



# VOLŮV PRŮVODCE NETVORY



DUNGEONS & DRAGONS

Ponoř se v tomto modulu do nauky o netvorech  
pro nejhranější hru na hrdiny na světě

# VOLŮV PRŮVODCE NETVORY

---



PŘEKLAD VERZE 1.50



# AUTOŘI

**Vedoucí návrhu D&D:** Mike Mearls

**Vedoucí vývoje pravidel:** Jeremy Crawford

**Návrháři:** Adam Lee, Kim Mohan, Christopher Perkins, Sean K. Reynolds, Matt Sennett, Chris Sims, Steve Winter

**Doplňkový návrh:** Ed Greenwood

**Vedoucí korektor:** Jeremy Crawford

**Korektury:** Kim Mohan, Christopher Perkins, Michele Carter

**Asistence na korekturách:** Chris Dupuis, Ben Petrisor, Stan!

**Vedoucí výtvarnice:** Kate Irwinová

**Poboční vedoucí výtvarníci:** Shauna Narciso, Richard Whitters

**Grafička:** Emi Tanjiová

**Ilustrace obálky:** Tyler Jacobson

**Vnitřní ilustrace:** Tom Babbe, John-Paul Balmet, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Conceptopolis, Stephen Crowe, Daarken, Eric Deschamps, Dave Dorman, Mike Faillé, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Jeremy Jarvis, Jorge Lacera, Daniel Ljunggren, Howard Lyon, Warren Mahy, Brynn Metheney, Scott Murphy, Marco Nelor, Jim Nelson, Marc Sasso, Chris Seaman, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinckel, Richard Whitters, Eva Widermann, Shawn Wood, Ben Wootten

**Kartograf:** Jared Blando

**Dálší členové D&D týmu:** Greg Bilsland, Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

**Vedoucí projektu:** Heather Fleming

**Výroba:** Cynda Callawayová

**Technici zobrazování:** Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

**Výtráník:** David Gershman

**Předisková příprava:** Jefferson Dunlap

# O TÉTO KNIZE

Tato kniha je celá o nestvůrách – o tom, kde žijí, jak přemýšlí, jak se s vámi mohou spřátelit a jak vám mohou ublížit. První kapitola se noří do příběhů některých z nestvůr představených v Bestiáři, druhá napodobuje rasové možnosti z Příručky hráče a třetí kapitola je plná nestvůr a jejich statistik. V dodatku A najdeš pár nových příšer a v dodatku B se nachází cizí postavy, které můžeš vložit do svých D&D dobrodružství. Dodatek C ti umožní dohledat statistiky v této knize podle nebezpečnosti, typu tvora a prostředí.

Napříč knihou jsou rozeseta pozorování a zamýšlení od dvou osobností Zapomenutých říší: legendárního průzkumníka Volothampa Gedharma (pro přátele Vola) a od samotného Elminstera Aumara, Arcimága Stínodolu. Ku prospěchu všech PJů a hráčů se Volo a Elminster dělají o své znalosti o některých nestvůrách, které zde naleznete, a jejich slova nesou kus pravdy bez ohledu na D&D svět, v němž tyto nestvůry potkáte.

**Testeri:** Robert Alaniz, Jay Anderson, Kevin Baumann, Jerry Behrendt, Bill Benham, Stacy Bermes, Matthew Budde, Mik Calow, Anthony Caroselli, Chris Eadie, Frank Foulis, Jason Fransella, Jason Fuller, Jeffrey Fuller, Nick Graves, Richard Green, Gregory Harris, Ken Hart, Sterling Hershey, Eric Hufstetler, Paul Hughes, Mark Knapik, Yan Lacharité, Shane Leahy, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Chris "Kong" McDaniel, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, William Myers, Kevin Neff, Robert Quillen II, David "Oak" Rice, Sam Robertson, Arthur Severance, Pieter Sleijpen, Phil Tobin, Steve Townshend, Kyle Turner, William Vaughan, Arthur Wright

**Českou verzi vytvořili** Merlin (!), ShadoWWW a Sirien, Tarfill a diskutující na fóru Kostky

**Speciální poděkování** patří Eframovi za jeho vytrvalé dotazování:  
„Kdy už to bude?“

**Nejnovější verze dostupná na** [www.d20.cz](http://www.d20.cz)



**D20 V KOSTCE**

## NA OBÁLCE

Tyler Jacobson zachytí osudové setkání mezi podezívavým mrázivým obrem a osamoceným dobrodruhem vyzbrojeným Volovým průvodcem nestvůrami. Rozsekne obr našeho hrdinu vedví, nebo nakonec zvítězí diplomacie?

620B8682000001 CZ  
ISBN: 978-0-7869-6601-1  
První vydání: listopad 2016



Zřeknutí se zodpovědnosti: Wizards of the Coast neslibují, negarantují ani nijak jinak neručí za pravdivost informací, které jsou k nalezení v tomto výtisku Volothampa Gedharma. Nevěřte Volovi. Nechodte na výpravy Volem navržené. Neposlouchejte Vola. Vyhnete se tomu být s ním viděni a předejděte riziku viny plynoucí z toho být s ním spojováni. Pokud se Volo objeví ve vaší kampani, vás PJ se bezpochyby snaží zabít vaši postavu takovým způsobem, aby mohl následně svalit vinu na její vlastní akce. Vás PJ se to nejspíše pokusí udělat tak jako tak, ale pokud se objeví Volo, tak to vše najistě. Nejsme přesvědčeni ani o důvěryhodnosti Elminsterových komentářů, ale naposledy, co jsme ho v takovémto jednom zřeknutí se zmínilí, nás proměnil na flampy.

Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, polygrafická značka draka, Příručka hráče, Bestiář, Průvodce Pána jeskyně a názvy ostatních produktů Wizards of the Coast a jím odpovídající loga jsou ochranné známky společnosti Wizards of the Coast v USA a ostatních zemích. Všechny postavy a jejich charakteristické podoby jsou majetkem Wizards of the Coast. Tento materiál je chráněn autorskými právy Spojených států amerických. Jakákoli reprodukce nebo neautorizované použití materiálu nebo grafiky obsažené v tomto dokumentu je bez výslovného písemného souhlasu Wizards of the Coast zakázáno.

Vytištěno v USA. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Vyrobeno Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Švýcarsko. Registrováno společností Hasbro Europe 4, The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# OBSAH

Předmluva .....	4
<b>1. kapitola:</b>	
<b>Nauka o netvorech.....</b>	<b>5</b>
Gnolové: Nenasytný hlad .....	5
Ježibaby: Temné sesterstvo .....	12
Koboldi: Malí draci .....	23
Mozkožrouti: Metla světů.....	31
Obři: hybatelé světa .....	42
Orci: Zapřísáhlí bohům.....	57
Skřeti: Dobyvačný voj.....	66
Yuan-tiové: Hadí lid.....	79
Zřícíci: Zhmotnění zlých snů.....	90
<b>2. kapitola:</b>	
<b>Rasy postav .....</b>	<b>103</b>
Ásimar .....	104
Firbolg.....	106
Goliáš .....	108
Ještěrec .....	109
Kenku .....	111
Tabaxi.....	113
Tritón.....	115
Nestvůrní hrdinové .....	118
Výška a váha .....	120
<b>3. kapitola:</b>	
<b>Bestiár .....</b>	<b>121</b>
Dodatek A: Nejrůznější zvířata.....	
<b>207</b>	
Dodatek B: Cizí postavy .....	<b>209</b>
Dodatek C: Seznamy nestvůr .	<b>221</b>
<b>Mapy doupat nestvůr</b>	
Ježibabí doupě .....	20
Koboldí doupě .....	29
Mozkožroutí kolonie .....	39
Orčí pevnost .....	67
Skřetí válečný tábor .....	79
Yuan-tský chrám .....	89
Doupě zřícího .....	99

# INDEX STATISTIK NESTVŮR

Adept bojových umění .....	209
Alhún .....	162
Anisová ježibaba .....	140
Arcidruid .....	209
Babau .....	125
Bandrhob .....	122
Bard .....	210
Bargest .....	123
Bheurská ježibaba .....	141
Bodak .....	124
Bouřný obr kvintesent .....	170
Brontosaurus .....	127
Černokněžník arcivýly .....	210
Černokněžník běsa .....	211
Černokněžník Prastarého .....	211
Čumil .....	203
Deinonychus .....	127
Delfín .....	207
Dimetrodon .....	127
Draeglot .....	129
Flind .....	131
Gaut .....	204
Giralón .....	130
Gnolí lovec .....	132
Gnolí masodravec .....	132
Gnolí vysloužilec .....	133
Grung .....	134
Grungský divoch .....	135
Grungský elitní válečník .....	135
Hadrosaurus .....	128
Hejno hniliobných červů .....	208
Hejno kroliokrys .....	150
Hlubinný dědic .....	136
Chitin .....	137
Choldryt .....	138
Chrtánový démon .....	126
Iluzionista .....	212
Jeskynní rybář .....	139
Kamenný obr snový chodec .....	171
Katoblepas .....	142
Ki-rin .....	143
Klouzavý stopař .....	145
Koboldí drakoštít .....	146
Koboldí šupinový čaroděj .....	148
Koboldí vynálezce .....	147
Kored .....	149
Kouzelnický učeň .....	212
Krakenský kněz .....	213
Kraniokrysa .....	150
Kráva .....	207
Krvokáp .....	151
Kyjův zplozenec .....	152
Lesní koštál .....	153
Leukróta .....	154
Lučištínek .....	214
Matucha .....	155
Mentální svědek .....	156
Minlok .....	157
Mistrovský zloděj .....	214
Morkot .....	159
Mořský zplozenec .....	160
Mrazivý obr věčný .....	172
Nekromant .....	215
Neogi .....	167
Neogské mládě .....	166
Neogský mistr .....	167
Neothelid .....	168
Nilbog .....	169
Oblačný obr usmíváč .....	173
Obří kráčel .....	177
Očarovávač .....	215
Ohněmločí Imixův černokněžník....	177
Ohněmločí válečník .....	176
Ohnivý obr děsotepec .....	174
Orčí Ilnevalova čepel .....	178
Orčí Jurtušova ruka .....	179
Orčí Jurtušův vyživovač .....	179
Orčí Lutyčin dráp .....	178
Orčí Šagrázův Rudý tesák .....	180
Pastivec .....	182
Požírač .....	183
Prchlík .....	184
Prokletý ohař .....	185
Proměnář .....	216
Quetzalcoatlus .....	128
Řemdišnek .....	186
Skurutí pustošitel .....	187
Skurutí Železný stín .....	188
Smrtící polibek .....	205
Smrtihlav .....	216
Starý mozek .....	164
Stegosaurus .....	128
Stínový mastif .....	189
Strážný ještěr .....	190
Šampion .....	217
Šusuva .....	126
Švihák .....	217
Tanaruk .....	181
Temník .....	191
Temník stařešina .....	191
Tlinkal .....	192
Trnitec .....	195
Ulitharid .....	165
Ústa Grolantorova .....	175
Válečný kněz .....	218
Varguj .....	193
Vegepygmej .....	194
Vegepygmejský náčelník .....	195
Velociraptor .....	128
Věštec .....	218
Vojvoda .....	219
Vymítáč .....	219
Vyvolávač .....	220
Xgart .....	197
Xgartí Raxivortův černokněžník .....	197
Yuan-tská mluvčí noční můry .....	199
Yuan-tský našeptávač myslí .....	200
Yuan-tský pán jam .....	198
Yuan-tský strážce potomstva .....	201
Zaklínač .....	220
Zatracený yuan-ti .....	202
Zubr .....	208
Žabomot .....	206

# PŘEDMLUVA

Šťastné shledání, dobrodruhu! Zdejší se patříte ke zviditelným lidem, jež se těší z lepších věcí. Dovol mi ti většinou mě nejnovější mistrovské dílo, na němž jsem pracoval po celé roky. Myslím, že jej shledáš více než hodnějméně pozornosti i venuz. Zkrátka tě ale varuji: zde jsou nestváry! Nejen tento, ale i mnohé další světy přetekají netvory, jak dosvědčil nikdo menší, než sám Elminster, nedostížen ve své moudrosti. Proto je také věta: „Zde jsou nestváry“ k nalezení na mapách světu vzdálených tomuto a skrytých třem skromnějším autorem. A když jsem já, ptáš se?

Volothamp Geddarm, k tvým službám. Jsem hlasatelem takových pravd, jako jsou hlboká a dárna lojemství šípem mi sdělená strážnými duchy skrytých kobek padlých arcimágů dárno obrácených v prach. Ano, přímo v tomto spise předkládám detaily, nikdy dřívějše shromážděné na jednom místě v tak jasných souvislostech, o tvorech tak rozdílných a podivných, že je lidé i další civilizované rasy raději značí za „netvory“.

Znalosti obsažené v této knize nemohu slavy docenit a apeluji na jejich nezbytnost k ochraně života každého dobrodruha a cestovatele divočinou a Temnými řížemi, ať jde o hledače cenností, dálního přízkumníka nebo jen někoho, kdo hledá úkryt v jeskyních před plížícími se želvami, zimními mrazíky nebo celým světem. A pokud bys snad někdy pocítil touhu si stěžovat, že ten či onen odstavec postrádá na věrohodnosti nebo vyčerpávající úplnosti, nechť vejde ve známost, že já, Volo, nešel žádnými zkratkami, nemínil se v kloubce svých prošetření ani nerustoval svému pohodlí při shánění těch nejvýstřížnějších a nejvěrohodnějších možných znalostí. Za nemalého osobního nebezpečenství, mohu-li dodat!

Nesčetněkrále jsem využil svých nezanedbatelných magických sil, abych se zamaskoval za strom, kámen či dokonce kaluž, jen abych mohl vytvořit toho nejlepšího průvodce, jakého jsem jen mohl. Při tom se mi došlo pohledu na ty nejzáraňejší scenerie, od zamrzlých vrcholů hor, na nichž se obří hrady ubírají do dob minulých, po nejhlsibší podzemní ledová jezera, na nichž se klovou bezjemenné věci s chrapadly, a byl jsem uchvácen krásou světa, který všichni, ať netvori či ne, sdílíme.<sup>10</sup>

Nalezeň-li pro tu tu knihu využití, prosím sděl to svým přátelům, obchodním partnerům a lidem, s nimiž se setkáš v ulicích. Pak možná v budoucnu dostanou žanci sepsat průvodce ještě užitečnějšího. A ať už na tebe či na mne čeká v našem odkrývajícím se osudu cokoliv, zůstanu tvým skromným a ústřížným pomocníkem, kterým jsem dnes (a kterým, dají-li bohové, zůstanu ve věčné slávě nověky).

Volothamp Geddarm<sup>11</sup>



Poznámky Elminstera Aumara, Arcimágá Stinodolu, staršího poradce lorda Opena z Klubiny.

1. Odpuštětu umírněnost jo?
2. Ještě je tolik skromné, neodvážuj se představit si, co je rychloubačné.
3. Všekluk, jasných! Volo, tvá přehlednost je podobná vříci mu povrchu žumpy velkéměsta – řešit předtem, než se z ní rynočí chlapadlo!
4. Trá skromnost je oslepující! Nejistě serviruješ své znalosti všem, kteří polkáš. Předčasto spíše všechny, které polkáš, na stříbrném podnose a s jablkou v pusách.
5. Spouty do uší jsou prodávány zvláště.
6. A jsme doma. Předčehni je! Sraž svých oprávněných kritik.
7. Přehlednostech, co znamí svých prošetření, je sama brána s velkou věžností.
8. Mužeš, leč si jsi zjerně nevědom, mladý Volo, jak často a jak dluho jsem vyprávěl drakům, možkouřům, a dokonce i goblinům, jak příšerně Voločetečci chutnají, aťž syrova či uvařená. Nemáš zač.
9. Nesčetněkrále Volo přetrvávají rýznamy slov. Zde, například, má namysli „neexistujících“.
10. Dokud se narázíme nevyříjeme za pomocí Volořích užitečných rad, jež pohodlně naleznete v této knize.
11. VOLY! PRŮVODCE PRCHÁM PŘED NAŠTANÝM IDIOTY. Před očima se mi rýzuje toto dílo, které, leč kreativé, stane se klasickým.
12. Abych byl fer. Ten mladík to myslí dobré a odvíd docela slušný kus práce. Lepší, než jsem čekal. Neco z toho, co je v této knize, je pravdivé a dá se tomu věřit.

# 1. KAPITOLA: NAUKA O NETVORECH



**G**OLO POTKAL VE SVÉ DOBĚ MNOHO NESTVŮR, některé tak ohavné či tak nevrlé jako ty zde popsané. Tato kapitola probírá několik ikonických nestvůr D&D a poskytuje další informace o jejich původu, povaze, chování a doupatech – nad rámec toho, co je popsáno v *Bestiáři*. Postupovat takto s každou nestvůrou by vyžadovalo příliš mnoha stran, takže jsme proseli seznam na devět skupin tvorů, které opravdu stojí za to a které se často používají v D&D taženích:

Gnolové	Mozkožrouti	Skřetí
Ježibaby	Obři	Yuan-tiové
Koboldi	Orci	Zřící

Pokud z této kapitoly ukořistíš nápady a mapy, až budeš příště vytvářet dobrodružství či padoucha, pak tento materiál posloužil svému účelu. Doufáme, že když si prohlédneš část věnovanou té které nestvůrě, přijdeš na nové možnosti, jak podnítit a pobavit své hráče, a také že najdeš nové věci, které si budeš moci převzít do svého vlastního D&D tažení. Nechť každá položka podnítí tvou fantazii!

Možná si říkáš, proč jsme upřednostnili určité nestvůry před jinými. Kde jsou draci a gythiankové? Cože, žádní běsi ani nemrtví? Doufáme, že ostatními nestvůrami se budeme zabývat v pozdějších produktech. Do té doby si dávej bacha na koboldy, jež se schovávají pod schody, a pozor na ježibaby, které ti dávají podivné dary.

## GNOLOVÉ: NENASYTNÝ HLAD

Gnolové připomínají světu hrůzy, které představují hordy z Propasti, a škody, které mu mohou způsobit i ty nejkratší démonické invaze.

Kdykoliv démonický kníže Yeenoghu vstoupí do Materiální sféry a pokračuje v rádění, v jeho šlépějích po něm zůstávají hromady mrtvol. Když Pán surovosti plundruje zemi, v odstupu za ním jdou smečky hyen a hodují na obětech, dokud se nepřežerou tak, že už se nemohou pohnout. Potom se ve sprše krve a chrupavek přeměňují hyeny na gnoly, kteří plní Yeenoghuovu strašnou misi zabíjet a ničit vše, na co narazí.

## YEENOGLU

Gnolové ztělesňují temné pudy Yeenoghua, démonického knížete zabíjení a nesmyslného ničení. Ačkoliv byl Yeenoghu vícekrát poražen a navrácen do Propasti, gnolové stále usilují o jeho odpornou, apokalyptickou vizi světa proměněného v pustou, prázdnou ruinu, jen s rozkládajícími se mrtvolami několika posledních přeživších gnolů, zanechaných jako stopa o jeho průchodu.

Gnolové jako bytosti, které se objevily v důsledku démonického knížete, jsou tvorové s divokou touhou po krvi, neschopni chápat nebo jednat z jiného popudu. Jsou prodlouženými Yeenoghuovy vůle. Ustávají, jen dokud nesežerou, co zabili, a když si vyrábí hrubé zbraně a zbroje z těl svých obětí.

Gnolí válečná banda dokazuje svým příkladem Yeenoghuovy plány pro svět. Chce ho proměnit ve zpustlou říši nekonečného boje. Až skončí poslední bitva, Yeenoghu vstoupí do světa, zabije posledního přeživšího šampiona a bude vládnout pustině hnijících mrtvol. Čistá destrukce je pro Yeenoghua krásá.

### YEENOGHUŮV DAR

Yeenoghu uděluje do myslí svých stoupenců nenasytý, nadpřirozený hlad po násilí i tělech inteligentních tvorů. Gnol cítí ustavičnou, sžírající touhu po krvi a ničení, která se zmírnuje, jen když zrovna zabíjí nebo žere intelligentní tvory. Ostatní kořist může poskytovat dočasnu výživu, ale nijak nezahání Yeenoghuův hlad.

Gnolové putují zemí a neustále hledají nové oběti. Málodky spí a nikdy se neusazují. Jen ztec velkého měřítka, například masakr celé vesnice, může ukonit jejich touhu, byť jen dočasně. Nasycený gnol odpočívá, neboť ví, že potěší Yeenoghu. Jeho úleva je krátká, ne víc než pár dní, než se opět stane otrokem svých tužeb.

Síla, hlad a strach jsou tři pojmy, které velebí každý gnol. Síla umožňuje gnolovi přemoci, zabít a sežrat nepřítele. Hlad motivuje gnola jít a zabíjet ve jménu Yeenoghu. Strach je zbraň používaná proti nepřáte-

### UVNITŘ GNOLOVÝ MYSLI

Z deníku získaného od zabitého Yeenoghuova kultisty:

2. den: Pozorovaný navdory amputaci rukou a nohou dál vrčí a zápolí. Nechám ho několik dní hladovět, abych oslabil pevnost jeho myсли. Má-li gnol nějaký druh pouta k Propasti, musím se dál soustředit na využití tohoto spojení, i kdyby při tom tvorova mysl měla zůstat při vědomí.

6. den: Žádná znatelná ztráta svěžestí.

11. den: Stále žádná znatelná ztráta svěžestí.

13. den: Rituál musí začít zítra, přestože má pozorovaný stále vysokou úroveň mentální aktivity.

14. den: Tento rituál spojil naše myšlení. Přepadal mě současně hlad i vztek, jako by se zpoza natáhla nějaká velká síla a přikázala mi jen zabíjet a jíst. Ačkoliv to trvalo jen krátce, byl to pro mou lidskou mysl hrozný pocit, ale svým způsobem to bylo také uklidňující, cítit se součástí mnohem většího plánu. To, co jsem cítil, nebyl hlad jednoho netvora, ale hlad všech z nich.

15. den: Znovu jsem použil rituál, abych spojil naše myšlení. Tentokrát jsem si uvědomil, odkud se ten hlad vzal. Pohltil mě nekonečný hlad a bezmezná zuřivost velkého Yeenoghu a já věděl, že nemůže být nikdy nasycen. Přesto jsem cítil, jak mě to k mému pánu přitahuje. Během svého spojení s gnolovou myslí jsem zabil a zhltal kozu. Odložil jsem při tom nůž a zabil ji místo toho holýma rukama. Maso bylo teplé. Nakrmil jsem se. Nakrmil jsem Yeenoghu.

16. den: Třetí použití rituálu. Jak se moje spojení k mému pánu prohlubuje, házím své staré starosti za hlavu. Jeho hlad je vše, na čem záleží. Je větší než já; je větší než my všichni. Je to Jeho znamení. On nás stvořil. To On nás žene. Jí to, co jíme. Zabíjí to, co zabíjíme.

Přijde, pokud budeme správně jíst. Přijde, pokud budeme správně zabíjet. Budeme zabíjet a On bude jíst, a budeme jím a On bude námi, už nikdy nebude sami, už nikdy se nebudeme bát, už nikdy nebude hladovět.

lům, aby z nich udělal snadnou kořist. Všechny tři spojeně hrají roli při prosazování Yeenoghuových cílů.

### ZNAMENÍ ZPOZA

Yeenoghu je v Materiální sféře asi ze všech démonic-kých pánů nejaktivnější. Svým stoupencům projevuje podporu pomocí znamení ve formě vizí, snů a příznaků. Gnolové instinctivně hledají taková znamení, aby se jimi řídili, a nachází je na mnoha místech.

Mezi příznaky, na něž gnolové dají, jsou krevní Cákanice, které zbudou po sežráni intelligentního humanoidea. Přikládají význam i řadě dalších úkazů, včetně pohledu na letící šípy, šumění větru a vytí či chichotání bez patrného zdroje.

### NEGNOLÍ KULTISTÉ

Jen pramálo tvorů mimo gnolů uctívá Yeenoghu nebo napodobuje gnolí činy a přesvědčení. Yeenoghuovi kultisté jsou jedinci, kteří nemají žádnou naději a propadli nihilismu. Takový jedinec možná utrpěl obrovskou osobní ztrátu, byl vyhnán z domova nebo se stal obětí strašlivé zradě. Ať už je důvod jakýkoli, případný kultista je izolovaný a opuštěný, což ho činí náchylným k Yeenoghuovu učení.

Tvorové myšlenky a sny jsou sužovány vizemi od Yeenoghu. Tvora trápí a svádí příslib maximální moci, podporovaný skutky brutality. Většina připisuje tyto pocity prchavým záchravým deprese nebo šílenství a dokážou výzvě k násilí odolat, ale někteří ne. Pro tyto vzácné jedince nejsou skutečným lákadlem Yeenoghuovy přísliby moci, ale hluboký pocit sounáležitosti, který vytvářejí.

Ti, kteří kívají na tuto nabídku, se svým myšlením a skutky považují za gnoly a brzy se rozhodnou spáchat první zvrstvo ve jménu Yeenoghu. Většina těchto kultistů je téměř stejně rychle zabita strážemi nebo jinými autoritami. Hrstka uteče do divočiny a pokračuje v běsnění na vlastní pěst, až se kultista nakonec třeba přidá ke gnolí válečné bandě.

### GNOLÍ TAKTIKA

Mohlo by se zdát, že se gnolové tupě vrhají do boje, že je žene pouze vzek a hlad, ale přesto ovládají elementární mazanost, která má původ v několika taktikách, jež důsledně používají.

### ŘEZNÍK SLABÝCH

Gnolové se snaží pouze zabíjet, a tak se raději soustředí na slabé, snadné cíle. Nepřítel, který se umí bránit, je nepřítel, se kterým je lepší se vypořádat později. Gnolové nemají smysl pro čest, slávu ani individuální úspěch. Zajímá je jen tvrdý počet tvorů, které mohou zabít. Při invazi gnolů je pro uprchlíky nejlepší hledat úkryt v hradech a jiných pevnostech. Gnolové se pokud možno vyhýbají vleklým bojům. Mnohem ráději zabíjí ty, kteří se nemohou bránit.

### PŘEMOŽENÍ SILNÝCH

Gnolové útočí na intelligentní kořist, která je schopná jim odolávat, jen pokud jim to nařídí nejmocnější znamení od Yeenoghu. Spolčují se proti každému z jedinců ve skupině průzkumníků či dobrodruhů zvláště a snaží se útočit v přesile. Je-li kořist početnější, vy-



rází do útoku ve vlnách. Tito tvorové klidně vylezou po vlastních mrtvých, aby zdolali hradební zdi a zabili všechny uvnitř. Běžně uznávaný názor je, že pevnost obléhaná gnoly potřebuje na každého deset šípů, aby je odradila od přeletezení hradeb.

### PUTOVÁNÍ ŠIROKO DALEKO

Gnolové nikdy nevytváří stálé tábory, i když na mísť zvlášť velkého krveprolití mohou setrvávat několik dní, kdy požírají mrtvoly svých obětí i gnolů zabitych v bitvě. Hyeny, které smečku gnolů doprovází, během této doby hodují, dokud se nenašouknou, načež prasknou a vyvrhnou nové gnoly. Tímto způsobem gnolové doplní své řady, než opět vyrazí v otrhaných bandách dál rádit.

### ZABÍJENÍ Z DÁLKY

Téměř každý gnol má luk uzutý nějaké minulé oběti. Gnolové útočí na dálku zpravidla proto, aby zabránili kořisti v útěku, než že by oslabovali své cíle počáteční salvou šípů před ztečí. Cíl zraněný strelou z luku se stává kořistí případných gnolů poblíž. Je známo, že někteří obzvlášť chytří gnolové používali hořící šípy k zažehnutí ohňů, které odřízly oběti únikové cesty a nahaly ji do jejich spárů.

### NIKDO NEPŘEŽIJE

Banda gnolů žije ve stavu věčné války proti všem, na které narazí, kromě spoluuctíváčů Yeenoghua. Aby gnolové nebyli odhaleni mezi hlavními nájezdy, přesouvají se maximálně nenápadně divočinou. Nikdy ne-

zanechávají přeživší. Prchajícího přeživšího nepřitele stíhají celé dny, aby se nedostal do města a nevyvolal poplach.

Pokud se gnolí loviště stane příliš dobře bráněné, přesunou se jinam, kde hledají snadnější kořist. Než se okolní svět dozví o gnolí hrozbě, mohou být zpustošeny velké plochy na okraji civilizace.

### POKLAD

Opatrná a zkušená tlupa může jít ve stopách gnolů válečné bandy a ve skrytu čekat, až gnolové po svém řádění opustí město či vesnici. Gnolové nechávají zlato, drahokamy a ostatní zboží dlouhodobé spotřeby otlučené a pokousané, ale přesto víceméně neporušené, ačkoliv ve svých záchravatech destrukce trvale zničí jemné či hořlavé předměty.

Gnolové mají základní povědomí o hodnotě zbraní a zbrojí, takže se gnol může rozhodnout, že si nechá předmět, který se mu zdá užitečný. Takto se gnol může získat kouzelný předmět, i když třeba neví přesně, jak ho použít. Gnolové považují předměty za „poklad“ pouze z hlediska jejich schopnosti způsobit škodu nebo zachránit gnolův život. Vše ostatní je vhodné pouze zničit.

### JAZYK

Jazyk gnolů se skládá z kňučení, chichotání, vytí, gest a výrazů tváře. Gnolové ho používají jen ke komunikaci základních pojmu, jako je například upozornění na blížící se kořist nebo zavolání spojenců, aby se přidali do šarvátky. Když gnolové bojují mezi sebou, jen zřídka se obtěžují hrozbami či slovy. Zpravidla si rovnou skočí po krku.

*Snaha mluvit s gnolem jest nejrychlejší cestou do jeho žaludku.*

-Volo

## JAK PORAZIT GNOLY

Výňatek ze Sto let války, slavného manuálu trpasličí taktiky boje:

Gnolové zůstávají hrozbou ve všech ročních obdobích. Naše pevnůstky jsou na jejich vkus naštěstí příliš opevněné, ale karavany, potravinové výpravy a hlídky se s nimi musí vypořádávat.

Když jsou gnolové na lovu, snaží se pohybovat tiše. Události, které předznamenávají jejich přítomnost, lze snadno chybně interpretovat jako důsledky jiných hrozeb. Může se ztratit zvěd, nedojede karavana nebo jistá vesnice je náhle liduprázdná. Takové události mohou být způsobeny několika druhy tvorů, například orky či gobliny, ale známky toho, že v tom mají prsty gnolové, jsou nezaměnitelné. Jejich nepřátelé nejsou prostě zabiti, jsou roztrhaní na kusy a sežráni. Lup, který by ostatní nájezdníci sebrali, leží tam, kde byl, neboť tvorům, kteří se chtějí jen nakrmít masem, je k ničemu.

Máte-li podezření, že na trpasličím území zasahovali gnolové, vyšlete do lidských osad v daném kraji spolehlivé zvědy a dostaňte z tama co nejvíce příslušníků našeho lidu. Naříďte zvědům, ať podávají hlášení každý den, nejlépe po ptačím posloví. Nesdělujte zvědům své podezření. Něco si vymyslete, například že pátráte po psanci nebo nějaký jiný povod.

Pokud se zvěd neohlásí, musíte rychle udeřit. Vyšlete na jeho místo nejrychlejší válečníky a nejsilnější sesilatele kouzel. Jestliže gnolové obsadili osadu, budou tam až týden odpočívat a pást se na svých úlovcích. V tomto stavu jsou nejzranitelnější. V tichosti místo obkliče a postupujte vpřed, jako byste je chtěli chytit do svéráku. Ať nikdo z nich nepřežije. Jediný gnol může časem vytvořit novou válečnou bandu.

Někteří mohou namítout, že chtějí přístup, jehož úspěch nespolehá na ztrátu lidských životů. S radostí bych takový navrhl, kdyby existoval. Vaší nejlepší strategií je bránit naše síně a nechat lidi posloužit jako návnada. Moradin ví, že se množí tak rychle, že své ztráty brzy získají zpět.

Když gnolí vůdci spolu musí probrat složité náryhy, používají lámanou formu démonštiny, kterou jim propůjčil Yeenoghu. Gnolština nemá písemnou formu, i když elitní gnolové mohou pro předávání zpráv používat svou omezenou znalost démonštiny. Ve většině případů si ale gnolí válečná banda vystačí bez psaných poznámků či znaků. Gnolové prostě bloudí, útočí, zabíjí a krmí se. Cokoli sofistikovanějšího je mimo zájem bandy.

## HRANÍ GNOLŮ A YEENOOGHUOVÝCH KULTISTŮ

Gnolové se liší svou osobností a vzhledem jen málo. Jsou kolektivně živelnou silou, kterou vede démonický pán, aby šířila smrt a zkázu.

Jedinou skutečnou příležitost pro interakci s gnoly poskytují kultisté, kteří občas válečnou bandu doprovází. Tato humanoidní chátra může mít informaci, kterou postavy potřebují, nebo to dokonce mohou být jejich bývalí kamarádi, kteří se zaprodali uctívání Yeenoghua. Pro vykreslení gnola, který je intelligentnější či společnější, než je obvyklé, mu můžeš dát charakteristiky podobné Yeenoghuovým kultistům.

### FYZICKÉ RYSY GNOLA/KULTISTY

#### k12 Fyzický rys

- 1 Chybějící ruka
- 2 Prolezlý červy
- 3 Srst slepená zaschlou krví
- 4 Chybějící oko
- 5 Při chůzi těžce kulhá
- 6 Popáleniny
- 7 Zakrnělé dvojče zasazené na zádech
- 8 Hlasitý, sípavý dech
- 9 Mírně nakyslé slintání
- 10 Pokrytý hnisačicími vředy
- 11 Strašlivý zápací hniliby
- 12 Zbraň stále trčící ze staré rány

### OSOBNOSTNÍ RYSY GNOLA/KULTISTY

#### k6 Osobnostní rys

- 1 Jakmile se mi nepřítel jednou postaví, vynaložím veškeré úsilí, abych ho zničil.
- 2 Nejlepší nepřítel je překvapený nepřítel.
- 3 Nesnáším slunce a cestuji jen v noci.
- 4 Přestal jsem mluvit a místo toho jen vrčím a vydávám skřeky.
- 5 Nebojím se smrti a v boji ji vítám.
- 6 Proti mému zběsilému vzteklu vypadá vztekly pes roztomile.



Gnolové jsou hnání krevžincovství. Co je odvrádí od jejich dírkostě jsou znamení. Gnolové vidí znamení od Yeenoghua všude, i v rozcákané krví. Podivně jednající gnol nejspíše následuje jakousi interpretaci nějakého znamení.

—Elminster

## IDEÁLY GNOLA/KULTISTY

### k6 Ideál

- 1 **Síla.** Musím si zachovat sílu, abych přežil. (Jakékoliv)
- 2 **Zabíjení.** Zabíjením slabých těším Yeenoghua. (Zlo)
- 3 **Ničení.** Yeenoghu se vrátí, jen když zbudou jen ti, kteří si zaslouží jeho vztek. (Zlo)
- 4 **Paranoia.** Ostatní mě chtějí zabít a snít. Musím najít způsob, jak je zabít a snít první. (Chaotické)
- 5 **Nadutost.** Přijde čas, kdy mou rukou zemřou i mí spojenci. (Zlo)
- 6 **Vedení.** Nejsem částí své smečky, jsem nad ní. (Chaotické)

## POUTA GNOLA/KULTISTY

### k6 Pouto

- 1 Raději bych zemřel, než abych zradil Pána surovosti.
- 2 Vůdce naší válečné bandy bych následoval kamkoliv a ochotně se obětoval za jeho ochranu.
- 3 Vyřazují slabé z naší válečné bandy, abychom zůstali silní.
- 4 Každou mou volbu řídí Yeenoghuova znamení.
- 5 Zemřu-li v bitvě, pak jsem příliš slabý na to, abych potěšil Yeenoghua.
- 6 Žeru slabé, abych od nich vyčistil svět, a silné, abych otupil jejich sílu.

## VADY GNOLA/KULTISTY

### k6 Vada

- 1 Nejsem takto zdatný, spolehám na útok v přesile.
- 2 Prchám před protivníky, kteří se vyrovnaní mé síle.
- 3 Mí předpokládaní spojenci jsou mými prvními oběťmi.
- 4 Hluboko uvnitř se děsim, že Yeenogua zkamu.
- 5 Kvůli mé touze trápit nepřátele mě občas přelstí.
- 6 Kvůli své aroganci přehlížím příležitosti.

## GNOLÍ JMÉNA

Většina gnolů nemá jméno. Co by s ním taky dělali jako tvorové, jejichž jazykem je v podstatě jen kňuceň, vrčení a skřeky. Mochní gnolové, zpravidla tesáci, vůdci smečky a flindové, získávají jména přímo od Yeenoghua. To stejné platí pro požehnané Yeenoghuem mezi lidmi, orky a ostatními rasami.

## GNOLÍ JMÉNA

### k12 Gnolí jméno

- 1 Árgab
- 2 Alark
- 3 Andak
- 4 Ejet
- 5 Ethak
- 6 Ignar

### k12 Gnolí jméno

- 7 Immor
- 8 Oduk
- 9 Orrom
- 10 Atal
- 11 Ulthak
- 12 Ustar

## ANATOMIE VÁLEČNÉ BANDY

Gnolí válečná banda pravděpodobně obsahuje různé gnoly a ostatní tvory a žádné dvě nemají stejně složení.

Gnolové, kteří tvoří řadové mužstvo, mají různé vlastnosti a tedy i různé role při útoku válečné bandy. Podstatnou část jednotky tvoří válečníci, kteří jsou doplněni lovci, což jsou specialisté na plížení a útok na dálku, a masodravce, kteří se spolehají spíše na přirozenou divokost než zbraně, když trhají nepřátele na kusy. Součástí bandy je vždy smečka hyen a někdy jich je tolik, jako samotných gnolů. Válečná banda, která si prošla těžkými časy, může obsahovat řadu gnolích vysloužilců, zatímco tu, která se těší Yeenoghuovy přízně, může vést flind – nejvzácnější a nejsilnější ze všech gnolů. Je také možné, i když poměrně vzácné, že válečná banda obsahuje kultisty – ostatní humanoidy, kteří se zasvětili Yeenoghuovi a připojili se k válečné bandě, aby prokázali svou věrnost.

Každý z těchto členů válečné bandy je popsán níže. Statistiky gnolího masodravce, gnolích lovců, gnolích vysloužilců a flindů jsou uvedeny v 3. kapitole této knihy.

## VŮDCE GNOLÍ SMEČKY

Většinu válečných band vedou vůdci smečky. Tito šampioni Yeenoghuovy přízně si předchází svého pána živými oběťmi. Malují si na kůži krvavé runy, které někdy dávají nadpřirozenou moc od samotného Yeenoghua. Vůdci smečky upřednostňují velké, těžké zbraně, například kůsy a sekery.

## GNOLÍ YEENOOGHUŮV TESÁK

Yeenoghuovi tesáci jsou obdařeni mocí plodit nové gnoly. Bizarními rituály pomazávají ostatky svých nepřátel. Hyena, která se nakrmí takovou mrtvolou, vyvrhne gnola, zatímco ostatní humanoidi, kteří se přidají k hostině, se stávají Yeenoghuovými kultisty. V boji tesáci používají drápy, kterými naplňují své oběti magií, pomocí níž přivádí na svět více gnolů.

## GNOLÍ VÁLEČNÍCI

Běžní gnolové tvoří převážnou část válečné bandy. Bojují hlavně kopími ze dřeva a kostí. I když nemají žádné zvláštní Yeenoghuovo požehnání, jejich divokost z nich dělá hrozivé nepřátele.

## GNOLÍ LOVCI

Když je válečná banda na cestách, v širokém okruhu kolem ní cestují lovci. Lovci se umí lépe pohybovat nenápadněji než ostatní gnolové, což se hodí při průzkumu. Někdy se lovci používají k tichému odstřelení stráží na hlídce, než mohou vyvolat poplach, díky čemuž je následný útok zbytku válečné bandy ještě více smrtící. Další funkce, kterou lovci provádí, je, že jdou za válečnou bandou a dělají rychlý proces se zraněnými gnoly a těmi, kdo nestačí udržet tempo.

