zvětší svaly, začne se mstít i za drobné újmy a urážky a bude protivníky bezdůvodně mrzačit a zabíjet. Ve třetí fázi začne pán

zkázy sám používat skrze tělo ovlivněného své schopnosti a dočasně nad ním přebírat kontrolu.

Schopnosti k propůjčení: obří síla (+2 ke zranění při boji zblízka a vrhacími zbraněmi), nadlidská rychlost (+2 k rychlosti), nezdolná výdrž (jako barbar) a znalost svých kouzel.

Příklady jmen: Archemedor, Bedoradhor, Gorgetador, Hoburgador, Zargonedar


Příklady použití ve hře:

- Čaroděj přivolal pána zkázy na ochranu své věže. Démon se smlouvou není spokojen a chce ho zabít.
- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska. Slíbil mu za to každodenní lidské oběti.
- Pán zkázy je uvězněný v magickém kruhu před vstupem do hrobky dávného vládce. Je nesmírně hladový a chce se dostat ven. V hrobce je svitek s rituálem, kterým byl kdysi přivolán.



Pegas

 stopy neokovaného koně

 pach koně

Vzhled: okřídlený kůň

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1, ve vzduchu 20

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako kůň – dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 2

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 3


Prostředí: pláně, louky, pastviny

Chování: Pegas se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

Boj: Pegas není agresivní a v případě ohrožení raději uteče nebo uletí. Když musí bojovat, brání se kopyty.


Příklady použití ve hře:


- Když se někdo spřátelí s osamělým pegasem, odnese ho k věži moudrého čaroděje vysoko v horách. Kdo mu naopak ublíží, přivolá na sebe čarodějův hněv.
- Bohatý kupec chce založit chov pegasů a nabízí 600 zlatých za klisnu a hřebce.

Suroviny: *Nadledviny pegasa* (prodej 19 zl) obsahují 19 . Vyrábí se z nich *lektvar létání*.



Permoník

 stopy půlmetrového trpaslíka (obvykle nosí pevné, okované boty)

 pach trpaslíka

Vzhled: půlmetrový trpaslík

Rychlost: na zemi 4, neumí plavat

Síla: 2

Velikost: 2 (1 kg)

Smysly: jako trpaslík – dobrý zrak, sluch a čich, *infravidění*

Zranění za sílu: -2

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 1, ♥ 2

 0, se štítem 1

 **Permonická kuše:** 3 + k6

Dostřel: střední


Nabíjení: 1 kolo


Normální šipka: ✨ 2


Výbušná šipka: ✨ 1 + výbuch za 4kz **dr-
cením**

Zápalná šipka: ✨ 0 + 3 kola za 3kz **ohněm**


Permonická kuše funguje stejně jako obyčejná, kvůli velikosti má ale o 1 nižší zranění.

 **Permonické kladivo:** 1 + k6, zranění  -1


 **Permonická sekera a štít:** 1 + k6, ✨  -2

 **Lektvar ohnivého dechu:** 3 + k6, ✨ 4kz **ohněm**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

 **Ohnivá hlína:** 3 + k6, ✨ 3kz **ohněm**
Dostřel: krátký


Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

 **Petarda:** 3 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (-1)

Dostřel: krátký


Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů


 **Oslepující kulička:** 3 + k6, oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

 **Bomba:** 6 + k6, ✨ 5kz **dr-
cením**


Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

 **Raketa:** 5 + k6, ✨ 0 **sekem**

Dostřel: dlouhý


Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti


 **Léčivý lektvar:** Vyléčí 3kz + 2 životů.

 **Dýmovnice:** Po nárazu se z ní několik minut valí oblaka hustého dýmu.

Dostřel: střední

Dohled v kouři: kontaktní vzdálenost (omezuje i *infravidění*)

 **Magické leštidlo:** Naleštěný povrch je několik minut dokonale kluzký. Lahvička vystačí zhruba na podlahu jedné velké místnosti.

 **Kýchací prášek:** Způsobuje několik minut slzení a záchvatů kýchání.

Prostředí: podzemní sluje, doly a tunely

Chování: Permoníci žijí v dobře organizované společnosti, mají své vládcy, alchymisty, ře-

meslníky a armádu. Jsou neskutečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Říká se, že hluboko pod zemí mají vlastní království, která mezi sebou neustále válčí. Přestože jsou velmi odvážní, nejsou to sebevrazi – osamělý permoník před silnějším útočníkem uteče, schová se, nebo se vzdá. Ve větším počtu se ale nebojí pustit do křížku ani se lvem nebo medvědem. Ačkoliv je jejich výška v boji znevýhodňuje, zároveň je jejich nejlepší obranou. Pokud totiž postavy nepoužijí *lektvar zmenšování*, proměnu do nějakého malého tvora nebo jiný druh zmenšovací magie, do jejich chodeb a tunelů se nevejdou.

Boj: Permoníci se obvykle snaží využít úzké nory, tunely či štěrbiny, kam se větší protivníci nevejdou. Bojují nejčastěji miniaturními dvojručními kladivy nebo kušemi. Na válečné výpravě má u sebe každý permoník 2–5 alchymistických výrobků z následujícího seznamu: *lektvar ohnivého dechu*, *léčivý lektvar*, *dýmovnice*, *výbušný projektil*, *zápalný projektil*, *petarda*, *magické leštadlo*, *oslepující kulička*, *kýchací prášek*. Mohou mít také *bombu* nebo *raketu*, ty ale musejí nosit ve dvou.


Kořist:


- Permoníci u sebe mívají část svého majetku: malé zlaté (10 zl) či stříbrné (1 zl) ingoty, broušené drahé kameny (polodrahokam 1 zl, topaz 5 zl, safír 8 zl, rubín 10 zl, smaragd 15 zl, diamant 25 zl), stříbrné spony do vousů (1 zl), zbraně a zbroje zdobené zlatem (10 * běžná cena) nebo stříbrem (2 * běžná cena) a podobně. I ti nejchudší z nich mohou mít poklad v hodnotě několika stříbrných, ti nejbohatší v hodnotě desítek nebo i stovek zlatých. Většina jejich pokladů je ale bezpečně uložena v přísně střežených trezorech hluboko pod zemí.
- Permoníci také mívají různé kouzelné předměty. Je na tobě, co jim vybereš nebo vymyslíš, vyhni se ale zbraním, zbrojím a dalším předmětům, které by kvůli velikosti byly pro postavy nepoužitelné, protože by to hráčům zkazilo radost z nálezů.
- Po kapsách mají alchymistické výrobky, které nestihli spotřebovat.

Suroviny: *Růstová žláza permoníka* (prodej 2 zl) obsahuje 2 💧.



Pes

 psí stopy

 psí pach

Vzhled: pes

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

Druh: zvíře (psovitá šelma)


Prostředí: všude, kde žijí humanoidní tvorové


Chování: Přestože se psi skvěle adaptovali na soužití se svými dvounohými společníky, zůstaly jim ostré zuby, silné čelisti a lovecké instinkty. Podle plemene a výcviku to mohou být skvělí hlídači, ochránci stád, tahači saní, případně pomocníci v boji nebo při lovu.

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.



Pes tříhlavý

 stopy velkého psa

 psí pach

Vzhled: velký tříhlavý pes

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako pes – slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 10

 0

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  1


Prostředí: lesy, pouště, arktické oblasti nebo kdekoliv, kde žijí humanoidní tvorové

Chování: Tříhlavý pes se chová jako obyčejný velký pes. Pokud žije divoce, shlukuje se obvykle do smeček čítajících kolem deseti jedinců, které vede nejsilnější samec.

Boj: Tříhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale tři tlamy, takže se může například jednou zakousnout postavě do končetiny a druhou jí jít po krku. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.


Příklady použití ve hře:

- Vládce města je známý tím, že na ochranu svého paláce chová tříhlavé psy.
- Vesničané si stěžují, že jim něco zabíjí dobytek. Může za to smečka tříhlavých psů.

Suroviny: *Nadledviny tříhlavého psa* (prodej 5 zl) obsahují 5 .



Ploštice obří

 stopy dvoumetrového brouka

 pach velkého brouka

Vzhled: dvoumetrová ploštice


Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 svrchu 2 (krovky), zesponu 0

 **Kusadla:** 4 + k6,  2

Dávivý zápach: Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení. Pomůže například zadržet dech nebo se vzdálit z kontaktní vzdálenosti.

Druh: hmyz



Prostředí: parky, aleje, hřbitovy, listnaté lesy

Chování: Ploštice se vyskytují v početných houfech. Jsou zcela neškodné, živí se šťávou z rostlin a plodů, někdy také vysává mršiny. V případě ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

Boj: Obří ploštice se živí výhradně mršinami, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

Příklad použití ve hře: Skřeti používají obří ploštice na nošení těžkých nákladů. Jsou sice pomalé, ale hodně unesou.

Suroviny:

- *Růstová žláza obří ploštice* (prodej 5 zl) obsahuje 5 .
- Každé *Vejde obří ploštice* (prodej 1 zl) obsahuje 1 . Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Poletucha

 stopy půlmetrového humanoida

 elfí pach

Vzhled: půlmetrová okřídlená bytost připomínající elfa

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 10

Síla: 2 (-2 ke zranění)

Velikost: 2 (1 kg)

Smysly: jako elf – *skvělý zrak*, dobrý sluch a čich, *vidění v šeru*

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 4, ♥ 2

 0

Plnění přání: Poletuchy dokáží uhodnout, co si postavy přejí, a drobná přání jim mohou splnit. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí.

Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyléčí, jizva se zacelí. Poletuchy nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

Kouzla: Každá poletucha umí jedno z následujících kouzel: *neviditelnost *Ij ryjut**, *návrat *Hašavah**, *magický štít *Kasum magen**, *dým *Ašan**, *třpytivá zář *Misan-ver lehavah**.


Prostředí: louky, řídké lesy, háje, ruiny elfských měst

Chování: Poletuchy jsou vlídné a přátelské, rády si povídají. Pokud se jim postavy budou zamlouvat, pomohou jim.

Boj: Poletuchy nechtějí nikomu ublížit a ani pořádně nevědí, jak by to měly udělat. Když někdo ubližuje jim, obvykle se pokusí uletět.


Příklady použití ve hře:


- Poletuchy jsou veselé, přátelské bytosti, ochotné poradit a nezištně postavám pomoci, můžeš je tedy použít všude, kde by se postavám mohla hodit rada, pomoc nebo pravdivé informace.
- Poletuchy ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

Suroviny: *Křídla poletuchy* (prodej 1 zl) obsahují 2 .



Poník

 otisky koňských kopyt

 pach koně

Vzhled: poník

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1


Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 1

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: stepi, tundry.

Chování: Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujní a temperamentní. Jsou až překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou víc než koně. Lépe také snáší zimu a nepříznivé počasí.

Boj: Poník bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadními nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



Přízrak



👁️ není vidět *ultrasluchem* a *infraviděním*

Vzhled: přízračná humanoidní postava

Rychlost: na zemi 8

Síla: -

Velikost: 8 (ale nic neváží)

Smysly: ve svém světě jako člověk, ze světa postav vidí jen přízračné obrazy tvorů s duší, nic neslyší a necítí

Fyzička -, Finesa 5, Duše 4, ♥ 8



Zranitelnost: Přízrak je nehmotný, fyzické útoky (zbraně, **oheň**, **mráz**, **blesky**, **jed**, **žiravina**, **svěcená voda** a podobně) jím neškodně projdou. Zranit je ho možné pouze **duševními** útoky. Můžeš také dát do hry kouzelnou zbraň, která ho dokáže zranit (není to vlastnost všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

Imunita proti strachu.

✂️ **Útok:** 5 + k6

- zranění podle zbraně (neodečítá se zbroj ani štít)
- apatie na několik minut (-1)
- hluboká deprese na několik minut (-1)

Vážné zranění: bezvládnost končetiny nebo celková slabost (-1)

Zásah nebolí, způsobuje slabost v zasažené části těla.

👁️ **Hrozivý zjev:** 4 + k6 proti **Duši**

- strach (-1)
- děs (postava v hrůze prchne a neodvážá se k přízraku přiblížit)
- naprostá hrůza (postava zkolabuje a nedokáže nic dělat)

Použití: 1 kolo, kdy přízrak neútočí

Trvání: několik minut

Nehmotný tvor: Přízrak je fyzicky přítomný v minulosti, ve světě postav neexistuje. Pokud tedy například tam, kde je dnes chodba, v jeho době byly dveře, musí si je otevřít, aby mohl projít. Když nyní zřícené hradby v jeho době stály, bude to vypadat, jako když chodí vzduchem. Když je naopak někde stěna ale v jeho době tam nebyla, projde bez zaváhání skrz.

Přízrak nevydává žádné zvuky – když mluví, je vidět, jak gestikuluje a hýbe rty, ale není nic slyšet. Stejně tak on vidí, jak postavy mluví a gestikulují, ale neslyší je. Pomůže například dovednost *odezírání ze rtů*, funguje také hraničářova *telepatie* a kouzla umožňující mluvit s mrtvými nebo nehmotnými tvory. Postavy ale nejspíš budou potřebovat dovednost *staré jazyky*, aby mu rozuměly.

Tvorové, kteří nemají duši, přízrak nevidí a nemohou s ním nijak interagovat.

⊕ **Léčení:** Přízrak se léčí, jako kdyby byl živý – ve svém světě může používat léčivé lektvary, hojivou mast a podobně. Ze světa postav ho ale není možné léčit.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Přízrak nejčastěji vzniká samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo ne-

dokončí svěřený úkol. Může být ale také cíleně vytvořený na ochranu nějakého místa nebo objektu.


Prostředí: staré domy a paláce, zříceniny hradů a tvrzí


Chování: Přízrak žije v minulosti. Vidí kolem sebe dávno mrtvé osoby, hrad nebo dům pro něj stále stojí a sám se považuje za živého. Postavy jsou pro něj stejně přízračné jako on pro ně a dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nejspíš si jich nebude všímat. Pokud ho budou chvíli pozorovat, uvidí ho otevírat neexistující dveře, procházet skrz stěny, mluvit s imaginárními osobami a podobně.

Boj: Bojuje, jako kdyby byl živý, obvykle nějakou zbraní. Jeho zbraně jsou nehmotné, takže bez odporu projdou zbrojí i štítem, jde před nimi ale normálně uhýbat.