## GNOLÍ MASODRAVCI

Všichni gnolové jsou nemilosrdní a brutální, ale masodravci ve válečné bandě využívají svou rychlosť a hbitost k umocnění svého barbarství. Když začíná nájezd,



masodravci číhají na okrajích gnolích jednotek a snaží se napadat osamocené nepřátele. Když masodravec vyrazí do akce, jeho čepele a zuby se změní ve vřívěho posla smrti. Je schopen přebíhat od jednoho cíle k druhému, jako by byl vystřeleným šípem z luku.

### **GNOLÍ VYSLOUŽILCI**

Válečná banda může putovat celé týdny, aniž by naražila na druh kořisti, po kterém touzí. Gnolové mohou jít divoká zvířata kvůli výživě, ale nekonečný hlad, jenž jim udělil Yeenoghu, může uklidnit jen maso inteligentních humanoidů.

Když ve válečné bandě zoufale naroste touha po jídle, obrátí se její členové proti sobě. Ti, kteří podlehnu násilí, jsou sežráni, ale jejich služba pro válečnou bandu v tomto bodě nekončí. Přeživší uchovají kosti svých padlých druhů, aby je vůdce smečky nebo flind mohl proměnit pomocí rituálu na vérné, nemrtvé následovníky, známé jako vysloužilci.

Dokonce i po smrti slouží gnolí vysloužilci válečné bandě stejně jako jejich druži. Ačkoliv v boji nejsou tak hroziví jako válečníci či lovci, jsou stejně neúprosní.

### **FLINDI**

Flind je mimořádně velký a silný gnol. Žádná válečná banda nemá více než jednoho flinda a takový tvor je vždy vůdcem své bandy. Flind nosí zbraň s Yeenoghuovým požehnáním: magický řemdih, který podkopává tělo a mysl každého nepřítele, který ucítí jeho dotyk.

Vzhledem k tomu, že jsou flindi tak vzácní, ostatní gnolové je berou jako Yeenoghuovy zvláštní posly, obdařené bystrým okem pro znamení a uchem pro Yeenoguovo šeptání. Flind každý den konzultuje znamení kolem sebe a určuje směr válečné bandy.

Gnol, který během bitvy zasadí flindovi smrtící úder, se zmocní jeho řemdihu a v návalu hlubinné energie je dotčen samotným Yeenoghuem a sám proměněn na flinda. Smrt nebo zmizení flinda z nějakého jiného důvodu způsobí, že válečná banda přejde na brutální boj zblízka. Někdy nový vůdce vzejde ze smečky poté, co potlačí své rivaly; častěji se ale banda rozpadne a přeživší se vydají každý svou cestou.

### **KULTISTÉ**

Válečná banda vzácně obsahuje orky, lidi či jiné humanoidy, kteří přísahalí věrnost Yeenoghuovi. Gnolové berou tyto kultisty jako ostatní gnoly a nezabijí je, dokud se zapojují do zabíjení, když banda objeví kořist.

Téměř všichni kultisté jsou hrubí jedinci, dotčení šílenstvím, jeden krok nad hyenami, které se táhnou za válečnou bandou. Nejsou to gnolové, a tak nedostávají svou inspiraci přímo od Yeenoghua. Přesto existují výjimky. Pokud jedinec s velkou inteligencí a velkými schopnostmi dbá na Yeenoghuovu výzvu, Pán surovosti ho může povýšit do vedení bandy. Takový šampioni jsou vzácní a banda vedená kultistou je schopna výkonů, které předčí skupinu gnolů – úspěchů, které kombinují surovost gnolů s inteligencí a plánováním podobné člověku.

### **GNOLÍ SPOJENCI**

Gnolové válčí se všemi tvory, které potkají, s výjimkou těch, kteří se oddali Yeenoghuovi, a těch, kteří jednají v souladu s jeho přáním. Pán surovosti kazí duše svých stoupenců a spřízněných tvorů takovým způsobem, že oni i jeho gnolové poznají jeden druhého na první pohled a nevrhnou se hned do boje. Proto vá-

lečná banda může obsahovat nebo být doprovázena dalšími bytostmi zla.

## DÉMONI

Yeenoghuův tesák je někdy obdařen kosmickým vyletem potřebným pro přivolávání nemyslících démonů. Když to Yeenoghu velkomožně dovolí, válečnou bandu mohou rázem doplnit nějací jeho oblíbení démoni, například barlgurové, dráčové, hezrové či stalové. Pán surovosti má také zvláštní vztah ke chrtánovým démonům, kteří sdílí jeho neukojitelný hlad.

Yeenoghu posílá svým nejvznešenějším šampiónům na pomoc démonické hyeny, známé jako šúsuvy. Když se mezi gnoly objeví šúsuva, je to odměna za nedávné výhry a předzvěst velkých vítězství a velkých hodů. Šúsuva chrání nejmocnější členy válečné bandy a slouží jako společník nejsilnějšího Yeenoghuova tesáka ve skupině.

Více informací o chrtánových démonech a šúsuvách najdeš v 3. kapitole této knihy.

## GHÚLOVÉ

Z hřbitovů a jeskyní vylézají tlupy ghúlů a chodí bezprostředně za válečnou bandou, hodují na ostatních obětí a někdy se nakonec spojí se skupinou. Třebaže ghúlové typicky uctívají Orkuse, kvůli svému nekonečnému hladu se mohou obrátit k Yeenoghuovi.

## HYENY

Za gnolími válečnými bandami jdou velké smečky hyen. Co se gnolů týče, vesměs tato zvířata ignorují. Hyeny mají sklon se v bitvě shromažďovat kolem tesáků a dychtivě se snaží získat Yeenoghuovo požehnání a projít hroznou přeměnou.

## LEUKRÓTY

Leukróty, zrozené během Yeenoguových dávných vpádů do světa, jsou větší, chytřejší a rychlejší než gnolové. Když se leukrótka přidá k válečné bandě, neusiluje o její vedení (což by způsobilo zbytečný konflikt), ale spíš slouží a chrání jejího vůdce. Leukrótina oddanost Yeenoghuovi je stejně vroucí jako oddanost každého gnola a jejím hlavním cílem je vždy upřednostňovat Pána surovosti před sebou.

Více informací o leukrótách najdeš v 3. kapitole této knihy.

## TROLLOVÉ

Ze všech tvorů, které gnolové potkají, se k nim nejpravděpodobněji přidají trollové, protože gnolí způsob života jim prostě vyhovuje. Trollové jako žraví tvorové s neuvěřitelnou houževnatostí dobře zapadají do volného schématu gnolí válečné bandy.

## TVORBA GNOLÍ VÁLEČNÉ BANDY

Chceš-li dát do svého tažení gnolí válečnou bandu, nebo potřebuješ-li ji rychle vygenerovat, abys ji použil ve střetnutí, použij tabulky v této části. Hoď postupně podle každé z nich a urči název, složení a jedinečný rys dané válečné bandy.

Tabulka názvu gnolí válečné bandy je sestavena tak, aby vytvářela dvojslov-

## POPĚVEK LOVCE

Toto jednoduché vyznání Yeenoghuovy moci vymyslel malý kult objevený hluboko ve hvozdě. Skupina dřevorubců hladověla a aby přežila, dala se na kanibalismus a nakonec podlehla Yeenoghuově vlivu. Gnolové zpívají podobný popěvek ve svém jazyce, když hledají kořist.

*Prvním darem je hlad.*

*To je Jeho požehnání.*

*To je výzva k zabíjení.*

*Druhým darem je smrt.*

*Ta dokazuje naši sílu.*

*Díky ní máme čistou víru.*

*Třetím darem je strach.*

*Máme strach, že Ho zklameme.*

*Máme strach, že zas hladoví budeme.*

né názvy. Některé válečné bandy se stávají natolik nechvalně známé, že si vyslouží od nepřátel přízvisko, ale jen nejsilnější flindi a vůdci smečky se obtěžují pojmenováním skupiny, kterou vedou.

Tabulka složení válečné bandy určuje, kolik gnolů a hyen banda obsahuje. Tabulka vedení válečné bandy uvádí velitele válečné bandy (má-li ho) a opravu, kterou použij na výsledky složení: pro bandu vedenou flindrem všechny výsledky zdvojnásob a pro bandu, která nemá vůdce, je sníž na polovinu.

Jednou si hoď podle Tabulky zvláštních tvorů a podívej se, jaký zvláštní tvor je součástí válečné bandy a v jakém počtu. Tabulka společného fyzického rysu a Tabulka význačného chování či taktiky přidávají válečné bandě její charakteristický znak. A konečně, Tabulka démonického vlivu přidává skupině démonický nádech: vzhledem k nadpřirozenému spojení gnolů s Propastí může být jejich maširování předznamenáno podivnými účinky, jež postihnou oblast či komunitu den před tím, než gnolové udeří na osadu.

## TABULKA NÁZVU GNOLÍ VÁLEČNÉ BANDY

k6	1. část názvu	2. část názvu
1	Hlubinní	lovci
2	Ježící	plenitelé
3	Prohnílý	povstalci
4	Strašliví	psiska
5	Vyjící	zabijáci
6	Vzteklí	zvěstovatelé



## TABULKA SLOŽENÍ VÁLEČNÉ BANDY

Složení válečné bandy	Počet kusů
Gnolí Yeenoghuovi tesáci	1k4 + 1
Gnolí lovci	1k4 + 1
Gnolí masodravci	2k4
Válečníci (běžní gnolové)	6k6
Hyeny	4k6

## TABULKA VEDENÍ VÁLEČNÉ BANDY

k6	Vůdce	Oprava počtu kusů
1	Flind	Zdvojnásob
2–4	Vůdce gnolí smečky	Žádná
5–6	Žádný	Sniž na polovinu

## TABULKA ZVLÁŠTNÍCH TVORŮ

k20	Zvláštní tvor(ové)
1	1 barlgura
2–5	3k6 dráčů
6–8	2k6 ghulů
9–10	2k6 gnolích vysloužilců*
11	1 hezr
12–13	1k4 leukrót*
14–16	2k6 stalů
17–18	2k4 chřtánových démonů*
19	1 šusuva*
20	1k3 trollů

\* Viz statistiky v 3. kapitole této knihy.

## TABULKA SPOLEČNÉHO FYZICKÉHO RYSU

k10	Společný fyzický rys
1	Runový cejch na čele
2	Kostěné piercingy
3	Rituální zjizvení
4	Mraky much všude kolem
5	Neustálý, kejhavý smích
6	Porostlý podivnými houbami
7	Strašný smrad
8	Jakoby ohnivá záře očí
9	Dlouhé, černé tesáky
10	Albíni

Ježibaby na mne kdysi uvalily kouzlo, tří krátké, a učinily  
mě svým otokem po tisíc dny. Je pravdou, že jsem tehdy byl  
mladým klupákem, avšak byly to temné dny.

– Elminster

## TABULKA VÝZNAČNÉHO CHOVÁNÍ ČI TAKTIKY

k8	Význačné chování či taktika
1	Používají hořící šípy a hořící smolu
2	Používají bubny a skřípavé rohy pro šíření strachu
3	Pokouší se krást a používat obléhací stroje
4	Přenáší a šíří nemoc
5	Drží v klecích vězně a mučí je
6	Chytají do sítí zajatce a požírají je později
7	Vůdce má mocný předmět, například ohlušující roh
8	Akce magicky ovládané sesilatelem kouzel

## TABULKA DÉMONICKÉHO VLIVU

k12	Démonický vliv
1	Kazí se jídlo a pití
2	Zvířata dostávají vzteklinu a jsou zlá
3	Propukne hrozná bouřka
4	Udeří menší zemětřesení
5	Obyvatelé trpí krátkodobými výbuchy šílenství
6	Obyvatelstvo se oddává rozpustilému, nadmernému pití alkoholu
7	Hádky se mění v násilí
8	Přátelé se zrazují
9–12	Žádný

## JEŽIBABY: TEMNÉ

### SESTERSTVO

Ježibaby jsou babizny, které představují zkaženosť ideálů a cílů, a rády vidí, když jsou nevinní a dobrí ponízeni. Jsou to tvaroměnci a rouhači, nelidské zrudy, jejichž podoba je pokroucená zlem. Slučují se s ostatními ježibabami, aby tvořily magické sbory s extra schopnostmi. Sbírají a pamatují si tajné znalosti, které by bylo lepší nemít a zapomenout. Zoufalí smrtelníci k nim přichází žádat o radu, ale jejich požadavky jsou splněny způsobem, který jim i jejich blízkým přináší velké utrpení.

## OŠKLIVÉ, NEPŘEDVÍDATELNÉ

### A STARÉ

Ježibaby jsou tajemné, nepochopitelné a nebezpečné, zejména z hlediska smrtelníků. Jeden den může ježibaba krást a jist děti, které zabloudí do lesa, a druhý den může říkat oplzlé vtipy dobrodruhům, kteří ji žádají o radu, a další den může vytrhávat mladé stromky na plot kolem svého domu proti doterným vetřelcům. Je téměř nemožné předpovědět, jak se bude ježibaba ze dne na den, někdy i z momentu na moment, chovat. Proto se jedinci se špetkou rozumu vyhýbají ježibabám širokým obloukem.

Ježibaby vnímají ošklivost jako krásu a naopak. Libují si ve svém šeredném vzhledu a někdy se ho snáží „zdokonalit“ tak, že si d'oubají do vředů, nosí kůže a kosti jako ozdoby a do vlasů a oblečení si vtírají smetí a špínu.



Protože Šťastný dvůr i Nešťastný dvůr si cení a ctí mezi vělami skutečnou krásu, ježibaby ani na jednom z uvedených míst v podstatě nenajdete. Letní královna i Královna vzduchu a tmy uznávají, že ježibaby mají cenné znalosti a působivá kouzla, ale nestřípí skvrnu na krásě svého okolí, takže většina ježibab je vyloučena z obou dvorů. Pár vzácných výjimek přijatých mezi dvořany jsou buď tak vlivné, že jim vstup nelze odmítout, nebo jsou dostatečně mladé a skromné, že jsou ochotny použít magii i pro hezčí vzhled. Ostatní ježibaby s z vyloučení nic nedělají; rády si kují pikle o samotě, kde nejsou omezeny rozmary dané vélí královny a mohou mluvit na plnou pusu.

Ježibaby jsou prakticky nesmrtné. Dožívají se dokonce déle než draci a elfové. Nejstarší a nejmocnější ježibabám říkají ostatní ježibaby „babky“. Určité babky jsou téměř stejně mocné jako některé arcivily.

Ježibaby nižšího, ale přesto úctyhodného postavení se nazývají „tetky“. Tetka získává svoje postavení díky vysokému věku, že je členkou mocného sboru, že slouží přímo babce, nebo že má mnoho potomků (adoptovaných či porozených).

## MISTRNÉ MANIPULÁTORKY

Ježibaby rády kazí ostatní. Nedosahují toho prosazováním své vůle nebo otevřeným násilím, ale těm, kdo u nich hledají pomoc, dávají nečestné návrhy. Touha organizovat pád druhých je důvod, proč se tolik ježibab zabydluje poblíž humanoidních osad. Díky tomu mají neustále připravenou zásobu tvorů, které mohou trápit a mučit.

Mezi ježibabiny nejlepší zákazníky patří jedinci, kteří se nemají obrátit kam jinam. Sedlák s nevěrou manželkou může hledat u místní ježibaby lektvar,

který by z ní udělal zas věrnou ženu. Starosta s dementním otcem může žádat ježibabu o něco, co by mu vrátilo rozum. Obchodník, jehož dítě je smrtelně nemocné, může jít k ježibabě pro lék. Společným jmenovatelem této situací je, že smrtelníci jdou k ježibabě pro pomoc; přestože vědí, že je zlá a nebezpečná, jsou natolik zoufalí, že se opovažují s ní uzavírat obchod, nebo jsou natolik hloupí, že si myslí, že ji mohou přesvědčit, aby jim pomohla, aniž by za to chtěla něco na oplátku.

Ježibaby smlouvají jinak než d'áblové. Ďábel přichází uzavřít se smrtelníkem dohodu, protože chce, aby se daný jedinec poskvrnil zlem, takže až zemře, jeho duše odejde do Devíti pekla. Ježibaby jsou obvykle ochotny čekat, dokud smrtelník nemá dostatečně silnou potřebu, a mezitím si vyřizují své záležitosti. Ježibaba nemá zájem o smrtelníkovu duši, ale chce ho během jeho života ponížit jako kompenzaci za splnění své části dohody. D'áblové smlouvají o duši, jako by šlo o zboží; ježibaby smlouvají, protože je baví dělat z obyvatel ubožáky. Noční ježibaba, jako víla přeměněná v běsa, používá obě metody: kazi smrtelníkovy sny, dokud se tvor nedopustí tolika zlých skutků, aby se mohla zmocnit jeho duše.

Přestože si ježibaba užívá, když může nabízet a vymáhat své dohody, jen zřídka chodí jednat za lidmi (elfy, trpaslíky atd.), protože ví, že když přijde někdo za ní, staví ji to do pozice síly. Návštěvník nejspíš musel přijít k ježibabě ze strachu v tajnosti, aby nevyvolal ve městě pobouření a nejspíš se touží vrátit domů dříve, než ho začne někdo postrádat, což dává procesu časovou tíseň a nahrává ježibabě taktéž do karet. Všechny tyto faktory přispívají k tomu, že ježibaba si může při smlouvání stanovit své podmínky a prezentovat nabídku tak, že vypadá rozumně a možná se zdá, že má

jednu či dvě lákavé skuliny, které by smrtelník mohl využít.

Ježibaby rozumí touhám a neřestem smrtelníků a vědí, jak pomocí nich s osobami manipulovat. Dohoda s ježibabou může nějaký čas přinášet úspěch a blahobyt, ale nakonec se ukáže nějaký nedostatek či vedlejší efekt, kvůli kterému začne smrtelníkovi dohoda vadit a bude se snažit z ní vyvázat. Z nevěrné manželky, která se teď zdržuje doma, se stal povaleč, otec starosty se po znovunabytí rozumu stal násilník a obchodníkovo dítě může znova upadnout do nemoci, pokud nebude opětovně pravidelně ošetřeno vždy jednou za několik měsíců.

Ale i když smrtelníkovi dohoda zhořkne a ostatní obyvatelé města se doslechnou nebo uvidí jeho neštěstí, ježibaba nakonec přiláká nové zákazníky. Ostatní lidé začnou věřit, že mohou ježibabu přelstít, nebo že jejich potřeba je jednoduchá a nemůže se zvrtnout, nebo že dřívější oběti, když navrhovaly dohodu, byly příliš hamžné. I kdyby s ježibabou uzavřely dohodu jen jedna či dvě osoby za rok, časem se pod její vliv může dostat mnoho neštastníků – a ona si pamatuje přesné podmínky každé z těchto dohod.

### UZAVŘENÍ NECHTĚNÉ DOHODY

I když se dá namítnout, že pro smlouvání s ježibabou není nikdy vhodná doba, smrtelníci mají větší šanci se z ní vyvázat v dobrém stavu, pokud nabídnu něco, co ježibaba chce nebo potřebuje. V takovém případě může ježibaba dokonce začít licitovat.

Ježibaba, která se potýká s vážnou hrozbou od nepřátel, bez váhání slibuje a uplácí, aby situaci zařehnala. Například většina pokladů v ježibabině dopřetí je k ničemu bez jejích znalostí, jak je určit a jak s nimi zacházet, takže ježibaba může nabídnout, že takové informace poskytne výměnou za svůj život. Pokud předmět později selže, nebo se ukáže, že je nějak prokletý, je to jen další lekce, proč nikdy, ale opravdu nikdy nevyhrožovat ani nevěřit ježibabě.

Ježibaby se zajímají o ostatní mocné tvory. Rády doставají zprávy a drby o ostatních ježibabách a vlivných tvorech, například o dracích, démonech, džinech a jistých smrtelnících. Když vyjednavač nabídne ježibabě přesnou informaci tohoto druhu jako součást dohody, vysloví si u ní malé plus, které se může projevit trochu spravedlivější dohodou.

Když ježibaba vyjednává s jinými tvory Vílí divočiny, zaujmá k situaci uctivější postoj než se smrtelníky. Uvědomuje si, že tvorové z její domovské říše jsou mocnější než běžní humanoidi, a proto i nebezpečnější, když je zklame nebo rozhněvá dohoda, která se ukázala jako špatná. Zatímco humanoidi umírají během několika málo desetiletí, vily jsou dlouhovéké, a tak mají více času k odvetným opatřením proti ježibabě. To neznamená, že jsou ježibaby při jednání s jinými vily automaticky příjemné. Jen, že dohody, které nabízí, nejsou tak nestydaté či náročné; ježibaby přesně vědí, kolik jim toho může projít, a chtějí posunout hranice toho, co ostatní budou tolerovat.

### OSTRAŽITOST VYJEDNAVAČE

Když ježibaba nabízí štědrou pomoc nebo když vyžaduje jako platbu jen jednoduchý úkol, není to žádná záruka, že dohoda dopadne dle očekávání obou stran.

Když ježibaba nabízí návrh, který se zdá být, nebo skutečně je, slušný, je pravděpodobné, že tím sleduje skrytu agendu. Stále chce uvést do pohybu události, ze kterých by měla prospěch, nebo způsobit něčí pád, ale činí tak nepřímým způsobem, který s ní nemá žádnou zřejmou souvislost. Tak jednoduchá dohoda, jako že vesničan souhlasí že doručí záhadný dopis na křížovatku v poledne určitého dne, může být klíčem k zničení jeho života. Ježibabiny důvody nemusí být zřejmé po mnoho let či dokonce desetiletí, nebo mohou dávat smysl jen za určitých okolností, jako je například zdárné narození či vrcholné střetnutí s nebezpečným padouchem. I když ježibaba nabízí dohodu, která zdánlivě nenesí žádné riziko, je vždy tajnůstkářská o své motivaci, o důvodech platby, kterou požaduje, nebo jak jí tyto věci prospějí.

Ježibaba, která stráví dlouhou dobu v těsné blízkosti lidské osady, často zbavuje komunitu dobrosrdčních lidí, neboť podléhají jejím zlým a sobeckým plánům. Nálada města se stane nehostinnou, ponurou, náladovou, nebo přímo nepřátelskou vůči nově příchozím a cestovatelům. Dokonce i poté, co ježibaba na takovém místě předvedla to nejhorší, si udržuje vliv přes své oběti tím, že v nich udržuje naději že je jednoho dne zbaví kleteb, jež na ně uvrhla. Z tohoto důvodu místní představitelé nedovolí, aby proti ní zasáhli jacíkoliv cizinci (což zahrnuje i sabotující dobrodruhy, kteří by se mohli rozhodnout ji konfrontovat).

### HRANÍ JEŽIBABY

Přestože se ježibaba k dobrodruhům chová lhostejně nebo přátelsky, uvnitř je to stále pokřivený vící tvor a co si ostatní myslí nebo chtějí pro ni nic neznamená. Může jen tak mimochodem utrousit poznámku, jak snadno by se návštěvník vešel do jejího kotle, nebo prohodit vůči hostovi neomalenou sexuální narážku. Když smrtelník navštíví ježibabu, měl by být nervy drásající, nepříjemný a riskantní zážitek; v kterémkoliv okamžiku může ježibaba ztratit nervy a svými železnými zuby vytrhat něčí nehty.

Ježibaby se dívají na mladší tvory z pohledu hašteřivých prarodičů, které již nezajímá, co si kdo myslí – jdou si vlastní cestou, mluví otevřeně, a když to přeženou, nebojí se trestu. Ježibaby se rády vměsují do životů ostatních, jako štouralové s krutými úmysly. Kdykoliv ježibaba souhlasí, že někomu pomůže, dohoda zahrnuje cenu, kterou je třeba zaplatit, plus skrytý plán, kterým dožene smrtelníka k selhání, nebo způsob, jakým získá vliv (ať už nad vyjednavačem, nebo někým jiným).

Když ježibaba narazí na neobvyklé kouzlo, vzácný kouzelný předmět nebo osobu, která má zvláštní magický dar, očichá to, zatřepe s tím, zaposlouchá se do toho, ochutná to, něco si pro sebe zamumlá a mentálně ocení hodnotu daného zboží. Ježibaby se v takovou chvíli neumí přetvařovat. Nabízenou věc ježibaba klidně rychle popadne, aby si ji mohla blíže prohlédnout, i když je z toho jasné, že o ni má zájem. V případě, že dosud nemá nic podobného, nebo domnívá-li se, že to nějak využije, nebo pokud nechce, aby se k tomu dostal nějaký rival, ocení nabízenou věc vysoko. S návštěvníkem, který nabídne požadovanou věc jako úplatek či dárek, bude ježibaba nejspíš jednat spravedli-

*Ježibaby se mnohdy objevují neočekávaný v okamžicích velké nouze, nebožpechují a vyčkávají příležitosti nabídnot pomoci v daný momenta užit ji k temným záměrům později.*

— Elminster

věji, nebo přinejmenším bude nejspíš trpět méně, až vyjde najevo skutečná cena uskutečněného obchodu.

Je-li život ježibaby v ohrožení, bude předstírat, že je slabá a bezmocná, pokud si myslí, že ji tím ušetří život nebo že si tím koupí čas k odvetným opatřením či útěku. Bude nabízet nebezpečné poklady jako úplatky, aniž by se zmínila, že jsou prokleté nebo že mají vedení účinky. Bude lhát a podvádět a snažit se, aby se nepřátelé obrátili proti sobě. Bude se snažit v nich vyvolat pocity viny, strachu a žárlivosti a vnitřně je rozpoltit. Je starší, chytřejší a vychytralejší než jakýkoli smrtelník, který se jí odváží ohrozit.

Ježibaby raději přemlouvají a smlouvají, než aby použili skutečně násilí; své agresivní výbuchy si schovávají na situace, kdy jsou zásadně silnější než jejich protivníci (například když útočí na děti) nebo kdy mají nečestnou výhodu (například když nepřítel spí). I když ježibaba se může uchýlit k útoku svými drápy kdykoliv, když usoudí, že se její plány šeredně hatí.

## OSOBNOSTNÍ RYSY JEŽIBABY

### k8 Osobnostní rys

- 1 Jemné narážky jsem vypilovala ve formu umění.
- 2 Vždycky jednám nelibě, aby ostatní nikdy nepoznali mé skryté city.
- 3 Ráda se při vyjednávání dohody sázím, což zvyšuje riziko i sázky.
- 4 Směji se svým vlastním vtipům – čím jsou černější, tím jsou lepší.
- 5 Nikdy neposkytuji informace a reaguiji pouze na otázky.
- 6 Ve svých dohodách nabízím velkorysé podmínky, ale cena za prodlení bývá mimořádně vysoká.
- 7 Vyžaduji, aby všechny dohody byly písemně a psané krví druhé strany.
- 8 Jsem velmi pověřivá. V každé události a akci kolem mě vidím znamení.

## IDEÁLY JEŽIBABY

### k6 Ideál

- 1 **Změna.** Proměním se postupně do každého druhu ježibaby a v každém prožiji sto let, až se nakonec stanu něčím ještě větším. (Chaotické)
- 2 **Komunita.** Samota je cestou k šílenství. Proto mám poskoky, kteří mi dělají společnost. (Zákonné)
- 3 **Hamižnost.** Získám nejvzácnější a nejcennější svaté poklady, aby nebyly použity pro dobro. (Zlo)
- 4 **Nezávislost.** Nepotřebuji sbor a ani ho nechci. Nebudu jako někdo. (Neutrální)
- 5 **Moc.** Stanu se tetkou nebo babkou, i kdybych kvůli tomu měla zabít svou vlastní matku. (Zlo)
- 6 **Šerednost.** Chci, aby mi záviděli můj vzhled a mé kruté srdce. (Zlo)

## POUTA JEŽIBABY

### k8 Pouto

- 1 Nesnáším jistou rodinu smrtelníků a každou generaci jim kradu jedno z jejich dětí pro své vlastní účely.
- 2 Vedu staletý svář s rivalkou, jež má podobnou moc a postavení.
- 3 V mém domě je vše, co je mi drahé. Nestrpím návštěvníky, kteří ohrožují můj domácí krb.
- 4 Babce ježibabce dlužím velkou laskavost.
- 5 Prodala jsem něco dříve, než jsem si uvědomila, že je to k nezaplacení, a teď to chci zpět.
- 6 Vzali mi dceru. Chci ji najít a učit.
- 7 Má největší soupeřka a já známe tajné slovo, které nás obě zničí současně.
- 8 Ti, kteří vyplenili a vypálili můj domov, za svůj přečin zaplatí.

## VADY JEŽIBABY

### k6 Vada

- 1 Příliš toužím po drbech.
- 2 Nedokážu odolat flirtování s pohledným mužem.
- 3 Mám alergii na tvora (například na kočky či krkavce) nebo látku (například jablka či krev), jež je důležitá pro mou práci.
- 4 Nebudu lhát, a přesto nemusím nic říct, mohu třeba jen přikyvat nebo trochu ohnout pravdu, aby vyhovovala mým potřebám.
- 5 Za úplňkových nocí jsem velmi oslabená.
- 6 Nedokážu odolat chytré hádance.

## JEŽIBABÍ JMÉNA

Ježibaby mají podivná jména, často s negativní konotací. Ježibaba dává své novorozené dceři jméno, které dívce zůstává během dětství, ale po získání plných ježibabích schopností si dcera volí své vlastní jméno, které se může nebo nemusí vztahovat k jejím rodnému jménu. Některé ježibaby používají různá jména

v různých podobách, ale stále dávají přednost svému původnímu jménu, které je jejich oblíbené.

Tabulka Ježibabí jména ti umožňuje vygenerovat jméno ježibaby několika hody k12. Nebo si můžeš jméno z tabulky vybrat, nebo použít tabulkou jako inspiraci.

Ježibaba má vždy titul, za kterým následuje buď křestní jméno, nebo křestní jméno s příjmením. Jestli má ježibaba jen křestní jméno, nebo i příjmení (oboje) je stejná šance).

## JEŽIBABÍ JMÉNA

k12	Titul	Křestní jméno	Příjmení
1	Babka	Agáta	Blátotlačka
2	Černá	Ágnes	Bradavičnatice
3	Hrbatá	Ethel	Červotočka
4	Chechtavá	Mája	Haluzohubka
5	Chmurná	Máňa	Hnátovka
6	Jedovatá	Markéta	Hnojůvka
7	Odtážitá	Matylda	Chrupavkožvýkalka
8	Prohnilá	Morgana	Kostožvýkalka
9	Roztřesená	Olga	Krátkovrbka
10	Stará	Sabina	Prasozubka
11	Strašná	Uršula	Prstolapka
12	Tetka	Živa	Zelenozubka

## PODIVNÁ MAGIE

V průběhu zdánlivě nekonečného života ježibaba obvykle objeví nebo vytvoří několik neobvyklých způsobů, jak používat magii. Podivná magie, kterou ježibaby používají, existuje v mnoha různých podobách a s různými způsoby aktivace. Ani ti, kteří přečetli učené knihy o ježibabách, neumí předem určit, co konkrétně může mít daná ježibaba v rukávu.

Babka nebo nějaká jiná velmi stará a proslulá ježibaba může znát jedinečné rituály, které mohou dočasně nebo trvale přeměnit tvora, obživnout na omezený čas mrtvého, přepsat vzpomínky či nasát emoce. Na druhém konci spektra, i ježibaba bez vzdnešeného postavení má nejspíš podivné, jednorázové předměty, které nenapodobují obyčejná kouzla, nebo se dokonce neřídí normálními pravidly magie. Inspiraci pro navrhování účinků takových podivných předmětů najdeš v části „Půvaby“ v 7. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*.

Pokud chceš, aby ježibaba použila podivný předmět tohoto druhu v bojové situaci, vybav ji předmětem, který vytváří účinek kouzla dle příslušné NB, když s ním ježibaba manipuluje, nebo ho aktivuje. Účinek může být přínosem pro ni, nebo útokem proti nepřátelům. Například zelená ježibaba (NB 3) může rozbit ozdobné zrcátko a vytvořit tím oblak skleněných střepů, který zraňuje tvory jako podobně *oblak dýk* (kouzlo 2. úrovně). Nebo může odzátkovat láhev s vosami, které ji obklopí a svými žihadly jí sešijí rány, což ji vylečí jako *zhoj zranění* (seslané jako kouzlo 2. úrovně). Nebo může ze své kapsy vyndat mumifikovanou ropuchu a hodit ji do kotlíku, ze kterého se okamžitě vychrlí inkoustová čerň podobná *tmě* (kouzlo 2. úrovně).

Ježibaba si pečlivě hlídá použití své podivné magie, protože předměty v jejím repertoáru je často nemžné duplikovat nebo nahradit. S ohledem na tuto skutečnost by ježibaba měla být schopna použít podivnou magii jen jednou či dvakrát za střetnutí ve svém doupěti, nebo jen jednou za střetnutí mimo doupě. Ježibaba, která očekává boj, může být lépe připravená a schopná (či ochotná) použít podivnou magii jednou za střetnutí navíc.

Pokud ježibaba celí smrtelnému nebezpečí, všechny myšlenky na zachování prostředků zmizí – použije každou podivnou magii, jakou má k dispozici, pomůže-li jí to zůstat naživu. Koneckonců ježibaba, která není mrtvá, má prakticky neomezenou dobu života na to, aby si nahradila, co spotřebovala. Bez ohledu na to, jak těžké bylo získat tu sklenici smrtících slimáků, nebo tu knihu o tom, jak přivolat vichřici, nebo ten runový kámen s třemi znaky pro krystalizaci krve, je lepší takové věci použít, než riskovat smrt jejich ne-použitím.

## JEZDECKÁ ZVÍŘATA A VOZIDLA

Mnoho příběhů vypráví o ježibabách, které využívají k cestování podivné, očarované tvory a předměty a většina z těchto příběhů je výstižná.

Místo obvyklého koně či poníka může ježibaba jezdit obkročmo na obřím praseti, koze nebo krávě. Jsou známy případy, kdy ježibaba používala vnímající zvíře jako jezdecké, snad jako výsledek dohody, kterou s ní někdo uzavřel. Ježibaba, která chce smrtelného hrdi-nu ponížit, může vyžadovat, aby jí za splnění její části dohody sloužil jeden rok jako jezdecké zvíře. Obří kravce, na kterém letí ježibaba, může být ve skutečnosti její oběť, kterou přeměnila, protože se onen jedinec pokusil nedodržet dohodu.

Některé ježibaby dělají čas od času přednost neživým dopravním prostředkům a jejich představivost v tomto ohledu nezná mezí. Ježibaba může vesele oživit a „ustrojit“ jakýkoli předmět, který lze uprůsobit danému účelu, například hliněná socha, obrovský tkaný koš, kotel, máselnice, obří ptačí hnázdo, hmoždíř či náhrobní kámen.

Jezdecká zvířata a vozidla, která ježibaba získala nebo vytvořila, obvykle dokáže použít jen ona. Zvířata plní jen její příkazy a magie reaguje jen na její vůli. Umožní-li ježibaba nějakému jinému tvorovi, aby jako součást dohody použil někoho či něco z nich, musí očekávat nesmírnou návratnost své investice.

## DRUHY JEŽIBAB

Každý z pěti druhů ježibab preferuje konkrétní prostředí. Na ježibabu v netradičním terénu je možné narazit, když je třeba na cestách, nebo když je součástí sboru s dvěma místními ježibabami. U babek a tetek je pravděpodobnější, že mají trvalý pobyt v nepřátelském terénu, protože jejich dlouhodobé plány někdy vyžadují, aby v určité oblasti strávili desítky let, než se vrátí domů.

**Anniské ježibaby** žijí v horách a kopcích. Orientovat se v tomto terénu je pro ně jednoduché, protože ze všech ježibab jsou fyzicky nejzdatnější. I když anniská ježibaba chodí shrbeně, přesto je vysoká jako



JEŽIBABÍ VOZIDLA

zlobr. Na kůži má modré či černé modřiny a její drápy jsou jako zrezivělá ostří. Anniské ježibaby hrozně rády mučí slabé a bojácné jedince a s radostí sledují, jak jsou z toho ostatní vystrašení. Statistiky pro anniskou ježibabu najdeš v 3. kapitole této knihy.

**Bheurské ježibaby** žijí ve větrných oblastech a nejradší na zasněžených vrcholech hor. Jsou vychrtlé, mají modrobílou kůži, bílé vlasy. Ví se o nich, že mají šedé dřevěné berly, díky kterým mají přístup k podivuhodné ledové magii. Bheurské ježibaby milují pohled na smrtelníky, jak umrzají k smrti, a v jejich srdcích není téměř žádný, nebo spíš vůbec žádný prostor pro příbuzné a komunitu. Statistiky pro bheurskou ježibabu najdeš v 3. kapitole této knihy.

**Mořské ježibaby** žijí pod vodou či na pobřeží. Upřednostňují bezútěšná a vyplněná místa. Mají bledu, jakoby rybí kůži, pokrytu šupinami, mrtvolně skelné oči a vlasy jako zplhlé mořské řasy. Mořské

ježibaby jsou vychrtlé, vysoké nebo malé, fyzicky slabé nebo silné. Mořská ježibaba nenávidí krásu v jakémkoliv formě a snaží se proti ní bojovat, znetvořit ji, nebo ji poškodit, aby měla na diváky opačný účinek. Je pravděpodobnější, že inspirativní sochu na náměstí zprávní, aby se stala symbolem strachu a smutku, než že by ji zcela zničila.

**Noční ježibaby** opustily svět výl, aby se toulaly Nižšími sférami. Mají tmavě modrou nebo černofialovou kůži, bílé nebo světlé oči a tenké, zakřivené rohy. Noční ježibaba je přinejmenším stejně vysoká jako člověk a většina z nich je tlustá nebo střední postavy než hubená či vychrtlá. Noční ježibaby rády kazí sny dobrých lidí a zostouzejí ideály svých obětí, aby je nakonec přiměly konat zlé skutky. Když pak oběť zemře, ježibaba se může zmocnit její duše a přinést ji do Hádů.

**Zelené ježibaby** obývají neutěšené lesy, močály a rašeliniště. Tělo zelené ježibaby, ať už široké, úzké, tlusté nebo hubené, zakončuje zamotaná hřívá vlasů. Zelená ježibaba si libuje ve vytváření zoufalství a tragédie v životech svých obětí. K dosažení tohoto cíle si vypomáhá svou schopností iluzorní magie. Zničení něčí naděje ji přináší nespoutanou radost.

## SAMOTÁŘSKÉ, ALE SPOLEČENSKÉ

Ježibaby jsou od přírody sobecké, a každá z nich si váží své nezávislosti – na zbytku světa, jakož i na ostatních ježibabách. Zároveň každá ježibaba uznává, že jsou se svými sestrami spřízněné duše, jako členky temného spolku či sesterstva.

Přestože se ježibaby nemají navzájem rády, sdílí znalosti a obchodní tajemství, které jim pomáhají držet krok s pozemskými událostmi a možnými nebez-

### JEŽIBABÍ METAMORFÓZA

Běžně se věří, že ve světě (i mimo něj) existuje pět druhů ježibab. Co není příliš známo, že některé ježibaby se umí v průběhu svého života přeměnit z jednoho druhu do druhého.

Ježibaba, která žije dostatečně dlouho nebo má potřebné zdroje, může změnit svou základní povahu; opustit svou starou fyziologii a přijmout fyziologii ježibaby, jež přísluší prostředí jejího současného domova. Této přeměny může dosáhnout buď silou vůle v průběhu času, nebo rychleji pomocí rituálu či podpory od svého sboru. Důvody pro takovou změnu mohou být stejně různorodé jako osobnosti a cíle ježibab.

*Chceš se dozvědět temného tajemství? Optej se  
ježibaby. Kroměm jest vytáhnosť z ní pravdy.*

- Volo

pečími. Dokonce i ježibaba, která žije na odlehlém, izolovaném místě, si je vědoma dění kolem sousedních ježibab, a to prostřednictvím magické komunikace, osobních návštěv či obyčejných poslů, jako jsou ptáci. I když jsou tyto vztahy ježibaby s jejími sestrami zpravidla oproštěny od emocí, jsou nejblíže tomu, co by se u ní dalo nazvat přátelstvím.

Je-li ježibaba napadena nebo zabita, ostatní ježibaby se o tom nejspíš doslechnou. V případě, že oběť byla vůči ostatním ježibabám přátelská, pak osoby zodpovědné za její smrt se mohou stát samy cílem odvety. Pokud zemřelá oběť dlužila laskavost jiné ježibabě, pak pro tuto ježibabu vrazi zodpovídají za dluhy mrtvé ježibaby. V případě, že oběť byla nepopulární, nebo jestliže jí byly jiné ježibaby zavázány (a tak jsou rády, že skonala), pak se vrazi od téhoto ježibab dočkají místo toho relativně srdečného zacházení.

Každá ježibaba má zvláštní postavení ve vztahu k ostatním ježibabám svého druhu i k ježibabám všech ostatních druhů, na základě věku, schopnosti, vlivu, spojenectví a zkušeností, a je si vědoma svého místa (i když ne nutně je s ním spokojená). Na vrcholu hierarchie stojí několik babek, pod nimiž je větší počet tetek, a všechny ostatní ježibaby soupeří o postavení v chaotické hierarchii, které žádný smrtelník nemůže skutečně přijít na kloub. Ježibaba, o níž je známo, že má nějaký vztah s tetkou, má vyšší postavení, než podobně mocná ježibaba bez takového vtauha a mladá ježibaba narozená babce již začíná svou existenci s větší vážností a vyšším postavením.

## SBORY JEŽIBAB

Pomyšlení, že by ježibaba sdílela svůj domov s jinými tvory – byť by to byly ježibaby – je nechutné. Vůči všem ostatním cítí jen nechuť či opovržení a svou samotu (s výjimkou poskoků a dalších tvorů pod jejím vlivem) miluje. To je běžný stav věcí. Ale když má skupina ježibab společný cíl nebo usiluje o větší sílu pro boj s imozantní hrozbou, pak ježibaby potlačí svou základní povahu a spolčí se. Výsledkem je sbor.

Když je ježibaba součástí sboru, má více magie a silnější schopnost sesílat kouzla a tyto prospěchy vyváží nepříjemnosti a hašteření, které obnáší život a práce s ostatními ježibabami.

Je-li členka sboru zabita a přeživší členky nechodaří skupinu rozpuštít, okamžitě se pokusí rekrutovat náhradu. Proces náboru obnáší, že potenciální člena páchá kruté činy, aby zapůsobila na zbývající členky sboru. Dobrodruzi, kteří zabijí jen jednu členku sboru, mu krátkodobě mohou uštědřit ránu, ale později se jejich okolí hemží nejhoršími klebami a jinými katastrofami, když se uchazečky pokouší trumfnout jednou druhou.

Neobyčejně nadaný smrtelný čaroděj, černokněžník nebo kouzelník s hluboce zakořeněnou zlou povahou může dostat pozvání, aby se přidal do sboru, nebo mu může být dovoleno soutěžit o volné místo.

Toto úmluva může být pro smrtelníka potenciálně nebezpečná, ale dvojice ježibab s ní může souhlasit, pokud to poslouží jejich potřebám. Například lidský člen sboru může být ideální špion a infiltrátor v okolí humanoidní osady.

## VÍTEJ DO RODINY

Ježibaby plodí nové ježibaby tak, že chytají a požírají malé lidské děti, načež rodí dcery, které se mění v ježibaby v den třináctých narozenin. Naštěstí pro lidstvo a zbytek světa jsou takové případy vzácné.

Ještě vzácnější, ale ne zcela neslychané, je, že ježibaba opakuje tento proces dvakrát či vícekrát v krátkém sledu, díky čemuž má více zhruba stejně starých potomků. Může tak utvořit sbor se svými dvěma dcermi, nebo vytvořit nový výhradně ze svých potomků. Některé ježibaby udržují prastarou tradici, která říká, že v případě, že ježibaba sežere dvojčata či trojčata, její potomci mohou mít další, neobvyklé schopnosti; taky se říká, že sežráni sedmého dítěte, které se narodilo sedmému dítěti, je způsob, jakým přejde na ježibabinu dceru vzácná magie.

## ALTERNATIVNÍ KOUZLA SBORU

Některé sbory se shromažďují za konkrétním účelem, například porazit šampiona dobra, větit neblahé proroctví nebo zkazit nedotčenou divočinu. V takovém případě mají členky sboru, který se snaží přizpůsobit svou magii konkrétnějšímu účelu, v rámci svého rysu Sdílené sesílání kouzel k dispozici odlišná kouzla, obvykle zaměřená na téma vztahující se k danému účelu.

Níže jsou uvedeny tři příklady tématických seznamů kouzel ježibabích sborů.

**Proroctví.** Pro sbor mohou být atraktivní tato kouzla, jimiž může získat schopnost ovlivnit budounost nebo vnímat věci nenormálně.

1. úroveň (4 pozice): požehnání, zhoubá
2. úroveň (3 pozice): odhal myšlenky, předvídání
3. úroveň (3 pozice): jasnozřivost, nezjistitelnost, rozptyl magii
4. úroveň (3 pozice): mystické oko, najdi tvora
5. úroveň (2 pozice): poslyš mýty, úkol
6. úroveň (1 pozice): pravdivé vidění

**Příroda.** Ježibaby se mohou snažit ovládat své prostředí a jeho tvory pomocí následující skupiny kouzel:

1. úroveň (4 pozice): mluv se zvířaty, zapletení
2. úroveň (3 pozice): měsíční paprsek, planoucí koule, trny

## PRAVIDLO TŘETICE

Říká se, že věci se dějí do třetice. Dobré věci. Špatné věci. Podivné věci. Ježibaby a šířitelé čarodějnictví uznávají Pravidlo třetice, jak ho nazývají: sbor má tři členky, věří, že dobrá či zlá magie se vrátí svému zdroji trojnásobně a že seslání mnoha kouzel vyžaduje stejná slova pronesená třikrát.

Kdysi dávno si sférickí cestovatelé uvědomili, že mnohé říše a vrstvy mnohovesmíru jsou sestaveny v násobcích tří. Je možné, že sférické cestovatelky ježibaby se dozvěděly o této sférické pověře a přizpůsobily si ji svým vlastním účelům, i když některé z nejstarších ježibab tvrdí, že tento koncept vymyslely, nebo ho alespoň pojmenovaly.

3. úroveň (3 pozice): *růst rostlin, svolaj blesky*
4. úroveň (3 pozice): *podrob zvíře, uchvacující réva*
5. úroveň (2 pozice): *hmýzí zhoubu, chůze stromy*
6. úroveň (1 pozice): *trnová zed'*

**Smrt.** Pro sbor, jehož členky jsou posedlé smrtí a schopností s ní manipulovat, může být vhodný tento seznam kouzel:

1. úroveň (4 pozice): *falešný život, způsob zranění*
2. úroveň (3 pozice): *důstojný odpočinek, paprsek slabosti*
3. úroveň (3 pozice): *mluv s mrtvými, obrození, oživ mrtvého*
4. úroveň (3 pozice): *hniloba, znamení proti smrti*
5. úroveň (2 pozice): *nákaza, vzkříšení*
6. úroveň (1 pozice): *kruh smrti*

## DOUPATA JEŽIBAB

Bez ohledu na to, jakou má domov ježibaby formu, je projevem její základní povahy. Je ošklivý, děsilivý nebo jistým způsobem znervózňující. Často má určitý aspekt rozkladu, jako je například mrtvý strom, zřícenina věže nebo hrozný vchod do jeskyně, který připomíná lebku.

Doupě je dobře chráněné před neoprávněným vniknutím, ať už přirozeně, nebo uměle. Může být dostupné jen po strmé horské cestě, nebo může být obehnáno plotem, který ježibaba vyrobila z kůlů a lebek s magickou ochranou. Doupě zpravidla odráží vzhled svého primárního obyvatele – domov vraždyčitivé ježibaby může být vytvořen tak, aby vypadal jako raken či mauzoleum, zatímco domov nenasytné ježibaby může vypadat jako hospoda či perníková chaloupka. Mořské ježibaby si zřizují svá doupata v trupech ztrouškaných nebo opuštěných lodí, neboť taková místa jsou pro ně příhodná.

## TO NEJLEPŠÍ Z OBOU SVĚTŮ

Mnohé ježibaby se usazují v místech, kde jsou tenké hranice mezi smrtelným světem a Divočinou, takže je pro ně snadné komunikovat a vyjednávat s tvory obou sfér. Jinou populární volbou je místo, kde okolní energie zlepšuje určité druhy magie, nebo místo vztahující se k smrti, například pohřebiště, nebo místo v kruhu spadlých menhirů, které stále ještě rezonuje dávnou mocí. Za účelem snadného vyjednávání se smrtelníky musí být domov dostatečně blízko obydlené oblasti, aby přitahoval příležitostné návštěvníky, ale ne zas tak blízko, aby komunita brala přítomnost ježibaby jako hrozbu a snažila se jí porazit nebo vyhnat.

## POKLADY, SAMÉ POKLADY

Domov ježibaby je přeplněný obyčejnými věcmi, v klenici zavřenými tvory, podivnostmi, předměty s patrně magickým účelem, konzervovanými vzorky, cáry svitků s vědomostmi a kuriozitami, které mají nadpřirozený původ, nebo nejsou z podstaty magické. Více o podivných ježibabích pokladech najdeš v části „Jedinečné předměty svého druhu“ dále v této kapitole.

## ÚNIKOVÁ STRATEGIE

Ježibaba má vždy v zásobě únikový plán, pro případ, že by se ctižádostiví dobraci pokusili proměnit její domov v místo jejího posledního odpočinku. Stojí-li proti přesile, nebo chce-li z nějakého důvodu rychle

*Ježibaby nenávidí být v dluhu k někomu. Dle jím sám od sebe bez důvěřejší domluvy poskytl služby. Takovým pak jejich pomoc splácí neočekávaně.*

– Elminster

opustit své doupě, snaží se dostat pryč kombinací přirozeného sesílání kouzel, vzácné magie, lsti a pomoci od poskoků. Většina ježibab má připravené tři plány: jeden pro obecná ohrožení a dva další pro konkétní pravděpodobné scénáře, jako je například „Zapálili mi dům“ nebo „Útok nekromanta s nemrtvými“.

Je-li ježibaba nucena uchýlit se k těmto opatřením, okamžitě začne sprádat odvetu vůči těm, kvůli nimž musela uprchnout. Ježibaba má dlouhý život, podobně jako upír či démon, po který se může domáhat své pomsty a nejsladší odplata je chladná, naservírována pro další tři generace nepřítelové rodiny.

## AKCE JEŽIBABÍHO DOUPĚTE

Je-li ježibaba babkou, získá sadu akcí doupěte dle své povahy, znalostí a historie. Sbor, ve kterém je babka, může také používat její akce doupěte, ale vůle babky převládá – pokud se někdo ze sboru pokusí o tento druh akce, ale babka s tím nesouhlasí, nic se nestane. Mocná tetka (nebo její sbor) může mít také přístup k akcím doupěte, jako jsou tyto, ale jen v určitých obdobích roku, nebo když je vliv Vílí divočiny silný.

Následující akce doupěte jsou možnosti pro babku a mocné tetky. Babky mají obvykle tři až pět akcí doupěte, tetky obvykle jen jednu (mají-li vůbec nějakou). Vyžaduje-li akce doupěte, aby si tvor hodil záchranný hod, použij SO záchrany nejmocnější ježibabiny schopnosti, není-li u akce doupěte uvedeno jinak.

## AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může ježibaba provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků; ježibaba nemůže použít stejný účinek dvě kola po sobě.

- Ježibaba může procházet pevnými zdmi, dveřmi, stropy a podlahami, jako by tam nebyl žádný povrch, do iniciativy 20 v příštím kole.
- Ježibaba zacílí libovolný počet dveří a oken, které vidí, a každé z nich se otevře či zavře dle jejího přání. Zavřené dveře může magicky zamknout (vyražení vyžaduje ověření Síly se SO 20), dokud je svou vůlí neodemkne, nebo dokud nepoužije tuto akci doupěte k jejich otevření.

Mocná **anniská ježibaba** může mít následující akci doupěte navíc:

- Ježibaba vytvoří hustý oblak žírávěho černého kouře, který vyplní kouli o poloměru 4 sáhy se středem v bodě, který ježibaba vidí do 24 sáhů od sebe. Oblak vydrží do iniciativy 20 v příštím kole. Tvorové a předměty v kouři či za ním jsou hustě zahalené. Tvor, který vstoupí do oblaku poprvé v tahu nebo v něm začne svůj tah, utrpí kyselinové zranění 10 (3k6).



Mocná **bheurská ježibaba** může mít následující akci doupěte navíc:

- Ježibaba vytvoří vánici ve válci s poloměrem 4 sáhy, výškou 8 sáhů a středem v bodě, který vidí do 24 sáhů od sebe. Účinek vydrží do iniciativy 20 v příštím kole. Vánice slabě zahaluje každého tvořa a předmět v oblasti po dobu trvání. Tvor, který vstoupí do vánice poprvé v tahu nebo v ní začne svůj tah, oslepne do iniciativy 20 v příštím kole.

Mocná **mořská ježibaba** může mít následující akce doupěte navíc:

- Ježibaba vyplní až čtyři krychle vody o straně 2 sáhy inkoustem. Inkoustové oblasti jsou na 1 minutu hustě zahalené, i když stabilní, silný podvodní proud rozežene inkoust na iniciativu 10. Ježibaba ignoruje zahalovací účinek inkoustu.
- Ježibaba zvolí jednoho humanoide v doupěti a okamžitě vytvoří tvorovu napodobeninu (jako by byla vytvořena kouzlem *napodobenina*). Tato odporná napodobenina je tvořena mořskými řasami, slizem, nedojedenými rybami a jinými odpadky, ale obecně se podobá tvorovi, kterého imituje. Napodobenina poslouchá ježibabiny příkazy a je zničena v iniciativě 20 v příštím kole.

Mocná **noční ježibaba** může mít následující akce doupěte navíc:

- Jeden tvor, kterého ježibaba vidí do 24 sáhů od sebe, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 15, jinak je uvržen do polosféry. K uniknutí musí tvor použít svou akci a hodit si na ověření Charismatu v konfliktu proti ježibabině ověření.

Pokud vyhraje, unikne z polosféry. Jinak účinek skončí v iniciativě 20 v příštím kole. Když účinek skončí, tvor se znova objeví na místě, které opustil, nebo na nejbližším volném místě, pokud je obsazené.

- Ježibaba zacílí až tři tvory, které vidí do 12 sáhů od sebe. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se vznese do vzduchu do výšky 6 sáhů. Tvor, který narazí na pevný předmět, nebo je uvolněn ve vzduchu, utrpí drtivé zranění 1k6 za každé 2 sáhy, o které se pohnul nebo spadl.

Mocná **zelená ježibaba** může mít následující akci doupěte navíc:

- Ježibaba vytvoří iluzorní kopii sebe sama, která se objeví na svém vlastním místě. Pokud ježibaba vidí svou kopii, může s ní ve svém tahu pohnout o vzdálenost rovnou své rychlosti chůze a také učinit, aby iluze mluvila (akce není potřeba). Iluze má stejně statistiky jako ježibaba, ale nemůže provádět akce ani reakce. Může interagovat s prostředím, a dokonce i zvedat a držet skutečné předměty. Iluze vypadá po všech směrech reálně, ale zmizí, pokud utrpí zranění. Jinak vydrží, dokud ji ježibaba nepřestane vidět, nebo ji nezruší (akce není potřeba). Pokud ježibaba použije tuto akci doupěte k vytvoření nové kopie, předchozí kopie zmizí a spadnou z ní na zem všechny skutečné předměty, které měla.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Ježibabina zkažená povaha pomalu zaplavuje prostředí kolem jejího doupěte a obrací ho ke zlu.

Doupě Rickey, žilly poznáš dle jeho tvaru za světla luny: mrtvý strom pokřiveného kmene a obřímých kořenů sápejících se ven pro kameny jak muž pro svou odlatu hlavu.

- Volo

Každé ježibabí doupě je zdrujem tří až pěti regionálních účinků; domov babky, tetky či sboru má vše účinků než doupě jediné prosté ježibaby. Některé účinky dokážou přímo zranit vetřelce. Vyžaduje-li regionální účinek, aby si tvor hodil záchranný hod, použij SO záchrany nejmocnější ježibabiny schopnosti. Tyto účinky pominou okamžitě poté, co ježibaba zemře či opustí své doupě, nebo odezní během 2k10 dní.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region do 1 míle od doupěte babky ježibaby je deformovaný její černou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Hojně se vyskytují ptáci, hlodavci, hadi, pavouci či ropuchy (nebo nějací jiní tvorové vhodní pro ježibabu).
- Zvířata, která mají hodnotu Inteligence 2 či nižší, jsou ježibabou zmámené a mají nařízeno, aby se chovala agresivně vůči vetřelcům v oblasti.
- Na stromech se magicky objevují podivné vyřezávané figurky, hadrové panenky či bůžci z větvíček.

Mocná **anniská ježibaba** vytváří do 1 míle od svého doupěte jeden či více z následujících regionálních účinků navíc:

- Štěrk na bezpečně vypadajících cestách, silnicích či pěšinách se občasné stává ostrým ve 20 sáhových intervalech. Chůze v těchto oblastech je jako chůze po železných ježích.
- Sem tam se zničehonic utrhnu malé laviny kamení, blokují cestu nebo zavalují vetřelce. Zavalený tvor je zadržený a musí zadržet dech, dokud není vyhrabán.
- Ticho občas protne podivný smích, který zní jako smích dětí nebo smích samotné ježibaby.
- Podél cestovních tras se objevují malé mohyly, jež obsahují záhadné kosti, nebo taky třeba vůbec nic. V těchto mohylách mohou strašit kostlivci, spektry nebo nepřátelské výly.

Mocná **bheurská ježibaba** vytváří do 1 míle od svého doupěte jeden či více z následujících regionálních účinků navíc:

- Sem tam se zničehonic utrhnu malé sněhové laviny, blokují cestu nebo zavalují vetřelce. Zavalený tvor je zadržený a musí zadržet dech, dokud není vyhrabán.
- V oblasti se vyskytují ledové kvádry o velikosti člověka, které obsahují zmrzlé mrtvoly. Tyto mrtvoly se mohou z kvádru vymanit a zaútočit jako zombie, nebo jejich duše mohou zaútočit jako spektry.
- Každých 2k12 hodin se bez varování přížene vánice a trvá 1k3 hodin. Během bouře cestují tvorové po zemi poloviční rychlostí a normální viditelnost klesne na 6 sáhů.
- Silnice, cesty a pěšiny se kroutí a vrací zpět na sebe. Navigace v této oblasti je mimořádně obtížná.

Mocná **mořská ježibaba** vytváří do 1 míle od svého doupěte jeden či více z následujících regionálních účinků navíc:

- Většinu povrchů pokrývá tenká vrstva slizu, který lepí a ulpívá na všem, co se ho dotkne.

- Proudy, přílivy a odlivy jsou mimořádně silné a zrádné. Všechna ověření vlastnosti pro bezpečnou navigaci či ovládání plavidla při plavbě těmito vodami mají nevýhodu.
- Břehy jsou plné mrtvých, hnijících ryb. Ježibaba dokáže vycítit, když někdo s danou rybou manipuluje a může skrze ní mluvit svým hlasem.

Mocná **noční ježibaba** vytváří do 1 míle od svého doupěte jeden či více z následujících regionálních účinků navíc:

- Stíný se zdají abnormálně vychrtlé a někdy se pohybují samy o sobě, jako by byly živé.
- Tvorové jsou přesunuti do neškodné, ale strašidelné polosféry plné stinných forem, voskových mrtvol a chichotání. Jsou v ní uvězněni na jednu či dvě minuty a pak se navrátí na místo, ze kterého zmizeli.
- Inteligentní tvorové vidí na různých místech ježibabí říše halucinace mrtvých přátel, rodinných příslušníků, a dokonce i sebe samých. Jakýkoli pokus o interakci s halucinačním obrazem způsobí jeho zmizení.

Mocná **zelená ježibaba** vytváří do 1 míle od svého doupěte jeden či více z následujících regionálních účinků navíc:

- Na náhodných místech v náhodných časech se objevují iluzorní kopie ježibaby (ale nikdy ne víc než jedna v daném místě). Iluzorní kopie není hmotná, ale vypadá, vyluzuje zvuky a pohybuje se jako ježibaba. Ježibaba dokáže vycítit, když je nějaký tvor či tvorové do 12 sáhů od její kopie, a dokáže s nimi interagovat, jako by byla přítomna a stála na místě své kopie. Iluzorní kopie zmizí, pokud utrpí nějaké zranění.
- Projít regionem trvá dvakrát déle než normálně, neboť rostliny v něm rostou hustě a zkrouceně a bažiny jsou plné páchnoucího bahna.
- Stromy se přemění na **probuzené stromy** a útočí, když jsou poblíž nepřátelští vetřelci.

## POSKOCI A MAZLÍČCI

I když jsou ježibaby od přírody samotářské, někdy mají potřebu se družit. Ježibaba obvykle zažene tototo nutkání tím, že si pořídí služebníky, které může urážet a fackovat, jak se jí zlídí. Takový tvor může být podajný, protože je zmámený, nebo očarovaný kouzlem, které by mu zastavilo srdece, pokud by neuposlechnul, nebo se může příliš bát nemagického trestu za nesplnění toho, co ježibaba nařizuje. Většina ježibab má nějaký druh otroka či poskoků, co žije s ní nebo v její blízkosti jako obráncé před útočníky, i když je to třeba jen obyčejné zvíře.

Ježibaby si velmi libují ve využívání smrtelníků, jež jí slouží, jako poskoků. Paladin možná nemá žádné výhody, že má pobít mečem sbor ježibab, ale jeho přesvědčení nejspíš dostane trhliny, když se musí nejprve

probojovat davem nevinných sedláků, které ježibaba přinutila, aby ji bránili. Prostí obyvatelé se také hodí jako poskoci, protože mohou ježibabě sloužit jako oči a uši v nedaleké osadě, ať už působí tajně, nebo se aktivně snaží přesvědčit ostatní měšťany, aby jí navštívili.

Podivná magie, kterou má ježibaba k dispozici, ve výsledku znamená, že jí může pomáhat či sloužit téměř jakýkoliv typ tvora – obr, nemrtvý, vila a tak dále. Pod jejím vlivem může být dokonce i mnohem mocnější tvor, než je ona, když splácí svůj závazek, nebo závazek někoho jiného. Laskavosti plodí laskavosti a pod nátlakem může ježibaba pronést magické zaklínadlo, které se odvolává na krvavou přísahu draka, šlechtice či jiné ježibaby, díky čemuž může mít takovou magickou, politickou či fyzickou sílu, které by sama nebyla schopna.

Poskoci ježibaby se v průběhu doby změní, podobně jako země v okolí jejího doupěte, a stanou se pokroucenými verzemi svých bývalých já (jistým temně-vílm způsobem), ale přesto jsou stále schopni si uvědomit, čím kdysi bývali. Ježibaba je může změnit svou magií, udělat z nich neúnavné tvory, odolné vůči ohni, schopné se přeměnit v hejno vran nebo se teleportovat stíny – cokoliv se ježibaba domnívá, že ji nejlépe ochrání či poslouží.

### NÁHODNÍ POSKOCI JEŽIBABY

Chceš-li stanovit poskoky a pomocníky, kteří doprovází ježibabu, hod si dle následujících tabulek, nebo si z možností vyber sám.

Tabulka služebníků zahrnuje věrné, důvěryhodné pomocníky, které ježibaba používá ke své obraně a ochraně svého domova. Tito tvorové jsou buď přirozené zkažení, nebo pokřivení ježibabou, aby jí lépe sloužili. V obou případech ježibaba nepochybuje o tom, že jí její služebníci bez reptání poslechnou na slovo.

Tabulka bijců uvádí příklady svalovců, které ježibaba může zaměstnávat. Jsou to žoldnéři, kteří slouží ježibabě jen tak dlouho, dokud z toho mají prospěch. Tito tvorové vyřizují vzkazy a zápasí s nepřáteli, nebo hlídkují v oblastech, kterým ježibaba nepřikládá osobní důležitost. Ježibaby zaměstnávají raději chytré, kruhé tvory než hloupé otrapy.

### TABULKA SLUŽEBNÍKŮ

k8	Služebník/služebníci
1	1k4 ohnivých lebek
2	1k2 masných golemů
3	1k2 obrněných děsů
4	1 dusící běhouň
5	1k6 strašáků
6	2k4 stínových mastifů*
7	2k4 rojů hmyzu nebo hejn krys
8	1k6 prokletých ohařů*

\* Viz statistiky v 3. kapitole této knihy.

### TABULKA BIJCŮ

k12	Bijec/bijci
1	2k6 + 2 gobrů
2	1k6 + 2 dvojníků
3	1k6 + 2 pavoukovců
4	2k6 + 2 chrličů
5	2k4 + 2 šakalodlaků
6	2k6 + 4 kenkuů
7	2k6 + 2 minloků*
8	1k4 ónů
9	2k6 + 2 prchlíků*
10	2k4 + 2 krvokápů*
11	1k6 + 4 krysodlaků
12	1k4 + 2 vlkodlaků

\* Viz statistiky v 3. kapitole této knihy.

### POKLAD

Mnohé z ježibabina pokladu je roztroušeno v nepořádku v jejím doupěti, takže je pro vetřelce obtížné rychle identifikovat všechny předměty, které mají využití či hodnotu. Ale ježibaba ví, kde co je.

Každá ježibaba má neomylný přehled o svých pokladech a ostatním majetku. Její organizace a značení, existuje-li takový systém, je navrženo tak, aby zmátko zloděje a slouží jako finální, mrzutý hlavolam pro každého, kdo by se pokusil použít nějaký předmět bez jejího souhlasu.

K ježibabině pokladu – jako daru od vší bytosti – by ostatní měli přistupovat spíš skepticky a v obavách, než aby ho jednoduše sebrali a odvezli. Hledači pokladů udělají lépe, když budou předpokládat, že jsou na ježibabině lupu nastraženy pasti, a budou opatrní, než aby dali volný průchod své chamtivosti či zvědavosti. Manipulace s nádobou či jiným předmětem, aniž by si aktér byl vědom, co je uvnitř nebo co to dělá (nebo znal správné heslo či techniku) se pravděpodobně ukáže jako velmi nebezpečné. V nejlepším případě to, co bylo uvnitř nádoby, jen uteče nebo se zmaří. V nejhorším případě se může stát cokoliv, ale nic z toho není dobré.

### JEDINEČNÉ PŘEDMĚTY SVÉHO DRUHU

Nad rámec předmětů se zřejmou hodnotou, které ježibaba nahromadila, má ve své sbírce i několik bizarních a jedinečných předmětů. Tabulka ježibabiných předmětů dává možnost, jak takové podivné předměty rychle přidat do ježibabina domova.

*Ježibaba má v ruce nějakého lektvaru či amuletu, kterýžto obrací šance v její prospěch. Prováží-li tě štěstí, pak ti bude pouze torziti způsobit utrpení namísto toho, aby tě jen zabila.*

-Volo

## TABULKA JEŽIBABINÝCH PŘEDMĚTŮ

### k10 Předmět

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Oko klerika, konzervované v nádobě s kapalinou. Když se přiblíží nemrtvý tvor do 20 sáhů od sklenice, oko těká, jako by se v panice rozhlíželo. Jinak zůstává nehybné.   |
| 2  | Kožovitá, konzervovaná hlava trpaslíka. Každý kdo drží její sáh dlouhou bradku, vidí očima této hlavy.   |
| 3  | Dokonale hladký, kulatý kámen o velikosti lidské pěsti. Položí-li se na zem, kutálí se rychlostí 4 sáhy za kolo k nejbližšímu zdroji pitné vody.   |
| 4  | Nemocná vrána s přistříženými křídly. Jediný zvuk, který dokáže vydávat, je řvaní jako lev.  |
| 5  | Zdánlivě prázdná, uzavřená nádoba. Pokud se otevře, osoba stojící nejbližše k nádobě si náhle vybaví 1k6 štastných vzpomínek z života dávno zesnulého elfího pána.   |
| 6  | Zdánlivě obyčejný zlaták. Každý, kdo se ho dotkne, získá neochvějně přesvědčení, že toto je první zlatá mince ražená lidstvem.   |
| 7  | Černá krychlová skříňka o straně 3 stopy. Ten, kdo ji otevře, v ní najde soubor tří dřevěných, kloubových figurek, které jsou vymodelovány po vzoru tří členů družiny dobroručů. Postaví-li se na zem, urážlivě parodují nedávné činy svých kopií. |
| 8  | Oválný disk z neznámého kovu. Je-li vyhozen do vzdachu, létá v kruzích kolem toho, kdo ho vyhodil, po dobu jedné minuty a než přistane na zemi někde v okolí, na jeho povrchu blikají drobná světla.   |
| 9  | Tlustá, zaprášená rukověť, jejíž každá stránka je popsaná malým, sotva čitelným písmem. Při pečlivém studiu knihy se ukáže, že jde o přepis každého rozhovoru, který se stal v průběhu jednoho roku, před třemi lety, v nedaleké vesnici.          |
| 10 | Obrázek, na kterém je namalované klidné pole. Každý den o půlnoci se obraz změní, že bude znázorňovat počasí následujícího dne.  |

## KOBOLDI: MALÍ DRACI

Koboldi jsou často odbývaní jako zbabělí, pošetlí a slabí, ale tito malí plazovití tvorové mají ve skutečnosti silnou společenskou strukturu, která klade důraz na oddanost kmeni. Mají šikovné ruce a umí mazaně spolupracovat, díky čemuž překonávají svá fyzická omezení.

V koboldí verzi dokonalého světa by koboldi nerušeně kopali své tunely a vychovávali novou generaci koboldů, zatímco by hledali kouzlo, kterým by osvobodili svého uvězněného boha (viz postranní rámeček „Kurtulmak: bůh koboldů“). Ve světě, ve kterém žijí, jsou koboldi často šikanováni a zotročováni většími tvory, nebo – když žijí podle sebe – mají neustále strach z invaze a útlaku. Jako jednotlivci jsou plášť a vybývají se konfliktu, ale pokud jsou zahnáni do kouta, jsou nebezpeční, a když brání svá vejce, jsou vzteklí. Jsou pověstní svými nebezpečnými, improvizovanými pastmi, kterými chrání svá doupata.

## EXPERTI NA TUNELY

Koboldi mají přirozené nadání na tunelování. Zdá se, že podobně jako trpaslíci mají téměř instinktivní smysl poznat, jaké úseky kamene či hlíny jsou silné nebo slabé, hrozí u nich zával nebo jsou bezpečné pro výkop, jestli obsahují nerosty nebo nabízí přístup k vodě. Kvůli těmto schopnostem si mohou vytvářet bezpečné domovy tam, kde by se jiní tvorové necítili bezpečně.

Koboldi využívají své velikosti a vytváří tunely o malém průměru, kterými sami projdou snadno, ale větší tvorové se v nich musí hrbit, nebo dokonce plazit. V místech, kde tunel ústí do propasti a pokračuje na druhé straně, mohou používat lanový žebřík či jinou vratkou stavbu, která se má zhroutit pod vahou tvora, který je těžší než kobold. V některých případech vede trasa ke koboldímu doupěti podél římsy, která lemuje jeskyni či trhlinu a koboldi na ní mohou mít postavené zábradlí či zeď, která brání pádu přes okraj – dostatečně vysoká, aby chránila kobolda, ale dostatečně nízká, aby hrozilo, že o ní větší tvor zakopne.

Příslušníci ostatních humanoidních ras moc dobře o koboldech nemluví, ale připouští, že tito malí plazi umí dost dobře vyrážet tunely jednoduchými nástroji. Zotročí-li tlupu koboldů silnější tvorové, obvykle je nasadí na zvětšování svých obytných prostor a ochranu životně důležitých částí doupěte pomocí pastí a jiných obran.

Některé lidské komunity si najímají koboldy na kopání kanalizačních stok a platí jim jídlem a pomůckami, ke kterým by sami neměli přístup. Je-li s koboldy dobře zacházeno a mají na svou práci klid, pracují pilně a pod ulicemi budují síť chodeb propojených k nedaleké vodní cestě, čímž městskou kanalizaci výrazně zlepšují. Pokud se koboldům v oblasti líbí a lidé je netýrají, mohou si tam postavit doupě a zřídit trvalý domov, přičemž nadále rozšiřují městské kanalizace, jak komunita roste. Tito takzvaní „městští koboldi“ žijí v podzemí, ale občas mohou organizovat noční výpravy na povrch. Koboldí komunity žijí zhruba pod čtvrtinou měst a velkoměst světa, avšak koboli jsou tak dobrí ve skrývání, že měštané žijí na povrchu v dané oblasti často netuší, co se skrývá pod nimi.

Protože si koboldi pěstují své vlastní podzemní jídlo, vychází na povrch raději v noci a dávají si pozor, aby se drželi stranou od nebezpečnějších tvorů, než jsou oni sami, obyvatelé města si týdny či měsíce ne-

## KURTULMAK: BŮH KOBOLDŮ

Bůh koboldů byl Tiamatiným vazalem. Když gnomí bůh Garl Zlatatřpyt ukradl část Tiamatina pokladu, poslala Kurtulmaka ho získat. Garl nalákal svého pronásledovatele do bludišťové jeskyně a pak za ním zhroutil vchod, čímž polapil Kurtulmaka navěky.

Kurtulmak je nenávistné božstvo, které opovrhuje vším životem s výjimkou koboldů. Nenávidí zvláště Garla Zlatatřpytu, gnomy a vříli tvory, které baví dělat si šprýmy. Naučil první koboldy, jak těžit, tunelovat, skrývat se a přepadávat. Cloumají s ním emoce – je inteligentní, ale ne moudrý. Je arrogантní, škodolibý, nenávistný a vznětlivý. Hodně času tráví plánováním, jak se zevrubně pomstít těm, kteří ho urazili.



musí všimnout žádných stop výskytu koboldů v oblasti a léta je nemusí vůbec spatřit.

### SCHOPNÍ KUTILOVÉ

Koboldi jsou zběhlí v identifikaci rozbitých, ztraceňných, vyražených nebo přebytečných řemeslných produktů ostatních tvorů, které lze ještě dál nějak používat. Raději odklizí předměty, které byly zjevně ztraceny či vyhozeny, aby tím nevzbuzovali pozornost. Ale zároveň se automaticky nevyhýbají braní předmětů, jež vlastní jiní tvorové, protože u takových předmětů je pravěpodobnější, že budou v dobrém stavu a tudíž užitečnější a cennější.

Když jdou po předmětech, které nejsou volně k mání, snaží se zůstat neodhaleni a nezavdávají svým cílům důvod, aby jim ublížily. Například skupina městských koboldů se může vplížit v noci do ševcovského domu, aby v něm ukořistila nože, kožené pásky, hřebíky a další užitečné věci, ale pokud se vystaví riziku odhalení, raději uteče, než aby útočila na všechny v domě. Tím, že koboldi utečou dřív, než je uvidí nebo poznají, se vyhnou situaci, že by se je měštané pokusili dopadnout všechny a přežítí kmene by bylo v ohrožení.

Existují i agresivní koboldi a kmény, ale jsou to výjimky. Obecně koboldi nemají v úmyslu záměrně provokovat odvetné útoky tvorů, které okrádají. Je lepší být opatrný a přehlížený, než považovaný za nebezpečného a hrozbu.

Za některých situací mohou koboldi upustit od tohoto opatrného přístupu. Za prvé kvůli své nenávisti ke gnómům městští koboldi často nedodržují svůj zvyk a cílí na gnómské domy a obchody. I v takových případech se koboldi obávají odvety, což jim obvykle brání zranit gnómy přímo, ale mohou naplivat do mléka, vyvážit nádobí na stolech tak, že je lze snadno převrhnut a rozbít, nebo rozsypat po celé podlaze šicí jehly – zkrátka provést takové malicherné, pomstychtivé věci, které poníží, zraní nebo nahněvají gnómy, ale ne natolik, aby je chtěli dopadnout a zabít. Vzhledem k nepřátelství koboldů se gnómové vyhýbají nebo opouští osady, které jsou silně zamořeny kobol-

dy, a naopak koboldi jsou obvykle vyhnáni z komunit, které mají velkou gnómskou populaci.

Za druhé koboldi jsou neustále ve středu, jestli nerazí na magii, která by jim mohla pomoci osvobodit jejich uvězněného boha Kurtulmaka. Typičtí koboldi nevědí, jak používat hůlku, knihu kouzel či cokoli magičtějšího než lektvar, ale všichni věří, že kmenový čaroděj může přijít na to, jak používat nějaký takový předmět, se kterým se setkají. Když koboldi vycítí příležitost na oddělení kouzelného předmětu od jeho majitele, jsou zpravidla ochotni riskovat své odhalení, protože potenciální odměna za to riziko stojí.

### PŘISLUHOVAČI DRAKŮ

Koboldi věří, že je stvořila Tiamat z krve draků. Ten to názor je podpořen jejich plazím (oni říkají dračím) vzhledem. V každém koboldím kmenu vypráví starci mláďatům legendu o svém původu, což dává každému jednotlivci i každé generaci důvod cítit hrドost a sebeúctu. Koboldi raději utíkají než bojují, žijí ze zbylých drobtů ostatních a větší humanoidi si je často podrobují. Koboldi ale vědí, že v nich dřímá velikost a jsou hrdí, že byli vybráni za pokrevní příbuzné draků.

Koboldi ochotně slouží barevným drakům a klaní se jim, jako by to byly bytosti božského původu s mocí polobohů. Není to žádné nahodilé nebo povrchní uctívání; koboldi cítí v přítomnosti draka bázeň, jako by to byl přítomen skutečný avatar božstva. Koboldi se mohou přetrhnout, aby splnili drakovou rozkazy, i kdyby byly nebezpečné. I když obvykle neuctívají Tiamat přímo, uznávají ji jako dračí bohyňi všech barevných draků a jako paní jejich rasového boha Kurtulmaka.

### MYSTIČTÍ MÁGOVÉ

Koboldi se, na rozdíl od ostatních humanoidů, nebojí a nevyhýbají mystické magii. Berou magii jako součást svého napojení na draky a jsou hrdí, že jsou obdařeni schopností třímat takovou moc. Mladé koboldí čaroděje vyučují starci a tento výcvik má téměř náboženský význam. Většina koboldích čarodějů je z dračího rodokmene a specializuje se buď na poškozující magii (která se dá použít i v hornictví), umocnění (materiálů

čí spojenců) nebo věštění (pro hledání surovin a předvídání ohrožení kmene).

Hlavním důvodem, proč koboldi spoléhají spíš na mystickou než božskou magii, je Kurtulmako uvnitř, kvůli čemuž je pro Kurtulmaka obtížné udělovat kouzla smrtelníkům a pro tyto smrtelníky je obtížné přijímat jeho přízeň. Kromě toho koboldi jsou tak křehcí, že jediný zásah lidskou zbraní dokáže kobolda zabít, takže kmen má jen malý užitek z léčebné magie, a čaroděj umí plnit většinu ostatních potřeb kmene, které souvisí s magií. Koboldí šamani jsou velmi vzácní; když se zjeví Kurtulmakovi kněží, lze je snadno rozpoznat podle oranžového oděvu (většinou mají jen hrubě roztrhanou šerpu nebo plášť) zdobeného obrázkem gnómské lebky.