Pták hrozivák

 stopy čtyřmetrového nelétavého ptáka

 pach velkého nelétavého ptáka

Vzhled: čtyřmetrový šedohnědý nelétavý pták s masivním červeným zobákem a rudýma nohama


Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 16

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo kopnutí:** 4 + k6, ✨ 3



Druh: zvíře (nelétavý pták)

Prostředí: pláně, polopouště, řídké lesy

Chování: Pták hrozivák je rychlý a vytrvalý běžec. Loví obvykle přes den na volných pláních, kde se před ním kořist nemá kam schovat. Na zemi si staví velká hnízda, do kterých snáší jedno až tři vejce. Když se cítí ohrožený, buď rovnou uteče, nebo roztáhne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.

Boj: Pták hrozivák nelétá, zato ale rychle běhá. Útočí hlavně svým obrovským a ostrým zobákem, umí ale také bolestivě kopat.


Suroviny:

- *Růstová žláza ptáka hroziváka* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .
- Každé *vejce ptáka hroziváka* (prodej 3 zl) obsahuje 3 . Ve snůšce bývají 1–2 vejce.



Pták Noh

 stopy gigantického dravého ptáka

 pach velkého dravého ptáka

Vzhled: gigantický hnědý dravý pták


Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 20, ve vodě 1

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ♥ 25

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 5 + k6,  4



Druh: zvíře (dravý pták)

Prostředí: hnízdiště v horách nebo na vysokých skalních věžích, loviště až stovky kilometrů kolem

Chování: Pták Noh je tak silný, že unese dospělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.


Boj: Pták Noh se na svou kořist snese klouzavým letem, uchopí ji do spárů a za letu ji usmrtí svým obřím zobákem.


Suroviny:

- *Růstová žláza ptáka Noha* (prodej 17 zl) obsahuje 17 .
- Každé *vejce ptáka Noha* (prodej 5 zl) obsahuje 5 . Ve snůšce bývají 1–2 vejce.



Puma

 stopy pumy

 pach pumy

Vzhled: velká béžově hnědá kočka

Rychlost: na zemi 20 (ale rychle se unaví),
ve vodě 1

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vi-
dění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

Pumě se říká také horský lev, stříbrný lev nebo kuguár. Černě zbarvené pumě se, stejně jako černému levhartovi, říká panter.

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)




Prostředí: kopce, zasněžené hory, jehličnaté, smíšené i listnaté lesy, deštné pralesy, stepi, pouště

Chování: Pумы nedokáží hlasitě řvát, a tak pouze syčí, pískají, prskají nebo dlouze předou. Žijí osamoceně, setkávají se jen v době páření. Obvykle loví za soumraku nebo za úsvitu, jen zřídka za denního světla.

Boj: Puma výborně skáče, dokáže vyskočit až 5 metrů do výšky nebo 14 metrů do dálky. Stejně jako levhart loví skokem se stromu nebo z úkrytu, kořist usmrtí kousnutím do krku.



Roháč obří

-  stopy dvoumetrového brouka
-  pach velkého brouka
-  při letu vydává hluboké bzučení

Vzhled: dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chitinovým pancířem a obřími kusadly


Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 6, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 16

 shora 2 (chitinový pancíř), zespodu 0

 **Kusadla:** 4 + k6,  2

Druh: hmyz



Prostředí: lesy

Chování: Obří roháči jsou aktivní hlavně večer. Živí se nektarem a šťávou rostlin, vajíčka kladou do tlejícího dřeva. Přestože vypadají hrozivě, nejsou vůbec agresivní.

Příklad použití ve hře: Obří roháči utekli z líhní v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.


Boj: Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Jeho obří kusadla sice vypadají hrozivě, jsou ale příliš slabá na to, aby jimi mohl někoho účinně kousnout. Používá je tedy spíš jako jelen své paroží a snaží se na ně protivníka nabodnout.


Suroviny:

- *Růstová žláza obřího roháče* (prodej 7 zl) obsahuje 7 .
- *Každé vejce obřího roháče* (prodej 2 zl) obsahuje 2 . Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Rys

 stopy rysa

 pach rysa

Vzhled: středně velká rezavě hnědá jemně skvrnitá kočka se štětičkami na uších a licousy

Rychlost: na zemi 20 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0,  6

 0

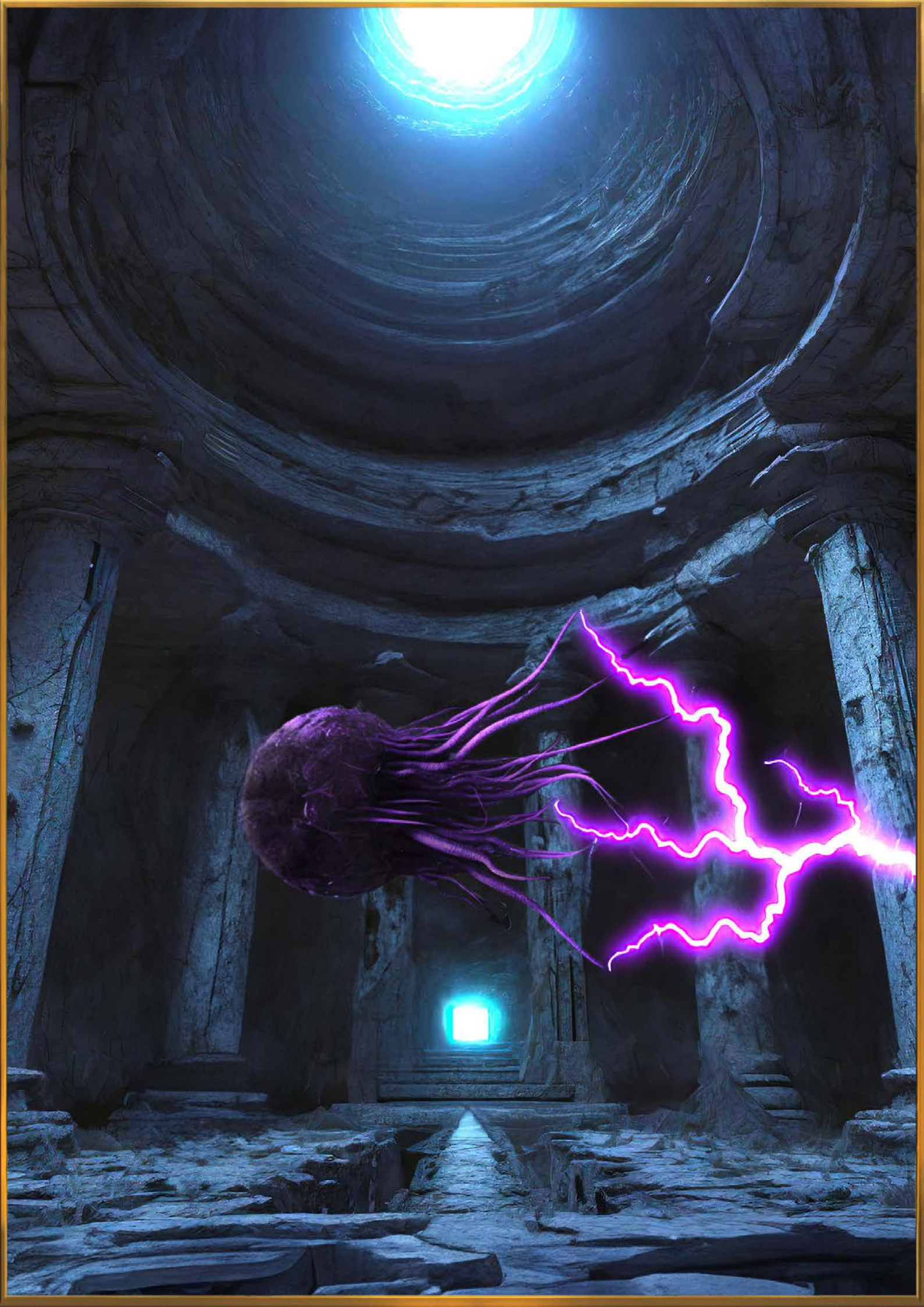
 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  0

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma).

Prostředí: hory, smíšené, jehličnaté a listnaté lesy, nejlépe s bohatým podrostem a skalami

Chování: Rys je aktivní hlavně za soumraku. Přes den obvykle odpočívá ve skalních úkrytech nebo v houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

Boj: Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého vyvýšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabije ji stiskem hrdla nebo prokousnutím šíje. Postavy nenapadne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.



Řasnatka



slabý zápach spálené gummy

Vzhled: vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá chomáč chapadel

Rychlost: ve vzduchu 2

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: skvělý sluch a čich, nemá zrak

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 3, ♥ 4



Fialový blesk: 3 + k6 proti **Fyzičce**,

3kz **bleskem**


Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Prostředí: okolí sídel čarodějů, poblíž mocných kouzelných předmětů


Chování: Řasnatky jsou masožravé. Útočí často v hejnech, společně dokáží udolat i velké zvíře.

Boj: Řasnatky útočí fialovými blesky, které vysílají z konců chapadel.

Suroviny: *Chapadla řasnatky* (prodej 1 zl) obsahují 1 .



Sarkon

 stopy humanoida o hlavu většího než kroll

 skřetí pach

Vzhled: svalnatý chlupatý skřet o hlavu vyšší než kroll


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 10 (250 kg)


Smysly: skvělý čich, ostatní jako člověk

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 1, ♥ 13

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby a drápy:** 4 + k6, ✨ 1

 **Dvojruční palice:** 4 + k6, ✨ 3

 **Oštěp:** 3 + k6, ✨ 2

Dostřel: střední

Tichý pohyb: Sarkoni mají měkká chodidla a pohybují se naprosto neslyšně.

Dovednosti: *plavání a potápění, lov a stopování, skřetí jazyky*

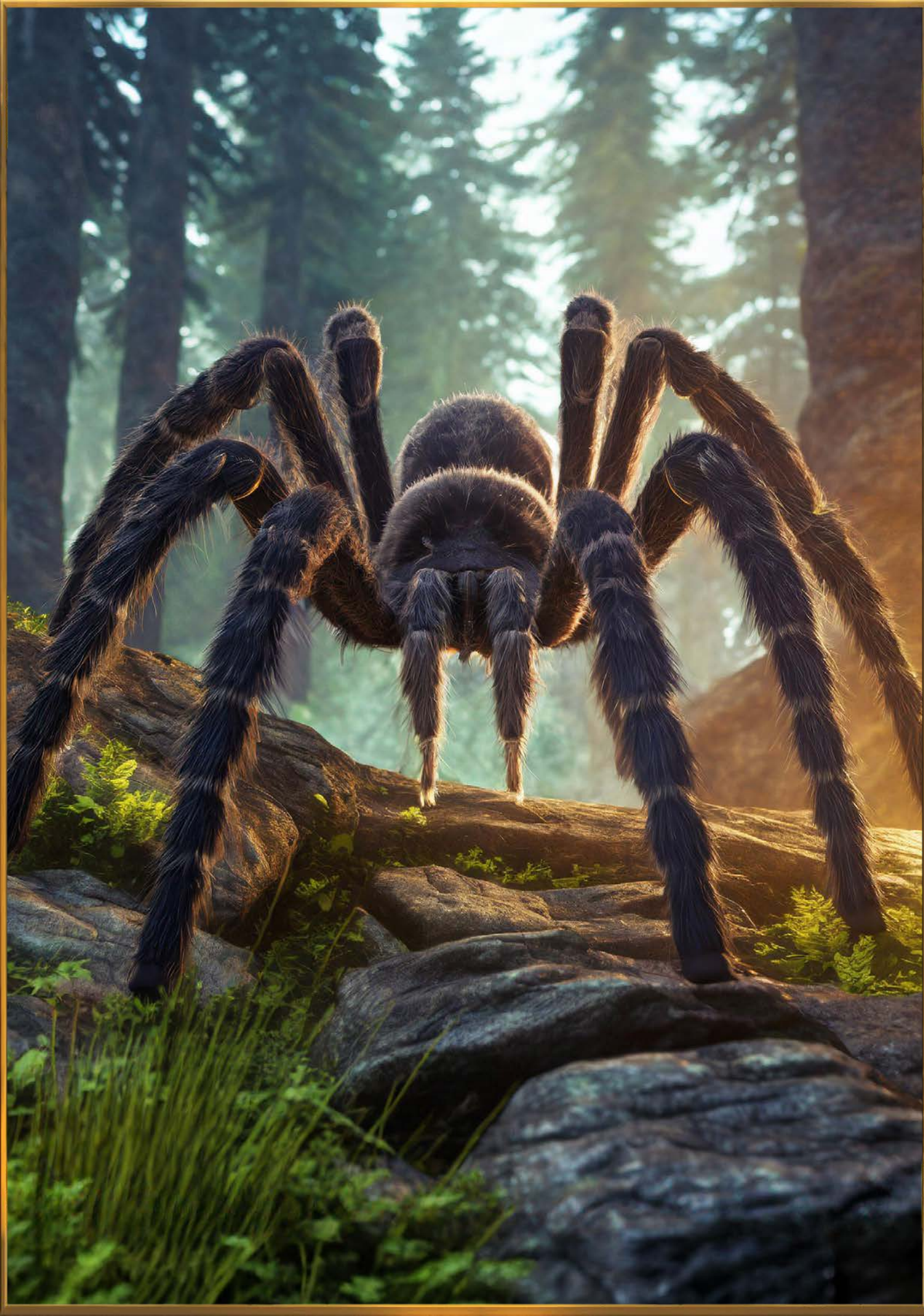
 **Léčení:** Jako člověk.

Prostředí: pouště, polopouště, pláně, tundry, řídké lesy, vrchoviny


Chování: Sarkoni jsou masožravci. Jsou to kočovní lovci, žijí v tlupách o několika desítkách jedinců a putují se stády divoké zvěře. Nocují pod širým nebem, v chladnějších oblastech se přikrývají kožešinami. Jsou inteligentní, mají vlastní posvátná místa, tradice a obřady a znají základy řemesel.


Příklady použití ve hře:


- Král goblinů používá sarkony jako své osobní strážce.
- Hlad vyhnal tlupu sarkonů z divočiny a donutil je krást ovce a dobytek.