## ŽIVOT A VZHLED

Koboldi žijí v kmenové společnosti, v níž se ujímají specializovaných rolí, které chrání a udržují kmen. Nejsilnější koboldi se cvičí na lovce a válečníky, nejchytrejší na řemeslníky a strategy, nejhouževnatější na horníky a honáky a tak dále. Dokonce i hloupý či fyzicky slabý kobold dostane svou roli v kmeni, třebaže něco tak jednoduchého jako houbaření nebo hlídání mláďat. Všichni chápou, že jejich činnost přispívá k přežití skupiny. Kmen pravidelně nacvičuje postup obrany doupěte proti větralcům a plány vždy obsahují nejlepší únikové cesty a kdo je zodpovědný za blokování tunelů na zamezení pronásledování.

Koboldi sice cítí chladnou spízněnost nebo příbuznost vůči ostatním příslušníkům svého kmene, ale zřídka jsou vůči sobě laskaví. Dva koboldi, kteří se znají již více než deset let, se mohou považovat za přátele či nepřátele, ale síla tohoto citu je mnohem slabší než jiné srovnatelné lidské emoce. Vzhledem k tomu, že většinu svého bdělého času věnují práci, tak znepřátelení koboldi mají málodky příležitost si vyměňovat urážky, natož se poprat.

Koboldi si volí své partnery hlavně dle příhodnosti. Vzhledem k nedostatku citové vazby nemají žádné pojetí manželství nebo trvalých rodinných vztahů. Jejich vajíčka jsou umístěna ve společné kmenové líhni bez snahy sledovat, kdo je čí matka. Tato praxe a společná výchova mláďat vede k tomu, že kmen funguje jako skupina bratranců.

Vzhledem k tomu, že koboldí ženy kladou vejce a ta nevyžadují moc péče, tak nejsou osvobozeny od války či práce. Koboldi navíc mohou pomalu měnit pohlaví.

## URDOVÉ: OKŘÍDLENÍ KOBOLDI

Okřídlení koboldi, známí jako urdové, se líhnou z koboldích vajec zdánlivě náhodně, dokonce i v kmeni, který nemá žádné dospělé urdy. I když schopnost létat je neuvěřitelný dar a od koboldů by se dalo očekávat, že ho budou interpretovat jako pozehnání od Tiamat, běžní koboldi urdy nesnáší a nevychází s nimi dobře. Fragmenty koboldích legend hovoří o Kuraulyekovi, okřídleném božím služebníkovi Kurtulmaka, který jistým způsobem zradil svého pána. Koboldi vnímají urdy jako Kuraulyekovy oblíbence a svou nelibost vůči tomuto zrádci přenáší na své okřídlené příbuzné.

Pokud je většina mužů nebo žen kmene zabita, některí přeživší se v průběhu několika měsíců změní, až se kmen opět vyrovná. Tímto způsobem se může kmen rychle reprodukovat s několika málo přeživšími. Mladí ani dospělí koboldi kvůli těmto faktorům nemají přiřazeny role pohlaví. Vůdce, čaroděj, horník nebo řemeslník může být muž stejně pravděpodobně jako žena.

## RYCHLÝ RŮST, BRZKÁ SMRT

Koboldi rostou a dospívají mnohem rychleji než příslušníci ostatních humanoidních ras. V 6 letech je kobold považován za dospělého. Většina do 20 let věku podlehne násilí, nehodám či nemocem, ale kobold se může dožít až 120 let – tato dlouhověkost se připisuje jejich vzdálené příbuznosti s draky. Koboldí žena může naklást až šest vajec ročně a vajíčko zraje dva až tři měsíce, načež se z něj vylíhne nový kobold.

Koboldi neprovádí pohřební obřady; tělo mrtvého kobolda je spáleno nebo zlikvidováno jiným vhodným způsobem (nebo, v kanibalistickém kmeni, snědeno). Koboldi věří, že pokud zemřou ve službě svému kmenu, Kurtulmak je okamžitě poše zpět k životu v dalším nakladeném vejci v líhni. Zemře-li obzvláště důležitý nebo respektovaný člen kmene, líheň je pečlivě monitorována. Další nakladené vejce je okamžitě odděleno od zbytku a pečlivě chráněno. Jakmile se vylíhne, narozené koboldí mládě se připravuje na vyplnění důležité pozice.

## JÍDLO A KANIBALIZMUS

Ačkoliv by se podle jejich ostrých zubů mohlo zdát, že jsou masožravci, koboldi jsou ve skutečnosti všežravci a mohou jíst prakticky cokoliv, včetně masa, ovoce, kůry stromů, kostí, kůží a vaječné skořápkы (první jídlo nově vylíhnutého kobolda je obvykle jeho vlastní skořápka). Hladový kmen nezanechá ze zabitych tvorů vůbec nic. Sní všechno, co je jedlé, a ze zbytku si vytváří nástroje a ozdoby.

Po celý život koboldům vypadávají zuby, když se opotřebují, a narůstají jim nové. Mnozí nosí své vypadlé zuby jako šperky, přičemž více zubů značí staršího a moudřejšího kobolda. Některí bezohlední jedinci nosí zuby odcizené nebo získané od jiných ve snaze, aby vypadali starší či úctyhodnější.

Většina koboldích kmenů se vyhýbá žraní toho, co nazývají „mluvící maso“ – což jsou inteligentní tvorové – protože takové chování vyvolává odplatu. Strach z hladovění je ale může přimět zavřít oči nad tímto principem a jsou-li jejich možnosti buď zaútočit na takové tvory, nebo hladovět, koboldi jednají účelně. Hrstka kmenů, zejména ty v řídce osídlených oblastech, praktikuje kanibalismus, protože jsou přesvědčeni, že plýtvat dobrým masem by bylo pošetilé.

V každém případě koboldi, kteří žerou humanoidy, nepojídají mrtvoly nebo zajatce hned po bitvě; spíše své oběti přivážou k tenčímu kmenu a pomalu je opékají nad ohněm, nebo je dají do obřího hrnce a vaří. Naštěstí pro vězně, koboldi téměř komediální přípravy někdy dávají záchrannářům čas, aby našli a osvobodili zajatce, než se koboldi dostanou k hlavnímu chodu.

## NENÁVIST

Koboldi hořce nenávidí gnómy, protože gnómský bůh Garl Zlatatřpyt lapil koboldího boha Kurtulmaka do bludiště, ze kterého nemůže uniknout. I když koboldi obvykle nevyhledávají gnómy, aby jim činili násilí, pokud se nepřátelští koboldi střetnou s různorodou skupinou gnómů a jiných humanoidů, instinctivně útočí na gnómy. Koboldi se v boji s gnómy mnohem méně pravděpodobně dají na útěk, protože jejich nenávist potlačí pud sebezáchovy.

Opatrná povaha kobolda neznamená, že se nemůže rozzlobit. V jeho žilách koluje krev draků a kobold, který je zatlačen příliš daleko nebo je zády ke zdi, se, podobně jako vzteký ještěr, může proměnit v malou bouři tesáků a drápů, jak se zoufale snaží bránit svůj život. Stejně tak spřízněnost s jejich vlastním kmenem může koboldy vyburcovat k boji s jiným koboldím kmenem o zdroje či území. Takové konflikty nejsou časté, protože dva kmeny, pokud spolu přijdou do styku, budou vždy preferovat expanzi do jiných směrů, ale občas se takové konflikty stávají.

Například dva sousední kmeny, které si dělají výhradní nárok na stádo horských koz, se mohou každých pár dnů utkat v šarvátce. Nakonec si vůdce jednoho z válčících kmenů uvědomí, že kvůli oslabování začíná prohrávat, přenechá sporné území úspěšnějším sousedům a přesune svůj kmen do jiné oblasti.

Koboldi trpí stihomarem, o čemž svědčí jejich nenávist ke gnómům, a snadno se urazí kvůli akcím či činům jiných ras. Ostatním rasám neodpouští a svou nenávist si hýčkají, dokud se jim nenaskytne šance pomstít se tvorovi nebo rase, kteří jim ukřividili.

## PROSTŘEDÍ

Koboldi jsou studenokrevní, a tak preferují mírná a tropická pásma. Koboldí kmeny v chladnějších oblastech mívají menší populaci a jsou agresivnější v lově, protože jídlo je v takových oblastech relativně vzácné.

Částečně ze strachu a částečně proto, že jejich oči jsou citlivé na sluneční světlo, koboldi dávají přednost bezpečí jeskyně před žitím pod širým nebem a lze je nalézt v každém druhu terénu, který podporuje tunelování. V bažině nebo podél pobřeží, kde je kopání do měkké půdy problematické, koboldi zapoští kořeny v hustých lesích, kopcích či velkých skalních výchozech, kde vytváří doupata nad vodní hladinou.

Koboldi přebývají nejčastěji v kopcovitém nebo hornatém terénu. Taková místa mívají přírodní jeskyně vhodné jako obytný prostor, dostatek prostoru pro kopání a připravené zdroje potravy. Přestože bydlení v těchto lokalitách staví koboldy do soupeření s humanoidy bydlícími na povrchu, díky schopnosti vyhnout se odhalení zůstávají jejich chodby často bez povšimnutí jejich větších konkurentů. Je-li kmen koboldů objeven skupinou humanoidů a má-li štěstí, může vyjednat vzájemně výhodnou dohodu, ve které se humanoidi zavazují k ochraně doupěte před útočníky a za to jsou jim poskytnuty služby jako hloubení nového obytného prostoru a likvidace odpadu. Má-li kmen smůlu, je humanoidy zotročen a koboldi plní podobnou úlohu, ale pod hrozou smrti.

## HRANÍ KOBOLDA

Kobold uznává svou slabost tváří v tvář nepřátelskému světu. Ví, že je titerný, že ho větší tvorové budou využívat, že pravděpodobně zemře v mladém věku a že jeho život bude plný dřiny. Ačkoliv to může vypadat jako chmurné výhlídky, kobold nachází uspokojení ve své práci, přežití svého kmene a vědomí, že ho pojí dědictví s nejmocnějšími draky.

Kobold není nijak chytrý, ale není zas tak hloupý jako ork. Kobolda lze oklamat úlisnými slovy nebo bystrým mozkem, ale když se kobold dovtípí, že byl podveden, urážku si zapamatuje. Naskytne-li se mu příležitost, dané osobě to nějak oplatí, i kdyby to mělo být jen banálně.

Kobold nemá rád, když je zahnán do kouta nebo sám. Chce mít jistotu, že má bezpečnou únikovou cestu, nebo alespoň spojenice poblíž, který zvýší jeho šanci. Kobold bez obou těchto možností bude nervózní a jeho chování se bude střídat mezi pokorným mlčením a hysterií.

## KOBOLDÍ JMÉNA

Koboldí jména jsou odvozena z dračí řeči a obvykle se vztahují k charakteristice svého nositele, jako je barva šupin, výrazné části těla nebo typické chování. Například „Rudá noha“, „Bílý pařát“ a „Cupitálek“ jsou překlady často používaných jmen do obecné řeči. Když kobold dospěje, může si jméno změnit, nebo si přidat přídomky po důležitých událostech, jako je zvládnutí svého prvního honu, nakladení prvního vejce nebo přežití první bitvy. Tabulka Koboldí jména uvádí jména koboldů vhodná pro libovolné herní tažení.

## KOBOLDÍ JMÉNA

k2o	Koboldí jméno	k2o	Koboldí jméno
1	Arix	11	Molo
2	Eks	12	Ohsoss
3	Ett	13	Rotom
4	Galax	14	Sagin
5	Garu	15	Sík
6	Hagnar	16	Sniv
7	Hox	17	Teklak
8	Irtos	18	Tes
9	Kashak	19	Urak
10	Meepo	20	Varn

## FYZICKÉ ODLIŠNOSTI

Koboldi se značně liší barvou a vzorem šupin. I když pro člověka může být těžké rozeznat od sebe dva podobně vypadající koboldy, sami koboldi se rozeznávají snadno.

Většina koboldů stejného kmene mívá podobné zbarvení. Například kmen Měděný zub může být převážně šedý s červenými pruhy. Dva kmeny, jenž se spojí, se nakonec zkříží natolik, že vytvoří nový vzhled, ačkoliv výstřelky a dědicové z dávného kolena, kteří

nesou podobu jednoho z původních kmenů, se stále příležitostně rodí.

Pro určení převládajícího vzhledu koboldů v kmenu použij tabulkou Barva šupin. V případě, že na kostkách padne dle tabulky vzorovaný vzhled, tak hodem dle tabulky Vzor šupin urči, jak jsou dané dvě barvy zkombinované.

## BARVA ŠUPIN

k%	Barva šupin
01–05	Bílá
06–10	Černá
11–25	Hnědá
26–30	Modrá
31–35	Oranžová
36–50	Oranžovohnědá
51–55	Rudá
56–70	Rzivá
71–80	Snědá
81–85	Šedá
86–90	Zelená
91–100	Vzorová (hoď dvakrát, ignoruj zdvojené výsledky a výsledky 91 či více).

## VZOR ŠUPIN

k20	Barva šupin
1–4	Mřížkovaný
5–8	Pruhovaný
9–12	Skvrnity
13–16	Šrafováný
17–20	Tečkovaný

## TAKTIKA

Protože koboldi jako jednotlivci jsou fyzicky slabí, vědí, že k poražení mocných nepřátel musí útočit lstim a v početní převaze. Kromě rysu Taktika tlupy popsaného v Bestiáři využívají pasti, přepadení ze zálohy, terén, spojenecké nestvůry i jakoukoliv jinou výhodu, kterou dokážou vymáčknout ze svého prostředí. V podstatě koboldi mohou vyhrát jedině nečestným způsobem.

Koboldi spolupracují na plnění náročných úkolů, jež nemohou zvládnout sami. Kutají složité systémy podzemních chodeb, které jim umožňují odrazit a odradit několikanásobně větší nepřátele. Každý kobold bez řečí ví, co musí udělat, aby uspěli. Jejich schopnost spolupracovat je pozoruhodná, zvláště ve srovnání s chováním jiných malých humanoidů, jako jsou goblini, kteří jsou spolu ochotni spolupracovat jen pod hrozbou silného vůdce.

Koboldi se vyhýbají boji ve velkém měřítku, místo toho se drží nájezdů a útoků v menších skupinách válečníků. Mají-li čas, opatří bojiště malými dírami, ve kterých se mohou skrýt, a jednoduchými zakrytými jámami nastraženými na nepřátele.

Standardní koboldí taktiky zahrnují následující:

*Koboldi zdají se značně méně rozložitými, když se naučí vrhati ohnivých korálů.*

-Tolo

- Útočení na světelné zdroje, aby zhasly a koboldi tak získali navrch díky svému vidění ve tmě.
- Zanechání jednoho obránce v místnosti, aby nalákal útočníky do pasti nebo na místo přepadení ze zálohy. Touto návnadou je často nemocný nebo slabý kobold, který jinak není schopen přispět k potřebám kmene.
- Používání manévrů bleskového boje: mezi útoky utíkat na lepší či bezpečnější body. Jejich cílem je zpravidla nalákat na sebe nepřátele a přivést je do většího nebezpečí, což může být obzvlášť účinné, pokud si útočníci postavili tábor, jsou zranění, nebo jsou ohroženi nějak jinak (například zrovna musí splhat či plavat).
- Používání jedu, obvykle získaného z hmyzu, jako jsou stonožky a pavouci. Mohou jed extrahovat a nanést na své zbraně, nebo naplnit truhlu či hliněný hrnec hmyzem a položit ho na zjevné místo jako falešný „poklad“, aby vetřelci nádobu otevřeli a roj hmyzu vypustili.

V souboji s velkým počtem koboldů (asi deset či více) zvaž rozložení jejich útoků v kole, místo toho, aby všichni hráli se stejnou iniciativou. To dává koboldům více příležitostí reagovat na činy svých nepřátel a pro hráče je těžší koordinovat útoky svých postav, protože ne všichni koboldi podniknou své akce ve stejnou dobu.

## POKLAD

Protože koboldi žijí pod zemí, mají přístup k pozoruhodnému množství horninových pokladů, jako jsou metalické rudy a neleštěné drahokamy. Koboldi mají základní dovednosti pro získávání kovů nacházejících se v jejich přirozeném stavu a pro leštění surových drahokamů. Ačkoliv neprovozují ražbu mincí, v koboldích doupatech se běžně nachází valouny surových kovů, jež koboldi používají k obchodování, uplácení a výrobě.

Koboldi mají talent na výrobu, takže většina kmenů má pozoruhodné množství pokladu ve formě jednoduchých šperků, jako jsou například pásky, prsteny, náhrdelníky a jiné předměty, které jsou malé nebo mohou být vyrobeny z malých kusů. Tyto ozdoby jsou vždy vyrobeny tak, aby nezpůsobovaly hluk, když se nositel pohybuje, protože v opačném případě by pro kobolda bylo obtížné proklouznout kamkoliv.

Přestože šperky, které vyrábějí, nemají žádný funkční účel, koboldi se těmito věcmi kochají, což je možná nějaká ozvěna dračí tendencie sbírat poklady. Protože bohatství kmene je přenosné, koboldi mohou rychle přesídlit, aniž by museli přepravovat bedny s valouny a drahokamy, a mohou tyto věci nabízet jako úplatky

či hold silnějším tvorům, nebo jako náboženské oběti drakovi.

## SPOJENCI, POSKOCI A MAZLÍČCI

Kvůli nedostatku fyzické zdatnosti a své malé velikosti koboldi v podstatě nejsou schopni ovládat jiné tvory, takže obvykle nemají poskoky. Dokonce i když se jim taková příležitost nabízí, raději si intelligentní tvory nezkouší ani najmout nebo zotročit, protože nevěří, že by se to neotočilo proti nim.

Koboldi jsou však dobrí v chytání a krocení menších zvířat, zejména krys, lítých krys a plazů, například ještěrek, kterým se daří v jeskyních či obecně podzemních prostorách. Koboldi tyto své mazlíčky budou zavírají do ohrady, nebo jim dovolují se volně toulat. Budou je krmí zbytky, nebo jim umožňují lovit hmyz a ostatní pamlsky, o které koboldi nejeví zájem kvůli příliš malé velikosti. Tato zvířata pomáhají koboldům s hubením škůdců a občas slouží jako potrava, podobně jako chovaná kuřata pro lidské vesničany. Obří krysy a podobně velké ještěrky slouží také jako tažná zvířata a strážci.

Některé kmény cvičí obří lasičky jako jezdecká zvířata či strážce kvůli jejich rychlosti, bystrým smyslům a že se vejdu do chodeb koboldí velikosti. Jiné kmény používají obří netopýry jako letecká zvířata a strážce, ale netopýři potřebují k pohybu spoustu místa, a tak se nachází pouze v doupatech s velkými jeskyněmi nebo s blízkým přístupem k světu na povrchu.

Koboldi jsou opatrní a mají strach z medvědů, protože medvědi často hledají příbytek v jeskyních a mohou se zatoulat do okrajových částí doupěte, obzvlášť když se chystají k zimnímu spánku. Koboldi většinou zpanikaří, když vidí jiného tvora v doprovodu medvědů zvířecího společníka. Tato averze se vztahuje i k sovovědům a ostatním medvědotvým tvorům.

## KOBOLDÍ DOUPATA

Doupě koboldů je obvykle bludiště spletitých chodbiček táhnoucích se někdy stovky sáhů a často střežených pastmi. Oblast má spoustu křížovatek, skrytých uliček či chodeb, co náhle končí nebo se mimoúrovňově kříží, a jiné rysy, kvůli nimž je pro cizince obtížné se v nich vyznat.

Tvorové, kteří jsou větší než koboldi, musí podřepnout nebo se plazit, aby se vešli do tunelů koboldího doupěte, což samo o sobě odrazuje většinu nepřátelských humanoidů (například zlobry či skurut) od pokusu o napadení koboldího území. Dobrodruzi, kteří se pokoušejí vymýtit zamoření koboldy, často zjišťují, že se zasekli v nízkých chodbách, které jsou navíc tak úzké, že se v nich nedá otočit, a musí postupovat v jednořadém zástupu a přenechat bitevní břemeno na první a poslední postavě v řadě.

Uspořádání doupěte koboldího kmene se v průběhu času mění. Jeho obyvatelé pravidelně bortí a zabolkovávají staré chodby a jeskyně a tesají nové. Proto informace o uspořádání nebo umístění oblastí v doupěti, které lze shromáždit, jsou stále nepřesnější, jak koboldi „migrují“ skálou, aby uspokojili potřeby a zajistili bezpečnost své společnosti.

Koboldi prošpikovávají svá doupatá pastmi. Využívají při tom svého nadání na tunelování a změnu účelu nalezených věcí. I když jsou tyto pasti mnohem víc smrtící než koboldi sami, koboldi se necítí ohroženi tím, že je mají u sebe doma, tedy o nic víc než se člověk bojí svého zlého, ale věrného hlídacího psa.

Nejběžnějšími pastmi v doupěti jsou padací pasti alias tloučky, které koboldi nastražují buď k zabíjení vetřelců, nebo aby vetřelcům zablokovali vstup do klíčových oblastí doupěte. Vzhledem k tomu, že se kmen nepřetržitě stěhuje a rozšiřuje svůj tunelový systém, často pro tyto pasti využívá staré chodby. Tunel může být vybaven lanem připojeným k nosníku, které po zatahání způsobí jeho zřícení; buď může za lano zatahat prchající kobold, nebo může být nosník v tak těsném prostoru, že větší tvor během svého pohybu oblastí nedokáže zabránit jeho uvolnění. Pokud se stane, že tloučka do uzavřeného prostoru uvězní nějaké koboldy, spolu se svými spolubojovníky obvykle dokážou během hodiny vysekat odvzdušňovací otvor a poté během několika dalších hodin vysekat dostatečně velkou díru, kterou se uvěznění koboldi protlačí.

Jakékoli místo, kde tunel prudce zahybá nebo se silně zužuje, je přirozeným hrдlem, které nutí vetřelce bojovat ze znevýhodněné pozice. Taková lokace obvykle obsahuje podsebití s otvory, jimiž koboldi na tvory pod sebou vrhají kameny, jedovatý hmyz a další nepříjemnosti.

## ÚNIKOVÉ TUNELY

Koboldí doupě má vždy aspoň jeden únikový tunel, který vede ke skrytému výstupu na povrch, a obyvatelé k němu vždy znají nejkratší cestu. Únikový tunel je obvykle prošpikován pastmi na zpomalení pronásledovatelů a končí úzkým otvorem, kterým se musí protnout i koboldi a který má větším tvorům zabránit v pokračování pronásledování.

## PEC A VÝROBNÍ OBLASTI

Místnost s pecí je zpravidla jedna z nejvýše položených oblastí doupěte, protože kouř z ohně se musí odvětrávat na povrch, aby nedošlo k vyčerpání dýchacího vzduchu v doupěti. V této oblasti tráví čas koboldí řemeslníci, kteří používají pec k pálení cihel a keramiky. Místnost se využívá i k jiným hlučným aktivitám.

## DOLY

Každá místnost v podzemním komplexu koboldů, která není okamžitě potřebná pro jiný účel, je těžena a hloubena, a to k získávání použitelné rudy a minerálů i aby poskytla prostor pro pozdější rozšíření doupe.

## HOUBOVÉ FARMY

Koboldi nejsou nijak dobrí zemědělci, ale umí získávat potravu z podzemních hub a odolných rostlin, jež dokážou růst v podzemí. Oblast farmy může být zcela podzemní, nebo jeskyně nedaleko povrchu s otvory ve stropě, kterými prosvítá sluneční světlo.

# KOBOLDÍ DOUPĚ





## SKLEPY

Koboldi si vyhrazují místnosti s hlubokými jámami, ve kterých uchovávají jídlo na horší časy, podobně jako to dělají lidé ve svých obydlích.

## NOCLEŽIŠTĚ

V každém doupěti je jedna či více místností pro odpočívání a spaní, z nichž do každé se pohodlně vejde deset až třicet dospělých koboldů. Jednotliví koboldi mohou odpočívat v mělké jámě nebo ve výklenku osobní velikosti, v závislosti na zvycích kmene. Tyto prostory jsou určeny především k odpočinku, ačkoli někteří koboldi mohou tiše pracovat, zatímco ostatní spí. Když si koboldi potřebují odskočit, k témuž účelům slouží hluboká díra poblíž každého nocležiště, kam se hází odpadky.

Většina nocležišť v doupěti také supluje líhně. Koboldi snáší vejce do mělkých jamek vystlaných zeminou a sušenou trávou. Vzhledem k tomu, že vejce jsou náchylná k nachlazení, udržují se poblíž pomalu hořícího ohně, nebo jsou chráněna izolační vrstvou hnoje a kompostu.

## TRŮNNÍ SÁL

Trůnní sál je vždy chráněn pastmi a za trůnem je Kurultaková svatyně ve formě vyrezávané sochy. Koboldi se nechodí klanět do sálu, ale modlí se u vchodu s vírou, že je bůh slyší. V místnosti může být mísa, ve které lze zanechat oběti jako kovové valouny, surové drahokamy či zuby.

## PASTI

Koboldi jsou neuvěřitelně kreativní při vytváření pastí, zejména při přizpůsobování přírodních nástrah a odpadových surovin. Protloučou stromek hřebíky nebo skobami a ohnou ho tak, aby vytvořil pružinové rameno, do jam či túní nahází ostré kameny, sestojí plošiny, které se zhroutí pod těžší než koboldí váhou, a tak dále. Koboldí pasti mohou vypadat jako nekvalitně nebo špatně navržené, ale tvor, kterého zasáhne ohnutý stromek ozdobený naostřenými noži na máslo, nepochybňě odejde s nově nabytou úctou k malým bytostem.

Příklady běžných koboldích pastí:

- Sudy či malé hrnce s olejem (určeným k rozpálení, vylítí, nebo obojímu)
- Medvědí pasti, které sklapnou na hlavy vysokých tvorů
- Zvonky ohlašující vetřelce
- Důlní výtahy upravené k pádu
- Kovoví ježci v mělkém bahně nebo měkké půdě (lehcí koboldi po nich mohou chodit bez potíží)
- Hroutící se stropy
- Krabice se stonožkami
- Padající kvádry
- Příkopy plné smýšly či oleje, za které se koboldi mohou stáhnout a pak je zapálit
- Sítě připojené k lanům, které vytahují tvory daleko do svislých šachet, kde jim nikdo nepomůže
- Trubky/šachty vypouštějící vařící vodu (buď z kuchyňských sporáků, nebo z chlazení pece)
- Jámy s bodci pokrytými nemocí

- Hrnce se zeleným hlenem
- Valivé balvany
- Malé mostky a žebřík sestrojené tak, aby praskly pod náporem příliš velké váhy
- Lovecké pasti
- Natažené dráty, buď spojené s pastmi, nebo aby o ně tvorové jen zakopli
- Spršky jehel

## DOVEDNOSTI PRO PŘEŽITÍ

Téměř každá aktivita v koboldím doupěti přispívá k přežití kmene. Střežení doupěte je všechny chrání před újmou. Líčení loveckých pastí, pěstování hub a lov zajišťují jídlo. Nastražování záludných pastí odráží vetřelce. Výcvik hlídacích zvířat pomáhá chránit doupě. Těžba poskytuje drahokamy a rudu pro uplacení nepřátel, aby je nechali na pokoji. Ražba chodeb a místností vytváří prostor pro příští generace a zvyšuje naději, že kmen unikne ohromující přesile.

Koboldi spí v doupěti na směny a veškeré aktivity v doupěti probíhají nepřetržitě. Zpravidla jsou aktivnější v noci než ve dne, ale na rozdíl od lidské osady neexistuje doba, kdy by většina obyvatel spala. Douputa jsou zbudována tak, že nocležiště jsou nějak izolována od hluku pracovišť, což horníkům a řemeslníkům umožňuje dělat svou práci, aniž by tím budili spáče. Koboldi se v raném věku učí usínat za hluku blízkého tlučení kladiv, ale zvuk neobvyklé činnosti je přesto probudí rychle.

Přežití kmene je důležitější než život jednotlivce. Dokonce i zbabělý kobold se může obětovat, aby poškyl svým přátelům čas na zhroucení nedaleké chodby a zabránili vetřelcům dostat se ke zbytku kmene. Všichni koboldi vědí, že útěk před nebezpečím, obzvlášť v nepříznivé situaci, je smysluplná věc. Ale jsou natolik rozumní, že si uvědomují že strategická smrt jednotlivce může dát zbytku kmene drahocenný čas, a když taková situace nastane, každý jedinec tuto oběť neochotně podstoupí. Tato praxe přispívá k tomu, proč si většina prostých obyvatel (a dobrodruhů) myslí, že koboldi jsou hloupí a slabí; viděli nebo slyšeli o osamoceném koboldovi, který se snažil odrazit skupinu ozbrojených útočníků, a dali tento čin na vrub buď jeho bláznovství, nebo jeho pošetile na foukané představě o svých vyhlídkách na úspěch. Pravdou je, že onen osamělý kobold – přesvědčený svými kumpány – jen doufal, že zpomalí vetřelce na dostatečnou dobu, aby zbytek kmene stihl nastražit smrtící pasti, nachystat přepadení ze zálohy, nebo se spasit rychlým útěkem.

Vůdce kmene je obvykle nejstarší a nechytřejší kobold; ostatní koboldi obdivují, že tak dlouho přežil, a předpokládají, že své poznatky použije k tomu, aby pomohl kmenu přežít. V jistých případech však nejlepší lekce, kterou může vůdce dát, je: „Nemusím být rychlejší než medvěd. Jen musím být rychlejší než ty.“

## VARIANTA: PSIONICKÝ MOZKOŽROUT

Mozkožrouti se někdy věnují hlubšímu studiu psionické síly a mnozí vynikají v používání své vrozené psionické energie k duplikování sesílání kouzel. Psionický mozkožrout má stejně statistiky jako **mozkožrout** (uvedený v Bestiáři), ale má nebezpečnost 8 (3 900 ZK) a následující rys:

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Mozkožrout je sesiatel kouzla 10. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Intelligence (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

- Triky (libovolně): *boží dohled, mágova ruka, přesný úder, zlomyslný výsměch*
- úroveň (4 pozice): *azyl, porozumění jazykům, rozkaz, zmam osobu*
  - úroveň (3 pozice): *koruna šílenství, přelud, spatří neviditelné*
  - úroveň (3 pozice): *jasnozřivost, strach, vejdi do kamene*
  - úroveň (3 pozice): *tvaruj kámen, zmatek*
  - úroveň (1 pozice): *sledování, telekinezia*

## MOZKOŽROUTI: METLA SVĚTU

Mozkožrouti, také známí jako illithidi, jsou hrozní, cizáctí humanoidi, kteří číhají hluboko v Temných říších. Jsou to mistři psionické energie. Své mentální schopnosti používají k tomu, aby ovládli ostatní tvory. Ty šťastnější oběti zabijí a sežerou jejich mozky. Ty, kteří nemají to štěstí, psychicky pokřiví a udělají z nich nemyslící otroky s pramalou nadějí na záchranu.

## KULTURA UPRCHLÍKŮ

Navzdory všem svým jedinečným a ohromujícím schopnostem jsou mozkožrouti rasou na pokraji využití.

Před tisíci roky byli illithidi dominantní silou vnitřních sfér. Ze svých astrálních panství vyplouvali na létajících lodích zvaných nautiloidy, s nimiž mohli cestovat mezi sférami a lovit inteligentní humanoidy ze stovek světů.

Mozkožrouti spolehali na zotročenou rasu, githy, která zajišťovala fyzickou práci a potraviny, když se zdroje potravy ztenčily. Githové se nakonec vzbouřili. Nikdo už nedokáže říct, jestli se mozkožrouti dostali do úpadku, nebo githové objevili jejich slabinu. Je však známo, že po staletích nadvlády se říše mozkožroutů zhroutila ani ne za rok. Githové povstali, pozabíjeli své pány a zničili téměř všechny stopy o astrálních panstvích illithidů.

Přežili jen mozkožrouti, kteří infiltrovali světy Materiální sféry, ale jejich bezpečnost byla krátkodobá.

*Spatří-li tě jeden mozkožrout, spatří tě každý z nich.  
Jedna mysl. Jedna odporná, podezíravá mysl.*

– Elminster



Githzerajové i githyankové, dvě frakce, které se zrodily z vítězných githů, vyslali lovce, aby vystopovali a polabíjeli i zbývající mozkožrouty.

Dodnes se skrývají shluhy mozkožroutů, kteří hledají způsoby, jak znova získat zašlou slávu, ale brání jim paranoia, že budou objeveni a zničeni svými nepřáteli.

### ZTRACENÉ KOLONIE

Přetrvávají dohadý, že v Astrální sféře se stále vznáší mozkožroutí říše. Ačkoliv nikdo takové místo dosud neobjevil, je nesporné, že tak velké illithidí impérium vystavělo velkoměsta a jiné stavby. Většina mudrců se však domnívá, že githové nenechali z mozkožroutí vynáležavosti kámen na kameni, aby ovládě mozkožroutů nezbyl žádný důkaz.

Několik skeptiků naznačuje, že celý příběh o vítězství githů stojí na vodě. Jak by zotročená rasa mohla přemoci mozkožrouty? Kde jsou známky toho velkého boje? Možná githové ve skutečnosti nevyhráli. Možná se místo toho mozkožrouti i se svými díly přesunuli do budoucnosti, aby se vyhnuli obsazení. Tato teorie by vysvětlovala zmizení mozkožroutů a absenci zbytků jejich říše.

Některé osoby berou takové řeči vážně, ale nikdo nedokáže s určitostí říci, čeho illithidi jsou a nejsou schopni.

### DŮLEŽITOST MOZKŮ

Kvůli svým potravním potřebám a nadzemské biologii se mozkožrouti musí držet v lovecké vzdálenosti od inteligentních humanoidů, i když je to činí zranitelnými vůči útokům svých nepřátel. Mozky takových tvo-

rů jim samozřejmě slouží jako potraviny, ale vnímající tvory potřebují i kvůli rozmnožování.

### DUŠEVNÍ POTRAVA

Když mozkožrout sežere mozek, získá rozptýlené vzpomínky své oběti a sdílí je s ostatními členy své kolonie. Fyzická podstata mozku představuje pro mozkožrouty určitou míru výživy, ale především je živí psionická energie, kterou z něj extrahuje v posledních okamžících jeho činnosti.

Kulturní vyspělost mozkožrouta závisí prostřednictvím cizopasné povahy illithidů na tom, jaké druhy mozků má ve své stravě. Například příslušníci kolonie, která se živí divousy, nejsou o nic méně inteligentní než kolonie, která se živí elfy, ale ta první nebude věnovat téměř žádnou pozornost výrobě oblečení, zatímco ta druhá se bude oblékat do propracovaných rouch. Tento fenomén sahá do všech projevů kultury, od architektury až po dekorace, jež zdobí illithidské pohrební mozkové sklenice.

### CEREMORFÓZA

Mozkožrouti se nerozmnožují v tradičním smyslu. Místo toho kladou vejce, z nichž se líhnou pulcovité tvorové, z nichž vznikají mozkožrouti prostřednictvím procesu zvaného ceremorfóza. Zajatý humanoid je nejprve zklidněn výšlehem psionické síly. Nově vylíhnutý pulec vlezne do lebky oběti, obvykle nosní nebo ušní dírou. Tam roste, požírá humanoidů mozek, připojuje se k mozkovému kmeni a stává se novým mozkem. V průběhu týdne humanoidní tělo mění svou podobu a vzniká nový mozkožrout. Vzniklý mozek si často uchová několik matných vzpomínek ze své předchozí formy, ale tyto nejasné vzpomínky mají jen zřídka vliv na jeho nový život monstra, co žere mozy.

### STARÝ MOZEK

Mozkožrouti spolu a s ostatními tvory komunikují telepaticky. Mezi sebou vytváří síť myslí. Každý mozkožrout je jedním uzlem této sítě, který přijímá konkrétní úkoly, sdílí informace a podobně. V centru této sítě je starý mozek. Starý mozek je nejmocnějším členem mozkožroutí kolonie. Stejně jako mozkožrouti jednají s otroky ze zajatých humanoidů, starý mozek očekává dokonalou poslušnost od illithidů, kteří přebývají v jeho kolonii.

Pokud něco uvidí nebo uslyší nějaký mozkožrout, okamžitě o tom ví starý mozek i zbytek illithidů v kolonii. Kolonie má kolektivní paměť, složenou ze znalostí, zkušeností a dovedností všech svých členů, a uloženou ve starém mozku.

V jistých ohledech je mozkožroutí kolonie jako velká knihovna vědomostí uchovávaná v myslích svých příslušníků, se starým mozkem jako knihovníkem. Každý jednotlivý illithid představuje kategorii nebo podsekci v knihovně. Jeden mozkožrout se může specializovat na biologii, zatímco jiný je odborníkem na obranu kolonie. Vzhledem k tomu, že každý jednotlivý mozkožrout má téměř geniální intelekt, je rozsah jeho znalostí roven nejvyšším úrovním učenosti dosažené lidmi.

Kolonie má omezený dosah. Illithid může být součástí myšlenkové sítě, jen když se nachází do pěti mil



od starého mozku. Mimo tuto vzdálenost se musí spolehnout sám na sebe. Mozkožrouti, kteří putují mimo kolonii, tak činí pouze na přímé rozkazy starého mozku. Ačkoliv takové mise riskují nežádoucí pozornost, mohou přinést poklad ve formě znalostí a poznatků, jež lze sdílet v celé kolonii, když se mozkožrout vrátí ze své výpravy.

Humanoidi si ve snaze o pochopení mohou představit mozkožroutí kolonii jako jedince – starý mozek – který vede řadu podřízených, vzdálených mozků, což jsou jednotliví mozkožrouti. Možná byl kdysi každý mozkožrout nezávislý, ale nyní je starý mozek jedinou skutečnou mocí. Illithidi vědí, že jejich další přežití a eventuální návrat k moci je možný pouze dokonalou koordinací a absolutní poslušností ke starému mozku.

Starý mozek je arogantní, zběsilý a lačný po moci, ale pokud se ocítne tváří v tvář silnému nepříteli, rychle se dává na útěk nebo prosí o milost. Nemá žádnou představu o radosti, soucitu či lásce, ale je dobré obeznámený se strachem, hněvem a zvědavostí. Je to rozum, který je naprostě neschopný empatie vůči druhým, a zájem jeví jen sám o sebe.

Starý mozek má dokonalé vzpomínky na historii své rasy. V důsledku toho se považuje za uprchlíka i oběť, nucenou barbarskými nestvůrami k úkrytu. Také se považuje za spasitele mozkožroutí rasy a živý památník, který uchovává vzpomínky kořistí mozkožroutů. Podle jeho zvrácené logiky jsou humanoidi, jejichž mozky kolonie sežrala, nesmrtní a jejich vzpomínky přetrvají v labyrintu mysli starého mozku navěky.

Když mozkožrout zestárne, onemocní nebo je těžce zraněný, starý mozek ho pohltí – jde ojinou formu nesmrtnosti, neboť mysl mozkožrouta přetravá v hromadné mysli navždy.

Více informací o starých mozcích najdeš ve 3. kapitole.

### ODPADLÍ ILLITHIDI

Mozkožrout, který je pryč z kolonie, se někdy vymání z vlivu starého mozku. Možná se dostal do situace, v níž se porušily vazby poslušnosti, nebo možná byla kolonie zničena, když byl pryč. V takovém případě se mozkožrout stává volným, dokud se vyhne kontaktu se starým mozkem.

Odpadlý illithid má stále strach z útoku githů a pravděpodobně se rozhodne vytvořit jistý druh vlastní kolonie, aby měl větší šanci zůstat neobjeven. Sežene poskoky, zřídí doupeč a nejvyšší prioritou učiní obranu svého teritoria. Odpadlý illithidi, na rozdíl od těch koloniálních, rozvíjí zdravý respekt k těm, kteří nejsou jejich druhu. Obzvláště silné tvory a jednotlivce považují za rovnocenné, ne za protivníky, a snaží se s nimi spolupracovat. Odpadlý mozkožrout se může stát důvěryhodným poradcem nebo silným spojencem, pokud má co jít. Avšak jakékoli spojenectví se zhroutí, jestliže mozkožrout znova upadne pod nadhlávu starého mozku.

### NEPŘÁTELÉ JSOU VŠUDE

Staré mozky hledají stabilitu a bezpečnost svých kolonií. Kolonie může zůstat relativně v klidu po desetiletí, dokáže-li zamezit svému objevení, zatímco získává potravu. Klid kolonie mohou narušit dva druhy událostí: invaze a výskyt ulitharida.

### GITHOVÉ NIKDY NESPÍ

Githzerajové a githyankové si pamatuju, jak mozkožrouti zotročovali jejich předky. Vysílají do Materiální

sféry lovecké bandy, aby illithidi pozabíjeli a vyhlaďili, kdekoliv je najdou. Za stovky let se v lovu velmi zdokonalili. Každá mozkožroutí kolonie je neustále na pozoru před vpádem githů, i když s nimi třeba ještě nikdy předtím nemusela bojovat.

Dravci Temných říší, dobrodruzi a ostatní druhy hrozitánských tvorů jsou pro kolonii stejným ohrožením. I když jsou mozkožrouti a staré mozky neuvěřitelně mocní, nejsou neporazitelní: uznávaní hrdinové, plenící bandy drowů, nezkrotní démoni a další nebezpečí Temných říší mohou zdecimovat kolonii, i když se jim nepodaří zničit starý mozek.

### VZESTUP ULITHARIDŮ

Procesem ceremorfózy vzácně vzniká ulitharid, mocnější mozkožrout, jenž není závislý na rozmarech starého mozku. Výskyt ulitharida způsobuje nárůst kolektivní inteligence, tvořivosti a síly kolonie. Jak ulitharid sílí požíráním mozků, jeho psionické schopnosti se zdokonalují, kolonie se stává agresivnější a snaží se získávat stále více otroků.

Nakonec, rozrosteli se kolonie dostatečně, se ulitharid zařídí po svém. Polovina mozkožroutů a otroků v kolonii se vydá na velké putování a hledání nového doupěte nejméně 100 mil od toho starého. Jakmile ulitharid najde vhodné místo, jeho následovníci zbudují nové doupě, zatímco se on přemění do starého mozku.

I když tak arogantní a ctižádostivý tvor, jako je starý mozek, může nést vzestup illithida nelibě, chápe, že bez rozšiřování svého dosahu mozkožrouti nemohou obnovit svou rozšířenou říši. Může svého nového riva nesnášet, ale může se uklidňovat tím, že ulitharid se brzy postaví na vlastní nohy a kolonie se vrátí k normálu.

### VELKOLEPÝ PROJEKT

Prvotní prioritou jakékoli mozkožroutí kolonie je přežít. Starý mozek a jeho služebníci se snaží zůstat skryti, typicky hluboko v zemi, zatímco sklízí dostatek inteligentních humanoidů, aby se užili a pomalu, ale stále se rozrůstali.

Jakmile je kolonie zajištěná, soustředí se na Velkolepý projekt – plán mozkožroutů na obnovu své zaniklé říše. Illithidi vědí, že znovuzískání jejich právoplatného místa ve světě je možné až po zničení githzerajů a githyanků a změně zbývajících humanoidů v poslušné otroky. Za tímto účelem každá kolonie provádí výzkum povahy světa a tvorů, kteří ho obývají. Mozkožrouti zkoumají všechny aspekty reality a hledají jakékoli znalosti, které by jim poskytly výhodu, aby se postavili, porazili a podmanili si své nepřátele.

Každá kolonie zkoumá širokou škálu témat a jevů. Někteří členové se mohou soustředit na jednoduché projekty, jako je vývoj nových způsobů užití psionickej síly, nebo aby plodící se divocí tvorové sloužili jako pěšáci. Jiní členové se zaměřují na teoretičtější předměty. Mozkožrout může studovat například hudební tóny v naději, že najde způsob, jak manipulovat s emocemi humanoidů. Další členové mohou zkoumat jídlo, které jedí humanoidi, aby zjistili, zda lze využít jejich potravu či zemědělské praktiky. Žádný směr bádání

není příliš úzký, pokud by mohl poskytnout další krok ve Velkolepém projektu.

### STRATEGICKÉ ZÁSADY

Neboť se mozkožrouti potřebují usadit poblíž zdroje potravy, musí stanovit, jak nejlépe interagovat s humanoidy, které si hodlají podmanit. Kolonie obvykle přijme jeden ze tří přístupů k jednání se svými sousedy.

**Ovládání.** Kolonie, která zoufale potřebuje navýšit svou populaci, se soustředí na zajímaní humanoidů a jejich přeměnu na otroky a illithidy. Její příslušníci operují jednotlivě či v malých skupinkách. Pomocí nenápadnosti a klamání pronikají do humanoidní komunity a současně udržují svou přítomnost v tajnosti. Kvůli svému malému počtu, nebo protože nejsou schopni přemoci a ovládnout celou populaci, kolonie zaměřuje svůj výzkum směrem k účinnějším způsobům ovládání, jako je nalezení způsobu, jak zesílit moc starého mozku, aby mohl působit na větší vzdálenost.

**Zničení.** Protože jsou mozkožrouti fyzicky slabí, nepřipadá v úvalu, že by se postavili svým nepřátelům v prostém souboji. Pokud se kolonie ocitne v situaci, v níž může být navenek agresivní, její členové pravděpodobně zaměří svůj výzkum na způsoby, jak způsobit hromadné ztráty s minimálním rizikem pro sebe, například na epidemie nebo metody způsobující hladomor a jiné přírodní katastrofy. Mozkožroutí kolonie využívající tuto strategii shromažďuje a živí se humanoidy především proto, aby využila získané znalosti k pochopení silných a slabých stránek svých obětí, přičemž konečným cílem je najít způsob, jak se bez nich všech obejít.

**Rozvrácení.** Jako kompromis mezi ovládáním a zničením se kolonie může pokusit ovládnout několik klíčových prvků humanoidní komunity a pak provést několik úmyslných zničujících akcí, kvůli nimž se humanoidi dostanou do neúprosného úpadku. Illithidi třeba mohou zařídit zhroucení ústřední autority společnosti, například když způsobí roky hladomoru, zatímco pomocí psionických výpadů dohání místní šlechtu k záchravému šílenství, a tím mohou vyvolat rozsáhlé nepokoje, které může kolonie využít ve svých prospěch. Když si mozkožrouti věří, že jakákoli odpověď humanoidů bude příliš roztroušená, aby je ohrozila, mohou začít dělat šílenější věci.

### ZVLÁŠTNÍ CÍLE

Mnohá záhadná téma výzkumu, která kolonie sleduje, odráží ambice a priority starého mozku, který ji ovládá. Každý má konkrétní představu o tom, jak nejlépe přispět k společnému úspěchu Velkolepého projektu, včetně těchto možností:

- Nalézt a zničit všechny githyanské jesle
- Sbírat tvory a podněcovat v nich šílenství k vytváření nových příčin myšlení
- Propagovat kouzelnickou školu, aby přilákala inteligentní mozků, jimiž by se kolonie mohla živit
- Znovuobjevit tajemství výroby nautiloidů, aby vzlétli na oblohu
- Stáhnout do Temných říší město z povrchu, aby měli obyvatelstvo připravených obětí

## HRANÍ MOZKOŽROUTA

Mozkožrouti jsou nelidské příšery, které obvykle žijí jako součást kolektivní mysli kolonie. Přesto illithidi nejsou roboti starého mozku. Každý z nich má výtečný rozum, osobnost a své vlastní motivace.

## OSOBNOSTNÍ RYSY MOZKOŽROUTA

### k8 Osobnostní rys

- 1 Nikdy si nenechám ujít příležitost projevit opovržení nad nižšími bytostmi.
- 2 Rád si okořeňuji jídlo tím, že u svých obětí vyvolávám pozitívní emoce, než si na nich pochutnám.
- 3 Abych si nepošpinil myšlenky, vyhýbám se telepatické komunikaci s nižšími bytostmi, je-li to možné.
- 4 Jím jen takové oběti, které jsou při vědomí a bdělém.
- 5 Jsem velmi vybírávý. Jím jen mozky určitého druhu humanoida.
- 6 Jsem zvědavý, jak žijí jiné rasy a jak fungují jejich společnosti.
- 7 Souboj mě stimuluje.
- 8 Zajímají mě inteligenční limity ostatních tvorů a vymyšlím situace, abych je otestoval.

## IDEÁLY MOZKOŽROUTA

### k6 Ideál

- 1 **Znalost.** Všechny informace jsou cenné. (Neutrální)
- 2 **Poslušnost.** Není nic důležitějšího než poslouchat rozkazy. (Zákonné)
- 3 **Sobectví.** Vydávám ze sebe to nejlepší, když jsem motivován vlastním zájmem. (Chaotické)
- 4 **Pravda.** Pravda je základem poznání, takže nikdy nelžu. (Zákonné)
- 5 **Nadřazenost.** Studiem nižších bytostí nelze nic získat. (Neutrální)
- 6 **Nadvláda.** Všichni ostatní by se měli podrobit mému řízení. (Zlo)

## POUTA MOZKOŽROUTA

### k6 Pouto

- 1 Myslím, že se starý mozek v něčem mílí a chci ho o tom přesvědčit.
- 2 Má mračno tajemství, které si chci uchovat i před ostatními mozkožrouty.
- 3 Čím je kolonie větší, tím jsme všichni mocnější.
- 4 Není nic důležitějšího než obnova naší zaniklé říše.
- 5 Přetrvalí mé kolonie je největší dobro.
- 6 Dělám důležitý výzkum, který musí být chráněn za každou cenu.

## VADY MOZKOŽROUTA

### k6 Vada

- 1 Neberu ohled na city ostatních.
- 2 Věřím, že moji poskoci udělají vždy přesně to, co mám v úmyslu.
- 3 Nikdy nepředpokládám, že ostatní chápou a vždy jim vše vysvětlím.
- 4 Mám paměť, která není moje. Jsem jí posedlý.
- 5 Je nemyslitelné, že by mě mohl někdo přechytračit.
- 6 Někdy matu myšlenky ostatních těmi svými.

## MOZKOŽROUTÍ JMÉNA

Mezi mozkožrouty se myšlenky nesdílejí v jazyce jako takovém, ale místo toho se přenáší telepaticky jako pojmy a asociace, které ostatní humanoidi interpretují svým vlastním jazykem.

Telepatická komunikace s mozkožroutem je často doprovázena mentálními šumy, které přijímači „zni“ jako sotva znatelné šuškání opepřené hrdelním mlaskáním. Intenzita tohoto šumu se zvětšuje, když mozkožrout mluví o sobě, protože když illithid říká své jméno, sděluje tím o sobě mnohem více informací, než jsou ostatní humanoidi schopni pojmet. Slabiky, z nichž se skládají mozkožroutí jména jako výrazy v jiných jazycích, jsou tedy jen přibližným odhadem zvuku, který ostatní slyší ve své hlavě, když illithid mluví o sobě.

Illithid může přijmout jméno, které je pro poskoky a spojence snazší vyslovit nebo které budí v jeho nepřátelích obavy, ale každý začíná svůj život s myšlenkovým jménem. Příklady takových jmen jsou v tabulce Mozkožroutí jména, jež jsou vhodná pro libovolné tažení.

## MOZKOŽROUTÍ JMÉNA

### k12 Mozkožroutí jméno

- 1 Aurangaul
- 2 Cefalossk
- 3 Drukt
- 4 Drusiss
- 5 Lugrybossk
- 6 Quór

### k12 Mozkožroutí jméno

- 7 Ralajan
- 8 Sardsult
- 9 S'venchen
- 10 Tharcereli
- 11 Tobulux
- 12 Zelix

## MLUVA

Fyziologie mozkožroutů jim neumožnuje typickou humanoidní mluvu, a proto vesměs používají výlučně telepatii. Někdy však považují za nezbytné mluvit, například když sesírají božské kouzlo, vyslovují zaklínadlo kouzelného předmětu nebo komunikují s několika tvory najednou. Mozkožrout dosáhne takových výkonů tím, že si narve jedno z chapadel do krku a špičku chapadla ohne tak, že funguje jako jazyk. Tento proces je mozkožroutovi nepříjemný a může být zneklidňující i pro ostatní tvory, kteří ho vidí. Výsledkem je zvuk, který je často utrpením pro uši. Navzdory obtížím někteří mozkožrouti studují mluvenou komunikaci

*Zajímalo by mě, jakou chutí  
oplývá mozek mozkožrouta.*

*- Volo*

*Volo, jsi hlapákem všech hlapáků. Mozky illithidů jsou jedovaté  
a doráží lidí k šílenství záplavou vzpomínek při každém soustu. Eh,  
netáz se mě, jak těho rám.*

*- Elminster*

a konzistentně dokážou mluvit srozumitelně (ne-li přímo melodicky).

## KVALITŠTINA

„Písmo“ mozkožroutů, zvané kvalitština, není jednoduchý soubor symbolů reprezentujících zvuky či nápady. Nápis v kvalitštině zachycuje myšlenky svého tvůrce a psionicky je přenáší mozkožroutovi, který je později čte dotykáním se nápisu chapadly. Mozkožrouti příšou kvalitštinou vštěpováním svých zpráv do nemagického, neživého materiálu, který drží nebo hladí svými chapadly. Vštěpování způsobuje nepatrné změny na povrchu objektu a odření nebo rozpad jeho materiálu může způsobit, že nápis vybledne a ztrátí se.

Výraz v kvalitštině je tvořen čtyřřádkovými strofami v propojených blocích, které vytváří složité vzory, jež jsou pro ostatní tvory nerozluštitelné. Avšak ten, kdo se dotkne nápisu v kvalitštině, může získat dílčí vhled do vícevrstvých myšlenek v něm obsažených. Neillithid, který chce porozumět nápisu v kvalitštině, si může hodit na ověření Inteligence (SO je na základě složitosti obsažených myšlenek) a pokusit se odvodit některé významy nápisu. Několik úspěšných pokusů může odhalit různé aspekty týkající se illithidího autora, jeho zamýšleného významu a zamýšleného publiku. Neúspěšný pokus má za následek zdrcující bolest hlavy a v extrémních případech šílenství. Kouzlo porozumění jazykům poskytuje pochopení nápisu zhruba ekvivalentního tomu, jak by ho pochopil mozkožrout.

## OTROCI MOZKOŽROUTŮ

Mozkožrouti se nikdy doopravdy nespolečí s jinými tvory. Bud' se pokoušejí ovládnout obyvatelstvo tím, že podryvají jeho vůdce, nebo používají psioniku k ovládnutí humanoidů a jejich přeměnu v otroky.

Illithidi občas infiltrují kmen humanoidů v Temných říších a využívají jejich pověr a tradic jako nástrojů, jež z nich učiní užitečné stoupence. Mozkožrout může pomocí své psionické schopnosti posílat humanoidnímu šamanovi vize, což způsobí, že prohlásí mozkožrouty za vyslance bohů. Jakmile se tato leštujme, tak „bohové“ nadiktují přísná pravidla, kvůli

nimž budou někteří příslušníci kmene označeni za kačíře, což poskytuje záminku k příležitostnému zadržení humanoida a sežráni jeho mozku. Když se kolonie vyčerpá a obyvatelstvo se dostatečně demoralizuje, illithidi se přihrnou hromadně jako celek a pokusí se přeměnit zbývající stoupence v otroky.

Proces přeměny tvora v otroka vyžaduje energii a pozornost celé kolonie, což není žádná hračka. I když k provedení samotného procesu je potřeba jen jeden mozkožrout, je nezbytné, aby každý illithid, který není zapojen do procesu přímo, mu po dobu výkonu daroval svou psionickou sílu, a jinak zůstal v klidu.

Budoucí otrok je psionickými prostředky nejprve učiněn poslušným. Použitím slabé verze Mentálnho výpadu mozkožrout bombarduje oběť energií, která proplachuje synapse jako kyselina, odstraňuje bývalou osobnost a zanechává částečně prázdnou skořápkou. Tento krok trvá 24 hodin. V dalších 48 hodinách illithidi budují nové vzpomínky a osobnost oběti a ta získává dovednosti a talenty, které potřebuje k plnění zamýšlené funkce.

Proces, který vytváří otroka, mění oběti téměř všechno. Tvor si uchová své Kostky životů, životy, raso-vé rysy (ale ne zdatnosti udělené rasou) a všechny své hodnoty vlastností s výjimkou Inteligence. Po první fázi procesu se tvorova Inteligence sníží na polovinu; když skončí druhá fáze, jeho hodnota Inteligence se zvýší o 1k6.

Po dokončení procesu získá otrok novou sadu zdatností, nové přesvědčení a novou osobnost. Některé kolonie se naučily, jak během procesu zachovat psionické schopnosti oběti nebo jak implantovat psionické schopnosti otrokům. Některé kolonie také vědí, jak ponechat osobnost oběti neporušenou, a přitom jí vštípit fanatickou poslušnost starému mozku kolonie i telepatickou schopnost, která dovoluje oběti komunikovat se svými novými pány, jako kdyby byla mozkožrout. Z takového otroka je perfektní špion, protože většina by nikdy nepojala podezření o jeho skutečné povaze.

Otrokovi lze obnovit jeho bývalé já kombinací kouzel a péče. Na otroka je nutné jednou denně seslat regeneraci, uzdravení a vyšší navrácení tří po sobě jdoucí dny. Oběť se obnoví do normálu po seslání poslední dávky kouzel.

Mozkožrouti dávají mnohem větší přednost využít humanoidy jako otroky, protože mají dobrý poměr fyzičkých atributů a vhodnou anatomii. Zvířata naopak vyžadují spoustu přímého dohledu a neumí používat nástroje k udržování kolonie. Illithidi mají pro různé druhy humanoidů, jež jsou jim k dispozici, různé preference a tendenze.

## DUERGAŘI

Mozkožrouti nenávidí duergary od té doby, co se proti nim sedí trpaslíci vzbouřili, ale jejich mozky považují za lahůdku. Duergaři jsou pro illithidy neustálým me-mentem, že všichni tvorové, kteří jim slouží, musí být udržováni ve stavu přihlouplosti a snadného ovládání. Chytrým duergarům se podařilo zmařit dávný pokus mozkožroutů je ovládat a od té doby jsou nepřátele illithidů.

## DIVOUSOVÉ

První divousové pocházeli z lidí, kteří byli v dávných dobách narušeni mozkožrouty, a dnes tito nevidomí humanoidi patří mezi oblibené služebníky illithidů. Pro mozkožrouty je snadné zastrašovat divouse, protože divousí kultura se stále soustřeďuje na uctívání a podřízenost vůči illithidům. Jsou silní, ale příhlouplí. Postrádají iniciativnost a lstitost, aby se vzbouřili. Stačí jim, že mají co jíst a kde bydlet a že mají možnost rabovat a zabíjet. Kvůli nevidomosti divousů mají jejich mozky exotickou chuť, kterou mozkožrouti milují.

## KUO-TOAOVÉ

Illithidi kdysi využívali kuo-toay jako otroky velmi rozsáhle, protože, jak se ukázalo, se snadno ovládali. Opakované psionické průniky ale postupem času způsobily kuo-toaům šílenství. V současné době už mozkožrouti nedělají z kuo-toaů otroky, protože jejich šílenství se těžko zvládá. Mozky kuo-toaů umí skvěle připravovat, ale nejradiji je žerou syrové, nedotčené psionickou změnou. Proto rádi žerou kuo-toay brzy poté, co je zamhou, než aby se snažili je udržovat v pozoru či poddajné.

## QUAGOTI

Mozkožrouti zjišťují, že vrozený, i když zřídka se projevující, talent guagotů pro psioniku z nich dělá vynikající otroky. Je-li to možné, zmanipuluje kmenového tonota (psionického šamana), aby slíbil kolonii poslušnost. Quagoti jsou přirozeně silní a rychlí, což z nich činí ideální úderné oddíly bez dalších úprav. Chaotické sklony quagotů nakonec motivují většinu kolonií, aby je přeměnili v otroky nebo jídlo, než aby se spolehali na quagotího tonota, že je udrží pod kontrolou.

## HUMANOIDI

Pouze ty nejzoufalejší kolonie se obtěžují s využíváním goblinů, koboldů, gnómů a ostatních malých humanoidů na něco jiného než jídlo. Malí humanoidi jsou dobrým zdrujem potravy, protože mají tendenci se shromažďovat ve velkých skupinách a jejich strach a zoufalství při pohledu na vpád mozkožroutů dělá z jejich mozku lahůdku pro vytříbené illithidí jazýčky. Větší a silnější humanoidní otroci je také mohou relativně snadno ovládat. Malí humanoidi jsou jen zřídka přeměňováni na otroky nebo jinak drženi pod pevnou kontrolou.

Téměř každý humanoidní tvor může skončit jako otrok a mozkožrouti někdy vezmou za vděk jakýmkoli oběťmi, co se jim dostanou do rukou. Až na výjimky uvedené výše jsou pro ně orci, gobři, lidi a jiní podobní humanoidi snadno zaměnitelní. Jejich mozky mají všechny podobnou chuť a jejich užitečnost v roli otroků je zhruba stejná.



## MOZKOŽROUTÍ NESTVŮRY

Mozkožrouti téměř nikdy nepoužívají nehumanoidní tvory jako otroky ani s nimi nerozvíjí žádné jiné vztahy. Většina z nich je buď příliš velká a silná, aby mohla být dlouho zadržovaná, nebo má příliš omezený intelekt, aby splnila cokoliv kromě těch nejjednodušších úkolů. Obecně platí, že nehumanoidi, kteří jsou ve společnosti mozkožroutů, jsou ti, kteří byli stvořeni nebo chováni pro konkrétní účely. Několik typů těchto bytostí si zaslouží zvláštní zmínku.

### ROZUMHLTI

Téměř každá mozkožroutí kolonie vytváří rozumhlty a zasazuje je do oblastí kolem svého doupěte, aby je strážili, zabíjeli vetřelce a lákali čerstvé oběti do zkázy.

### MENTÁLNÍ SVĚDCI

Mentální svědek představuje výjimku z typického vztahu reprodukce mozkožroutů. Pokud se kolonii podaří chytit a podmanit si zřícího, může použít pulce, aby přeměnil tvora na bizarní hybrid známý jako mentální svědek. Mentální svědek je jistý druh psychického rozbočovače, který umí shromažďovat a zesilovat psionickou schopnost illithidů.

Více informací o mentálních svědcích najdeš v 3. kapitole této knihy.

### NEOTHELIDI

Tyto mozkožrouty nenáviděné hrůzy se někdy objevují, když zničí kolonii ti, kteří o mozkožroutech nic neví. Neothelid vznikne, když je jezero s pulci zanecháno napospas. Pulci se obrátí jeden proti druhému a přeživší víťez naroste do ohromné velikosti. Tito behemoti se žerou všechno, co jim přijde do cesty, podobně jako purpuroví červi.

Více informací o neothelidech najdeš v 3. kapitole této knihy.

## DOUPATA MOZKOŽROUTŮ

Bezpečí a ochrana je v doupěti mozkožroutí kolonie nesmírně důležitá. Proto jsou illithidí doupata vždy dobře ukrytá a chráněná, téměř vždy pod zemí, a v dosahu humanoidů a jejich šlavnatých mozků.

Žádná dvě doupata nejsou stejná, neboť podobu a funkci každého doupěte řídí jeho starý mozek. Doupě zobrazené na přiložené mapě je typické a obsahuje mnohé prvky, které se nacházejí v pevnosti každé kolonie.

Illithidi, se svou schopností levitovat, navrhují velké části svých doupat tak, aby v nich byl pohyb pro obyčejné dvounohé tvory co nejtěžší. V takových oblastech musí otroci při přechodu z místa na místo splhat nebo použít lana.

### ILLITHIDÍ UBIKACE

Každý příslušník kolonie má pro sebe samostatnou místnost nebo několik pokojů a v tomto prostoru vede svůj osobní výzkum. V jedné illithidí ubikaci mohou být hudební nástroje a otroci s melodickými hlasy; v další mohou být klece s exempláři, v nichž se hemží nejrůznější nemoci, které mozkožrouti studují.

### MOZKOVÉ URNY

Když mozkožrout zemře, další mozkožrouti se pokouší zachránit mozek mrtvého illithida a занést ho do slaného jezírka kolonie, aby ho mohl sežrat starý mozek. Pro tyto účely mozkožrouti vyrábí z kamene pohřební mozkové urny. Každá urna je určena jednotlivci, popsaná kvalitou a pomalovaná ilustracemi, které souvisí s mozkožroutovými úspěchy. Mozková urna je zpravidla vyrobena dlouho před illithidovou smrtí a aktualizována, jak roky plynou, takže slouží jako jistý druh deníku jedince, jehož mozek ji nakonec naplní. Když se mozková urna naplní slanou vodou, umí uchovat mozek bez poškození po dobu 1k4 + 10 dní.

### KNIHOVNA (A PITEVNA)

Knihovna v doupěti mozkožroutů není sbírkou knih, ale stále živých orgánů, jež se udržují ve stejně tekutině, v níž se udržují naživu mozky. Mozkožrouti studují orgány, aby zpřesnili své experimenty. Neúspěšné experimenty z transformační komory nakonec končí zde, aby prošly pitvou a jejich orgány byly přidány k obsahu knihovny.

### KOMORY S PULCI

Nařízení starého mozku říká, aby populace pulců byly drženy pod ochranou v menších jezírkách, mimo slané jezírko starého mozku. Pokud by bylo slané jezírko při útoku zničeno, tito pulci by měli větší šanci na přežití.

### LAZEBNICTVÍ

Cerstvě zajaté oběti jdou na paškál do lazebnictví. Je jim vzato vybavení a buď zničeno, nebo zabaveno, je-li zajímavé. Jsou jim ostříhaný vlasy a oholeny vousy, aby se předešlo parazitům, a všichni nemocní jsou zlikvidováni.

### MOZKOVÁ KNIHOVNA

Extrahované mozky, které jsou nějakým způsobem výjimečné, jsou uchovávány v mozkové knihovně kolonie. Zde mozkožrouti pokračují ve svém bádání do mnohem větší hloubky.

### MOZKOVÁ KOMORA

Mozkožrouti někdy uchovávají extrahované mozky v magické kapalině. Plně při životě jsou skladovány v mozkové komoře. Mozkožrouti používají tyto mozky k dalšímu studiu účinků psioniky na nepřátele. Také je baví brebentění zmatených, zděšených myšlenek, které tyto zdroje vyzařují, a někdy tu sedí v klidném, pohodlném rozjímání. Mozky, které se ukážou jako nudné či hloupé, jsou nakonec zkonzumovány, zatímco ty nejzajímavější jsou přidány do mozkové knihovny.

### ODPOČINKOVÉ JEZÍRKO STARÉHO MOZKU

Uprostřed doupěte je obvykle umístěno odpočinkové jezírko, kde ve slané vodě má starý mozek svůj dvůr. Jezírko chrání téměř neprostupná vrstva sklovité látky, která blokuje všechny útoky s výjimkou psionicických schopností. Tady odpočívá starý mozek a často



Lodě plavící se mezi hvězdami? Příste mi  
budeš vyprávět příběhy o mluviciem hrochovi,  
jenž kráčí po dvoři nohách a nosí si luk. Požádal  
jsem tě o výzkum faktů o jiných světech, ne aby  
strávil tyden v opovrému doupečti.

– Elminster

sem svolává členy kolonie, aby se zapojili do debat o filozofii a povaze sfér. Starý mozek této konkrétní kolonie byl docela násilník a byl proslulý tím, že ničil illithidy, kteří nad ním vyzrávali v diskuzích.

### SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST

Společenská místnost doupěte slouží jako místo pro shromažďování otroků kolonie. Když splní úkoly, přijdou si sem odpočinout, najít se a čekat na nové příkazy. Každý mozkožrout může navštívit tuto místnost a obstarat si potřebnou silovou výpomoc. V případě útoku se zde shromažďují otroci a připravují se na bitvu.

### STRÁŽNICE

Místnosti po obvodu doupěte jsou neustále obsazovány těžce vyzbrojenými otroky, výtvory a jinými hlídači. Obyvatelé těchto místností útočí na cizince od pohledu a vyhlašují poplach. Každý vstup do doupěte je vždy ukryt za tajnými dveřmi, iluzí či nějakoujinou bariérou.

### TRANSFORMAČNÍ KOMORA

Transformační komora obsahuje řadu malých cel. V nich jsou zadržovány subjekty slibných experimentů a bombardovány psionickou energií ve snaze pokrýt jejich fyzický vývoj. Většina tvorů, kteří podstoupí tento proces, se změní v pokřivené, zmrzačené blázny, ale někteří z něj vyjdou silnější a tvrdší než kdy předtím.

### VĚZENÍ

Výsledky neúspěšných experimentů z transformační komory jsou vhozeny do klecí a cel ve vězení, aby se nepletly pod nohy jinde v doupěti. Nakonec jsou zpracovány v nedaleké knihovně.

### NAUTILOIDY

Mozkožrouti používají bizarní létající lodě zvané nautiloidy. Ty mohou létat nejen Astrální sférou, ale mohou přepravovat mozkožrouty i mezi různými světy Materiální sféry.

Nautiloid vypadá jako obrovská ulita, která je opatřena vnější palubou a hromadou gumových chapadel. Před mnoha věky, když mohli mozkožrouti létat světy Materiální sféry, aniž by narazili na odpór, používali nautiloidní chapadla k pročesávání povrchu od zajímavých tvorů, které by si vzali zpátky domů na studium či hostinu.

Nejvýznamnějším rysem nautiloidu je jeho schopnost se pohybovat přímo z jednoho světa do druhého v Materiální sféře. Obyčejně cestovatelé musí putovat do Sigilu, velkoměsta ve Vnějších sférách, a najít dveře vedoucí do konkrétního světa, do něhož se chtějí dostat. Ale mozkožrouti mohou použít nautiloidy

a přejít mezi světy, aniž by museli projít Sigilem. Tímto způsobem se dokázali rozšířit téměř do všech koutů mnohovesmíru.

V dnešní době je neuvěřitelně vzácné zahlédnout nautiloid. Kolonie, která ho vlastní, si ho velmi pečlivě drží v tajnosti a vzlétá, jen když je to opravdu nutné. Zpráva o spatření nautiloidu se šíří mezi vzděsnými cestovateli rychle v téměř každém světě a přitahuje pozornost pomstychtivých githyanků a githzerajů. Lo-vecká banda githů pokládá nautiloid za největší cenu, jakou může získat, dokonce větší než starý mozek.

Illithidi přišli o tajemství výroby nautiloidů, což znamená, že ztráta každého plavidla je o krok přibližuje k tomu, že zůstanou uvězněni v Materiální sféře.

### ÚTOČNÉ A OBRANNÉ POUŽITÍ

Kolonie, která má přístup k nautiloidu, ho používá jako zbraň jen ve vzácných případech, třeba jako součást poslední fáze plánu na podkopání, zničení nebo ovládnutí nepřítele. Nautiloidy se pohybují nehlubce a je téměř nemožné je odhalit ve tmě. Náhlý útok, ve kterém loď po přistání chrlí mozkožrouty a otroky, aby dokončili výsadek, může přeměnit nepřátelskou osadu v trosky během jediné noci.

Většina kolonií, které mají nautiloid, si ho setří pro použití jako nouzový únikový dopravní prostředek. Jsou-li útočníky zahnáni do kouta, přeživší illithidi a starý mozek se nalodí a okamžitě se přesunou do jiného světa a nechají útočníky svému osudu.

### MOBILNÍ DOUPATA

Několik nautilodiů je tak velkých, že pojmenu celou kolonii a slouží jako mobilní doupě. Kolonie, která používá nautiloid tímto způsobem, je mnohem agresivnější než ostatní kolonie, protože může efektivně provádět takтиku „zaútočit a utéct“ a může opustit oblast, která byla vyčerpána a už v ní nejsou žádné oběti.

Tato obrovská plavidla mají stálou ochranu, která jim umožňuje přežívat v extrémních podmínkách. Proto illithidi umisťují takové doupě zpravidla na vrchol hory, pod hladinu oceánu nebo do svrchních vrstev atmosféry. Zkrátka do míst, kam je pro jejich nepřátele téměř nemožné podniknout nájezd.

### MOZKOŽROUTÍ MAGIE

Mozkožrouti jako mistři psionické energie vidí magii jako divoký, nepředvídatelný a primitivní zdroj moci. Koneckonců všechno, co jednoduši humanoidi jsou schopni se naučit používat, musí být neefektivní ve srovnání s tím, čeho jsou schopni illithidi.

### MYSTICKÁ MAGIE

Mozkožrouti považují mystickou magii za ohavnost, pokroucenou sestřenici psionické síly, která bude z mnohovesmíru vymazána, až bude obnoveno illithidí impérium. Někteří mudrci spekulují, že tento postoj se mezi mozkožrouty objevil proto, že magie hrála důležitou roli ve vzpouře githů.

V každém případě někteří odpadlí mozkožrouti používají mystickou magii. Zjišťují, že používáním některých věcí či kouzel mohou ochránit svou mysl a zbavit se kontroly starého mozku.

Naučil-jsem se ve svém životě jediné věci, pak to je ta, že každá říše, jež se vznese, také padne. Všechny se nakonec zhrouší.  
-Volo

Mozkožrout, který se oddělí od úlu, se nakonec dá na cestu nesmrtelného kostěje. Stát se kostějem zaručuje věčný život, podobně jako starý mozek nabízí nesmrtelnost svým věrným illithidům. Pocit svobody, který s touto změnou přichází, je osvobojující, ale přízrak smrti navždy ovlivní mozkožroutovy činy. Nemrtví mozkožrouti jsou nenáviděni a loveni ostatními illithidy, ale mnozí jsou dostatečně silní, aby se útočníkům postavili.

Více informací o nemrtvých mozkožroutech najdeš v položce alhún v 3. kapitole této knihy.

### BOŽSKÁ MAGIE

Illithidi uznávají existenci božských bytostí, ale není obvyklé, aby někdo kromě deviantních mozkožroutů uctíval takovou mocnost. Jelikož jsou illithidi schopni cestovat mezi sférami, nevidí v posmrtném životě a Vnějších sférách nic mystického na rozdíl od většiny ostatních ras. Nevěří, že mají duše, jejichž věčný osud je řízen bohy. Místo toho, když je mozkožroutův mozek vrácen starému mozku, aby ho sežral, tvorova inteligence žije dál. Pouze v případě, že by illithidův mozek nebyl po smrti vrácen, bylo by jeho vědomí zapomenuto.

Učenci jiných ras odedávna spojují s mozkožrouty dvě božské bytosti. Nejsou to božstva, nýbrž spíše projevy ideálních psionických a filozofických duševních stavů, které mozkožrouti ctí. Illithidi občas o těchto ideálech meditují a provádí při tom fyzické pohyby, které jim pomáhají dosáhnout správného rozpoložení – jde o jednání, které dohlížeči často mylně interpretují jako uctívání.

**Mánzekorian.** Bytost/koncept zvaná Mánzekorian ztělesňuje úplné porozumění poznání. Je to stav, kdy vzpomínky, myšlenky a schopnosti jsou čerpány z vlastní mysli nikoliv postupně dle potřeby, ale vystoupí do popředí všechny najednou. Mozkožrouty, kteří usilují o Mánzekorian, odedávna fascinují dokonalé vzpomínky, jež jsou vlastní aboletům, což vedlo k častým konfliktům mezi těmito dvěma rasami.

**Ilsenzin.** Ilsenzin je všeobecnější filozofický ideál než Mánzekorian, což vedlo mnohé mudrce k přesvědčení, že to musí být ten důležitější nebo mocnější ze dvou „bohů“. Ilsenzin představuje nejen zvládnutí své vlastní mysli, ale i psionické spojení mezi sebou a sférou všeobecného poznání. Různé staré mozky mají různé interpretace toho, z čeho se tento stav skládá a jak jej dosáhnout. Staré mozky a illithidi, kteří se věnují Ilsenzinu, někdy hledají způsoby, jak ovládat bohy poznání, nebo dokonce usilují o nahrazení těchto bohů na cestě k dosažení plného začlenění do univerzálního vědomí.

## MOZKOŽROUTÍ KOUZLNÉ

### PŘEDMĚTY

Některé kolonie mozkožroutů se naučily vytvářet nebo měnit jisté druhy vybavení a nabíjet je psionic-

kou energií. Mozkožrouti vyrábějí kouzelné předměty, které mohou používat pouze oni nebo jejich otroci – jde o vnímající bezpečnostní opatření, které má zabránit nepřátelům, aby proti nim obrátili jejich vlastní výrobky.

### MENTÁLNÍ BIČ

*Zbraň (bič), vzácný (vyžaduje sladění s mozkožroutem)*

V rukou jiného tvora než mozkožrouta funguje *mentální bič* jako normální bič. V rukou illithida tato magická zbraň strhává zasaženému tvorovi vůli přežít, stejně jako mu strhává maso a způsobuje psychické zranění 2k4. Tvor, který utrpí psychické zranění *mentálním bičem*, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak utrpí nevýhodu k záchranným hodům na Inteligenci, Moudrost a Charisma po dobu 1 minuty. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí

### MENTÁLNÍ MEČ

*Zbraň (jakýkoliv meč), vzácný (vyžaduje sladění s konkrétním jedincem)*

Mozkožrouti umí předělat libovolný nemagický meč na *mentální meč*. Může se s ním sladit jen jeden tvor: buď konkrétní mozkožrout, nebo jeden z jeho otroků. V rukou jiného tvora funguje *mentální meč* jako normální meč svého druhu. V rukou zamýšleného držitele je *mentální meč* magická zbraň, která způsobuje dodatečné psychické zranění 2k6 každému cíli, kterežho zasáhne.

### MENTÁLNÍ KRUNÝŘ

*Zbroj (jakýkoliv těžká zbroj), neobvyklý (vyžaduje sladění s konkrétním jedincem)*

Jakoukoliv nemagickou těžkou zbroj mohou mozkožrouti předělat na *mentální krunýř*. Může se s ním sladit jen jeden tvor: buď konkrétní mozkožrout, nebo jeden z jeho otroků. Když má na sobě *mentální krunýř* někdo jiný, funguje jako normální zbroj svého druhu. Svému zamýšlenému nositeli dává zbroj výhodu k záchranným hodům na Inteligenci, Moudrost a Charisma a dělá svého nositele imunním vůči vystrašení.

### ŠTÍT BYSTROZRAKOSTI

*Zbroj (štít), vzácný*

Mozkožrout, který umí vyrábět kouzelné předměty, vytvoří *štít bystrozrakosti* tak, že vyloupne oko z inteligentního humanoida a magicky ho implantuje na vnější povrch nemagického štítu. Jakmile je oko implantováno, štít se stává kouzelným předmětem, načež mozkožrout může dát štít otrokově, nebo ho zavěsit na zed ve svém doupěti. Když je štít ve stejné sféře existence jako jeho tvůrce, mozkožrout vidí okem štítu, které má vidění ve tmě na 12 sáhů. Při koukání skrz toto magické oko může mozkožrout použít svou akci Mentální výpad, jako by stál za štítem.

Zničení *štítu bystrozrakosti* oslepí mozkožrouta, který ho vytvořil, na 2k12 hodin.

## MOZKOŽROUTÍ POSILOVAČE

Některé mozkožroutí kolonie posilují své otroky nemagickou výbavou, aby byli efektivnější jako strážci doupěte a osobní strážci. Zde jsou uvedeny dva příklady mozkožroutích posilovačů.

### DRÁPOVÉ IMPLANTÁTY

Illithidi zpravidla neposkytují svým otrokům normální zbraně jako meče a sekery. Někdy zlepšují přirozené schopnosti otroků tím, že jim vytváří novou anatomii. Drápowé implantáty mají tvar kloubových prstů, které přechází v dlouhé kovové čepele. Drápy jsou vpleteny do masa a kostí tvorových paží a nelze je odstranit bez chirurgické amputace.