Sklípkan obří

 stopy obřího pavouka se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 pavoučí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 2

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, slabý sluch, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 16


 0


 **Kusadla:** 4 + k6,  3 + 3 dávky jedu

Příznaky: zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

Latence: 5 kol

Trvání účinků: několik minut

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  3 **jedem**
- nevolnost a zvracení (-1)
- dezorientace a zmatenost (-1)

Oblak chloupků: Když se sklípkan cítí ohrožený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení a kašlán (-1).

Pavučina: Sklípkan si ze své pavučiny staví doupě a kolem něj soustavu křivolakých tunelů. Na některých místech z ní tvoří falešnou podlahu. Dokud se své pavučiny dotýká, pozná, kde se jí něco dotklo nebo se do ní chytilo a jak je to zhruba velké.

Druh: pavouk

Prostředí: deštný prales, močály, bažiny



Chování: Obří sklípkan je masožravý, loví převážně velká zvířata.

Boj: Sklípkan díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nachází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Nejprve ji ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

Suroviny: Z kusadel je možno získat nepoužitě dávky *jedu z obřího sklípkana* (prodej 2 zl za dávku).


Kořist: V doupěti obřího sklípkana jsou do pavučin zamotané vysáté mrtvolky jeho obětí spolu s věcmi, které měly u sebe: zbraně, šperky a podobně.


Suroviny:

- *Růstová žláza obřího sklípkana* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .
- *Vak vajec obřího sklípkana* (prodej 3 zl) obsahuje 3 .



Skot

 stopy velkého sudokopytníka

 zápach hnoje, pach dobytku

Vzhled: hovězí dobytek

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: dobrý zrak čich a sluch (širší rozsah sluchu než člověk)

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 20

 0

 **Rohy:** 5 + k6, ✨ 4

 **Kopyta:** 5 + k6, ✨ 3

Skot je známý také jako hovězí dobytek, tur domácí, nebo prostě jako kráva, býk a vůl. V některých náboženstvích je býk uctíván jako symbol plodnosti a býčí zápasy nebo skoky přes rohy jsou součástí obřadů.

Druh: zvíře (tur)



Prostředí: řídké lesy, travnaté pláně, pastviny

Chování: Dobytek se shlukuje do stád o několika desítkách kusů. Voli jsou klidní a povolní, býci jsou bujní a v době páření na přelomu léta a podzimu mezi sebou často zápasí. Voli jsou díky své povolnosti a síle vhodní na tahání těžkých nákladů, býky lze naopak potkat v gladiátorských arénách.

Boj: Skot nejraději útočí z rozběhu, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.



Skřet, bojovník

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

Vzhled: humanoid v těžké zbroji velký jako člověk s tmavou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ♥ 8

 2 (těžká zbroj)


 **Beze zbraně, nůž:** 4 + k6, ✨ 0

 **Skřetí meč a tesák:** 4 + k6, ✨ 3

 **Vrhací sekera:** 4 + k6, ✨ 2

Dostřel: krátký

Dovednosti: *lov a stopování, plavání a potápění, skřetí jazyky*

 **Léčení:** jako člověk.

Chování: Bojovníci se rekrutují z nejsilnějších a nejzuřivějších skřetů. Slabší tvory považují za podřadné. Když je ale postavy přemůžou, získají jejich respekt.



Boj: Skřetí bojovníci nedbají příliš na taktiku a disciplínu, cení si hlavně osobní odvahy. Jen výjimečně utíkají z boje.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dřevěná flétna
- hlinka na válečné malování
- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích zubů (prodej 1 zl)
- provrtaná mince na šňůrce
- skřetí dryják
- troud a křesadlo
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem
- zdobený skřetí nůž (prodej 1 zl)
- železný prsten (prodej 5 st)



Skřet, hrdlořez

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

Vzhled: humanoid v těžké zbroji velký jako člověk s tmavou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ♥ 8

 1 (lehká zbroj)


 **Beze zbraně, nůž:** 3 + k6, ✨ 0

 **Skřetí meč:** 3 + k6, ✨ 2

 **Vrhací sekera:** 3 + k6, ✨ 2

Dostřel: krátký

Dovednosti: *lov a stopování, plavání a potápění, skřetí jazyky*

 **Léčení:** jako člověk.

Chování: Skřetí hrdlořezové jsou skřeti vyloučení z klanu, obvykle protože nesložili bojovnickou zkoušku. Toulají se krajem ve velkých tlupách, loupí a rabují.



Boj: Skřetí hrdlořezové jsou zbabělí a pomstychtiví, nikdy nebojují fér. Na postavy si troufnou, jen když mají velkou přesilu, a když se boj nevyvíjí v jejich prospěch, rozprchnou se.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích zubů (prodej 1 zl)
- provrtná mince na šňůrce
- troud a křesadlo
- váček se sušeným masem
- železný prsten (prodej 5 st)
- stříbrný kruh v uchu (prodej 5 st)
- balíček omamného tabáku



Skřet, náčelník

 stopy humanoida velkého jako kroll
 skřetí pach

Vzhled: humanoid v těžké zbroji velký jako člověk s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 9 (+0 ke zranění)


Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, ♥ 10

 2 (těžká zbroj)

 **Beze zbraně, nůž:** 5 + k6, ✨ 0

 **Dva skřetí meče:** 5 + k6, ✨ 3

 **Vrhací sekera:** 5 + k6, ✨ 2

Dostřel: krátký

Dovednosti: *lov a stopování, plavání a potápění, skřetí jazyky*

 **Léčení:** jako člověk.

Chování: Skřetí náčelník si své postavení musel tvrdě vybojovat, je proto hrdý a sebevědomý. Prospěch kmene ale klade nad svůj, je s ním tedy možno vyjednávat. Nikdy ale neudělá rozhodnutí, kvůli kterému by ztratil tvář nebo vypadal slabý, protože to by ho mohlo stát jeho postavení.



Boj: Náčelník je největší a nejsilnější z bojovníků. V boji je vždy v čele útoku.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dračí zub (prodej 5 st)
- hlinka na válečné malování
- náhrdelník z medvědích drápů (prodej 3 zl)
- nůž z dračí kosti (prodej 5 zl)
- pytlík elfích uší
- skřetí dryják
- stříbrný prsten (prodej 1 zl)
- váček se surovými polodrahokamy (prodej 12 zl)
- váček se sušeným masem
- velká stříbrná mince (1 zl)



Skřet, obyčejný

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

Vzhled: humanoid velký jako člověk s hnědou kůží, ostrými zuby a špičatýma ušima v prostých šatech z hrubého plátna

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Zranění za sílu: +0, ale těžké zbraně používá jako hobit

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ♥ 8

 0

 **Beze zbraně, nůž:** 2 + k6, ✨ 0

 **Lopata, vidle, motyka:** 2 + k6, ✨ ♥ 1

 **Velký kámen:** 2 + k6, ✨ 1

Dostřel: krátký

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

 **Léčení:** jako člověk.

Chování: Většina skřetů se věnuje řemeslům a zajišťování obživy. Jsou to horníci, rolníci, pastevcí, pěstitelé hub, řemeslníci a podobně. Neúčastní se bojových výprav a když jsou v nebezpečí, utečou nebo se někde schovají. Jsou zvyklí poslouchat, při rozhovoru s postavami se nejspíš budou dívat do země a odpovídat jen na přímé otázky.


Boj: Obyčejní skřeti bojují, jen když jim nic jiného nezbyvá. Brání se obvykle tím, co mají zrovna po ruce.


Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dláto
- dřevěná lžíce
- dřevěný náramek
- džbánec medu
- hliněná okarína
- křída
- kus tvrdého sýra
- rydlo
- sekáček na maso
- škrabka
- troud a křesadlo
- uhel na kreslení



Skřet, šaman

 stopy humanoida velkého jako člověk

 skřetí pach

Vzhled: humanoid v těžké zbroji velký jako člověk s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)


Smysly: jako člověk a infravidění


Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, ♥ 8

 0

 **Beze zbraně, núž:** 3 + k6, ✨ 0

 **Hůl:** 3 + k6, ✨ ♥ 1

 **Vysátí síly:** 4 + k6 proti **Duši**

Dosah: dlouhý

Formule: Hu gudur gu har! (Tvá síla je má!)

Cíl bude na počet kol rovný počtu úspěchů slabý jako dítě (-1 ke zranění zblízka a vrhacími zbraněmi a nedokáže natáhnout luk), šaman silný jako zlobr (+1 ke zranění zblízka a vrhacími zbraněmi).

Léčivé rituály: Po několika minutách bubnování, zpěvu a tance šaman neutra-

lizuje všechny jedy a nevíтанé substance jako třeba alkohol nebo drogy, nebo vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika desítkách minut, za kolik životů bylo způsobeno. Další *léčivý rituál*, ať už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.

Rozmluva s duchy: Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* šaman vstoupí do světa duchů, může s nimi rozmlouvat a žádat je o různé služby, například získání náklonnosti divokých zvířat, pomoc s hledáním vody či potravy, ochranu před neštěstím a podobně. Může také do sebe nechat vstoupit zlého ducha, který způsobí nějakou nemoc, a dotykem ho pak předat někomu jinému. Choroba trvá jeden měsíc a nejde vyléčit jinak než vyhnáním zlého ducha z těla.

Vyhnání ducha: Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* šaman vstoupí do světa duchů, může vyhnat ducha z posednutého tvora nebo předmětu, kterého se dotýká.

Dovednosti: *léčitelství, plavání a potápění, skřetí jazyky*

+ **Léčení:** jako člověk.

Chování: Šamani žijí stranou od zbytku kmene, věnují se přípravě léčiv, studiu a meditacím. Pravidelně také prování obřady, při kterých tancují, zpívají a upadají do hlubokého transu navozeného konzumací halucinogenních hub. Starší šamani si své nástupce vybírají a důkladně je trénují. V průběhu mnoha let výcviku se adept učí číst chování divokých zvířat, znát rost-

liny a jejich účinky, vyprávět legendy a historii kmene a provádět šamanistické obřady a rituály. Studium zakončuje náročná iniciační zkouška, při které musí vstoupit do světa duchů a najít tam svého duchovního průvodce.

Boj: Šaman se boje obvykle neúčastní. Když nemá jinou možnost, brání se holí.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 časoprostorové bobule
- chřestidlo
- dřevěná figurka
- *kořen mandragory*
- *květ měsíční lilie*
- *lysohlávka tajemná*
- ptačí lebka
- *pýchavka kýchavá*
- pytlík zvířecích kostí
- *skřetí dryják*
- svazek ptačích per
- talisman
- *ucukavka nedůtklivá*
- váček s bylinkami



Skřeti

Prostředí: jeskyně, hory, lesy, pouště, pláně, opuštěné doly, ruiny

Chování: Skřeti nemají rádi jasné sluneční světlo. Díky *infravidění* snáší tmu lépe než lidé a dokáží v ní bez obtíží bojovat, na většinu běžných činností ale potřebují světlo. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky a tradice a znají základy zemědělství a většinu řemesel. Žijí obvykle v kmenech o několika desítkách jedinců vedených nejsilnějším z bojovníků. Zvláštní postavení mají šamani, kteří stráží tradice a moudrost předků, léčí nemoci a jiné neduhy, získávají náklonnost dobrých duchů a zahání zlé. Většina kmenů kočuje, některé se ale usidlují v jeskyních, opuštěných dolech nebo podzemních labyrintech, případně budují vlastní města či vesnice. Často si staví příbytky zavěšené na skalách nebo příkrých svazích dostupné jen po visutých mostech nebo provazových žebřících.

Skřetí kmeny mezi sebou neustále bojují, obvykle jde ale jen o poměrování sil a slabší kmen ustoupí. Civilizovaným krajům se vyhýbají, občas se ale dá dohromady tlupa hrdlořezů vyvržených z kmenů a začne podnikat loupeživé nájazdy. Opravdu nebezpeční skřeti jsou, jen když je někdo silnější vytlačí z jejich území, nebo když se najde někdo natolik mocný, že je dokáže ovládnout a využít ke svým záměrům.

Škřetí šamani dokáží rozmlouvat s duchy divokých zvířat a žádat je o různé služby. Bojovníci díky tomu jezdí do bitvy na obřích kancích, náklady tahají divocí buvoli nebo mufloni a povídá se dokonce o šamanech, kteří létají na wyvernách.

Použití ve hře: Skřeti jsou spolu s gobliny a sarkony nejběžnější protivníci, se kterými se

postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájazdy skřetů nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily skřetů, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Trvalé otevřené nepřátelství ale neznamená, že by se se skřety nedalo mluvit. Některé kmeny mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silné a budou se snažit vyjednávat.

Ženská jména: Braga, Bugda, Durga, Girša, Glaša, Hurga, Kraga, Surga, Šarna, Šuga, Zulga

Mužská jména: Bagrud, Durgaš, Kazrug, Lazag, Magtuk, Ragaš, Šarog, Šazgob, Ug-dor, Urbul, Urzul

+ **Léčení:** Skřeti se léčí jako lidé. Mohou u sebe mít *skřetí dryják*, který po několika minutách vyléčí 2kz + 1 životů a znovu jde použít až na případná nová zranění. Když ho vypije někdo jiný než skřet, je šance 2 ze 6, že ho okamžitě zvrátí a nic neyléčí.

Jazyky: Skřetí mluví různými nářečími, všechna spadají pod dovednost *skřetí jazyky*.

Skřeti v tomto bestiáři: bojovník, hrdlořez, náčelník, obyčejný skřet, šaman.



Skvrna barevná



Vzhled: tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí

Rychlost: na zemi 4

Síla: 0

Velikost: 0 (100 g)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička 0, Finesa 8, Duše 5, ♥ 1



Imunita proti **ohni** a **blesku**. Pokud k někomu přilne, dává imunitu proti **ohni** a **blesku** i jemu.

Přilnutí k hostiteli: 8 + k6, stačí jeden úspěch

Slabiny: Skvrna barevná nesnáší zimu. Její hostitel se jí může zbavit například tím, že se ponoří do ledové vody nebo do sněhu.

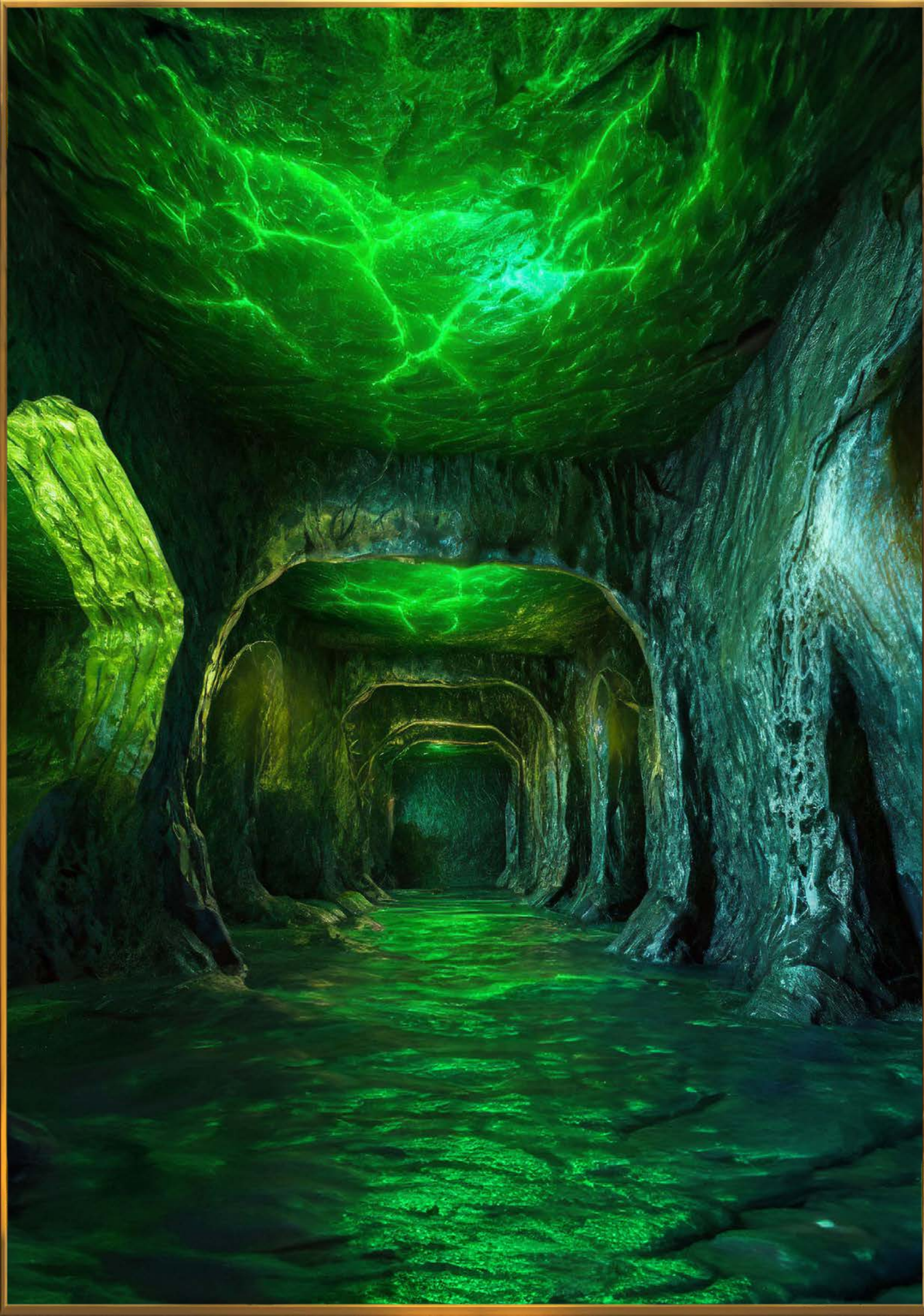
Prostředí: libovolné

Chování: Skvrna barevná se živí teplem. Ráda se vyhřívá na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, ale ještě raději přilne k nějakému teplokrevnému tvorů a vysává teplo z něj. Dotyčnému je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje. Je tenká jako papír a pružná, udrží se na libovolném povrchu včetně vodní hladiny a protáhne se úzkými štěrbinami, ale nedokáže létat. Umí dokonale splynout s barvou pozadí. Změna barvy jí ale chvíli trvá, takže když se pohybuje, je možné ji postřehnout. Na dotek je studená, trpaslík ji *infraviděním* vidí jako tmavě modrou skvrnu.

Boj: Skvrna nechce nikomu ublížit, chce pouze k někomu přilnout. Když se jí to podaří, je velmi obtížné ji zasáhnout a nezranit při tom jejího hostitele.

Kdykoliv je její hostitel zasažen, na obranu si hází i skvrna – když útočnicka přehodí, včas se rozestoupila a zraněn je jen hostitel.

Suroviny: *Pigment skvrny barevné* (prodej 7 zl) obsahuje 7 . Vyrábí se z něj *kouzelná léčidla*.



Slizovec



slabý kyselý zápach

jde poznat *infraviděním* (je teplejší než okolí)

Vzhled: několik prázdných chodeb a místností

Rychlost: na zemi 2

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, ♥ 32



Odolnost (poloviční zranění) proti **bodů** a **drcení**.

Leptání dotykem: 5 + k6, ✨ 6kz **žíravinou**

Trávicí šťávy slizovce jsou silně žíravé, rozpouští ale jen rostlinnou a živo-

Boj: Slizovec obvykle útočí tak, že se na postavy zřítí. Pokud se nestihnou prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

Prostředí: podzemní tunely a labyrinty

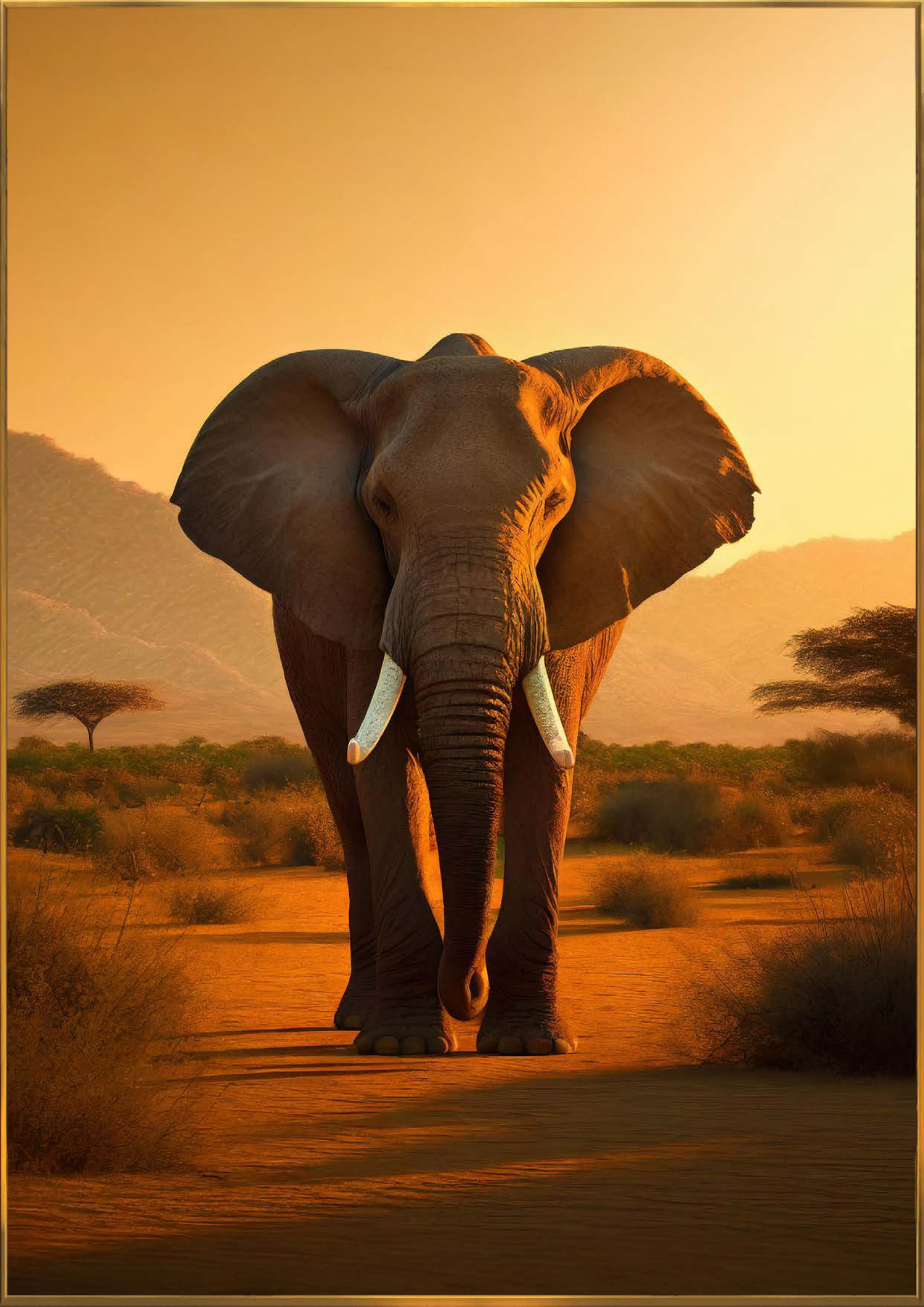
Chování: Slizovec dokáže ze svého těla vytvořit věrnou kopii chodeb a místností. Když do nich vstoupí nějaká nepozorná oběť, stěny a strop se na ni zřítí a začnou ji trávit.

Použití ve hře: Slizovec je v podstatě druh pasti, takže se i stejně používá. Postavy může varovat, že něco není v pořádku, například:


- Zvuky kroků po těle slizovce jsou mírně tlumené.
- Slizovec nedokáže vytvořit vnitřní vybavení, jím vytvořené chodby a místnosti jsou tedy obvykle prázdné.
- Slizovec je teplejší než okolí. Stěny, strop i podlaha tedy budou na omak teplé a trpaslík s *infraviděním* uvidí, že mají jinou teplotu než zbytek podzemí.


Suroviny:

- *Slinivka slizovce* (prodej 19 zl) obsahuje 19 💧.
- *Trávicí šťávy slizovce* jsou silná žíravina (zranění 6kz **žíravinou**), rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu. Vytěžit lze celkem 5 flakónů (prodej 2 zl za flakón).



Slon

 sloní stopy

 sloní pach

Vzhled: slon


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1



Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: dobrý zrak (široký pozorovací úhel, ale nevidí před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ♥ 32

 2 (tlustá kůže)

 **Kly:** 5 + k6,  6

 **Chobot:** 5 + k6,  4

Druh: zvíře (tlustokožec)

Prostředí: mokřady, lesy, savany

Chování: Sloni žijí ve stádech tvořených zhruba deseti samicemi a jejich mláďaty. Samci žijí v menších skupinách, v pozdějším věku pak samotářsky. Větší část dne sloni tráví konzumací potravy, spí jen 4 hodiny.

Slon se umí potápět, dýchá při tom chobotem vystrčeným nad hladinu. Přes svou velikost chodí velmi tiše. Chobotem dokáže manipulovat s předměty o váze až jedné tuny.

Boj: Slon se obvykle proti útočníkovi rozběhne, nabere ho svými kly a odhodí ho. Má také silný a obratný chobot, kterým může menší tvory zvednout a zahodit.



Socha čarodějky, křišťálová

stopy sochy

–

není vidět *infraviděním*

Vzhled: křišťálová socha čarodějky s kouzelnickou holí

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 9 (125 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, ♥ 12

3

Odolnost (poloviční zranění) proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu**.

Imunita proti **jedům** a bolesti.

Pěsti: 3 + k6, ✨ 1

Bílý blesk *Lavan báarak*: 4 + k6 proti **Fyzičce**, ✨ 4kz **bleskem**

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Ledová dýka *Kerach pygion*: 4 + k6 proti **Finese**, ✨ 6kz **bodem**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Ohnivý oblouk *Eš kešet*: 4 + k6 proti **Finese**, ✨ 7kz **ohněm**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

Třpytivá zář *Misanver lehavah*: 4 + k6 proti **Finese**

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Zlom kouzlo *Šavar kišuf*:

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Účinek: ukončí působení jakéhokoli kouzla s dlouhodobým účinkem, jehož sesílací formuli vyslovíš

Zelený blesk *Jáarak báarak*: 4 + k6 proti **Fyzičce**, ✨ 5kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Fialový blesk *Sagol báarak*: 4 + k6 proti **Fyzičce**, ✨ 4kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

Levitace *Rišeř*: zpomalí pád

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: několik minut

Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*: uvidíš neviditelné tvory a předměty

Trvání: několik minut

Návrat *Hašavah*: přemístí osobu nebo předmět na místo, kde ji sesílatel viděl od svého posledního spánku

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Kouzla: *bílý blesk *Lavan báarak*, ledová dýka *Kerach pygion*, levitace *Rišeř*, najdi neviditelné *Matza ij ryjut*, návrat *Hašavah*, ohnivý oblouk *Eš kešet*, třpytivá zář *Misanver lehavah*, zlom kouzlo *Šavar kišuf*, zelený blesk *Jáarak báarak**

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrady, paláce, kouzelnické věže, podzemní labyrinty


Chování: V soše čarodějky je zakleta duše kouzelnice, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako obyčejná socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží.

Boj: Socha čarodějky je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje raději kouzly, když ale nemá jinou možnost, poradí si i bez nich.


Suroviny: *Živoucí křišťálové srdce* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧.



Socha lva, železná

 stopy lví sochy

 –

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: železná socha lva

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 6 (chodí po dně)

Síla: 13

Velikost: 10, ale hmotnost 13 (2 tuny)

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ♥ 15

 4 (proti **žiravině** leptající železo 0)

Odolnost ohni, mrazu, blesku, seku, bodu a drcení.

Imunita proti jedům a bolesti.


 **Zuby a drápy:** 4 + k6, ✨ 3

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrady, paláce, chrámy, podzemní labyrinty


Chování: V soše lva je zakleta duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně plní svůj úkol.

Boj: Socha je mnohem těžší, silnější a pomalejší než živý lev, přesto ale běhá rychleji než člověk. Protivníka obvykle povalí a prokousne mu hrdlo nebo mu zlomí vaz.


Suroviny: *Živoucí železné srdce* (prodej 13 zl) obsahuje 13 .



Socha strážce, kamenná

 stopy sochy ve vojenských botách

 –

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 9 (125 kg)



Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ♥ 12

 3

Odolnost (poloviční zranění) proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu**.

Imunita proti **jedům** a bolesti.


 **Kamenný meč, pěsti:** 4 + k6,  1

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrobky, hrady, paláce, chrámy, pevnosti

Chování: V soše strážce je zakletá duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně stráží určené místo.

Boj: Socha je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkoodětec.