Každá sada drápowých implantátů je určena pro konkrétního tvora a nelze ji použít pro nikoho jiného. Tvor vybavený drápowými implantáty může pomocí své akce jednou zaútočit svými drápy jako útokem na blízko zbraní. Drápy způsobují sečné zranění dle tvorovy velikosti: Malý, 1k8; Střední, 1k10; Velký, 1k12; nebo Obrovský, 2k8. K hodu na útok drápy si tvor přičte svůj zdatnostní bonus a svou opravu Síly a při zásahu cíle si k hodu na zranění přičte svou opravu Síly. Drobné a Gigantické tvory nelze osadit drápowými implantáty.

### PELERÍNA PŘEZITÍ

Tento krunýrovitý posilovač obaluje nositelova ramena, krk a hrudník. Pelerína přezití je ekvivalentní s nemagickou plátovou zbrojí a stejně dlouho trvá si ji navléknout nebo sundat. Nelze ji nosit společně s jinými druhy zbrojí.

Tvor, který má na sobě pelerínu přezití, může normálně dýchat v jakémkoli prostředí (včetně vakua) a má výhodu k záchranným hodům proti zraňujícím plynům (jako jsou ty, které vznikly pomocí kouzla *oblak smrti* či *páchnoucí oblak*, nebo vdechnutými jedy či dechem určitých draků).

### POKLAD

Mozkožrouti nehromadí mince, drahokamy, šperky a jiné druhy pokladu. Nicméně, kolonie posedlá studiem biologie si velmi považuje nového, cizáckého exempláře, obzvlášť pokud by šlo o živého tvora. Kolonie zabývající se zlepšováním své válečné mašinérie hledá nové vybavení, zbraně a zbroje, které by mohla používat. Kolonie, která sbírá zlaté mince a drahokamy, to nedělá kvůli zbohatnutí, ale aby je kontaminovala psychickým účinkem, který chce rozšířit ve světě na povrchu.

Dobrodruzi, kteří jsou motivováni vidinou pohádkového bohatství, udělají nejlépe, když se budou mozkožroutím koloniím vyhýbat. I když jsou illithidi

### OSTORIA A JINÉ SVĚTY

Příběh o Ostorii je převzat ze Ztracených říší. Berte jej jako příklad toho, jak se obři vyvíděli na mnoha světech, s tím, že zachycuje jejich vzestup a pád z výsluní způsobem, který je ikonickým pro mnoho D&D světů. Ve vašem vlastním světě můžete Ostorii nahradit jinou obří říší nebo si ji upravit a vytvořit si vlastní příběh o jejich původu.

## VONINHEIM, ZTRACENÉ HLAVNÍ MĚSTO

Po tisíciletí byl Voninheim („Domov titánů“ v jazyce obrů) centrem Ostorie. Šlo o úžas budící stavbu z kovu a kamene, vyzývanou stejně tak magií jako rukama smrtelníků. Některé přisuzují jeho vybudování přímo jednomu či více Annamovým synům, s tím, že ani obři nemohli vztýčit něco tak monumentálního. Palác stál s jistotou a neotřesitelností, až jej obklopily ledovce schopné zbořit hory, nad které se tyčily pouze jeho kovové věže jako ohromné, šedé pařáty. Neústupný led jej nakonec pohřbil celý a Voninheim byl opuštěn. Mnoho obrů se jej snaží znovu objevit: někteří v naději, že obnoví dávnou slávu Ostorie, ale mnozí chtějí jen získat mocně zbraně, které jsou dle legend pohřbeny v jeho zamrzlých sálech.

zlí a jejich porážka dělá ze světa bezpečnější místo, nehromadí materiální bohatství tak, jak to dělají jiní mocní tvorové. Kvůli svému pohrdání nad božskou a mystickou mocí považují většinu kouzelných předmětů za triviální cetky, ledaže by byly pro kolonii užitečné z nějakého konkrétního důvodu. Mozkožrout bude nejspíš ignorovat pytel diamantů nabízený jako úplatek, ale možná uslyší na nabídku, když mu vyjednávající tvor nabídne novinky o nové konstrukční technice vyvinuté trpaslíky ze vzdáleného království.

Mozkožrouti vědí, že lidé, orci a jiní primitivní tvorové milují lesklé cetky a záhadná zařízení. Takové předměty, na něž někde narazily, mohou použít, jako když lovec krys používá kousek sýra – nalákat kořist do pasti.

## OBŘI: HYBATELÉ SVĚTA

Příběh národa obrů začíná na samém úsvitu světa. Dříve, než elfové vkročili svým ladným krokem z říše víl a předtím, než si draci uvědomili moc a slávu, jíž dojdou, hromové kroky obrů otřásaly světem v jeho základech. Když se lidé objevili na scéně, byla historie těch dávných věků již ztracena v mlhách legend. Už ani obři sami dnes neznají celou pravdu o svých počátcích.

Vše, co obři a jim blízké rasy vědí jistě, je, že jsou navzájem rodově spřízněni. Humanoidi, jako jsou elfové, lidé a trpaslíci, si jsou podobnější co do velikosti a tvaru, než si jsou navzájem podobné různé rody obrů, avšak tyto rasy nesdílí žádné společné dědictví. Na druhou stranu, každý obr, bez ohledu na svůj druh, může vystopovat svůj přímý původ až k Annamovi Všetci. Většina obrů věří, že Annam pojhal více družek na víc ke své choti Othee, což je důvodem různorodosti vzhledu a schopností mezi jednotlivými druhy obrů.

Obři a jejich příbuzní patří mezi ty nejobávanější bytosti světa a doslova se tyčí nad jeho ostatními mladšími obyvateli. Většina obrů dnes přesto žije v izolaci na podivných místech a neprojevují nic z majestátu a moci svých předků.

## PRVNÍ DOJMY

Setkání s obrem může být ohromujícím a matoucím zážitkem. Nejprve přijde rytmické dunění, které více cítíte, než slyšíte. To se pomalu změní ve zvuk kroků: obr je poblíž! Okolní kameny se začnou třást a poska-

kovat dolu z kopce. Stromy se zakývají, ohnou se stranou a z nich se vynoří kolosální postava. Jak může být něco tak velké? Není to jen hříčka perspektivy?

Když se obr poprvé objeví před dobrodruhy, zjedí jim kvality, které jej činí okázalým na pohled:

**Obři jsou ohromní.** Většina obrů může snadno nahlídnout do okna v druhém patře. Ti větší musí pokleknout, aby se na takovou úroveň snížili! Obrovskové kladivo by mohlo lidskému kováři sloužit za kovadlinu a jeho štíť je větší a těžší než hodovní stůl.

**Obři jsou těžcí.** Pokud si obr sedne na vůz, jeho kola a nápravy se nejspíše zlomí jak větvíčky. Obři mohou rozdrtit koně nebo převrhnut loď jen tím, že neopatrně přenesou váhu. Vůl, jenž zabloudí příliš blízko ke spícímu obrovi, může skončit uvězněný nebo rozrcený, pokud se obr náhle přetočí.

**Obři jsou hlasití.** Kroky obrů mohou být z dálky i z jasného dne zaměněny za hromy. Zvuk obra tloučicího svou zbraní proti svému štitu a řvoucího výzvu svým nepřátelům dokáže srazit nádobí z polic a ořást dveřmi v jejich rámech.

**Obři jsou silní.** Bojový kůň v nejrychlejším nájezdu, který se dokáže převalit přes linii lidských válečníků, obrem sotva zatřese. Obr může kopnutím převrátit káru tak silně, že ta proletí skrze dům a obrův kyj o velikosti stromu může ten samý dům srovnat se zemí jediným úderem.

## DĚTI VŠEOTCE

V dobách před lidmi a elfy, kdy všichni draci byli mladí, přivedl Annam Všeotec na svět první obry. Ti byli stejně tak odrazem jeho božského potomstva jako dětmi světa, zrození ze základů hor, horké krve sopek a dechu hurikánů.

Annam obry zplodil, aby vládli světu. Dal jim jejich výšku, aby mohli shlížet na své poddané. Určil svým dětem hierarchii – řazení – aby všichni znali svůj status vůči ostatním a věděli, kdo z nich stojí nejbližě klenům Všeotce.

Sjednocení cílem vybudovali Annamovy děti Ostorií, legendární říše obrů, v níž žili v souladu se řazením. Bouřní obři vládli všemu od základů světa až k nebesům. Drželi moc nad oceány z podmořských pevností a vládli zemím z hradů v oblacích. Oblační obři stavěli svá ohromná léta jící města a sloužili bouřným obrům jako jejich mocní pobočníci. Kamenní a ohniví obři se usídlili na vrcholech hor a v rozsáhlých jeskyních pod nimi, kde tvořili a vyráběli ta největší díla obrův umění a remesel. Mraziví obři bránili Ostorií mocí svých paží nejen na chladných vrcholech a ledovcích, ale na všech hranicích. Kopcoví obři se rozešli přes všechny zbylé země a podmanili si nižší tvory hrubou silou.

## Počátek konce

Ostorijská říše nakonecvládla světu po čtyři tisíciletí. Její úpadek následně začal vražedným stfetem s draky, který vstoupil do historie jako Tisíciletá válka.

Draci žili v relativním míru v okolí Ostorie od jejího založení. Spory mezi draky a obry v oněch dnech nebyly rodové ani regionální, ale osobní. Obvykle vyházel z touhy se předvádět nebo ze sporů o lovecká

## TYPICKÉ GIGANTSKÉ FRÁZE

Jaký je tvůj kmen a hodnost? *Wo dun stomm rad?*

Kdo je váš vůdce? *Wer dun forer?*

Vzdávám ti úctu. *Am du paart.*

Kdo tam jde? *Wer fers dir?*

Kam jdete? *Wie ferst du?*

Jmenuji se Červený vítr z Tisice zel. *Rodvind Tusenmaug er meg nom.*

Do útoku na nepřátele! *Anfol su uvenir!*

Zaveďte mě ke svému králi. *Fang meg zo dun kong.*

territoria a bývaly urovnávány v duelech moci, důvtipu či dovednosti. To trvalo po dlouhé generace, dokud rudý drak Garyx nezažehl ve svých následovnících chamtvost a závist a neobrátil ji proti obrům a jejich blahobytu a obrům nezbylo než se tomu postavit.

Přinejmenším to je ta verze, které většina obrů věří. Nikdo už neví, co válku skutečně zahájilo, ale jakmile vzplanuly bitvy, po dlouhé věky panující mír mezi draky a obry se rozpadl na všechn stranách. Nepřátele si rezervávali hrdla napříč Ostorií, nebylo žádných válečných linií ani bezpečných útočišť, jen nekonečných přepadů, obléhání a zvrstev páchaných rovným dilem na obrech i dracích. Nakonec na žádné ze stran nezbyl nikdo, kdo by pamatoval začátek války – věk a násilí si je vzaly všechny a těch pár obrů a draků, kteří přežili, strávilo ve válce celé své životy. Tisíciletá válka ani tak neskončila, jako spíš vyprchala díky opotrebování a únavě.

Říše, která se stále mohla nazývat Ostorií, zůstala pouze na dálém severu. Zbylo pár držav a kusých království, jako Hellingheim ohnivých obrů a Nedeheim kamenných obrů, držících se při životě v hlubokých jeskyních a skrytých údolích. V tisíciletích, která následovala, padla i tato místa a to, co zbylo z Ostorie, byly pustiny pokryté ledem tlustým jako hory. V čase, který následoval, dosáhlo mnoho nižších ras velikosti a následně samy padly v zapomnění a jen pár reliků kdysi skvělé říše obrů přežilo přes vrstvící se věky.

Obři si ale pamatují. Jejich říše a jejich společný cíl jsou dávno pryč, ale touha po návratu k velikosti, kterou se pyšnili, stále plane v jejich srdcích.

## ANNAMOVY POTOMSTVO: PANTEON OBRŮ

Když Ostoria padla, Annam se svých dětí zřekl a za příslušníků se odepřít jim svou přízeň, dokud Ostorií ne navrátí k její dřívější slávě a nezískají zpět své právoplatné místo vládců světa. Obři se tedy k Annamovi nemodlí, neboť ten je odmítá slyšet. Namísto toho se obrací k jeho božským dětem, stejně jako k mnoha hrdinským a zlotřilým božstvům, která jsou součástí jejich pantheonu.

Hlavní místo mezi bohy obrů má šest synů Annamových: bratři Stronmaus (šampion a oblíbenec bouřných obrů), Memnor (oblační obři), Surtur (ohniví obři), Thrym (mraziví obři) Skoraeus Kamenokost (kamenní obři) a Grolantor (kopcoví obři).

I když je každý z Annamových synů běžně uctíván obry daného druhu, stejně jako sám Annam, ani oni žádnému druhu nenáleží. Například Stronmaus nevy padá jako bouřný obr, ačkoliv tak je mnohdy vyobrazen v rytinách a jiném umění. Stejně jako Annam

a každý z jeho bratří je Stronmaus jedinečnou božskou bytostí bez jakéhokoliv srovnání mezi smrtelníky. Jeho povaha a zájmy jsou nicméně podobné těm, které jsou vlastní bouřným obrům, takže většina jeho uctívaců patří právě k nim.

Podobná tvrzení lze učinit o všech zbylých pěti bratřech. Například většina oblačných bohů ctí Memnora, ale mnozí jej odmítají kvůli jeho zákeřnosti a upřednostňují namísto něj Stronmause. Bouřní obři žijící uprostřed blizzardů a ledovců na dalekém severu se mohou klanět spíše Thrymovi než Stronmausovi. Obři, kteří se vzdali naděje na vzestup v řazení občas uctívají Vapraka Ničitele, který je obry brán za otce trollů a zlobů.

Obři ani neuctívají pouze mužská božstva. Annamova družka Othea, lovkyně a ochránkyně domova Hiatea, bohyň lásky a míru Iallanis a zbrklá, zrádná a arrogантní Diancastra mají také nemálo svých stoupenců. Stejně jako lidé i někteří obři padli do rukou démonických kultů, v nichž slouží démonickým pánum, jako jsou Bafomet nebo Kostšíj. Uctívání těchto entit, stejně jako všech neobřích božstev, je bráno za těžký hřich proti řazení a prozrazení znamená vyhnání z rodiny i klanu.

## JAZYK OBRŮ

Jazyk, který obři sdílí, je jedním z mála pozůstatků jejich dávné říše. V průběhu času se rozpadl do mnoha nárečí a každý rod obrů má svůj odlišný dialekt, ale obři různých rodů si povšechně rozumějí.

Kdokoliv, kdo není obrem a naučí se jejich jazyk, gigantštinu, může rozmlouvat s obry všech druhů, i když obři mohou mít někdy problém slyšet hlas tvorů lidské velikosti a některé samohlásky užívané obry je takřka nemožné reprodukovat, pokud mluvčí nemá plíce o velikosti pivních sudů.

## MAAT A MAUG

Dvě slova mají zvláštní význam v gigantštině i v pohledu obrů na svět. Ani jedno z nich nemá přímou obdobu v obecné řeči ani v žádném jiném jazyce, neboť jejich definice shrnují několik souvisejících konceptů. **Maat** (čti móót) je termín, který obři používají k popisu názorů, jednání, bytostí a věcí, které shledávají dobrými, svatými, čestnými nebo žádoucími. **Maug** (čti mauḡ) je protikladním termínem, který shrnuje to, co ostatní jazyky nazývají zlým, rouhačským, nečestným nebo nežádoucím.

Obři o ostatních svého druhu nepřemýšlí nutně jako o maat nebo maug. Na čem záleží není osobní filozofie obra, ale jeho postavení v řazení, které je ovlivněno chováním a postojem ale také mnoha dalšími faktory. Každý jednotlivec koná jak maat tak maug činy a v důsledku toho roste či klesá v řazení. Obrnení ostatními obry posuzován na základě toho, zda to, co udělal, bylo ve své podstatě dobré nebo špatné, ale podle toho, zda jeho akce zlepšily či zhoršily kvality, které obři vyznávají – „obrovitost“, pokud chcete – a to jak v něm samém, tak v jeho klanu.

Bouřný obr může například shledávat loupeživé nájezdy kopcových obrů za nevkusné, ale nikoliv za maug, protože brutální nájezdy jsou vrozeným rysem kopcových obrů. Pokud by nicméně ti samí kopcoví



obří uctívali Yeenoghua, tak by to bylo do očí bijícím odklonem od tradic a řazení. Kopcoví obří, kteří se vydají takovou cestou, činí sami sebe maug.

Všichni, kdo nejsou obří, jsou automaticky bráni za maug a obvykle musí sami sebe prokázat za maat, aby získali obří respekt.

## RUNY A PŘÍBĚHOVÉ RYTINY

Pro většinu své písemné komunikace užívají obří upravenou verzi runového písma, jíž si za svou nárokují trpaslíci. Tato abeceda je dnes poměrně rozšířená a je užívána mnoha tradičními nepřáteli trpaslků, jako jsou orci, obří a skřetí. Protože byli obří prvními na světě, tak berou za samozřejmé, že toto písmo vytvořili oni, což ale trpaslíci vášnivě rozporují.

Mnoho obrů čist a psát neumí nebo takřka neumí – zejména kopcoví, mraziví a ohniví obří, kteří nevidí v učení příliš hodnoty. Namísto psaní příběhů slovy obvykle vypráví své příběhy pomocí piktogramů vyřezaných do dřeva, ledu, kamene nebo v případě kopcových obrů samotné země. Tyto „příběhové rytiny“ za pomocí velmi sofistikovaných kresek vypráví příběhy o důležitých událostech nebo setkáních a mnohdy zahrnují aspekty legend o bozích obrů. Například Memnorova tvář nebo hlava vznášející se nad rameny jiného obra značí, že daný obr lhal či klamal. Zobrazení Iallanis bodnuté do zad značí zradu v lásce. Tyto symboly a obrazová podobenství jsou obry dobře chápány, ale pro někoho, kdo není seznámen s mytologií obrů, mohou být nerozluštěnitelné. Většina neobrů shledává příběhové rytiny tak hloupými, jako by obří shledali poezii psanou v elfštině.

## SLOVNÍČEK GIGANTŠTINY

bílá – kvit	nebezpečí – fare
bitva – slag	nepřítel – uven
bouřný obr – uvarjotun	oblačný obr – skyjetun
cesta – ferd	odvaha – prakt
černá – sort	ohnivý obr – ildjotun
červená – rod	pevnost – festing
čest – rang	pozdrav – helsingen (hels)
člověk – van	smrt – dod
dobré / svaté / čestné – maat	stříbro – solv
domov – heim	světlo – stig
elf – alv	šíp – pil
chrám – bapart	štít – skold
kamený obr – steinjotun	trpaslík – dverg
klan – stomm	válečník – krigga
kopcový obr – haugjotun	vetřelec – ubuden
král – kong	vítr – vind
kráva – kue	zbroj – harbunad
maso – kjott	zlato – gil
matka – hild	zlo / rouhačství / nečestnost – maug
mrazivý obr – isejotun	zuby – tenner
náčelník – forer	
nahoru – opp	

## OBŘI A MAGIE

Obří mají paradoxní vztah k magii. Nejvíce magie je vidět u oblačných obrů a v těsném odstupu u bouřných obrů. Oba rody mají vrozené schopnosti užívat některé typy magie spojené se vzduchem, počasím a přitažlivostí. Jen málo obrů však studuje magii tak, jako to dělají lidé, trpaslíci a elfové. Studium mystiky



není samo o sobě rozeznáváno řazením; není maug, ale není ani maat. Mistrovské proniknutí do tajů magie nicméně vyžaduje určitý zápal, který obra může odvádět od věcí, které jsou řazením ceněny, v důsledku čehož to obří dělají jen zřídka.

Výjimkou je runová magie. Obří jsou přitahováni ke stabilitě a trvanlivosti magických run. Kamenní obří jsou velkými praktikanty rytí run, jak kvůli umělecké dovednosti, kterou to vyžaduje, tak kvůli tomu, že jejich přirozené prostředí se pro to perfektně hodí. Přinejmenším pář *skiltgravrů* („tesařů run“) lze nalézt mezi všemi druhy obrů, včetně ne zcela intelektuálních kopcových obrů, kteří vydupávají ohromné značky do úbočí kopců nebo je ryjí přímo do svých těl.

Praktikování této formy magie je ohromně náročné a pomalé. Představte si kouzelníka, který tvorí svitek a který se vyhýbá pohodlí pergamenu a inkoustu na úkor kamene a dláta, ledovce a sekry nebo kovu a kovárny.

Vyrytí magických run na předměty nabije tyto předměty silou. Jako jakékoliv jiné kouzelné předměty lze takové použít k aktivaci jednoho či více magických účinků. Magická runa může být umístěna také na povrch věcí k vytvoření účinků podobných kouzlům *strážný znak* nebo *symbol*. Runa sama určuje, jaký typ magie předmět nebo povrch nesou. Například runa bouře vyrytá do kamene může držiteli kamene umožnit ovládat počasí. Ta samá runa vyrytá na dveře nebo truhlu může způsobit hromové zranění komukoliv, kdo je otevře.

## OBRŮV PYTEL

Obr na cestách má vždy přes rameno přehozený pytel. Obří pytel využívají především k nesení jídla. S tak

ohromným žaludkem k zaplnění (zejména v případě kopcových obrů) by od obrů nebylo moudré cestovat bez zásob.

Obří ve svých pytlích nosí i balvany: pár do bitvy, pár dalších pro lov a jeden nebo dva pro hry. Kromě toho může pytel obsahovat cokoliv: náradí, suvenýry, předměty ke směřené nebo prostě zajímavosti, co si obr chtěl vzít s sebou. Pár možností je:

- Živé prase
- Tři medvědí kůže
- Dlouhý meč zabalený v zakrvaveném plášti (používaný jako nůž)
- Soudek s mokem
- Hobita v kleci (pro pobavení)
- Truhlu plnou skleněných střepů
- Lidský batoh plný mincí
- Lebku sovovyděda
- Velký otep dřeva svázaný vinnou révou
- Když nádherný gobelín, který nyní slouží jako ručník
- Čtyři kola od vozu ve slušném stavu
- Náhrobek (pro přeskakování přes vodu)

## MISTŘI VE VRHÁNÍ BALVANŮ

Obří mají více než zaslouženou pověst žijících obléhacích strojů – každý z nich dokáže vrhnout kamennem na značnou vzdálenost a s nemalou přesností. Vrhání balvanů – ať už v bitvě, při lovu nebo jako sport – je tradicí, která sahá až do dávných dob obrů. Ostatní rasy vytvořily praky, vrhače oštěpů nebo luky, aby uměle zlepšily svou sílu a přesnost v boji na dálku, ale obří mechanické pomůcky nikdy neshledávali potřebnými. Ani tam, kde obří začali používat v boji luki nebo oštěpy, nezavrhlí přímočarou strategii toho vzít kámen a někam s ním hodit. Popravdě jen málo činností se jim zdá přinášet takové potěšení, jako prostý akt vrhání balvanů.

Většina her, které obří hrají, zahrnuje házení balvanů takovým způsobem, který brousí jejich lovecké a bojové dovednosti. Jedna z nejoblíbenějších soutěží, zejména mezi ohnivými obry, není nic jiného než střídání se ve snaze srazit toho druhého balvanem. Mraživí obří budují cíle ze sněhu a ledu a soutěží v tom, kdo jich dokáže sestrelit nejvíce jednou ranou. Populární hra pro dva hráče začíná tím, že vyzyvateľ hodí balvanem tak daleko, jak dokáže. Vyzvaný k němu pak dojde a hodí jej zpět na vyzyvatele. Je-li vyzyvateľ silnější, zvítězí, protože k němu kámen nedoletí nazpátek, nicméně obr, který vyzve silnějšího, dopadne špatně a bude si lízat svá zranění jako lekci toho, že arrogancí má svou cenu.

V bitvě s malíčkými tvory obří používají balvany, které se jim vejdu do jedné ruky. Když obří bojují s velkými nepřáteli (jako třeba s draky) nebo proti velkým cílům (jako třeba hradům), tak preferují vrhat balvany tak velké, že i obr musí použít obě ruce, aby je dokázal zvednout a hodit. Obří vrhají stejně přesně jednou i dvěma rukama, což je dovednost lidem nedosažitelná. Z očividných důvodů jsou ale takové útoky efektivní jen na krátké vzdálenosti.

Při lovu házením balvanů užívají obří menší balvany zhruba o velikosti lidské hlavy. Těmi dokáží zabít losa nebo medvěda, aniž by jej rozmačkali na kaši.

„Odkláneme-li od bitvy, obří býrají pomale. „Brzy“ může pro obra znamenat tři nebo čtyři lidské roky.“  
– Elminster

## JAK OBRA SRAZIT K ZEMI

Armády spojené s obry – nebo, hůře, armády tvořené obry – patří na bojištích k těm nejobávanějším protivníkům. Obří mohou nepřátele zasypat kameny z dálky, na kterou jim mohou odpovědět jen zkušení lučištníci, těžké obléhací zbraně nebo sesilatelé kouzel.

Na první pohled by se mohlo zdát, že schopný kouzelník bude nejlepším zabijákem obrů, ale v přímé konfrontaci s obrem obstojí jen pár sesilatelů kouzel. Jeden takový může obra zranit, ale obr nejspíše přežije to jedno nebo dvě kouzla, která jej zasáhnou předtím, než útočníka rozdrtí dobře umístěný balvan nebo mávnutí ohromným kyjem.

Z těch, kdo mají zkušenosti s bojem s obry, vyvinuli nejfektivnější taktiku trpaslíci. Při boji s obrem spolehají na přesné, dlouhé masové salvy střelců (nejlépe těžkými kušemi), rychlé jezdecktv, které dokáže obra vmanevrovat do nevýhodné pozice nebo na fanatické vojáky vyzbrojené dlouhými zbraněmi, provazy a háky. Když se obra podaří podlomit nebo srazit k zemi – nejlépe na břicho, aby se nemohl dobře bránit – tak může být zamotán do sítí a lan a zneškodněn útoky na hlavu a krk.

Na druhou stranu, obří dobře vědí, že se je menší nepřátelé pokusí zasáhnout na nohou a dolní části těla, takže když jdou do boje proti protivníkům lidské velikosti, tak si navlékají tlusté boty, holení pláty, okované suspenzory a široké, těžké kožené či kovové opasky chránící jejich břicha. I divocí kopcoví obři rvou ze stromů široké pruhy kůry a omotávají si je kolem nohou a zavěšují si na opasky klády či kameny, aby se chránili před nepřátele, kteří se je pokusí srazit k zemi.

## OBŘÍ ŽIVOT

V porovnání s lidmi jsou obři výjimečně dlouhověcí, ale žádný z nich není nesmrtelný. Mezi oblačnými a bouřnými obry je poklidná smrt stářím běžnou věcí. Není nezvyklá ani mezi kamennými a ohnivými obry, ale je výjimečná mezi kopcovými a mrazivými obry, z nichž většina zemře násilně v bitvě s lidmi, draky, jinými netvory nebo jinými obry jejich druhu.

Obří žijí život pomalejším tempem než lidé. Za dobu, kdy lidské srdce odbije čtyřikrát, srdce obra udeří pouze jednou. Obří matky zůstávají se svými dětmi déle, než lidské matky a obří děti dorůstají dospělosti později. Obří rodiny jsou malé, protože pár obrů má jen vzácně více než jen pár dětí a mnoho z nich nemá děti vůbec.

Délka života jednotlivých druhů obrů se obecně odvíjí od jejich místa v řazení: nejníže postavení obří žijí nejkratší dobu a ti nejvznešenější žijí nejdéle. Výjimkou jsou kamenní obři. Díky svému dlouhému životu je ostatní obři bez ohledu na jejich nízké postavení v řazení považují za nejmoudřejší ze všech druhů,

stejně, jako je Skoraeus Kamenokost často chápán jako nejmoudřejší z obřích bohů.

## DĚLKA ŽIVOTA OBRŮ

Typ obra	Délka života
Kopcový	200 let
Mrazivý	250 let
Ohnivý	350 let
Oblačný	400 let
Bouřný	600 let
Kamenný	800 let

## HRANÍ OBRA

Když obrovi dás osobnostní rys, ideál, pouto a vadu, pomůže ti to vytvořit živější CP. Obrovi můžeš dát i pozadí postavy. Například pro oblačného obra se může hodit pozadí šlechtice.

## OSOBNOSTNÍ RYSY OBRA

### k8 Osobnostní rys

- 1 Brutalita ostatních obrů je reliktem dávné doby a měla by být zahozena. Hledám osvícenější způsoby.
- 2 Jako nejmocnější bytosti stvoření máme povinnost použít naši sílu k prospěchu všech
- 3 Beru si, co chci. Nezajímá mě, komu tím ublížím.
- 4 Obr žije několik století, ale obři jsou věční. Sláva mých předků a hrdost mých potomků vede vše, co dělám.
- 5 Draci jsou mí nepřátelé na smrt. Vše, co dělám, tak dělám, abych zajistil jejich zničení.
- 6 Hodnotu tvorů měřím jejich velikostí. Malé národy mne nezajímají.
- 7 Malé národy jsou havěť. Užívám si, když je trápím a zabíjím.
- 8 Dobří nebo špatní, Annamovi synové reprezentují ideály, které se my, obři, musíme snažit dosáhnout.

## IDEÁLY OBRA

### k6 Ideál

- 1 **Řazení.** Annam stvořil řazení pro dobro všech obrů a je naší povinností jeho vizi naplňovat. (Zákonné)
- 2 **Dovednost.** Co činí můj klan výjimečným je mistrovství v našich tradičních řemeslech. (Dobré)
- 3 **Síla.** Žádná jiná rasa se obrům nevyrovnaná silou a žádná by si ani neměla dovolit to zkoušet. (Zlé)
- 4 **Vláda.** Obři jsou právoplatními vládci světa. Až se naše řše obnoví, všem se povede dobře. (Neutrální)
- 5 **Tribut.** Nižší rasy nedluží obrům pouze respekt, ale i náležitý díl všech věcí. Co nám neodvedou dobrovolně, vezmeme si silou. (Chaotické)
- 6 **Náboženství.** Ze všech Annamových synů není žádny silnější než bůh, jemuž se klaní. (Jakékoliv)

## POUTA OBRA

### k6 Pouto

- 1 Můj život je nejvíce ovlivňován mým klanem. Naše společné místo v řazení závisí na naší vzájemné oddanosti.
- 2 Členové mého klanu sloužící v chrámech našeho boha jsou nejbližšími společníky, jaké kdy budu mít.
- 3 Mé místo v řazení je dáno mým božstvem a bylo by rouhačské chtít cokoliv vyššího či nižšího.
- 4 Ačkoliv se nikdy nebudu moci povznést v řazení nad místo svého klanu, mohu se stát vůdcem svého lidu.
- 5 Můj vlastní lid mne zavrhl, a tak si najdu svou vlastní cestu mezi menšími tvory tohoto světa.
- 6 Lidé prokázali, že mají ve světě své místo a vysloužili si tak od obrů svůj díl respektu.

## VADY OBRA

### k6 Vada

- 1 Pro takové jako jsem já je řazení příliš svazující.
- 2 Menší tvorové tohoto světa nemají duše. Existují jen aby naplnili ambice a appetit obrů.
- 3 Jednota mezi obry je mýtus. Kdokoliv, kdo není z mého klanu, může být cílem pro mě zbraně.
- 4 Tak moc mě nezajímá, co ode mě ostatní očekávají, že mám touhu odpovarat tomu, co po mě žádají.
- 5 Děsim se mystické magie a mohu být zastrašen její zjevnou přítomností.
- 6 Prastaří draci ve mně vyvolávají hrůzu. Má kolena se roztržesou z jejich pouhé přítomnosti.



## BOUŘNÍ OBŘI

Bouřní obři jsou nejmocnější a nejmajestátnější ze všech obrů, jsou ale také těmi nejvzdálenějšími a nejméně pochopenými. *Uvarjotens* nejsou jen silami přírody, jsou s přírodou svázáni v takové míře, a tak mystickými způsoby, že to lidé jen těžko dokáží pochopit.

### ŘAZENÍ DLE ZNAMENÍ

Každý bouřní obr zná svůj status v řazení podle znamení, která mu vesmír sesílá. Znamení se mohou zjevit jako kruhy v letícím hejnu ptáků, jako odlivem vykreslené vzory v písaku, ve tvaru oblaků nebo v nesčetně jiných přírodních úkazech. Bouřní obři, kteří obdrží nejvíce takových zpráv, se obvykle řadí nejvýše, i když jejich status může ovlivnit i významnost jednotlivých znamení. V těch vzácných případech, kdy se bouřní obři setkají, je vždy doprovází znamení a signály, které jim jasné sdělí, jak si kdo z nich stojí. Spory o postavení v řazení jsou vzácné, nicméně všichni obři v dané skupině zkoumají každé jedno znamení, pro případ, že by v něm objevily náznak, že je některý z nich tím dosud nejvýše postaveným, neboť zjevení takové skutečnosti by bylo předzvěstí Annamova návratu.

Od dob pádu Ostorie, kdy Annam opustil své děti, nebyl žádný jeden král či císař, který by vládl nad všemi obry. Dle legend bude příchod takového vůdce předeslán znameními a předzvěstmi ve všech elementech světa: na obloze (vzduch), v moři (voda), na kontinentech (země) i v podsvětí (oheň). Všechna tato místa jsou bouřným obrům vlastní a oni drží neustálu stráž, aby znamení uviděli. V dávných dobách, kdy vládly obří dynastie, byla znamení provázející jejich vůdce jasná a nepřehlédnutelná. Během staletí, která

následovala od pádu říše, přišlo jen pár znamení, která byla nejasná, rozporná a zakalená.

Z očividných důvodů má každý bouřný obr značný osobní zájem na tom, kdy k Annamovu návratu dojde a všichni se jej chtějí dozít, aby ho viděli. Někteří obři nabývají částečné nesmrtelnosti tím, že se spojí s živelnými silami. Obři kvintesenti, kteří se takto spojili s podstatou živilů, jsou těmi nejvíce samotářskými a žijí v odlehлých a nevlídných místech obklopeni krutými větry a vražedným pobřežím (více informací o těchto tvorech najdeš ve 3. kapitole).

Bez císaře, který by jim byl politickým a spirituálním vůdcem, prochází bouřní obři světem v nejistotě. Každá možnost ukrytá v každém znamení je zkoumána vycerpávajícím způsobem. Diskuse o významu a pravdivosti toho nebo onoho znamení jsou vedeny napříč lidskými královstvími a trvají déle než lidský život.

Pro průzkumníky a dobrodruhy se v tom skýtá přiležitost, protože obři občas najímají agenty, které vysírají k prozkoumání předzvěsti a k vyzvednutí předmětů, které potřebují pro své věštby. Ze dvou důvodů jde o nebezpečnou práci. Ten očividný je, že takové úkoly zahrnují putování do ostorijských ruin, které byly zapečetěné po dlouhé věky. Ten méně očividný je, že některé předzvěsti, pokud by se ukázaly být pravdivé, by skutečně mohly vést k návratu Annama, převrácení obřího společenského řádu a k počátku nového věku. Někteří by takovou změnu uvítali, ale jiní by jí tvrdě bránili a udělali by cokoliv, aby ji zastavili, dost možná včetně rozpoutání všeohlcující války.

### PONECHÁNÍ SAMOTĚ

Bez Annama a světového císaře nerozeznávají bouřní obři žádné vyšší autority. Lidští, elfí a trpasličí králo-

Lidé postrádají skutečné pozornost a většina z nich by nepoznala znamení, ani když jím ryšlo rstvíc a políbilo je na rty. Bouřní obři jsou sladěni se světem, vidí odrazy nadcházejícího ve všech věcech a nahlíží tak okamžíků budoucích.

- Elminster



vé, kostějové, velcí čarodějové a kouzelníci – ti všichni mohou hromadit to, co považují za ohromnou moc, ale žádný z nich nemá autoritu nad bouřnými obry. Kdokoliv, kdo se na ně pokusí svůj vliv rozšířit, má jisté, že toho bude litovat.

Na druhou stranu, dokud svět nechá bouřné obry na pokoji, oni nechají na pokoji jej. Neusilují o nic dobrého ani špatného vůči lidským říším a popravdě o nich vyjma řídkých případů, kdy se lidé objeví v proroctví nebo kdy na ně ukáže nějaké znamení, ani nijak moc nepřemýšlejí.

Ti, kdož nejsou obry a s nimiž bouřní obři interagují, mohou pochybovat o tom, zda jsou bouřní obři „dobrými“ tvory. Bouřní obři respektují posvátnost života, ale i ti nejklidnější z nich mají ohromný temperament. Pokud je některý z nich rozčlen, zásady ustoupí z cesty jeho hněvu a urážka, které se někdo vůči obrovi dopustí, může přinést strašlivou odplatu na celé společenství.

Bouřný obr, který v záchravu vztekou zničí město a zabije nevinné, bude svých činů nejspíše později litovat a může nabídnout vyplacení odškodného, nicméně pytel zlata bude nejspíše jen malou útěchou pro ty, co ztratili své milované, domovy a životy. V přítomnosti obra je vždy moudré našlapovat zlehka, mluvit uctivě a jednat s respektem, ale u bouřných obrů to platí obzvláště.

## ŽIVOT NA OKRAJI

Jakmile jsou bouřní obři dost staří, aby se o sebe postarali sami, začnou trávit většinu svého života v rozjímání a izolaci. Bouřní obři jsou schopni žít kdekoliv si zvolí, ať už to je na vrcholu hor, v ledovcové jeskyni nebo na dně oceánského příkopu. Místa, v nichž

### STRONMAUSOVY NÁLADY

Bouřní obři se klaní Stronmausovi, nejstaršímu z Annamových dětí, který je z nich tím nejveselejším, nejrozesmátějším a nejvíce nakloněným užívat si společnost svých sourozenců. Tato Stronmausova podoba je v ostrém rozporu s bouřnými obry, které zbytek světa vidí jako vzdálené a podmračené. Přesto je ta podoba věrná.

V legendách obrů propadá Stronmaus šedavým a sklívajícím náladám, které jsou stejně intenzivní, jako chvíle, v nichž se dobře baví. Bouřní obři ve skutečnosti nejsou tak nezábavní, jak se o nich běžně říká. Jsou tiší a rezervovaní, když jsou ponecháni sami sobě, což je stav, v němž tráví většinu svého času. Když se ale sejdou s ostatními svého druhu, tak se výborně baví,zpívají písni a pijí stejně, jako Stronmaus. Aby si zachovali soukromí a pro bezpečí menších bytostí ve svém okolí se tato řídká setkání konají daleko od ostatních tvorů, což dále posiluje pověst obrů o jejich skřípenosti a ponurosti.

se kříží elementy a kde se materiální sféra překrývá se sférami živlů, přitahuje jejich pozornost. Livil prostupuje architekturou bouřných obrů a propůjčuje jejich domovům bouřlivé, nadzemské vlastnosti.

Bouřní obři užívají křížovatek elementů pro své vlastní toulky mezi sférami, zejména do sféry vzdušného živlu a do sféry vodního živlu. Časté víry, tornáda a bičování deštivých bouří, které se vyskytují u průchodů do těchto dvou sfér, pomáhá chránit domovy obrů a zajišťuje jim jejich soukromí.

Ačkoliv bouřní obři preferují život bez společnosti ostatních obrů, neznamená to, že jsou ve svých pevnostech nutně sami. Bouřní obři sdílí své příbytky s ostatními tvory, kterým vyhovuje podobné prostředí: například bouřný obr žijící v moři může mít za společníky pář příslušníků mořského lidu, vodní divy nebo i dračí želvu, zatímco bouřný obr žijící na horském vrcholku může nabídnout pomocnou ruku jakémukoliv pegasovi, který zrovna prolétne okolo a může do svého domova na čas přivítat i yettije, pokud mu přijde, že se jim dá věřit. Od obrových hostů se očekává, že budou uctiví, že dokáží být užiteční a že dokáží nabídnout zajímavou konverzaci nebo jiný typ zábavy, když má obr zrovna společenskou náladu.