Suroviny: *Živoucí kamenné srdce* (prodej 13 zl) obsahuje 11 .



Sochy oživlé

Oživlé sochy mohou vypadat jako libovolný tvor, například člověk, elf, skřet, zvíře, ale třeba i gryf nebo jednorožec. Obvykle slouží jako strážci dávných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol střežit, se kolem nich dávno rozpadly. Mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Zůstávají jim schopnosti, které měly za života, pokud jsou v nové podobě použitelné, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou vyrobené, jsou silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

➤ **Léčení:** Na sochy neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary, zranění se jim ale samovolně léčí rychlostí 1 život za hodinu. Nemohou jim „dorůst“ ztracené části těla, pokud si je ale přiloží zpět tam, kam patří, za hodinu jim přirostou.

Smysly: Oživlé sochy nemají funkční smyslové orgány, vnímají výhradně magicky – díky tomu vidí i v naprosté tmě. Živé tvory vnímají ostře a jasně, neživé věci jsou pro ně mdlé a vybledlé. Magické smysly jsou vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo soše urazí uši, připraví ji tím o sluch.


Vzhled: Oživlé sochy mohou mít různý tvar a podobu – jako lidé, elfové, skřeti, různá zvířata, ale třeba i jako gryf nebo jednorožec.


Boj: Sochy bojují stejně jako tvorové, které představují, nemají ale jejich zvláštní schopnosti, nemohou plavat ani létat a pohybují se výrazně pomaleji. Mohou používat zbraně a nezřídka bývají zbraně jejich součástí.

Oživlé sochy v tomto bestiáři: *socha čarodějky (křišťálová), socha lva (železná), socha strážce (kamenná)*



Sokol

 stopy malého dravého ptáka

 pach sokola

Vzhled: sokol

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 28, neumí plavat

Síla: 2

Velikost: 2 (1 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, ♥ 2

 0

 **Zobák nebo spáry:** 1 + k6, ✨ -3

Druh: zvíře (dravý pták)

Prostředí: hnízdiště na skalních stěnách, ve zříceninách hradů, na věžích, někdy i na zemi, loviště až desítky kilometrů kolem

Chování: Útok střemhlavým letem není vhodný na lov pozemní kořisti, sokol proto loví ptáky za letu a pokud jsou na zemi, snaží se je donutit vzlétnout.

Boj: Sokol obvykle útočí z výšky střemhlavým letem. Svými pažaty kořist srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem. Ve spárech unese tolik, kolik sám váží.





👁️ není vidět *infraviděním, ultrasluchem*
je vidět jako nezřetelný oblak

Vzhled: vznášející se přízračné tělo ve vlající, roztrhané róbě

Rychlost: ve vzduchu 6

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 5, ♥ 12



Odolnost (poloviční zranění) proti všem útokům kromě **duševních** a **svěcené vody**.

Imunita proti **jedům**, strachu a bolesti.

✂️ **Mrazivý dotyk:** 6 + k6, ☀️ 2 **mrazem**
(neodečítá se zbroj ani štít)

Zásah spektru vyléčí za tolik životů, kolik měla úspěchů.

Spektrální tvor: Spektra je jen částečně hmotná, ráně zbraní klade jen malý odpor, takže je odolná proti všem fyzickým útokům. Může také procházet skrz stěny, stropy a jiné hmotné předměty, má při tom ale rychlost 1.

⊕ **Léčení:** Spektra je nemrtvý a zranění se jí tedy samovolně nehojí. Léčí se vysáváním tepla ze živých tvorů.

Spektra

Druh: vyšší **nemrtvý**

Spektra může vzniknout pouze mocným nekromantickým rituálem v jehož průběhu je třeba obětovat 17 inteligentních tvorů.

Prostředí: podzemní labyrinty, sídla mocných nekromantů


Chování: Při svém vzniku spektra ztratí veškerou lidskost, žene ji touha vysávat teplo ze živých tvorů. Na předchozí život jí zbyde jen mlhavá vzpomínka. Pokud někomu zaživa sloužila, bude mu sloužit i nadále.


Boj: Spektra létá, je ale pomalejší než člověk, takže před ní jde utéct. Její dotyk prochází štítem i zbrojí. Zásahem vysává teplo, čímž se zároveň léčí.


Suroviny: *Nemrtvá esence spektry* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧.



Strom oživlý

 stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom

 pach stromu

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: vykořenělý krácející strom

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2 (chodí po dně)

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 5, ♥ 48

 2

Odolnost (poloviční zranění) proti bodu.

 **Větve, kořeny:** 5 + k6,  5

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů a uškrtit ho. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.


Oživlý strom může vzniknout buď samovolně při probouzení **hvozdu**, nebo jej může někdo cíleně stvořit. V obou případech je na oživení potřebný zdroj kouzelné esence (33 kapek) – ta pak půjde vytěžit z jeho kořenů.

Prostředí: lesy, hvozdy, háje, džungle

Chování: Pokud strom oživil při probouzení hvozdu, není zcela příčetný a bude se snažit zničit nebo vyhnat všechny, kdo do něj nepatří, bez ohledu na jejich úmysly. Postupně se uklidní a získá sebekontrolu. Velmi staré oživlé stromy bývají zkušené a moudré a mohou komunikovat prostřednictvím jiných lesních tvorů, nejčastěji skrze ústa *dryády*.


Jestliže strom někdo cíleně oživil, dal mu přitom nějaký úkol a zavázal ho k jeho plnění, například „Zabij každého, kdo vstoupí na tuto louku“.


Příklad použití ve hře: Dryády oživily strom a poslaly ho zničit nově založenou dřevorubčickou osadu.

Suroviny: *Srdce oživlého stromu* (prodej 19 zl) obsahuje 19 .



Sukuba

 otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)

 omamná vůně parfému

Vzhled: vlnadná štíhlá žena s plnými rty, dlouhými, rudými vlasy a rohama

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2


Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg), síla 10

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infravidění*

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 5, ♥ 8

 0

 **Drápy:** 6 + k6, ✨ 2

 **Rohy:** 6 + k6, ✨ 3


Kouzla: *oko* *Ajin*, *sugesce* *Hašáh*, *lazebník* *Sapar*, *přelud* *Ašlajah*, *přenos*

zvuku *Hávarah kol*, *stěna ticha* *Šeket chomach*.

Přitažlivá podoba: Sukuba dokáže změnit svou podobu tak, aby ostatním připadala přitažlivá.

Neodolatelný chtíč: Když se sukuba někoho dotkne, začne mu připomínat ztělesnění jeho nejtajnějších erotických fantazií.

Polibek vášně: Když sukuba někoho políbí, dotýčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Tato slepá láska trvá do chvíle, kdy sukuba políbí někoho jiného – potom ji na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

 **Léčení:** Pozřením čerstvých vnitřností si sukuba vyléčí všechna zranění.

Druh: vyšší démon

Prostředí: kdekoliv v civilizaci

Boj: Sukuba je mrštná a silná, obvykle ale nenosí zbraně a boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbyvá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

Chování: Sukuba je zosobněním chtíče a sexuálních fantazií.

Uzavírání smlouvy: Žena, která přivolává sukubu, obvykle dobře ví, proč to dělá, její zájmy se shodují se sukubou a spolupráce vede k plné vzájemné spokojenosti. Smlouva nejčastěji říká, že po smrti přivolatelky sukuba získá její tělo a svobodu.

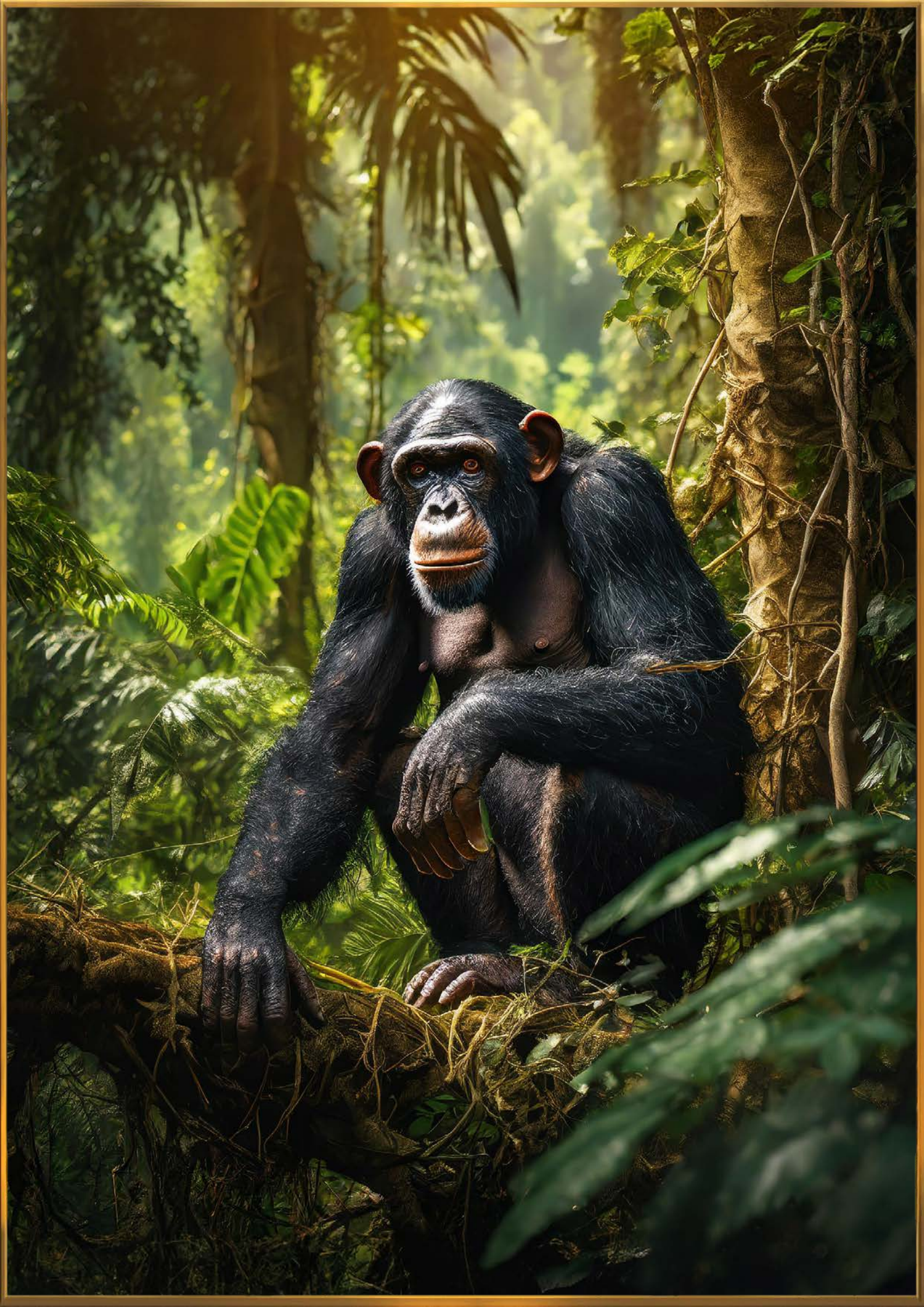
Schopnosti k propůjčení: sukuba může ovlivněné osobě propůjčit všechny své schopnosti a kouzla včetně léčení pozřením čerstvých vnitřností.

Démonův vliv: V první fázi má osoba pod vlivem sukuby živé erotické sny a významně zvýšené sexuální libido. Ve druhé fázi přijde o veškeré zábrany. Ve třetí si začne sukuba sama vybírat oběti svého chtíče, používat na ně své schopnosti a přebírat plnou kontrolu.


Příklady jmen: Athiara, Irathia, Litharana, Nartharia, Zavithara


Příklady použití ve hře: Stárnoucí čarodějka se nechala posednout sukubou, aby si mohla dál užívat života.

Kořist: Sukuba na sobě obvykle mívá zlaté šperky (prodej 250 zl) a drahé šaty (prodej 25 zl).



Šimpanz

 stopy šimpanze (při chůzi se opírá o klouby prstů na ruce)

 pach šimpanze

Vzhled: šimpanz

Rychlost: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ♥ 8

 0

 **Zápas, zuby:** 3 + k6, ✨ 1

 **Hod velkým kamenem:** 3 + k6, ✨ 2

Dostřel: krátký

Druh: zvíře (lidoop)


Prostředí: džungle a lesy s dostatkem ovocných stromů


Chování: Šimpanzi žijí v tlupách o 20–50 členech s jedním nebo dvěma vedoucími samci, několika mladými samci a samicemi s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyrážejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lovu, dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

Boj: Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kameny.