## KAMENNÍ OBŘI

Kamenní obři jsou samotářští, zamýšlení, těžko pochopitelní a vynakládají značné úsilí, aby se vyhnuli světu slunečního světla a oblohy. Jen obklopeni kamennem se cítí být v realitě. Svět všudypřítomného kamene je trvalá a neměnná říše, v níž rytiny tvořené celým životem mohou přetrvat nespočetné věky. Svět na povrchu se svým střídavým světlem, nekonečným nebem, měnícím se podnebím a erozivními větry je pro ně stavem snění, nerealitou, v níž nic nepřetrvá, a proto nic ani nemá žádný význam.

## ŘAZENÍ DLE UMĚNÍ

Umělecké mistrovství se mezi kamennými obry považuje za nejvyšší ctnost a mezi všemi uměními se největšímu respektu těší kamenné rytectví. Většina kamenných obrů tráví své životy v nekonečné snaze zdokonalit svou uměleckou tvorbu. Mladí kamenní obři neúnavně tvoří ve snaze prokázat se hodnými asistování nejlepším kmenovým rycům. Kamenný obr, jenž dosáhl mistrovství, může věnovat roky hledání nejlepšího kamene, než na něm započne své velkolepé dílo. Ti nejlepší rytci jsou bráni za vůdce a šamany kmene. Jejich ruce jsou považovány za posvátné a při práci jsou doslova vnímány jako ruce Skoraeuse Kamennokosti.

Samozřejmě, ne všichni kamenní obři mají ruce boha. Ti, kteří nemají talent pro rytectví jsou považováni za žalostné a je na ně nahlíženo s kombinací lítosti a pohrdání. Aby kamenní obři určili řazení pod nejvyššími úrovněmi umění, soutěží ve hře házení a chytání balvanů. Jejich dovednost ve vrhání kamenů kamenným obrům slouží i při obraně jejich domovů nebo při boji s nepřáteli. I tam, kde je vrhání kamenů bráno v potaz, je nicméně umění středobodem jejich snah. Když kamenný obr vrhá balvanem, nejde jen o ukázku síly, ale i o snahu ukázat dokonalou atletiku a eleganci.

Ti, kteří nedokáží vložit umění do každého aspektu svého života, propadají na nejnižší místa v řazení a jsou odsouváni doslova na okraj společnosti kamených obrů, kde slouží jako stráže nejvzdálenějších hranic kmene nebo jako lovci, kteří se vydávají za tyto hranice. To vede k tomu, že první kamenní obři, které cizinci potkají, jsou takřka vždy ti nejméně úspěšní členové obří společnosti a ty nejhorší překlady ideálů, ke kterým kamenní obři vzhlíží. Jsou to násilníci a buřani vyloučení ze společnosti umělců a filozofů.

Na národ, který tráví svůj život z většiny v temnotě, mají kamenní obři vyvinutý cit pro efekty světla a stínu. Jejich rytécká díla jsou tvořena tak, že vrhají jedinečné vzory stínů vůči správně umístěnému světlu a bez světla a stínu jsou neúplná a nelze nahlédnout jejich skutečnou podobu. Například rytinový přeběh tvořený těmito speciálními technikami může vyprávět jeden příběh, když je nasvícen jednolitým tlumeným světlem, ale po přidání dalšího správného zdroje světla odhalí druhý, mnohem hlubší příběh.

## MLUVÍCÍ KAMENY

I když jsou kamenní obři nedostižnými mistry v příběhovém rytecím, tak do svých kamenných desek mnohdy vkládají i běžné písmo. Jména, data a popisy se v jejich příbězích objevují jako součást obrazu (například ruce nebo zbroj postavy mohou obsahovat runové nápisy).

Kamenní obři také často používají ryté nápisy na „mluvících kamenech“. Mluvící kameny jsou vzpřímené válce, do nichž je písmo vyryto v sestupné spirále. Když se válec otáčí v ruce (což je pro kohokoliv lidské velikosti a síly neproveditelné) nebo když se roztočí v základně umístěné na točně, tak se dá nápis přečíst s tím, jak válec rotuje. Zpráva se kolem válce obtáčí jako šroubovice, ale ve dvou různých vzájemně provázaných spirálách. První je s rotací válce čtena shora dolů. Pro přečtení druhé je nutno válec otočit, čímž se odhalí druhá linie nápisu, která je poté čtena také shora dolů.

Mluvící kameny svou velikostí odpovídají zprávě, která je na nich napsána, a tak na nich nezbývá žádat volné místo. Pokud je válec příliš dlouhý či příliš tlustý na to, aby zpráva pokryla celý jeho povrch, je to považováno za mizerné umění. Tradice a čest vyžadují, aby byl takový válec rozdrcen na štěrk a aby tvůrce zapsal zprávu na nový mluvící kámen.

## JEMNÍ OBŘI?

Ti, kteří se s kamennými obry seznámí nově a vědí jen o jejich vášni pro umění, by si mohli myslit, že jde o jemný a rozumný národ. Mezi sebou takový obvykle i jsou, ale cizinci, zejména ti, co nejsou obry, nejsou v jejich jeskyních vítání a kamenní obři s vetřelci nezachází nijak zdvořile.

První znamení, kterého se může někomu dostat o tom, že překročil hranice obřího území, může být balvan vržený zdánlivě od nikud a který se o nejbližší skálu roztříští na střepiny. Ti, kteří kamenné obry znají, chápou, že nejde o náhodné minutí, ale o záměrné varování a že další kámen nepřistane tak neškodně.

Cestovatelé si mohou s kamennými obry vyjednat bezpečný průchod jejich územím, pokud někdo ze skupiny mluví gigantštinou a pokud obrům nabíd-

Všechni známe tapasliče, kteří propadají za lepující hluboké lásky ke svému řemeslu, nebo těch, co hledají pokladu nebo moku s takovým zápalením, že zapomněli, jak je jiného života než toho, který je dovezen k tomu, po čem touží. Právě takoví jsou kamenní obři.

- Elminster

nou dary. Krásné velké kožešiny, exotické jídlo nebo umělecké předměty jsou vhodnými dary, zato peníze nevzruší žádného kamenného obra vyjma těch nejníže postavených. Pokud jim někdo podobnou nabídku předloží, jeden nebo dva obři mohou vyjít vstříc, zatímco ostatní zůstanou ve vzdálenosti, kterou by jeden kamenem doholil.

Pro někoho, kdo je nezná, se kamenní obři, s nimiž se setká na hranicích jejich území, jeví (a chovají se) jako primitivové. Za prvé osobní vzezření nemá v řazení kamenných obrů žádnou zvláštní váhu, takže jejich oblečení bývá jednoduché a praktické. Za druhé jde o ty nejméně úspěšné členy klanu. Jsou dobří v přepadech a házení kamenů, ale nejsou to vůdci a ani typičtí zástupci svého národa.

I pokud obři přijmou nabízené dary a svolí ke vstupu na své území, mohou za jeho průchod žádat vyšší cenu. Takové dary mají obvykle podobu nějaké služby – něčeho, co obři nechtějí dělat sami nebo to udělat nemohou, jako je třeba vyhnání koboldů z úzké jeskyně nebo vyzvednutí něčeho z hlubin jezera. (Kamenní obři jsou mizerní plavci a jen neradi do vody vstupují, pokud tedy nemohou prostě přejít přes její dno.)

## SKORAEUS KAMENOKOST, VELKÝ TVŮRCE

Kamení obři uctívají Skoraeuse Kamenokosta jako Velkého tvůrce, největšího umělce po samotném Annamovi a vládce ostatních bohů v době otcovy nepřítomnosti. V jejich umění se objevuje dvěma způsoby: jako páru rukou, z nichž jedna drží dláto a druhá kladivo a jako největší socha nebo vyrytý reliéf v kmenových jeskyních. Skoraeus je vyobrazený dvakrát větší, než jakýkoliv jiný kamenný obr.

V legendách obrů Skoraeus často sedí v povzdálí, když spolu jeho sourozenci intrikují či bojují. Plní roli pozorovatele, důvěrníka a strážce tajemství, která z něj je nutno získat silou či lstí.

V klasickém příběhu přijde Memnor za Skoraeusem a pošeptá něco do jeho ucha. Když se Surtur dožaduje vědět, co Memnor řekl, Skoraeus svému bratru řekne přesně to, co slyšel. Surtur se nad zprávou dlouze zamyslí, ale neboť je zavádějící, když je vytržena z kontextu, rozhodne se nakonec jednat zbrkle. Následky jeho jednání ale nejsou brány jako Skoraeusova chyba – kdyby Surtur Skoraeusem požádal spíše o radu ohledně Memnorových slov, legenda by skončila odlišně.

Skoraeus je chápán jako nejučenější božstvo obrů ve věcech magie, ochran, zhoub, skrytých pokladů a tajemství země. Skoraeus dal Surturovi tajemství slévání a ukázal Thrymovi, jak vyřít runy do svých zbraní a zesílit je tak kouzly, když mu Surtur odmítl vykovat nové. Skoraeus vytvořil oštěpy pro Hiateu, aby mohla splnit svých deset zkoušek odvahy. Skoraeus poklepal svým kladivem na kámen pod mořem, aby Stronmaus mohl najít řetězové tunely, jimiž mohl stáhnout taraska na dno oceánských hlubin, v nichž se nakonec utopil.

Kamenní obři mají jen zřídka nějaké domácí mazlíčky. Občas si na hranicích svého území vydržují kolonie obřích krys, které slouží jako zdroj potravy a systém včasného varování. Nevadí jim ani sdílet své jeskyně a labyrinty s jeskynními medvědy, brouky ohnivci a dalšími šelmami, které je nijak neohrožují. Své ostatní podzemní sousedy si drží na délku paže daleko. Purpurový červi jsou jejich nejhorší prokletí, protože tito hladoví tvorové se prokousají vším, na co narazí, včetně těch nejlepších obřích rytin a soch. Xorni patří mezi několik málo bytostí, kterých si kamenní obři váží, protože jejich průchod zemí nezpůsobuje žádné škody a jejich odlišné myšlenkové pochody z nich činí zajímavé diskusní partnery.

## ŽIVOT V TEMNOTĚ

Kamenní obři vidí velmi dobře v temnotě a své jeskyně a sluje v nichž žijí drží většinu času neosvětlené. Jediné, k čemu uznávají potřebu světla, jsou věci spojené s tvorbou a zobrazením uměleckých děl.

Většinu svého bdělého stavu tráví obři plněním svých povinností, ať už jde o uměleckou tvorbu nebo o podřadné úkoly. Klanový náčelník nebo jiný vůdce jako třeba šaman určuje, kdy jsou klanoví strážci a lovci ve službě a kdy ne. Ostatní obři řídí svůj čas spánku a bdění podle kamenného obra postaveného výše v řazení, od nějž se chtejí učit.

Mistři umění mohou od sobě podřazených studentů žádat mnoho, včetně toho, aby vstali dřív a připravili mistrovi jídlo nebo aby zůstali vzhůru, zatímco mistr spí, a připravili něco, co bude mistr potřebovat (nebo posuzovat) poté, co se vzbudí. Bez ohledu na důvod jsou tři čtvrtiny klanu vždy vzhůru.

Když se vydají mimo své domovy, tak kamenní obři cestují výhradně v temnotě nebo – když se odváží vstoupit do povrchového světa – v noci, aby se snáze vyhnuli oslepujícím snům a vizím, které by je přepadly za denního světla. Kamenný obr, který se vydá na povrch na příliš dlouho nebo který je vyhnán z podzemí riskuje, že se ztratí ve světě snů a prožije zbytek svého života jako pokřivená verze toho, kym dříve byl. Obř takovým jedincům říkají snoví chodci (Více informací o těchto bytostech najdeš ve 3. kapitole).

## LINJESTEIN

Když se kamenný obr dožije konce svého nesmírně dlouhého života, připojí se k *Linjensteinu* („předkům kamene“). Termín označuje jak obrovské předky, tak komnatu, v němž tito „přebývají“ a která se nachází uvnitř každého sídliště kamenných obrů.

Mrtví (a někdy téměř mrtví) kamenní obři jsou odneseni do této komnaty předků a jsou opření o jeden z konců řady mrtvých, kteří zde již jsou uloženi. Během desetiletí tělo postupně kalcifikuje, až se stane nerozeznatelné od obřího stalagmitu.

Členové rodiny často navštěvují tyto pohřební komnaty, aby vzdali hold svým předkům. Některé z těchto návštěv, zejména u starých obrů, kteří vědí, že zde brzy zaujmou své místo, trvají celé týdny nebo i měsíce.

## KOPCOVÍ OBŘI

Kopcoví obři žijí, aby jedli. Kdokoliv, kdo rozumí této skutečnosti o nich ví vše, co se o nich vědět dá.



### GROLANTOR: VŽDY HLADOVÝ, NIKDY PLNÝ

Neuctíváníjší božstvo kopcových obrů je Grolantor, poslední z Annamových šesti synů, černá ovce rodiny, vždy opovrhovaný svými sourozenci i rodiči. Za většinu svých problémů si Grolantor nicméně mohl sám.

Ve své pýše na svou ohromnou sílu (svou jedinou dobrou vlastnost) Grolantor odmítl uznat nadřazenost svých starších, chytřejších a silnějších sourozenců a trval na tom, aby s ním bylo zacházeno jako s jím rovným. Neustále si stěžoval na svůj nekonečný hlad, ale spíše, než aby šel sám lovit, si bral jídlo z talířů svých sourozenců a rodičů.

Toto chování vyvolalo mnohé střety mezi Grolantorem a jeho sourozenci, z nichž Grolantor většinu prohrál. Příběhy o Grolantoru bez rozdílu končí tím, jak na svá záda získal další jízvu jako památku na únik před vztekem členů své rodiny, kterým došla trpělivost s jeho urážlivým vychloubáním a sobectvím.

### ŘAZENÍ DLE NENASYTNOSTI

Kopcoví obři jsou nejslabšími ze skutečných obrů. Mají nejmenší postavu, nejmenší mozky a nejmenší ambice. Jediné, v čem vynikají, je jejich obvod.

Protože je jídlo tím jediným, o co se kopcoví obři zajímají, tak je kmen vždy veden tím nejtlustším a nejtěžším z nich – tedy tím nejúspěšnějším a nejobdivovanějším členem skupiny. Kvality, které ostatní bytosti očekávají nebo vyžadují od svých vůdců – jako je intelekt, správné rozhodování a síla osobnosti – nemají pro kopcové obry žádný význam a nejsou oceňovány ani odměnovány, vyjma toho, že nadprůměrně chytrý kopcoví obr může použít lsti nebo zastrašování, aby si vzal více jídla než jeho sousedé.

### DOUPATA ŠPÍNY A SMRADU

Kopcoví obři si bez zaváhání cpou do pusy ty nejodpornější a hnijící věci, což naznačuje, že buď nemají žádnou chuť, nebo je jejich hlad tak nekonečný, že pro ně chuť nehráje žádnou roli. Ať už to je jakkoliv, výsledkem je, že jejich doupata jsou špinavá a páchnou-



cí místa. Rozkládající se zdechniny a rozlámané kosti jsou rozházené okolo a zem je pokryta krví a obrovou vlastní špínou.

Ne každý kopcový obr má tak netečný zažívací systém. Čas od času se stane, že některý obr onemocní, ale většina z nich se zotaví a ze zkušenosti se nikak nepoučí. Vzácné výjimky jsou zvané ústa Grolantorova – obři, kteří jsou uvězněni a vyhledověni až do vyhublosti předtím, než jsou vypuštěni během bitvy nebo nájezdu.

Zápací, který vystupuje z doupěte kopcového obra může přilákat nestvůrné mrchožrouty, jako jsou slizy, krápnitci, mrchodravci nebo otyughové. Kopcoví obři tyto bytosti nedomestikují ani o ně nepečeují, nicméně tolerují jejich přítomnost. Návštěva želatinové krychle nebo mrchodravce je pravděpodobně tím jediným „úklidem“, jakého se doupěti kopcového obra kdy dostane.

Ghúlové jsou známí tím, že se potulují po hranicích táborů kopcových obrů, ale jsou v nich vítáni méně než jiní mrchožrouti. Se svou vynálezavostí – zejména, pokud jsou vedeni ghastem – mohou ghúlové použít jednoduchých lstí k ukradení obřího jídla. Kopcovému obru nevadí, když si krápnitec urve pár kousků, ale trio ghúlů, které ukradne celou mrtvolu ho skutečně naštve.

### HAMTY, HAMTY

Kopcoví obři se občas navzájem baví hloupými hrami, které obvykle zahrnují jídlo nebo jedení. Jedna taková hra se nazývá „hamty, hamty“ a kopcoví obři se v ní snaží narvat si do pusy co nejvíce hobitů, gnómů či goblinů naráz, aniž by při tom polkli.

## MRAZIVÍ OBŘI

Mraziví obři ve světě obývají zamrzlá a vzdálená místa. Cokoliv, co je teplejší než maso čerstvě zabitého losa, je pro ně jako oheň. Stejně, jako se námořníci obávají vytí větru předcházejícího bouři, se obyvatelé ledem pokrytých hor a severských stepí třesou při zvuku válečných rohů předpovídajících příchod Thrymových ledových dětí s modrou kůží.

### ŘAZENÍ DLE MOCI

Mezi mrazivými obry je postavení v řazení dánno prostou hrubou silou. Mraziví obři vědí, že ti, kteří užívají lstí, mrštnosti a magie jsou nebezpeční nepřátelé a někdy mohou hrubou sílu porazit, nicméně nikdy to nedokáží přímým, férovným způsobem. Nepřátelé, kteří jednají těmito způsoby, jsou maug a samotná síla je maat.

Spory a pochyby o tom, kdo je silnější, se mezi mrazivými obry řeší pomocí zkoušky síly. Takové zkoušky obvykle zahrnují zápasy, ale může jít i o soutěž v házení kamenů, o lov nebo o boj jednoho proti jednomu.

Aby ukázali svou nadřazenost, tak si mraziví obři ponechávají a vystavují trofeje svých obětí. Mamutí kly, gryfovské zobáky a mantikoří ocasů zdobí zdi jejich doupat. Úctyhodní humanoidní nepřátelé jsou také upomínáni trofejemi, ale obři jen málokdy vystavují jejich hlavy či těla. Obouruční meč lidského hrdiny nebo kouzelnická hůl jsou v těchto případech vhodnějšími trofejemi.

Pro ty, kteří vědí, jak číst jejich znaky, jsou zbraně a zbraně mrazivých obrů stejným záznamem bojových úspěchů, jako sbírka trofejí. Zárezy vyryté do rukojetí zbraně ukazují počet a typ nepřátel, kteří jí byli sraženi. Rohy, pera, pařáty a kly přidělané k helmám

a zbrojím slouží jako ozdoby oslavující obrovu největší silou dosažené úspěchy.

Řazení je dáno silou a pouze silou a co do fyzických nadání není u mrazivých obrů rozdílu mezi pohlavími. (Většina povinností spojená s výchovou dětí je předávána starším obou pohlaví, nejen ženám.) Zaútočit na těhotnou ženu nebo ji vyzvat k boji, i za účelem zlepšení svého postavení, je považováno za velice maug, asi tak stejně, jako zaútočit na mrazivého obra v jeho spánku.

Mrazivý obr, který je vrozeně slabší než ostatní jeho rodu, má v řazení nízké postavení a je prakticky bez šance si ho zlepšit. Občas, když se takový obr stane velmi frustrovaný svou situací, obrátí se k tajnému uctívání Vapraka, boha trollů a zlobů. Jedinec dotčený Vaprakovou přízní se změní ve věčného – v obra s dostatkem síly, aby mohl konkurovat vůdcům klanu. Pokud by se ale jeho tajné spojenectví někdy vyzradilo, byl by odsouzen k vyhnanství nebo by byl zabít.

Protože je síla jediným standardem hodnocení, jsou oproti ostatním obrům mraziví obři mnohem vstřícnější k tomu přijmout do své skupiny někoho, kdo obrem není. Nelze popřít moc člověka, který loví polární medvědy beze zbraní tak, jako mraziví obři nebo který dokáže porazit mrazivého obra v zápase. Takový člověk se nikdy nemůže stát náčelníkem klanu, ale může si vysloužit čestné místo jako Thrymem požehnaný.

### BEZOHLEDNÍ NÁJEZDNÍCI

Společnost mrazivých obrů nemá žádný průmysl, o kterém by se dalo mluvit. Co potřebují si berou od ostatních a pokud si něco nemohou vzít, tak to nepotřebují. Mraziví obři vydělávají kůže, vyrábí si oblečení a kostěné nástroje a ozdoby ze zvířat, která uloví, ale tyto činnosti pokrývají v podstatě všechnu jejich řemeslnou činnost.

Když se mraziví obři rozhodnou podniknout přepad blízkého osídlení či pevnosti, načasují jej tak, aby ho přikryl blizard. Stejně, jako by farmář mohl nahlížet na průtrž mračen jako na požehnání boha sklizně totiž věří, že bouře je Thrymovým znamením, že humanoidi s lámovými kostmi jsou připraveni být zplundrováni.

Mraziví obři rozeznávají dva typy kořisti: *rod* a *kvit*. Rod („rudá“) kořist znamená živé tvory, ať už hospodářská zvířata či otroky. Kvit označuje hmotné předměty, z nichž nejcennější jsou věci z oceli, alkohol a velké drahokamy. Mraziví obři rádi kradou drahokamy, aby jimi zdobili své oblečení, nicméně běžné peníze obvykle nechají při nájezdu bez zájmu ležet. Malé kulaté mince prostě pro mrazivého obra nemají žádnou hodnotu.

Protože mraziví obři nedokáží snést horko pecí, tak své kovy netěží ani z nich nevyrábí své zbraně a zbroje. V ohni vykované předměty z oceli a železa, které nosí a oblékají, jsou ceněné jako by byly ze zlata. Obři při svých nájezdech vždy vyhledávají podobnou kořist, ale jen málokdy narazí na vybavení, které by pro ně bylo dost velké. Mnoho obrů z klanu se chvástat zbraněmi a zbrojemi, které získali po svých předcích, ostatní si vystačí s předměty stvořenými z pospojovaných menších kusů. Štíty o velikosti lidských mohou být třeba stepány do hrubého obleku fungujícího jako šupinová

### THRYMOVA MRAZIVÁ MOC

Thrym dlouho soupeřil se svým dvojčetem Surtarem o Annamovu přízeň a pýchu. Mraziví obři se pyšní Thrymovými vítězstvími nad Surtarem a jejich další legendy popisují, jak Thrym prokázal svou větší sílu a věrnější srdce. Přesto se Annam přiklonil více k Surturově mistrně vyrobeným darům než k trofejím, které Thrym snesl k jeho nohám. Z tohoto důvodu cítí mraziví obři k Annamovi více zášti než většina ostatních obrů.

Na rozdíl od svých bratrů je Thrym jen málokdy vyobrazen sám. Obvykle je doprovázen až deseti štítonoši a štítonoškami, hrdiny z řad ledových obrů, kteří získali tak ohromnou slávu během válek mezi obry a draky, že jim Thrym poskytl čest bojovat navždy po svém boku.

zbroj a kovadlina naražená na kládu může sloužit jako válečné kladivo.

### PÁNI ŠELEM

Mraziví obři si podřizují divoké bytosti jako důkaz své síly i jako své lovecké společníky. Nemají nicméně moc citu pro zacházení se zvířaty a své „mazlíčky“ spíše ušikanují a ubijí k poslušnosti, než že by je trénovali. Když mrazivý obr rozkáže šelmě zaútočit, tak spíše než o příkaz jde více o sdělení, že obr bytost nezbije, aby ukojil svůj hlad. Bytost, která se ukáže být příliš nezdolná nebo která „tréninku“ vzdoruje je odsouzena k tomu skončit jako obrova večeře.

Seznam zvířat v doupěti mrazivého obra může zahrnovat polární medvědy, severské vlky a mamuty, ale obry nejsou nejenějším živým majetkem jsou remorázové. Dospělí remorázové nejsou vycvičitelní ničím jiným než mocným magickým vnuknutím, ale pokud je nějaký získán jako vejce, pak může být trénován s tím, jak roste. Poprvadě, remorází mláďata jsou překvapivě poddajná násilným tréninkovým metodám mrazivých obrů.

### OBLAČNÍ OBŘI

Oblační obři jsou vhodné pojmenování, nebo alespoň kdysi bývalo. Jen málo z nich dnes ještě žije doslova na oblacích, ale většina stále sídlí na vrcholech vysokých hor na úrovni mraků nebo i nad nimi. Jen páry vyvolených, kteří jsou na vrcholu klanového řazení, si nárokují některý ze zbyvajících oblačných hradů, které stále plují napříč oblohou.

Postupy tvorby těchto majestátních budov byly (spolu s mnoha dalšími znalostmi) ztraceny s pádem Ostorie a dnes je již nikdo vytvořit nedokáže. Některé oblační obři věří, že tyto vědomosti mohou být stále pohřbeny v troskách nějaké dálko ztracené knihovny. Zvěsti o existenci takové knihovny se čas od času objeví a strhnou mezi oblačnými obry diskusi a sny o obnovené slávě, ale získat jakoukoliv stopu, která by k ní skutečně vedla, se ukázalo být nemožné. Mnoho oblačných obrů se domnívá, že jednoho dne nějaký hrdina toto pradávné tajemství znovu získá, ale do té doby jim nezbývá, než putující oblaka pozorovat ze svých domovů na vrcholcích hor.



## RODINA NA 1. MÍSTĚ

Většina druhů obrů žije ve společenstvích tvořených velkými skupinami příslušníků jejich klanu, ale pro oblačné obry je hlavní komunitou rodina: životní pár, jejich potomstvo (mají-li nějaké) a možná několik blízkých příbuzných. Oblační obři upřednostňují život v menším počtu, aby se vyhnuli přílišné pozornosti. Ne, že by se báli útoku humanoidů nebo netvorů – ostatně, mimo draky se s nimi může měřit jen pář tvorů – ale pokud by jich na jednom místě žilo příliš mnoho, souhrnná velikost jimi nahromaděných pokladů by přitahovala neustálý proud dobrodruhů a jiných možných zlodějů, což by byla obtíž srovnatelná s tím mít ve spíži krysy.

Bez ohledu na vzdálenosti, které leží mezi domovy jejich rodin, nejsou oblační obři izolovaní. Každý člen rodiny ví, kde žijí nejbližší sousedé, i kdyby to bylo stovky mil daleko, a tito sousedé znají další své sousedy a tak dále napříč celým světem. V případě nouze se zpráva přenese od rodiny k rodině a je-li třeba, může se tak včas shromáždit skutečně značná skupina oblačných obrů.

Většina domovů oblačných obrů zahrnuje i jednoho nebo více domácích mazlíčků. Vyverny, gryfové, obří orli a sovy a další postrachy nebes jsou oblíbenými volbami. Domácí mazlíčci se ale neomezují jen na létající tvory: ve zvěřinci oblačných obrů lze najít jakékoliv tvory, přičemž vzácné druhy jsou brány více za symbol postavení než za společníky.

## BENEVOLENTNÍ VLÁDCI

Oblační obři jsou slavní (nebo také neslavní) vymáháním desátků od humanoidů, kteří žijí pod nimi. Z jejich pohledu jsou takové desátky ospravedlněné

dvěma důvody. Za prvé sama jejich přítomnost zahání z okolí mnohé zlo, zejména létající predátory jako jsou mantikory a vyverny. Za druhé obři věří, že si zaslouží být odměněni za svou zdrženlivost: nikdo by jim nemohl zabránit, aby si prostě vzali vše, co chtějí, ale oni namísto toho ostatním umožňují, aby jim jejich podíl odvedli dobrovolně. (Pro obry je logika tohoto uspořádání zjevnější než pro ty, co jsou na jeho druhém konci.)

Velká část desátků, které obři přijímají, má podobu hospodářských zvířat nebo plodin, nicméně nejde o jejich jediný zdroj potravy. Oblační obři jsou zapálení zahrádkáři. Takřka všechny pevnosti oblačných obrů mají prostor určený pro neuvěřitelně plodné zahrady, v nichž rostou fazole o velikosti tuřínu, tuříny o velikosti dýní a dýně velké jako kočáry.

Zahrada rodiny oblačných obrů je málodky ovlivněna suchem, mrazem nebo kobylkami. Je známo, že když taková calamita udeří na přilehlé farmy, tak se rodina obvykle podělí o svou sklizeň, aby humanoidům od nedostatku potravin ulehčila. Takové případy jsou základem příběhů o magických fazolích nebo o lidských rodinách žijících v chatce vyřezané z jediné, ohromné tykve. Velkorysost oblačných obrů navíc pomáhá udržovat jejich pověst přátel lidského rodu – pověst, která jim dobře slouží, i když není zcela zasloužená.

## ŘAZENÍ DLE EXTRAVAGANCE

Postavení oblačného obra v rámci řazení nezáleží na talentu nebo dovednosti, ale na bohatství. Čím více pokladů oblačný obr vlastní, tím lépe si stojí. O nic více nejde. Skoro o nic víc.

Vlastnictví je jedna věc, nicméně bohatství, které je kdesi zamčené, znamená jen málo. Aby z něj jeho

vlastník získal svůj status, musí jej ukázat – a čím ostentativněji, tím lépe. V domově oblačných obrů je extravagance všudypřítomná. Lze v nich najít okna zasazená do rámů ze zlatých listů, vzácné parfémy uložené ve flakóncích z křišťálu se stříbrnými zátkami nebo oblačné scény vyobrazené v tapiseriích tvořených pouze perlami.

Další způsob, jak může rodina ukázat své bohatství, je věnovat štědré dary jiným rodinám. (Dary jinému členu rodiny nedokazují nic o štědrosti oné rodiny.) Žádný oblačný obr nevěří, že by dávání bylo doopravdy lepší, než přijímání – rodina tak vždy činí jen podle toho, jak dar ovlivní její status. Memnor a jeho klamnost mají v této „hře“ svou roli. Úplně nejlepším darem (z pohledu darujícího) je takový, o němž všichni věří, že je mnohem cennější, než opravdu je. Pouze darující i obdarovaný budou znát skutečnou hodnotu daru a ani jeden z nich nikdy nepřizná, že dar nemá hodnotu, kterou se zdá mít, neboť by to snížilo status obou dvou.

Bohatství přechází z obra na obra v rámci jejich posedlosti hraním a sázením. Oblační obři se ale ne-sází pro zábavu: více než o hru jde o nekravá řešení sporů. Umění prohrávat není blízké žádnému oblačnému obru a oblačný obr by byl v šoku, kdyby někoho uslyšel říct „prohrál jsem 40 liber zlata, ale fakt jsem si to užil“. Sázkařské války se mezi rodinami mohou táhnout po celé generace a ohromná jmění a majetky (spolu s pozicí v řazení) mohou opakovaně přejít sem a tam: co rodič ztratí, dítě jednoho dne získá zpátky a vnouče to nejspíše opět zase ztratí. Příběhy, které si oblační obři vypráví o svých předcích nejsou jen o válkách, magii a bitvách s draky – jsou o výborných sázkách vyhraných díky odvaze či ltvosti a o soupeřících rodinách, které to samé přivedlo k ostudnému zničení.

### ŠLECHTICKÉ MASKY

Memnorova stará zpodobnění jej často ukazují s maskou dvou tváří. Šlechtici oblačných obrů proto jen zřídka ukazují své tváře a nosí mistrně zpracované masky ze vzácných materiálů zdobené drahými kameny. Každý šlechtic má sbírku těchto masek k zakrytí své tváře a to, kterou si zvolí, vystihuje jeho náladu.

### DVĚ TVÁŘE MEMNORA

Hlavním božstvem oblačných obrů je Memnor, nejchytřejší z Annamových potomků. Memnor ale není jen chytrý, je také prohnaný a ltvivý. Jeho příběhy vyzdvihují a popisují jeho charisma, jemné způsoby a jeho schopnost manipulovat a klamat své sourozence a další legendární postavy tak, aby udělali přesně to, co chce, obvykle k jejich velké škodě.

Oblační obři mají tedy dva odlišné aspekty Memnora, které mohou obdivovat a napodobovat. Ti s přívětivou povahou jej ctí pro jeho šarm, inteligenci a přesvědčivost, zatímco ti zvracenější se vzhlíží v Memnorově sebestřednosti a následují jeho klamnosti. Oblační obři, kteří velmi holdují klamu jsou známí jako „usmívaci“, nosí masky se dvěma tvářemi a trénují tak své lvti a zneužívají těch, kteří jim uvěří. Statistiky pro usmívající se oblačné obry najdeš ve 3. kapitole této knihy.

Každý zloděj může svůj příběh o pokladu, jenž byl příliš ohromující, aby mohl být jen tak osvobozen. Myslím, že se viděl něčeho ohromujícího? Možná v halech pašů z Kalinčanu, či snad majetek některého z patriarchů Baldurových Brány? Bud' ujištěn, že se neviděl niceho. Tato místa jsou hraboty ve srovnání s palácem skyejotům.

-Tolo

Někdy svou masku během dne vymění, když se jeho rozpoložení změní.

Masky jsou ceněné jak kvůli materiálům, z nichž jsou vyrobeny, tak pro výstižnost nálad, které reprezentují. Pouze ti nejbohatší oblační obři si mohou dovolit tucty masek, které jsou potřebné k vystižení jemných emočních rozdílů, které jejich rasa může prožívat. Umělci, kteří dokáží vytvořit masky vyhovující přísným nárokům oblačných obrů, jsou za své umění bohatě odměňováni.

## OHNIVÍ OBŘI

Ohniví obři byli důstojný, inženýry a řemeslníky dáné Ostorie. Jejich pozice a nedostižné řemeslné umění spolu s jejich panovačným vzezřením je učinilo povýšenými a arogantními.

### ŘAZENÍ DLE ŘEMESLNÉ DOVEDNOSTI

Ohniví obři jsou mezi obry těmi nejlepšími kováři, architekti a techniky. Kovem obložené haly pevnosti ohnivých obrů hluboko uvnitř hory či vulkánu podpírají nepředstavitelnou váhu kamene nad nimi a umožňují ohnivým obrům sklízet teplo lávových řek a rozžhavovat jím své pece.

Mistrovství ohnivého obra v oblasti řemesel určuje jeho místo v řazení. Ačkoliv ohniví obři věnují pozornost bojovým dovednostem, mají za to, že úspěch v bitvě nebo při lově vychází zejména z kvality zbraní a zbrojí a ti, kdo dokáží stvořit to nejlepší vybavení, se ve svém klanu těší nejvyššímu postavení. Ti nejlepší řemeslníci, architekti a inženýři si vybírají ty nejlepší žáky, jimž předávají své umění spolu se svým postavením. Učedníci jsou často děti či sourozenci svých učitelů, ale není to pravidlem. Vůdcové jsou vybíráni z nejlepších řemeslníků klanu jejich obecným uznáním.

Jedna skupina ohnivých obrů, známá jako děsotepci, si své místo v řazení nezískává svým řemeslným uměním, ale svými výjimečnými fyzickými schopnostmi. Děsotepci se z velké části starají o ochranu pevností a jejich zásobování, což jsou věci, bez nichž by řemeslníci nemohli uspět. (Více informací o ohnivých obrech děsotepcích najdeš v 3. kapitole této knihy.)

Ohniví obři nevěnují příliš času umělecké tvorbě, i když oni sami by řekli, že jejich schopnost tavby kovů a konstrukčních prací je sama o sobě uměleckým výjádřením. Kromě toho je ale skutečné umění mezi ohnivými obry vzácné a většinou jde o šperky stvořené z drahokamů a rudy, které ohniví obři natěží a zpracují. Jedinečná umělecká forma, které některí ohniví obři holdují, sestává z tvarování chladnoucího mag-



matu a jeho formování do unikátních tvarů. Ty nejlepší kusy jsou pak sbírány a vystavovány uvnitř pevností, podobně, jako se v jiných kulturách dávají na odiv zahradě s umělecky tvarovanými keři.

### MOCNÍ VÁLEČNÍCI, CHABÍ PLÁNOVAČI

Když ohniví obři nezdokonalují své umělecké dovednosti, tráví čas tréninkem se zbraněmi a udržováním se v bojové kondici. Běžný ohnivý obr ovládá taktiku s mistrovstvím, kterému se může rovnat jen pár jiných válečníků, nicméně jejich chápání strategie je pouze povrchní.

Tato slabina nevychází z nedostatku schopností, ale z tradice. V dávných dobách, kdy obři společně vládly světu, strategie byla určována oblačnými a bouřnými obry. Od dob po Ostorijských válkách s draky, kdy se klany rozešly svými vlastními cestami, ohniví obři nevěnovali žádné zvláštní úsilí svému zdokonalení v této oblasti a namísto toho procházeli nespočtem bojůvek a malých taktických střetů, převážně za účelem upevnění kontroly nad územím, které již měli pod kontrolou. Pokud by se někdy nějaký ambiciozní ohnivý obr stal mistrem strategického plánování (nebo kdyby zadal a zotročil spolupracujícího generála), jen máloco by mohlo zastavit klan ohnivých obrů, kteří by se nad svými sousedy těšili takové dodatečné výhodě.

Ohniví obři chovají a trénují pekelné ohaře jako válečné psy a občas přesvědčují lidské kouzelníky (svobodné či zotročené), aby přitahovali ohnivé elementály jako ochránce jejich pevností. Někteří ohniví obři dovolují trollům, aby se toulali odlehlejšími částmi jejich pevností a v dané oblasti tak plnili úlohu podobnou strážním. Trollové vyžadují jen málo pozornosti a dokáží přežít na tom, co ohniví obři zahodí a na mrtvých a nemocných otrocích. Jsou dost drsní, aby zahnali

většinu vetřelců a jejich citlivost na oheň způsobuje, že pro ohnivé obry nejsou žádnou zvláštní hrozbou.

### OTROCI: PRÁCI ŠETŘÍCÍ NÁSTROJE

Postavit a udržovat pevnost ohnivých obrů vyžaduje spoustu práce. Většina z nich nepochází od samotných obrů, ale od otroků, které si drží. Ohniví obři zotročují ostatní bytostí, aby vykonávaly neodbornou práci a obři se tak mohli soustředit na mnohem důležitější části procesu zpracování kovů a řemeslných prací,

### SURTURŮV OČISTNÝ OHEŇ

Říká se, že Surtur, hlavní bůh ohnivých obrů, byl zrozen spolu s Thrymem. Obě dvojčata se pak pokusila jako první brečet, jako první chodit a jako první mluvit a od těch časů spolu soupeří. Toto soupeření má v legendách mnohdy podobu krvavých bitev, ale některé příběhy popisují, jak spolu bratři bok po boku prošli nějakým velkým dobrodružstvím. Surtur je chápán jako ten chytřejší z dvojice a ohniví obři se snaží dostat jeho nepřekonanému umění v řemeslech a tvorbě věcí.

Ve světě ohnivých obrů je oheň silou. Spaluje nečistoty a zanechává pouze to, co je dost silné, aby přežilo jeho žár, jako třeba nejlepší ocel z tavné pece. Když je oheň pod kontrolou, je obrovským nejmocnějším nástrojem. Když se utrhne ze řetězu, může zničit pevnosti a proměnit města v popel.

Ničivá síla ohně dává uctívání Surtura apokalyptický nádech. Někteří pozorovatelé se domnívají, že Surturovi kněží pracují v ukrytých dílnách a zbrojírnách a vytváří v nich bitevní výbavu ve snaze připravit se na poslední, všezařnující bitvu, která rozhodne osud světa. Pokud jsou taková podezření pravdivá, pak jsou tato místa mistrovsky ukryta a držena v tajnosti i před většinou ohnivých obrů.

*Chceš-li vytrvat dílo hodné krále, nabízí se ti dva možnosti: trpaslíků a ohňových obří. Chceš-li se vyhnout tomu být uvržen v otroctví a dožít života v dolech zasypán uhlím, měš vpravdě posuze jednu možnost.*

-Volo

*Lord Dagult Bezruhlík mi kdysi v opilecké tirádě pravil, že orci jsou bojácní svých bohů a že zahrázejí jeden dobré svých karet, může jich ovládati skrze bohabojnost a přímět je tančit dle libovolného rytmu.*

-Volo

kterých nikdo jiný není schopen. Ohníví obří nejsou příliš krutými pány, ale nejsou ani nijak zvlášť vlídní – o své otroky se moc nestarají, protože otroci nejsou obří a pokud by začali docházet, tak se vždy dají pořídit nějací další.