Štír obří

 stopy téměř dvoumetrového štíra

 štíří pach

Vzhled: dvoumetrový štír

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 2 (chodí po dně)

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)


Smysly: dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti párům postranních vidí do všech směrů), sluch a čich, hmatová makadla


Tělo


Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 13

Ocas

Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, ♥ 4

 2 (krunýř)

 **Kusadla:** 4 + k6, ✨ 2


 **Klepeta:** 4 + k6, ✨ 3

 **Ocas:** 5 + k6, ✨ 1, 6 dávek jedu

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 8 **jedem**
- svalové záškuby (-1)
- křeče (-1)


Druh: štír

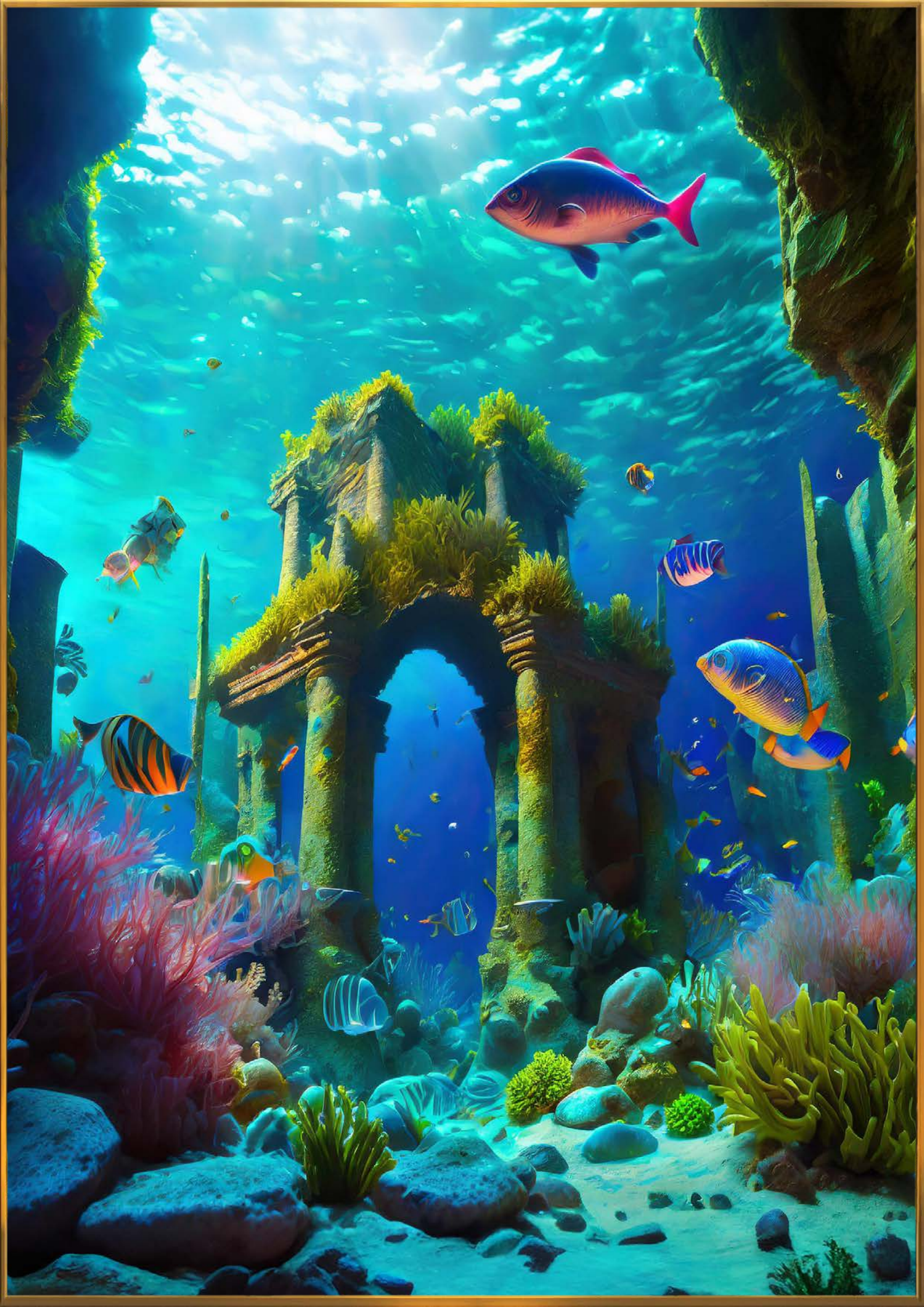
Prostředí: hory, pouště, polopouště, písčité pláže, jeskyně, lesy

Chování: Obří štíři jsou samotáři. Loví po setmění, přes den se skrývají v nějaké jeskyni nebo jiném vhodném úkrytu. Jsou neuvěřitelně odolní, vydrží rok bez potravy a až dva dny pod vodou.

Boj: Obří štír je velice rychlý a mrštný. V boji se snaží protivníky chytit svými klepety a bodnout je jedovatým ocasem nebo dorazit kusadly. V jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího štíra* (prodej 7 zl) obsahuje 7 .
- Z ostnu na ocase je možno získat nepoužitě dávky *jedu z obřího štíra* (prodej 3 zl za dávku).




Tvorové mořští

Smysly: S rostoucí hloubkou ubývá světlo, takže hlubinní tvorové buď nemají oči vůbec, nebo je mají uzpůsobené na vidění v šeru. Zvuky se naopak vodou šíří velmi dobře a většina vodních tvorů skvěle slyší, přestože nemají uši. Vodou se také dobře šíří pachy, žralok například cítí čerstvou krev na několik stovek metrů.

Mořští tvorové v tomto bestiáři: *had mořský (obří), koník mořský (obří), krab (obří), kraken, panna mořská, žralok*



Tygr

 tygří stopy

 tygří pach

Vzhled: tygr

Rychlost: na zemi 16 (ale rychle se unaví),
ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

Prostředí: džungle, lesy

Chování: Tygr je samotář. Loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru.

Boj: Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrťí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvíli, pak to vzdá.



Tygodlak

Proměna v tygra: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý tygodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání tygrů: Tygodlaka poslouchají všichni tygři v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: Tygodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní**, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žiravinou**.

+ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si tygodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zá-

sahy **stříbrnou zbraní** – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

Vzhled: vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy, případně vousy

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ♥ 8

 0

Imunita proti **jedům**.

 **Šavle a zahnutá dýka:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: lykantrop

Prostředí: Tygodlaci, stejně jako tygři, mají rádi džungle a lesy. Jsou ale doma také ve velkých městech a na námořních lodích.

Chování: Tygodlaci, u kterých převažuje lidská nátura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.



Boj: V lidské podobě tygodlak nejraději bojuje šavlí nebo zahnutou dýkou, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Když bojuje v tygří podobě, obvykle se ke kořisti připlíží nebo si na ni počhává, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz.

Příklady použití ve hře:

- Tygodlak, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil svůj vztek.
- Tygodlačka žije v paláci obklopená luxusem. Své bohatství získala vyloupením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znovu pouští do podobně riskantních krádeží.

Bojová podoba

 stopy velkého dvounohého tygra
 tygří pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý tygr s lidskými rysy


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy



Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ♥ 20

 1 (tuhá kůže)

Imunita proti **jedům**.

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6,  3

Tygří podoba

 stopy tygra velkého jako kůň
 tygří pach

Vzhled: tygr velký jako kůň


Rychlost: na zemi 16 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy


Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ♥ 16

 1 (tuhá kůže)

Imunita proti **jedům**.

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  3

- Tygodlak býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.
- Tygodlak se živí jako lovec odměn a nestvůr.

Suroviny: *Srdce tygodlaka* (prodej 17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do tygra*.



Upír

Stvoření upíra: Upír může stvořit dalšího upíra tím, že někomu kompletně vysaje krev a dá mu napít trochy své vlastní. Nově stvořeného upíra sužuje krutý hlad a žene ho k vražedné zuřivosti. Má stejné slabiny jako jeho stvořitel a zůstávají mu dovednosti, které měl za života, ztratí ale všechny ostatní schopnosti. Nemá ještě všechny upírské schopnosti – nedokáže se proměnit v mlhu ani obřího netopýra, nemůže iluzí maskovat svou podobu ani stvořit dalšího upíra a je možné ho normálně zabít. Následující měsíc musí každou noc zabít a do poslední kapky vysát nejméně jednoho humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Poté se mu podaří hlad zkrátit a získá také zbylé upírské schopnosti.

Tuhý kořínek: Upír patří mezi nejobtížněji zabíjelné nestvůry. Sluneční světlo, svěcená voda nebo oheň ho sice spálí na prach, dokud z něj ale zbývá byť jen hrstka popelu, jakmile ji potřísní čerstvá krev, dokáže se celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde například nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

Pouto krve: Když někdo živý pozře kapku upírovy krve, do úsvitu bude jeho věrným služebníkem.

Proměna v oblak mlhy nebo obřího netopýra: Upírovy šaty, zbroj a vybavení při proměně popadají na zem. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo. Znovu se může proměnit, ať už do mlhy nebo do obřího netopýra, až když se napije krve humanoidního tvora. Vlastnosti viz **Mlžná podoba** a **Podoba obřího netopýra**.

Ovládnání nižších nemrtvých: Upíra poslouchají všichni ghúlové, kostlivci a zombie.

Ovládnání zvířat: Když se upír zadívá nějakému zvířeti do očí, získá jeho naprostou důvěru a zvíře pak bude až do úsvitu plnit všechna jeho přání. Nemůže ovládnout hraničárova *zvířecího společníka*.

Lidská tvář: Když se upír napije čerstvé krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo *změna podoby*. Iluze vydrží do úsvitu.

Dovednosti: Jako za života.

Imunita proti **jedům**, strachu a bolesti.


⊖ **Slabiny:**


- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, zcela ho tím znehybní a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Zranění **stříbrnou zbraní** si nemůže vyléčit sáním krve, léčí se mu rychlostí 1 život za noc. V mlžné podobě ho ale stříbrné zbraně nezraňují.
- Ve všech podobách je zranitelný **svěcenou vodou**.
- Ve všech podobách ho zraňuje **sluneční světlo** za 3kz každé kolo.

⊕ **Léčení:** Upír je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně sáním krve humanoidních tvorů. Sáním způsobí zranění za tolik životů, za kolik se vyléčí. Nemůže si takto vyléčit zranění, která utrpěl **stříbrnou zbraní** – ta se mu léčí rychlostí 1 život za noc. Vysát veškerou krev z člověka mu zabere několik minut.

Lidská podoba

 lidské stopy

 pach dobře vyschlé mrtvoly

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: štíhlý humanoid s mrtvolně bledou tváří a dlouhými, ostrými špičáky


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 4

Síla: 11 (+1 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě

Fyzička 5, Finesa 7, Duše 6, ♥ 12


 beze zbroje 0, v lehké zbroji 1


 **Beze zbraně:** 7 + k6, ✨ 1

 **Dýka:** 7 + k6, ✨ 2

Mlžná podoba

 –

 slabý zápach vlhké zatuchliny

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: pohybuující se oblak mlhy

Rychlost: při zemi 2

Síla: –

Smysly: nevidí, neslyší a necítí, vnímá ale tvar toho, co obklopí nebo vyplní


Fyzička –, Finesa 7, Duše 6, ♥ 12


 0


Zranitelnost: V mlžné podobě je upír zranitelný pouze **ohněm**, **mrazem**, **bleskem**, **duševními útoky**, **svěcenou vodou** a **slunečním světlem**.

Odolnost (poloviční zranění) proti **ohni**, **mrazu** a **blesku**.

Podoba obřího netopýra

 stopy netopýra velkého jako hobit

 netopýří pach

 kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr velký jako hobit

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě, *ultrasluch*

Fyzička 3, Finesa 7, Duše 0, ♥ 9

Druh: vyšší **nemrtvů**

Tajemství, jak vznikl první upír, je dávno zapomenuto. Upíra nyní může stvořit pouze jiný upír.


Prostředí: podzemní labyrinty, staré hrady a paláce

Chování: Upír se živí krví. Stačí mu jeden lok za den, pokud ale delší dobu hladoví, zatemní mu to mysl a následující oběť vysaje do poslední kapky. Jelikož ho zraňuje sluneční světlo, žije výhradně v noci, případně hluboko v podzemí. Svůj předchozí život si pamatuje, v době vražedného řádění krátce

po svém vzniku ale obvykle napáchá tolik škod, že se k němu nemůže vrátit.


Příklady použití ve hře:


- Fešný upír pořádá noční seance, kam zve mladé dívky.
- Upír chce získat zpět hrad, který mu podle něj po právu patří.
- Ve městě řadí čerstvě stvořený upír.


Suroviny: *Upíří zuby* (prodej 29 zl) obsahují 29 . Vyrábí se z nich *lektvar vampirismu*.



Varan

 stopy třímetrového ještěra

 ještěří pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: třímetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem


Rychlost: na zemi 6, ve vodě 3



Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 8


 1 (tuhá kůže)


 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1, 6 dávek jedu

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  1 **jedem**
- slabost (-1)
- rozostřený zrak (-1)

Druh: **zvíře** (ještěr)

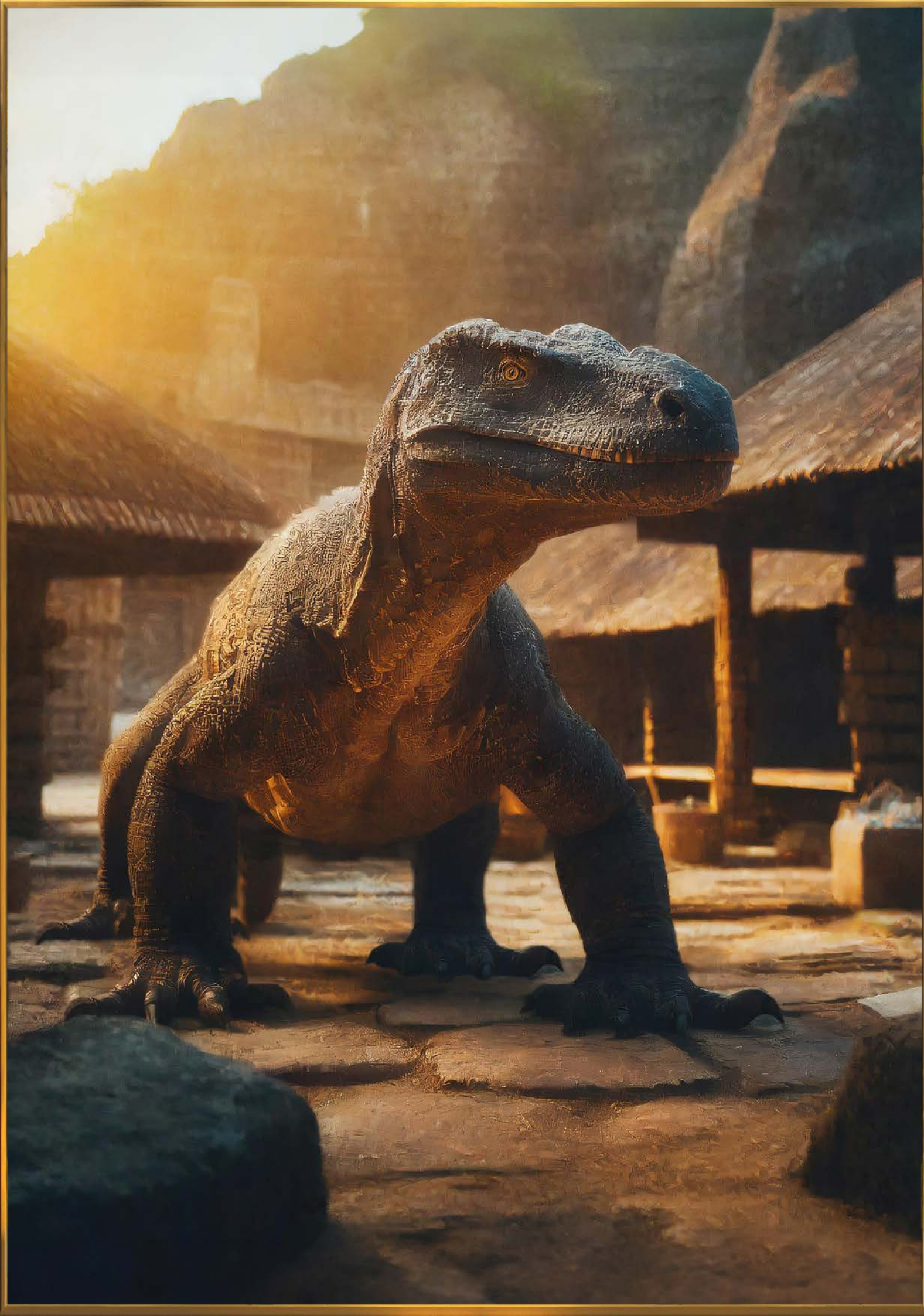
Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozřít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.


Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.


Suroviny:


- Kůži z varana je možno prodat za 1 zl. Vyrábí se z ní lehká zbroj.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužitě dávky *jedu z varana* (prodej 5 st za dávku).



Varan obří

 stopy šestimetrového ještěra

 ještěří pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: šestimetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 3


Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)


Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 2 (tlustá kůže)

 **Drápy nebo ocas:** 4 + k6, ✨ 3,

 **Zuby ocas:** 4 + k6, ✨ 3, 6 dávek jedu

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 1 **jedem**
- slabost (-1)
- rozostřený zrak (-1)



Druh: **zvíře** (ještěr)

Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozřít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.



Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího varana* (prodej 11 zl) obsahuje 11 .
- Každé *vejce obřího varana* (prodej 3 zl) obsahuje 3 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužitě dávky *jedu z obřího varana* (prodej 1 zl za dávku).



Vážka obří

 stopy obří, metrové vážky
 pach velkého létavého hmyzu

Vzhled: vážka s dvoumetrovým rozpětím křídlem

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 14

Síla: 6

Velikost: 6 (15 kg)

Smysly: skvělý zrak (složené oči), dobrý čich, hmatová tykadla, ale neslyší

Fyzička 3, Finesa 5, Duše 0, ♥ 5

 0

 **Kusadla:** 5 + k6,  -1

Aura ticha: V krátké vzdálenosti kolem obří vážky nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou zde tedy ani sesílat kouzla.



Druh: hmyz

Prostředí: kdekoliv u vody

Chování: Vážky jsou dravci a výborní letci, létají a loví přes den.


Boj: Vážka bojuje ze vzduchu. Hbitě manévruje a útočí svými kusadly. Menší kořist může také chytit nohama a zvednout do vzduchu.


Suroviny:

- *Hlava obří vážky* (prodej 7 zl) obsahuje 3 . Vyrábí se z ní *lektvar ticha*.
- *Hrst vajec obří vážky* (prodej 1 zl) obsahuje 1 .



Velbloud

 otisky velbloudích kopyt

 velbloudí pach

Vzhled: velbloud

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby:** 4 + k6, ✨ 1

 **Kopyta:** 4 + k6, ✨ 2

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**


Prostředí: pouště, polopouště


Chování: Velbloude je klidný až flegmatický. Když se pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblíbený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

Boj: Velbloud bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



Vlk

 vlčí stopy

 vlčí pach

Vzhled: vlk

Rychlost: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ♥ 6

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  0

Druh: zvíře (psovité šelma)

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry


Chování: Vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí ve smečkách o šesti až třiceti jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Boj: Vlci se obvykle do kořisti pevně zakousnou, strhnou ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.



Vlk lítý

 stopy vlka velkého jako medvěd

 vlčí pach

Vzhled: vlk velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry

Chování: Lítí vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí v menších smečkách o čtyřech až osmi jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Boj: Lítý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Suroviny: *Růstová žláza lítého vlka* (prodej 7 zl) obsahuje 7 .



Vlkodlak

Proměna ve vlka: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý vlkodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání vlků: Vlkodlaka poslouchají všichni obyčejní i lítí vlci v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Nezdolná výdrž: Vlkodlak vydrží bez zastávky běžet či bojovat celý den a nevadí mu vedro ani krutá zima.

Regenerace: Vlkodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou** zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem**, **žíravinou** nebo zbraní potřenou vlčím morem.

Imunita proti **jedům** včetně vlčího moru. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

+ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si vlkodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, *hraničářův hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou** zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

Vzhled: vysoký, šlachovitý člověk se sveřepými rysy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ♥ 8

 0

 **Meč a dýka:** 3 + k6, ✨ 3

Druh: lykantrop



Prostředí: Pokud se vlkodlak rozhodne žít mezi lidmi, obvykle netouží po luxusu a vyhýbá se bohatým čtvrtím velkých měst. Když žije mezi vlky, stejně jako oni preferuje lesy nebo pláně.

Chování: Vlkodlaci obvykle tvoří smečku, která společně žije a loví a zdraví a silní v ní zuřivě brání mláďata a zraněné druhy. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z

mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního se stane samotář. Ten pak zbytek života stráví v ústraní, nebo si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

Boj: V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo meč, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně. Ve zvířecí podobě útočí hlavně svými zuby. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi. Když

Bojová podoba

 stopy velkého dvounohého vlka
 vlčí pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý vlk s lidskými rysy

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 2

Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)



Smysly: jako vlk – slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ♥ 10

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, ✨ 1

Vlčí podoba

 stopy vlka velkého jako lev
 vlčí pach

Vzhled: velký vlk

Rychlost: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako vlk – slabý zrak, skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ♥ 8


 0


 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ✨ 1

vlkodlaci loví ve smečce, společně kořist uštívou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

Příklady použití ve hře:


- Vlkodlak vede smečku *vlků*.
- Vlkodlak je kapitánem žoldnéřské kumpanie nebo důstojníkem v armádě.
- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevci nebo nájemní žoldáci.


 *Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je velmi obtížné před ní utéct.*

Suroviny: *Srdce vlkodlaka* (prodej 17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do vlka*.



Všežrout odporný

 stopy dvoumetrové žáby

 žabí pach

Vzhled: dvoumetrová slizká ropucha

Rychlost: na zemi 8 (dlouhé skoky), ve vodě 4



Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: jako žába – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ♥ 13

 0

 **Zuby, povalení:** 4 + k6,  1 + 6kz **žíravinou**

 **Vystřelení jazyka:** 3 + k6 proti **Finese**

- zachycení kořisti (v příštím kole si ji přitáhne)
- přitažení kořisti
- přitažení kořisti a zranění kousnutím



Obří skoky: Všežrout dokáže jedním skokem překonat krátkou vzdálenost.

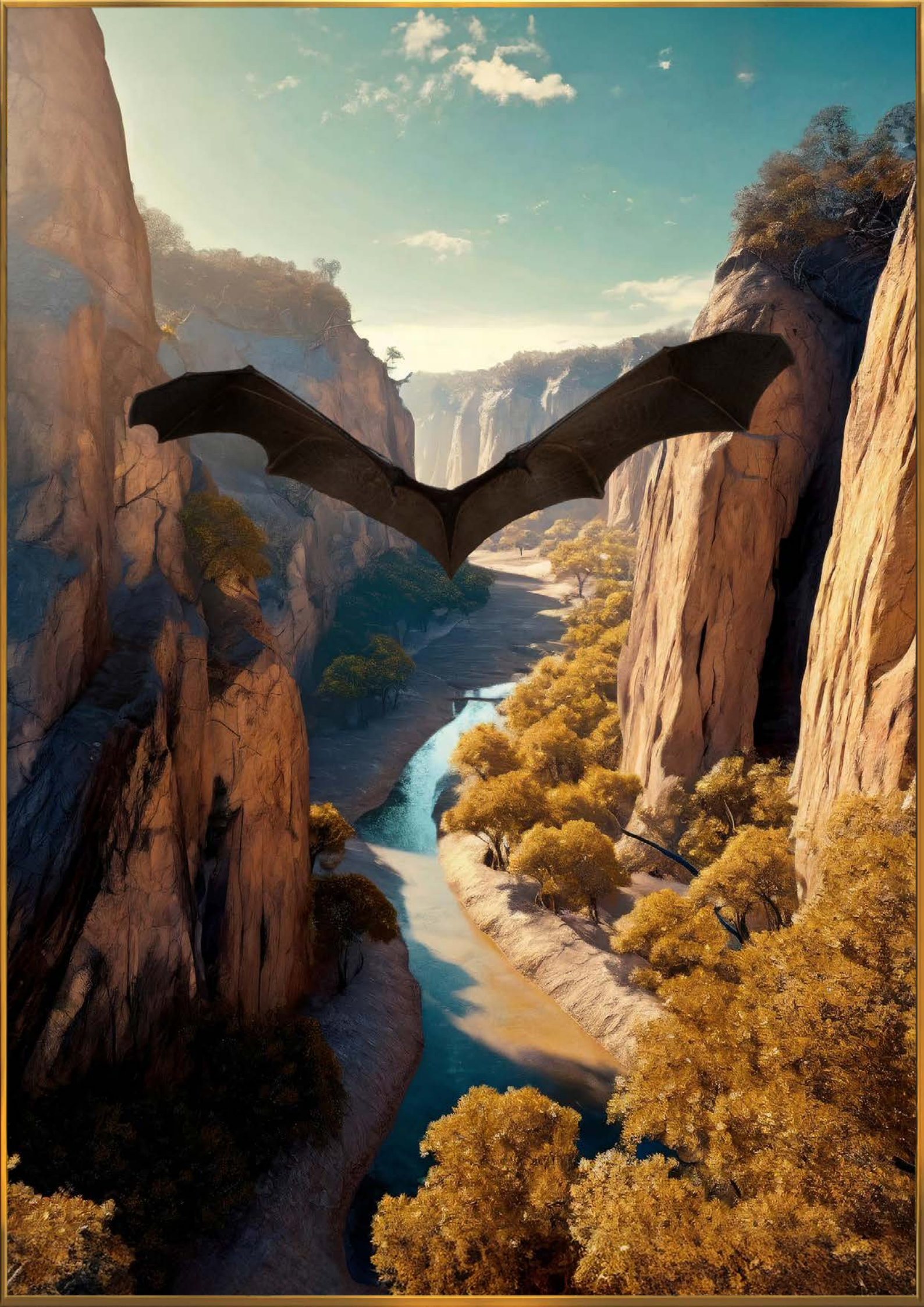
Prostředí: bažiny, močály, jeskyně, vlhké podzemní tunely

Chování: Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani čerstvým masem.


Boj: Všežrout se pohybuje se obřimi, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno povalí. Dokáže také vystřelit lepkavý jazyk a kořist si jím přitáhnout. V tlamě má silné, tupé zuby a jeho sliny jsou silně žíravé, rozpouští i kovy.

Suroviny:

- *Růstová žláza všežrouta odporného* (prodej 7 zl) obsahuje 7 .
- *Hrst vajec všežrouta odporného* (prodej 2 zl) obsahuje 2 .
- *Sliny všežrouta odporného* jsou silná žíravina, leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata. Ze slinných žláz lze odebrat jeden flakón (prodej 3 zl, vystačí na jeden zámek, rozpustí ho za několik minut).



Vzluha

 stopy od netopýřích křidel

 netopýří pach

Vzhled: tvor připomínající netopýří křídla z černého sametu

Rychlost: ve vzduchu 8

Síla: 3

Velikost: 3 (2 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich a přitahuje ji mysl inteligentních tvorů

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, ♥ 3

 0


Vysávání vzpomínek: Vzluha vysává vzpomínky spícím inteligentním tvorům. Musí se jich při tom dotýkat, je ale tak něžná, že je nevzbudí. Nejraději má čerstvé vzpomínky, pokud se tedy družina v její blízkosti zdrží delší dobu, každou noc vysaje jinou postavu. Za každou hodinu dotyku vysaje jeden den vzpomínek. Pokud ji tedy celou noc nic nevyruší, její oběť se ráno probudí a nebude si pamatovat poslední týden. Při smrti vzluhy se všem jejím obětem ztracené vzpomínky vrátí a současně získají i vzpomínky její – budou tedy mít vcelku příjemný pocit, že v noci létaly a k někomu se tulily.

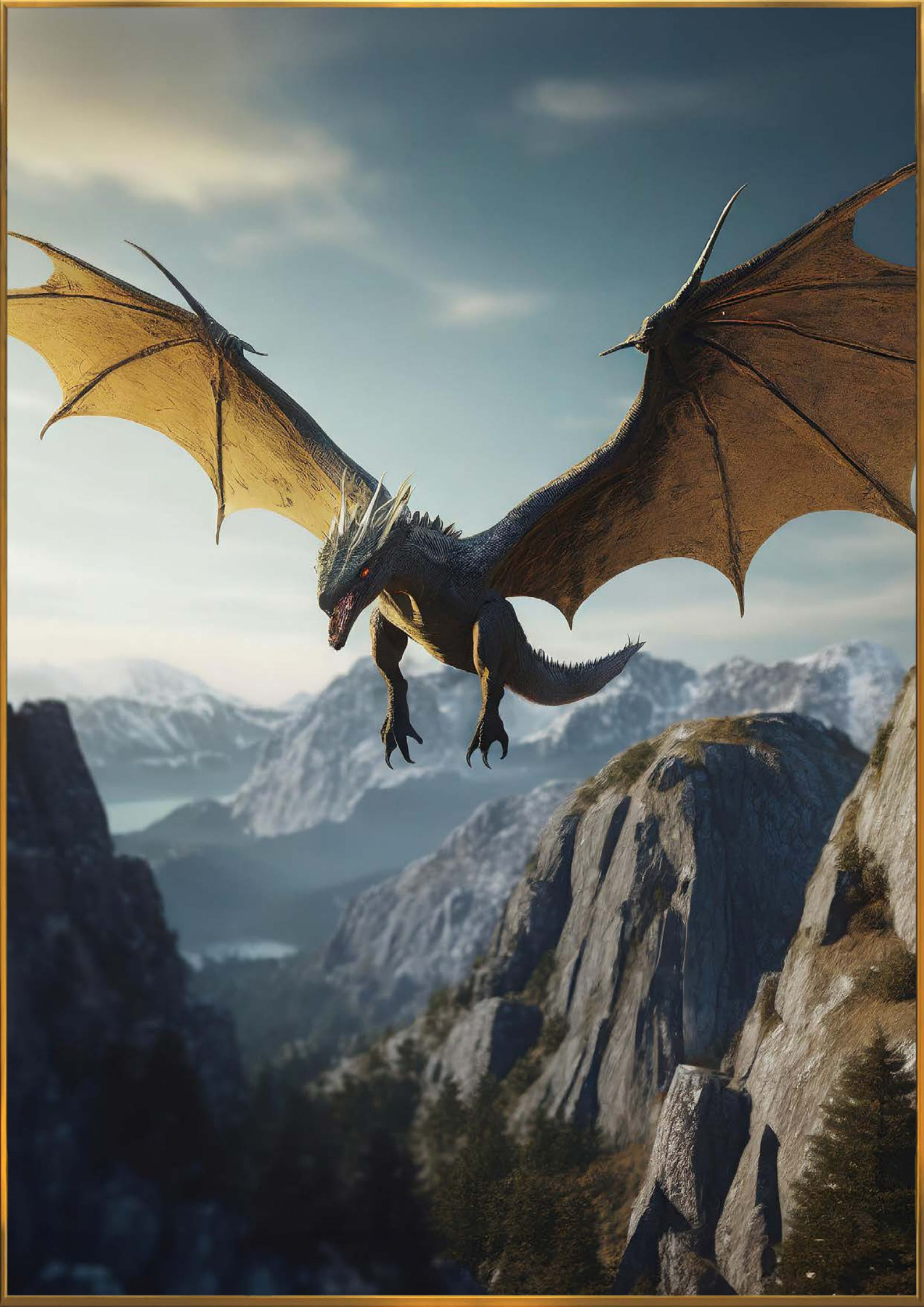
Pokud budou chtít postavy získat své vzpomínky zpět, mohou vzluhu celkem snadno vystopovat, protože každou noc vyrobí nejméně jednu oběť se ztrátou paměti.

Prostředí: frekventované cesty, okolí měst a vesnic


Chování: Vzluha se živí vzpomínkami inteligentních tvorů. Loví obvykle v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiném úkrytu. Létá téměř neslyšně a díky svému zbarvení je v šeru velmi špatně vidět. S jistotou si jí všimnou pouze trpaslíci díky *infravidění* a také postava, kterou něco probudí, zatímco na ní vzluha leží a vysává z ní vzpomínky.

Boj: Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.


Suroviny: *Mozek vzluhy* (prodej 13 zl) obsahuje 13 . Vyrábí se z něj *elixír ukládání vzpomínek*.



Wyverna

 stopy dvounohého okřídleného ještěra velkého jako krokodýl

 ještěří pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: okřídlený ještěr s jedním párem nohou velký jako krokodýl

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2, ve vzduchu 20



Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ♥ 20

 2 (silná šupinatá kůže)

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 5 + k6,  3



Prostředí: hory, pláně, pahorkatiny

Chování: Wyverny žijí v párech. Nejsou inteligentní, chovají se podobně jako velcí draví ptáci. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Hnízdo si staví na skalách nebo útesech, obvykle se k němu dá snadno dostat jen ze vzduchu. Jeden z rodičů ho vždy hlídá.

Boj: Wyverna výborně létá, na zemi je ale poněkud neohrabaná. Útočí nejraději ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

Příklad použití ve hře: Goblini ovládají wyverny pomocí prastarých magických rituálů a létají na nich do boje.

Suroviny:

- **Žlučník wyverny** (prodej 13 zl) obsahuje 13 .
- Každé **vejce wyverny** (prodej 3 zl) obsahuje 3 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



Zlobr

👣 stopy třímetrového humanoida se silnými drápy

🔥 silný zápach moči a potu

Vzhled: třímetrový zavalitý humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Zranění za sílu: +1

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, ❤️ 16

🛡️ 2 (tlustá kůže)

✂️ **Drápy:** 4 + k6, ✨ 3

✂️ **Důlní kladivo:** 4 + k6, ✨ 4

Regenerace: regeneruje všechna zranění kromě **ohně**, **blesku**, **mrazu** a **žíraviny** rychlostí 2 životy za kolo.

🚫 **Slabiny:** Pokud na zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. V této podobě má **Finesu** 0, 🛡️ 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2) a nemůže regenerovat zranění. Jakmile na něj sluneční světlo dopadat přestane, zase obživne a z případného poškození se stane zranění, které následně zregeneruje.

Prostředí: jeskyně, doly, podzemní tunely a jejich blízké okolí

Chování: Inteligencí je zlobr zhruba na úrovni pračlověka. Jelikož na slunečním světle zkamení, žije obvykle v podzemí, případně v jeho okolí tak, aby se stihl do rána vrátit. Velice nerad cestuje otevřenou krajinou, protože pak musí trávit dny v kamenné podobě, ve které se nemůže bránit. Vzhledem ke své velikosti spotřebuje velké množství potravy. Sežere prakticky cokoliv včetně lidí, skřetů, elfů a podobně.

Boj: Zlobr je pomalý, ale silný a odolný. Když soupeře dožene, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem.

Příklady použití ve hře:




- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobrů.
- Goblíni nosí zlobrovi potravu a on je na oplátku chrání.

Suroviny:

- *Srdce zlobra* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Tomu, kdo se napije čerstvé zlobří krve, se po nejbližším spánku vyléčí 2 životy navíc k účinku *hojivé masti*.



Zmije

-  stopa metrového hada
-  hadí pach
-  není vidět *infraviděním*

Vzhled: metrový had s tmavou klikatou čárou na hřbetě

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2

Síla: 0

Velikost: 0 (100 g)

Smysly: dobrý zrak, slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička 0, Finesa 4, Duše 0, ♥ 1


 0


 **Uštknutí:** 4 + k6,  -6 + 3 dávky jedu

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost, potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené části těla

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 5 + k6 proti **Fyzičce**

-  3 **jedem**
- slabost (-1)
- -1 a zpomalení na polovinu

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliniště, mokřady

Chování: Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky.


Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí útočnickovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

Boj: Při lovu se zmije vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby jí neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.


Suroviny: Z jedových zubů zmije je možno získat nepoužitě dávky *jedu ze zmije* (prodej 5 st za dávku).



Zombie

 stopy humanoidního tvora pohybujícího se klátivým krokem

 silný mrtvolný zápach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: oživlá tlející mrtvola

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1 (chodí po dně)

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch, skvělý čich a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť


Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 12

 0

 **Zuby nebo pařáty:** 3 + k6, ✨ 0

Imunita proti **jedům**, strachu a bolesti.

 **Léčení:** Zombie je nemrtvý, zranění se jí tedy samovolně nehojí a nepůsobí na ni ani magická léčba. Léčí se výhradně požíráním mozků nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných

Druh: nižší **nemrtvý**

Prostředí: hrobky, hřbitovy, bojiště, podzemí kobky, prokletá místa

Chování: Zombie je oživlé mrtvé tělo, chová se jako nemyslíci stroj. Ze svého života si nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj sžíravý hlad. Nemá vůbec pud sebezáchovy, bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozření není, upadne do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

Boj: Zombie je pomalá, pohybuje se klátivým, potácivým krokem. Necítí vůbec bolest a žene ji krutý hlad, takže když zaslechne, ucítí nebo spatří cokoliv, co může sežrat, zuřivě se po tom vrhne a zastaví ji jen naprosté zničení, nebo když jí kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.



Zvířata

V Dračáku slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant jako *obří krysa* nebo *lítý vlk* a případných prehistorických zvířat, pokud se je rozhodneš použít. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci, štíři a podobně.

Zvířata většinou nebývají příliš nebezpečná, protože bez dobrého důvodu neútočí. Býložravci obvykle bojují, jen když jsou napadeni, případně když brání mláďata nebo své teritorium. Šelmy se většinou rozhodnou na postavách smlsnout jen v případě, že z nějakého důvodu nemohou lovit svou obvyklou kořist. Zato ještěři, krokodýli a velcí hadi takhle vybíraví nejsou a když mají hlad a příležitost, zaútočí. Všechna zvířata také mohou být pod vlivem nějakého kouzla nebo kletby, která je přinutí útočit, i když by to normálně neudělala. Nezřídka se také postavy dostanou do boje se zvířaty, která někdo ovládá. Orkové například s oblibou jezdí na *obřích varanech*, goblini na *lítých vlcích*.

Zvířata také pomáhají vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a vybírají si z nich svého *zvířecího společníka*. Ve hře rovněž existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

Nebezpečnost: Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná. Mláďata a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například

vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší.

Vzrůst: Samice některých druhů zvířat jsou výrazně menší, nebo naopak větší než samci. Statistiky v bestiáři to pro jednoduchost nezohledňují a ani ty to dělat nemusíš, pro hru to není až tak podstatné. Pokud ti ale na detailech záleží, sniž velikost menšího pohlaví o 1 a podle kapitoly **Tvorba nestvůr** přepočítej životy, **Fyzičku** a zranění. Stejně můžeš vytvořit obzvláště velkého nebo malého jedince.

Býložravci

Hlodavci: *dikobraz* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys)

Koně a osli: *kůň*, *mezek*, *mula*, *osel*, *poník*

Prasata: *kanec* (obyčejný, obří)

Tlustokožci: *hroch*, *nosorožec*, *slon*

Tuři: *bizon*, *skot*

Velbloudi: *velbloud*

Smysly: Býložravci mívají dobrý zrak, spoléhají se ale víc na sluch a čich. Jsou neustále na pozoru, větří a nastavují uši, aby si včas všimli případného nebezpečí. Postavy, které samy tak dobré smysly nemají, toho mohou využít a získat tak včasné varování.

Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým *zvířecím společníkem* a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlásil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve stokách pod městem se zabydleli krysodlaci. V případě ohrožení svolají krysy z okolí.
- Orkové jezdí do boje na nosorožcích.

- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Součástí náboženského obřadu je rituální souboj s býkem.
- Goblini používají slony na tahání těžkých nákladů.

Hadi

Jedovatí hadi: *chřestýš, kobra, mamba, zmije*
Škrtiči: *anakonda* (obyčejná, obří), *hroznýš* (obyčejný, obří)

Smysly: Většina hadů má slabý zrak a vnímá hlavně pohyb. Výjimkou jsou denní hadi, například *mamba černá*. Sluch mají také slabý, zato čich výborný – kmitajícím jazykem neustále „ochutnávají“ vzduch. Dokáží také vnímat vibrace, proto se doporučuje dupat, chce-li je člověk upozornit na svou přítomnost. Chřestýši, hroznýši a krajty na kontaktní vzdálenost rozeznávají nepatrné rozdíly v teplotě, takže „vidí“ podobně jako trpaslík.

Příklady použití ve hře:

- Místnost plná hadů.
- Had se zabydlel v truhle s pokladem.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Velekněz hadího kultu se umí proměnit v obřího hroznýše.

Ještěři a krokodýli

Krokodýli: *aligátor, krokodýl*
Ještěři: *varan* (obyčejný, obří)

Smysly: Ještěři a krokodýli mají dobrý zrak, skvělý sluch a čich. Krokodýli také dobře vidí v šeru.

Příklady použití ve hře:

- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Goblini žijí v bažině mezi aligátory, uctívají je jako posvátná zvířata a přináší jim oběti.
- Orkové jezdí na obřích varanech.

Netopýři

Netopýři: *netopýr* (obyčejný, obří)

Smysly: Netopýři, stejně jako krollové, dokáží vydávat lidským uchem neslyšitelné zvuky a podle jejich odrazů detekovat blízké překážky. Jsou to díky tomu nepřekonatelní noční letci.

Příklady použití ve hře:

- Vstup do podzemního chrámu je v jeskyni obydlené obřími netopýry.
- Orkský šaman používá netopýry jako nenápadné zvědy.

Opice a lidoopi

Opice: *kočkodan, pavián*

Lidoopi: *gorila* (obyčejná, obří), *orangutan* (obyčejný, obří), *šimpanz*

Smysly: Opice a lidoopi stejně jako člověk spoléhají hlavně na svůj zrak a špatně se tedy orientují po tmě.

Příklady použití ve hře:

- Ruiny dávného města obsadila početná tlupa kočkodanů.
- Šimpanz s kouzelnou korunou, která mu dává lidskou inteligenci, vládne opičímu království.
- Za městem se zabydlela obří gorila. Obyvatelé jí přináší obětiny, aby je nechala na pokoji.
- Kapitán pirátské lodi má mluvící opičku, která pro něj odkrývá různá tajemství.

Draví ptáci

Dravci: *orel* (obyčejný, obří), *pták Noh*, *sokol*

Nelétaví ptáci: *pták hrozivák*

Smysly: Draví mají skvělý zrak, z velké výšky rozeznávají drobnou kořist. Jsou to díky tomu skvělí průzkumníci.

Příklady použití ve hře:

- Skřetí šaman kouzlem ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřítelům.
- Vznešení elfové létají na obřích orlech.
- Hraničář, který nabízí převod přes hory, má jako svého *zvířecího společníka* orla a používá ho na průzkum okolí.

Šelmy

Kočkovité šelmy: *kočka, lev, levhart, puma, rys, tygr*

Lasicovité šelmy: *lasice*

Medvědi: *medvěd*

Psovité šelmy: *liška, pes, vlk (obyčejný, lýtý)*

Smysly: Šelmy mají většinou slabší zrak, ale skvělý čich a sluch a často dobře vidí v šeru.


Příklady použití ve hře:

- Vzdálené vlčí vytí je skvělým nástrojem k budování atmosféry.
- Goblini chovají lité vlky a jezdí na nich.
- Vůdcem vlčí smečky je vlkodlak.
- Vesničany zabíjí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.
- Hraničářovým *zvířecím společníkem* je velký hnědý medvěd.
- Královský vyzvědač používá cvičenou lasičku na likvidaci cizích zvířecích špehů.



Žralok

 žraločí pach

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: velký šedý žralok s bílým břichem


Rychlost: ve vodě 10

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ♥ 32

 1 (šupinatá kůže)

 **Zuby:** 5 + k6,  5

Vodní tvor: Při boji ve vodě má žralok výhodu proti suchozemským tvorům.

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Postavy nepatří mezi obvyklou žralokovu kořist, takže si jich nebude všímat. Když se ale do vody dostane byť jen malinkatá kapka krve, přitáhne pozornost žraloků ze širokého okolí, a když jí je hodně, může je vybudit až k dravé zuřivosti.

Boj: Žralok se do kořisti zakousne velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.