Většina bytosí, které ohníví obří zajmou, je poslána pracovat do obřích dolů nebo na povrchové farmy, které si obří nárokují jako součást svého území. I mistří řemesel z jiných ras jsou považováni za neodbornou pracovní sílu, protože jen málo z nich vládne dovednosti, kterou by obří uznali „odbornou“. Pokračovat v praktikování svých řemesel je dovoleno jen těm, kteří ovládají dovednosti, které ohníví obří potřebují, ale sami je nepraktikují (neboť nejsou uznávány v řazení), jako jsou třeba účetnictví, vaření nebo lékařství.

Otrokům ovládajícím takové dovednosti se dostává lepšho zacházení, minimálně v tom smyslu, že při práci s jemným nástrojem užíváte méně sýly. Obecně ale ohníví obří nahlíží na lidi tak, jako lidé nahlíží na koně: jsou užiteční, když jsou správně řízeni a někteří mohou být hodnoceni pro své kvality, nicméně ani ten nejchytřejší a nejlépe trénovaný kůň není člověkem. To neznamená, že by se ohníví obří občas neradili s otroky – lékaři, když onemocní, nebo s otroky – stařaři v momentě těsně před hloubením obtížné části tunelu. (Takové porady ale slouží jen k tomu, aby byly při práci po ruce vhodné nástroje a materiály, nejdé o žádné získání druhého názoru k obrově vlastnímu odhadu konstrukce a statiky.)

Řízení otroků a těžebních prací je dáváno obrům, kteří stojí nízko v řazení. Ražba důlních šachet a těžba rudy je důležitou prací, nicméně tavení a práce s kovem jsou ceněné více než snaha udržet tunel stabilitní, aby nezavalil otroky.

## PLATBA CENY

Ohníví obří v mnoha případech odprodávají zajatce zpět jejich rodinám a společenstvím, pokud za ně jsou tito ochotni zaplatit a pokud obří dojdou k závěru, že otrok nemá žádný zvláštní talent, který by potřebovali. Bohatí vězni jako jsou obchodníci a šlechtici mají z očividných důvodů nejlepší šance získat takovou milost. Výkupné jen málokdy zahrnuje takové nicotnosti jako je zlato nebo drahokamy. Ohníví obří dávají přednost platabám v mithrilu, adamantu nebo v dalších otrocích (takových, kteří ovládají užitečnější dovednosti nebo mají větší sílu a výdrž).

## ORCI: ZAPŘÍSÁHLÍ BOHŮM

Vnímat dunění orčích válečných bubnů před branou a slyšet chór hlasů řvoucích „Grúmš!“, to je noční můra každého civilizovaného místa na světě. Bez ohledu na tloušťku zdí, zkušenosť střelců nebo statečnost rytířů, jen málo osídlení odolalo plnému útoku orků.

Každý voják, který přežil boj s orky vypráví, že se střetl s mohutným nepřítelem, který rozetnul válečníka jedinou ranou a byl součástí sil, před níž se nepřá-

telé třesou, jako se stonky pšenice třesou před kosou. Pouze zkušený a odhodlaný hrdina může doufat, že přežije byť jediný souboj s orky.

Orčí kmene jsou při svém pátrání po elfech, trpaslících a lidech, které by mohly zničit, nebojácné a zuřivé. Orci jsou motivováni svou nenávistí vůči civilizovaným rasám světa a potřebou uspokojit požadavky svých božstev a věří, že pokud budou bojovat dobře a přinesou svému kmennu slávu, povolá je Grúmš do svého domova ve sféře Acheron. V posmrtném životě se tak vyvolení připojí ke Grúmšovi a jeho armádám v jeho nekonečné mimosférické bitvě o nadvládu.

## ORČÍ BOHOVÉ

Orci věří, že jejich bohové jsou neporazitelní. Každý den kolem sebe ve světě vidí principy, které je i jejich božstva definují – příroda odměňuje silné a nemilosrdně odstraňuje slabé a nemohoucí. Orci své bohy ani tak nectí, jako se jich bojí; každý kmen má své pověry o tom, jak odvrátit jejich hněv nebo získat jejich přízeň. Tato hnuboce zakořeněná nejistota a strach z nich vychází v divokosti a vytrvalosti, se kterou orci

## NYŠREK A VĚČNÁ VÁLKA

Orci věří, že pokud zemřou se ctí, jejich duše odejdou do sféry Acheron, Nekonečného bojiště – konkrétně do úrovně Nyšrek, kde se připojí ke Grúmšově armádě a budou bojovat v jeho jméně v nekonečné bitvě proti goblinoidním stoupencům Maglubiyeta. Grúmš vnímá tento konflikt jako šanci postavit svůj lid proti dychtivému nepřítełu umožnit jim, aby před svými božstvy prokázali svou cenu. Vychutnává si každý krátkodobý triumf a přísažá pamstu za každou překážku.

Nicméně Lutyka má širší náhled. Chápe vesmírné důsledky útoků na Maglubiyeta. Aby předešla tomu, že goblinoidní populace převýší její lid, naléhá na orky, aby měli mnoho potomků a naučili je způsobem boje pro přežití nejen v materiálním světě, stejně jako udrželi na uzdě Maglubiyeta v konfliktu ve sférách. Děti zůstávají v její péči, a bude-li to nutné je připravená jít sama do pole a vyškrábat Maglubiyetovi z tváře jeho prasečí očka, aby mu zabránila vzít jí je.

Vesmírná bitva mezi oběma pantheony zuří bez rozhodnutí celé věky a ti, kteří studují její přelívání, očekávají, že patová situace bude pokračovat. Jiný názor projevil arcimág Tzunk, který poznamenal, že Maglubiyet nikdy nečelil nepřítelu tak zuřivému a ochranitelskému jako je Lutyka. Předpovídá, že válka skončí s jediným stojícím božstvem a to s Lutykou a jeskynní matkou vystoupá k vládě nad svými válečnickými dětmi.



pustoší a zabíjí pro utišení bohů, aby zabránili jejich hrozné odplatě.

Na vrcholu orčího panteonu je Grúmš Jednooký, který stvořil orky a řídí jejich osud. Pomáhají mu a podporují ho další válečnická božstva, Bahgtru a Ilneval, kteří na bojiště přinášejí sílu a lstivost. Stoupenci všech tří bohů jsou kmenoví nájezdníci a plenitelé – a často jsou jedinou částí orčího kmene, kterou jejich oběti někdy uvidí.

Hluboko v kmenovém doupěti, daleko od válečného ohniště, kde se válečníci setkávají a slaví, dlí Jurtušovi následovníci, boha smrti a nemocí a Šargáze, boha temnoty a neznáma. Orci, příliš slabí pro boj (z důvodu tělesné slabosti, deformace, zranění nebo věku) se často připojují k témtoto kultům, místo aby cílili každennímu ponižování, vyhnanství nebo smrti.

Jako most mezi dvěma částmi kmene slouží Lutyciny kněžky, orčí bohyně, která reprezentuje zrození i hrob. Jsou to její uctíváci, kteří povyšují mladé orky mezi válečníky a pak, na konci jejich života, je berou k Jurtušovi a Šargázovi, aby je přenesli ke smrti a velkému neznámu.

### GRÚMŠ, „TEN, KTERÝ SE DÍVÁ“

Grúmš, nesporný vládce orčího panteonu, tlačí své děti, aby rozšířily své počty tak, aby mohly být nástrojem jeho pomsty proti říším elfů, lidí a trpaslíků. Ve své zlobě na bohy, kteří ho odvrhli, vede Grúmš své orky na poslání plné neustávajícího zabíjení a poháňen nekonečným vztekem, usiluje o zpustošení civilizovaného světa, přičemž si libuje v jeho úzkosti.

Orci jsou přirozeně chaotičtí a neorganizovaní, jednají spíše dle svých emocí a instinctů, než dle úsudku a logiky. Pouze někteří charismatičtí orci, jichž se pří-

mo dotkla vůle a moc Grúmše, mají schopnosti v orčím kmene ovládat ostatní.

**Pár vyvolených.** Orci se nestávají proslulými ve svém kmene, tím, že si vyberou Grúmše; on si vybírá je. Orci mohou projevovat svou oddanost Grúmšovi, ale pouze ti, kteří se osvědčí v bitvách skrz svou sílu a zuřivost, jsou považováni za jeho skutečné následovníky. Grúmš si vybírá tyto jedince a každému z nich sešle mocný sen nebo vizi, které znamenají, že byli přijati do jeho vnitřního kruhu.

Ti, které Grúmš navštíví, jsou touto zkušeností poznámení psychicky a často i fyzicky. Některí z nich klesnou až na pokraj šílenství, mumlajíc cosi o znameních a proroctvích, zatímco jiní jsou prodchnuti nadprirozenou mocí a stoupají na vůdcovské pozice.

**Grúmšovy oči.** Několika orkům, kterých se dotkla Grúmšova moc, je dána nejvyšší čest nést do bitvy malou část bohova drtivého vzteku, v podobě magie, jenž posiluje jejich zbraně a pomáhá uspět kmeni. Aby se stal Grúmšovým okem, musí si ork, který byl Grúmšem vybrán, vytrhnout jedno ze svých očí na znamení úcty a obětovat polovinu svého smrtelného zraku, výměnou za božskou moc. Tito bohem dotčení orci jsou uctíváni jako živoucí spojení s Grúmšem a je s nimi jednáno s respektem dokonce i když jsou staří a nemohoucí.

### ILNEVAL, „VÁLKOTVŮRCE“

Ilneval je Grúmšovou věrnou pravou rukou. Je bohem, který plánuje útoky a vymýslí strategie, které umožňují Grúmšovým silám ovládnout bitvu a naplnit jejich válečné vozy lupem a uťatými hlavami. Ilneval stojí se svým krvavým mečem, vzýván těmi kdo sedí kolem poradního ohně, chápajíc složité přílivy a odlivy bitvy a učí je způsobům boje.

*Ne všechni slabí orci jsou odvedeni temi, co slouží Jurtušovi  
a Šagrázore. Některí jsou vysláni na temné mise do měst  
ovládaných lidmi. Buďte před nimi na pozoru.*

 - Elminster

**Zruční strategové.** Orci, kteří v raném věku ukáží nadání pro jemně nuance válečnictví, jsou považováni za Ilnevalovi vyvolené a jsou trénováni, aby sloužili jako Ilnevalovy čepele. Tito jedinci jsou bitevními kapitány, kteří následují příkazy kmenových náčelníků, vedou část kmenových válečníků do silných bojů a vnáší do útoků strategii. Ilnevalovy čepele jsou obávanými soupeři, jelikož se zdá, že mají zázračný smysl pro to, kdy se pohnout a kdy udeřit a jsou schopni využít slabiny nepřítele jako smečka hladových vlků.

### BAHGTRU, „LAMAČ NOHOU“

Přes Ilnevalův vliv, orci jsou a navždy budou brutální a divocí ve vedení válek. Bahgtru je božstvem, které symbolizuje fyzickou sílu a bezohlednost, kterou orci používají k přemožení nepřítele. Je tím kdo řídí každý úder orčí zbraně, aby způsobila co největší zranění.

**Neohrození a mocní.** V legendách se říká, že Bahgtru byl na lově, když ho překvapil nejmocnější z behirů, stonohý. V okamžiku byl Bahgtru obtočen netvorem a sevřen jeho nohami. Nikdo nikdy neunikl z behirova sevření, ale Bahgtru to vnímal jako definitivní test své síly a smál se svému štěstí. Jednu po druhé zlámal behirovy nohy a osvobodil se z jeho spár. Skřeky tvora se staly bleskem bouře a jeho zlomená stehenní kost se stala symbolem Bahgtruových následovníků, připomínajíc jím, že cokoliv může být zlomeno a poraženo za pomocí vynikající síly.

**Soupeřící v krutosti.** Většina mladých orků, které průzkumník nebo dobrodruh může potkat, jsou následovníci Bahgtrua. Bahgtruovy orci se neustále snaží prokázat svou vynikající sílu a vytrvalost pomocí kruhého soupeření se svými kmenovými vrstevníky, akty nevyprovokované agresivity a velkými činy v bitvě. Právě prostřednictvím těchto zkoušek síly prokazují následovníci Bahgtrua, kdo z nich je nakonec hoden Grúmšova neochvějněho pohledu.

**Posvátný býk.** Bahgtruoovi orci někdy vjíždí do bitvy obkročmo na zubrech, velkých tvorech, kteří se podobají volům nebo skotu, ale jsou mnohem divočejší (jejich statistiky jsou v dodatku B). Ctí tyto tvory stejně jako svá božstva, neboť legendy říkají, že Bahgtru také vyjížděl do boje na velkém býkovi. Žádný ork nebude jist ani neublíží těmto posvátným tvorům, o nichž věří, že jsou prostoupeni duchem Bahgtrua.

### LUTYKA, „JESKYNNÍ MATKA“

Zatímco Grúmš je vnější silou, která tlačí orky k vítězství nad nepřáteli, je to vliv Lutyky, jeho manželky, která spojuje a činí orky vnitřně soudržné. Je silou, která udržuje Grúmšův výbušný hněv, aby prýštíl mimo orky. Nebýt Lutyčiných stoupenců, je možné, že by národ orků byl spíš bandou kočovných válečníků, bojujících o skromnou existenci, než síla schopná velkého ničení.

Daleko od válečného ohniště doupěte, v ochranné hloubce jeskyní, se Lutyčini stoupenci starají o orčí po-

tomstvo, aby byli stejně silní a krutí jako jejich předci. Dovolávajíc se moci pověr, znamení a tradic, drží Lutyčiny drápy kmen pohromadě prostřednictvím rituálů, strachu a je-li to nezbytné, silou.

**Spáry medvěda.** O Lutyce se často myslí, že na sebe bere podobu obrovského jeskynního medvěda. Její následovníci ctí tento její aspekt a chovají jeskynní medvědy jako domácí mazlíčky, hlídající porodní kotce, které jsou naplněny handrukující se omladinou. Věrní Lutyce si nechávají růst dlouhé drápy a černou barvou napodobují hrůzostrašné pařaty své bohyně. Lutyka je odměňuje tím, že jejich drápy jsou silné a tvrdé jako železo.

**Hájící pevnost.** Spolu s ochranou mladých a starostí o kmenovou stravu, slouží Lutyčini uctíváči v orčím kmeni také jako řemeslníci, inženýři a stavitele. Vyrábí hrubé zbraně, zbroje a pář manufakturních předmětů, které orci potřebují pro každodenní život. Když je kmen pryč na nájezdech, očekává se, že budou prohlubovat jeskyně, aby vytvořili více životního prostoru pro stále rostoucí počet obyvatel.

### JURTUŠ, „BĚLORUKÝ“

Jurtuš je často zobrazován jako naprostě odporný, požíraný hnilobou a pokrytý mokvajícími puchýři, vyjma jeho rukou, které jsou čistě bílé a bez jakékoliv vady. Jurtuš nemá ústa a nevydává žádný zvuk, takže pro své vyvolené přichází v absolutním tichu.

Jurtušovi stoupenci mohou přebývat na okraji kmenu, ale je na ně pohlíženo s nechutí a znepokojením. S kmenem jednají většinou jen v záležitostech smrti, kdy si nárokují kosti padlých válečníků, které přidávají do kostnice v Jurtušově svatyni a občas při šaman-ských obřadech, kdy dochází ke kontaktu s duchy.

**Bílé ruce.** Šamani, kteří věnují pozornost telepatickému Jurtušovu šepotu, kráčí po nebezpečné hranici mezi živými a mrtvými a díky tomu získávají záhadné síly. Prostřednictvím této neverbální komunikace chápou jak používat magii smrti. Tito šamani, známí jako Bílé ruce, pokrývají své ruce bílým popelem nebo nosí rukavice z bledé elfí kůže, což symbolizuje jejich spojení s Jurtušovou mocí. Nekromancie, kterou Jurtušovi šamani praktikují, je silou, která je mezi orky považována za tabu, pro což jsou zbytkem kmene jak ctěni, tak i obáváni.

**Obchodníci mrtvých.** Orci, kteří zemřou „dobrou smrtí“ jsou Jurtušovými kněžími odesílání Grúmšovi. Kněží hledají těla těchto padlých hrdinů a oddělují jim hlavy, které vařením nebo kouřem zbabují většiny masa, a pak za pomocí rituálního úderu rozbití nosní přepážku a nechají lebku s jedním okem. Orci, kteří oceňují sílu a zuřivost nepřítele, mu mohou vzdát čest tím, že s ním zachází stejným způsobem. Těla orků, kteří zemřou v prohrané bitvě, jsou ponechána; byli příliš slabí a nezaslouží si připojit se ke Grúmšovi. Ti, kteří umírají stářím, jsou již obvykle přijati do Jurtušovy náruče a jejich kosti jsou použity na vybudování vybavení a staveb v části doupěte, kde přebývají Jurtušovi uctíváči.

**Jurtušovi vyvolení.** Orci, kteří trpí ohavnými nemocemi, jsou přivedeni do Jurtušovi náruče a jsou víceméně ceněni jako dobytek. Jsou nazýváni vyživovalci a jsou považováni za Jurtušovy vyvolené, jelikož byli vybráni pro zvláštní účel, aby šířili jeho zhoubné

poseství mezi nepřáteli. V noci, nebo při husté mlze, jsou tito nakažení orci hnáni směrem k nepřátelskému táboří, často krupobitím šípů, aby v řadách nepřítele rozšířili svou nákuazu.

### ŠARGÁZ, „MOCIPÁN“

Šargáz je bohem temnoty a neznáma. Je tajemným a vražedným božstvem, které je nebezpečné všem vyjma Grúmše. Jeho říší je temnota, kterou neprohlédnou žádní tvorové kromě těch, kteří jsou mu oddaní.

Pro ostatní orky jsou Šagrázovi následovníci zkažené a pokroucené bytosti, které nemají žádnou čest a plíží se stíny. Odmítnuti Jurtušem jako příliš nevhodní, aby sloužili jako správci mrtvých, žijí tito orci hluboko v doupěti, poblíž místa, kde se nachází vstup do Šargázovy říše. Tam do té temnoty jsou orci vyhoštěni, aby naplnili svůj osud a stali se členy Šargázova kultu, nebo byli roztrháni na kusy a zhltáni jako oběti na věřícími Nocipána.

**Odstraňování slabých.** Ačkoli většina Šargázových stoupenců jsou vyhnanci, žijící daleko od kmene v nejvzdálenějších koutech doupěti, ostatní zůstávají v jeho hlavní části, přestrojení za obyčejné válečníky. Tito agenti vybírají nejslabší členy bojové sily, protože odstraněním těchto slabých se posiluje zbytek skupiny. Brzy poté, co se narodí, musí být orci schopni dokázat, že z nich vyrostou schopní bojovníci, jinak je navštíví Šargázovy kultisti. Kultisti také vyhledávají orky, kteří se neosvědčili ve vedení nebo v boji, odvlečou je do Šargázovy temné jeskyně, kde mají být rituálně zabiti a pozřeni.

Toto odstraňování slabých a nevhodných je vnímáno jako potřebné pro kmen, ale mluvit o tom je tabu. O těch, kteří zmizí, se řekne, že „jsou se Šargázem“ a víc se o nich nemluví.

**Výhodné spojenectví.** Při konfrontaci s obzvláště zdatným nepřitélem, schopným odolávat přímým útokům, může válečný vůdce vyzvat Šargázovi kultisty, aby zavraždili velitele nepřítele, unesli vlivné rukojmí nebo ukradli cenný předmět.

Grúmš se ne vždy dívá shovívavě na lstité a nepřímé činy, protože orci jsou určeni k tomu, aby si brali vše, po čem touží přímým útokem a brutalitou. Nicméně pokud chce náčelník pro takový úkol získat Šargázovu podporu, je vůdce kultu ochoten mu za určitou cenu vyhovět. Výměnou za nečestnou službu přijme vůdce od válečného náčelníka jídlo, nástroje, otroky, nebo jiné komodity, které jsou pro kult cenné.

### ŽIVOT V KMENI

Orci přežívají díky divokosti a síle počtu. V jejich životě není místo pro žádnou slabost a každý válečník musí být dostatečně silný, aby si vzal to, co potřebuje silou. Orci nemají žádný zájem o smlouvy, obchody nebo diplomacii. Starají se jen o uspokojování své neukojitelné touhy po boji, rozdrcení svých nepřátel a uklidnění svých bohů.

### VZKVÉTAJÍCÍ PORODNOST

Za účelem doplnění ztrát z jejich nekonečných válek mají orci úžasnou reprodukci (a nejsou vybírává v tom, s kým se rozmnožují, což je důvod, proč jsou na svět takové bytosti jako půlorci a zlobriáni). Orkyně, které

se chystají rodit, jsou osvobozeny od svých dalších povinností a jsou odvedeny do porodních kotců doupěte, kde jsou ponechány Lutyčiným stoupencům.

Orci nemají žádné kamarády a v kmeni se nepárují mimo okamžiku, kdy se chystají rozmnožovat. Mimo tohoto času jsou vůči sobě muži a ženy víceméně lhostejní. Všichni orci považují páření za všední nutnost života a nepřikládají mu žádný další význam.

Ve 4 letech jsou orci považováni za mladistvé a ve věku 12 let jsou plně dospělí. Většina orků se díky válkám a nemozem nedožije déle než 25 let, ale orci mohou dožít až 40 let a jsou až do konce prospěšní a zdraví. Lutyčino božské požehnání může prodloužit orčí život, i když Grúmš není příliš šťastný, když používá tuto moc a na takto „požehnané“ shlíží zamračeně.

### BUDOUCÍ VÁLEČNÍCI

Mladí orkové musí rychle vyspívat, aby přežili svou nebezpečnou výchovu. Jejich raná léta jsou plná zkoušek sily, zuřivých klání a není zde ani stopa po mateřské nebo otcovské lásce. Od okamžiku, kdy dítě dokáže držet klacek nebo hrubý nůž, začne se prosazovat a hájit samo, když se učí bojovat, přežít v divočině a bát se bohů.

Děti, které nevydrží tvrdé úskalí válečného života, jsou vypuzeny z hlavní části kmene do hlubin doupěti mezi Jurtušovými nebo Šargázovými následovníky, kteří je budou přijmou, nebo odmítnou. Zcela dospělý orčí válečník je dobře připraven na celoživotní boj.

### NAJDI, ZNIČ, OPAKUJ

Když se dá kmen do pohybu, je orčím válečníkům příkázáno prohledat okolní krajину, aby našli jakoukoliv příležitost k prolití krve a přinesení slávy jejich bohům. Bandy válečníků často pracují v rotaci, kdy jedna skupina vyráží na nájezd, když se jiná skupina vrací obtěžkána uťatými hlavami, pytlí s kořistí a náručí potravy. Válečníci také slouží jako zvědové a přináší detailní zprávy o okolí, takže může náčelník naplánovat, kam pošle nájezdníky dál.

Území, které válečné skupiny pokryjí, se může táhnout na mnoho mil kolem doupěti a všechny tábory a osídlení elfů, trpaslíků nebo lidí v této oblasti jsou v nebezpečí. Pokud orci narazí na cíl, který je příliš velký na přímý útok, čihají kolem zásobovacích tras a vylévají si frustraci na karavanách a poutnících. Pokud to někdo nezatrhně, může kmen na tomto druhu kořisti a lupu po určitý čas existovat.

### VÁLEČNÉ VOZY

Orci plení a rabují, ať jsou kdekoliv – vše je kořist a kořist je vždy něco na co jsou hrdí. Aby mohli doprovádat tak velké množství jídla a kořisti zpět do kmenového doupěti, má každý kmen robustní válečný vůz. Vzhledem k tomu, že orci jsou špatnými řemeslníky, většina jejich vozů byla ukradena z lidských nebo trpasličích pevností a poté ozdobena typicky orčím příslušenstvím.

Každý válečný vůz je zdrojem velké hrsti válečného náčelníka, srovnatelný se zástavou nebo vlajkou lidských armád. Mnoho z nich je zakryto brněním a ověnčeno kříklavými cekami a děsivými trofejemi, které visí na hácích a hrotech. Válečný vůz je dobrým



štítem proti šípům, když orci obléhají elfí pevnosti a těžce upravený vůz by mohl sloužit jako beranidlo v případě, že si osídlení dovolí zavřít brány a zablokovat cestu k pokladům a chutnému jídlu, které leží uvnitř.

Těžce naložený vůz, který vyžaduje ty nejsilnější orky, aby se vrátil do doupěte, je znakem velkých úspěchů. Ten, který může být přesunut pomocí kmenových zakrslíků, je důkazem ostudného výkonu.

Ztráta kmenového válečného vozu může podkopat autoritu náčelníka a způsobí v kmeneu chaos, kdy se přeživší rozptýlí, a buď se připojí k novému kmeni, nebo jednají na vlastní pěst. V opačném extrému zase platí, že válečníci, kteří se vrátí domů s naloženým vozem nebo ho hrdinsky ubrání před zloději, získají velký respekt a postoupí v kmenové hierarchii výše.

### VŠICHNI JSOU BOJOVNÍCI

Většina orků, kteří zůstávají v zázemí, když válečníci vyjíždí na nájezdy, jsou slabí členové kmene, nebo to co jsou pro válečný život jinak nevhodní. Lutyčini následovníci spadají do této kategorie, stejně jako někteří z těch, kteří uctívají Jurtuše nebo Šargáze. Ale i tito orci jsou vycvičeni pro boj a od každého z nich se očekává, že budou jednat jako bojovníci, když je doupě napadeno nebo ohroženo. Jejich počty jsou doplněny o kmenové orogy, kteří jsou primárně zodpovědní za zajištění ochrany doupěte před větřelci.

### ZVLÁŠTNÍ NEPŘÁTELÉ

Když orci zaútočí na lidské či hobití osídlení, zabijí každého, kdo představuje hrozbu, ale mají větší zájem o zabrání kořisti a jídla než o svévolné zabíjení. Staří, děti a kdokoliv, kdo se jeví slabý nebo poddajný má možnost uniknout smrti. Jestliže nechají obyvatelstvo víceméně neporušené, mají orci možnost opakovat nájezdy na toto společenství znova a znova.

Když orci bojují proti elfům, všechno se změní. Nepřátelství mezi těmito dvěma národy je hluboké až do morku kostí a žádný ork nenechá elfa naživu. Orci jsou v boji s elfy natolik zuřiví, že zapomínají na

všechno okolo i na to, aby odnesli zpět do doupěte kořist a cennosti – jediné trofeje, které stojí za to, jsou hlavy nepřátel.

S trpaslíky orci jednají jinak než s ostatními nepřátelmi, protože touží po domovech, které mají trpaslíci postaveny pro sebe. Pokud si kmen úspěšně probuje cestu do trpasličí državy, побijí orci každého trpaslíka, který se jim postaví, ale skutečně je vše jen o obydli, takže orci budou stejně spokojení, když všichni trpaslíci utečou.

### SÍLA RESPEKTUJE SÍLU

Orci oceňují fyzickou zdatnost a impozantní bojové schopnosti v jakékoli formě. Z toho důvodu přijímají do svých řad čas od času jiné tvory. O orcích je známo, že se spojují s kancodlaky a etiny, kdy tito tvorové výrazně zvyšují vražednou efektivitu kmene. Za příslib kořisti a jídla mohou kmen dočasně doprovázet trollové.

Skupina orků může být ovládána zlými tvory ne-smírné síly a orci přijímají tuto podřízenou roli, ať již proto, že jsou donuceni, nebo proto, že jim to nabízí bezpečí v době, kdy se věnují svým nájezdům. Například zelení draci používají orky jako strážné nebo úderné jednotky. Orci jsou někdy přitahováni ke službě mrazivým nebo ohnivým obrům, kteří pak jejich oddanost „odměňují“ tím, že je zotročí.

Pokud je kmen poražen a vyhnán z doupěte, tak ti kteří přežili, mohou spadnout do područí silných, ale hloupých tvorů, jako jsou kopcoví obři nebo zlobři. Rovněž není neslychané, že mimorádně silní a charismatičtí zlí lidé vedou zbloudilé orky, kteří již nemají kmen, který by považovali za vlastní.

### KDYŽ KMENY SPOLUPRACUJÍ

Orčí kmény nemají obvykle víc členů než několik stovek, protože větší skupina by potřebovala nedosažitelné množství zdrojů, aby zůstala silnou. Kmen je obvykle velmi nepřátelský vůči jinému kmeni, když se setkají, protože vnímají soupeřící orky v první řadě jako konkurenenty pro potratu a oběti.

V některých případech však mají kmeny vyšší společný zájem spojit více skupin dohromady. Výsledkem je orčí horda – moře vražedných zabijáků, které se prožene krajinou a zanechá po sobě obrovskou plochu zkázy. Takováto událost je extrémně vzácná, ale její důsledky mohou zničit celé národy, které nejsou schopny se proti této vlně postavit.

## ORČÍ KULTURA A VÍRA

Orci žijí v neustálém strachu ze svých bohů a jejich chování má své kořeny právě v tomto smýšlení. Věří, že vliv bohů mohou vidět ve světě všude kolem a kmenoví kněží jsou pověřeni odpovědností za rozpoznávání těchto příznaků a znamení – dobrých i špatných – a rozhodují jak by na ně měl kmen reagovat.

Jako rasa nemají orci žádný pozoruhodný obecný sociální rys, ale jistá standardizace existuje v hrubé písemné komunikaci, kterou všichni orci používají a ve způsobu, jak používají barviva k výzdobě a odlišení sebe samotných i svých doupat.

### ZNAMENÍ A POVĚRY

Orci věří, že jakýkoli zdánlivě bezvýznamný objev nebo událost – strom označený medvědím spáry, hejno vran, nebo náhlý poryv větru – může být komunikací od bohů. V případě, že se kmen již dříve setkal s podobným znamením, kněží chápou, jak ho vykládat, avšak pokud toto znamení od bohů nemá jasné vysvětlení, mohou kněží meditovat celé hodiny nebo dny, aby pochopili význam.

Každá skupina orků má zvláštní pověry a rozpoznává určitá znamení. Tyto principy se liší kmen od kmenem a jsou často založeny na událostech, se kterými má kmen zkušenosti. Zde je několik příkladů:

### ORCI JAKO POSKOCI

S jejich kulturně hluboce zakořeněnou tendencí podvolovat se před výjimečnou silou, mohou být orci podrobeni mocným a charismatickým jedincem. Obzvláště zlí lidští sesilatelé a vládci mají zálibu v zotročování nebo klamání orků pro službu. Velitelé opírající se o velkou vojenskou moc, mohou snadno smést kmen, zabít jeho vůdce a zastrařit zbytek kmene, aby se podrobil.

Sesilatelé používají obvykle vychytalejší přístupy a pomocí magie kouzlí falešná znamení, čímž do kmene zasejí strach a udělají ho poslušným. Kouzelník může zmanipulovat některé z orků, kteří jsou v pořadí těsně pod válečným náčelníkem a použije je jako pěšáky, kteří mu pomohou svrhnuti vůdce. Kouzelník potvrdí změnu ve vedení přes znamení údajně seslaná samotními bohy (která nejsou popravdě nic jiného než dobře seslané iluze) a změní kmen na útočnou sílu, toužící plnit příkazy nového náčelníka.

Ti, kteří přežili rozprášení kmene po porážce, někdy hledají díky svým bojovým dovednostem zaměstnání, a to jednotlivě nebo v malých skupinách, u toho, kdo je ochoten si je najmout. Tito žoldáci, ačkoliv jsou na sebe hrdí pro svou zdánlivou nezávislost, se snaží dotáhnout dohodu do konce, protože být placen zaměstnavatelem je lepší než být pronásledován za její porušení.

Pohled jednookého přísného silenství nejednomu orkovi.

– Elminster

- Pokud trpaslík nebo člověk při umírání vzývá svého boha, musíš tři dny nosit uši mrtvoly, abys odvrátil jakoukoliv pomstu a potom je zakopat nebo spálit.
- Tři havrani je vždy dobré znamení.
- Pro štěstí plivni na místo, kde budeš spát.
- Gnómí kosti, které nosíš u sebe, mohou odvrátit nemoci.
- Nestůj uvnitř kruhu kamenů, hub, nebo jakéhokoliv jiného druhu kruhu.
- Vidět padat hvězdu před bitvou nosí smůlu. Abys ji odvrátil, musíš spolknout kámen.
- Grúmšovu přízeň získáš obětováním elfích uší.
- Pokud zahrabeš za úsvitu před každou delší cestou pět kamenů, vždy nalezněš cestu zpět k válečnému ohništi.
- Když nohou zadupeš třikrát a proneseš „Grúmš“, zaženeš tím zlou magii.

### SYMBOLICKÁ SDĚLENÍ

Orci používají upravenou trpasličí psanou řeč, ale nejsou gramotnou kulturou a jen vzácně vedou záznamy nebo zapisují své myšlenky. Když orci potřebují komunikovat písemně, používají hrubé symboly, aby zprostředkovali základní informace jako například „jídlo ukryto zde“, „nebezpečí blízko“ nebo „jít tato cesta“. Orčí nájezdnické bandy mohou takováto označení nechat ve svých stopách, jako pomůcku pro další válečníky, kteří budou touto oblastí cestovat později. Horští průvodci, druidi a hraničáři mohou být obeznámeni s mnoha z těchto symbolů, což jim umožňuje vyhnout se jejich útokům, když nedbale zabloudí na kmenové území.

### BARVY DOBÝVÁNÍ

Tři barvy mají pro všechny orky zvláštní význam a svá těla, majetek a doupatá zdobí barvivem v těchto odstínech. Rudý okr se používá pro znázornění krve, šedobílý popel reprezentuje smrt a uhlí znázorňuje temnotu.

Nepsané zákony, které upravují postavení jednotlivce uvnitř kmene, se do jisté míry projevují v tom jak každý ork tyto barvy používá jak na sebe, tak na své věci. Například náčelník jednoho kmene může být jediný, kdo má právo barvit své tesáky rudým okrem, zatímco válečníci jiného kmene natírají na své oděvy pruhy popela, což značí jejich bezpečné návraty z nájezdů.

### HRANÍ ORKA

Většině orků bylo do života vštěpeno ničení a zabíjení. Avšak na rozdíl od tvorů, kteří jsou od své podstaty zlí, jako jsou gnolové, je možné, aby se u orka, který je vyzdvížen mimo svou kulturu, mohla vyvinout omezená schopnost empatie, lásky a soucitu.

Bez ohledu na to, jak domestikovaný se ork může zdát, je jeho touha po krvi stále těsně pod povrchem. Se svou instinktivní láskou k bitvám a touze prokazovat svou sílu se orci, kteří se snaží žít v mezích civilizace, potýkají s obtížným úkolem.

## OSOBNOSTNÍ RYSY ORKA

### k6 Osobnostní rys

- 1 Nikdy se nevzdám své zbraně.
- 2 Vítám jakoukoli šanci dokázat své bojové dovednosti.
- 3 Vždycky vypadám, jakože se chystám zabít každého kolem mne.
- 4 Mám rád dobré rvačky.
- 5 Piji krev nestvůr, abych přijal jejich moc.
- 6 Během boje zpívám orčí válečné žalozpěvy.

## IDEÁLY ORKA

### k6 Ideál

- 1 **Síla.** Ukázky vynikající síly přináší čest Grúmšovi. (Jakékoli)
- 2 **Výkonnost.** Zabití všech nepřátel je cesta k velikosti. (Zlo)
- 3 **Dominance.** Dosáhnu slávy, když se všichni budou krčit před mou mocí. (Zlo)
- 4 **Zastrášování.** Od slabochů, kteří se mne bojí, dostanu, co chci. (Zlo)
- 5 **Sláva.** Cíle kmene mě nezajímají. Osobní sláva je to, po čem toužím. (Chaotické)
- 6 **Divokost.** Nebudu ovládán. (Chaotické)

## POUTA ORKA

### k6 Pouto

- 1 Budeš bránit svůj kmen až do smrti.
- 2 Každá závažná volba, kterou udělám, musí být rozehodnuta znakem či znamením od bohů.
- 3 Nosím tesáky mocného válečníka. Inspirují mne k velkým činům v bitvě.
- 4 Pro pomstu Grúmše zabiju každého elfa, kterého uvidím.
- 5 Najdu a zničím ty, kdo vyvraždili můj kmen.
- 6 Vděčím za své přežití neorkům.

## VADY ORKA

### k6 Vada

- 1 Má mě kladnou povahu a urážky nechávám za sebou.
- 2 Nebojím se bohů a nemám trpělivost pro pověry.
- 3 Dlouho polykám hněv, ale když se rozruřím, bojuji, dokud nejsou mí nepřátelé mrtví, bez ohledu na cenu.
- 4 Chápu hodnotu civilizace a řádu, který společnost přináší.
- 5 Nikomu nevěřím.
- 6 Věřím, že budu žít i po dalším boji.

## ORČÍ JMÉNA

Orčí jména nemají vždy význam v orkštině a většině pozoruhodných orků je dán přídomek členy jejich kmene.

## ORČÍ JMÉNA

### k12 Mužské jméno Ženské jméno Přídomek

1	Grutok	Kansif	Špinavý
2	Lortar	Ownka	Roztínač lebek
3	Abzug	Emen	Dlabač očí
4	Shugog	Sutha	Železný tesák
5	Urzul	Myev	Stahovač z kůže
6	Ruhk	Néga	Drtič kostí
7	Mobad	Baggi	Trhač masa
8	Šamog	Shautha	Zhoubné kladivo
9	Mugrub	Ovak	Elfocvak
10	Bajok	Vola	Praskač páteře
11	Rhorog	Engong	Smrtící kopí
12	Jahruk	Volen	Surovec

## PŮLORCI

Lidské legendy líčí orky jako loupeživé d'ábyly, toužící se spojit s jinými humanoidy, aby rozšířili své sémě široko daleko. Po pravdě řečeno, orci se páří s neorky jen tehdy, když si myslí, že takovéto spojení posílí kmen. Když orci potkají lidi, kteří se jim vyrovnají v dovednosti a zuřivosti, občas uzavřou spojenectví, které stvrdí smíšením krve obou skupin.

Půlrci v orčím kmene jsou často stejně silní jako plnokrevní orci a také jsou mnohem prohnanejší. Půlrci jsou tak schopni získat postavení v kmene mnohem rychleji než jejich souputníci a není neobvyklé, že půlrci dosáhnou vedení kmene.

## OROGOVÉ

Orci věří, že výjimečná síla orogů a jejich inteligence jsou darem od bohyně Lutyky, aby zajistila, že její potomstvo přežije a bude vzkvétat. Takže, když se orog narodí, otřese se celý kmen, jelikož tato událost je vnímána jako velké požehnání bohyně, ačkoliv vyvolává i jisté napětí.

Orog uvnitř kmene představuje potenciální problém pro orčího válečného náčelníka: vyroste orog do mocného spojence nebo nebezpečného protivníka? Většina válečných náčelníků si cení svého postavení tak vysoko, že se odmítají vzdát titulu a to dokonce i ve prospěch zřetelně mocnějšího tvora. Tím pádem by mohl být náčelník v pokusení zabít oroga, dokud je ještě mladý a slabý, ale takovýto akt by s největší pravděpodobností přivedil Lutycin hněv.

Pozvednutí oroga uvnitř kmene je z pohledu náčelníka riziko, že orog jednoho dne povstane a chopí se náčelnické moci. Kvůli tomuto pocitu jsou orogové odesíláni Lutycinými kněžkami pryč a vyrůstají mimo dohled náčelníka.



## UDRŽENÍ ROVNOVÁHY

To, co si většina válečných náčelníků neuvědomuje, nebo v co nevěří, je skutečnost, že orogové nejsou přímou hrozbou pro jejich vládu. Pouze svou přítomností slouží orogové k vyrovnaní sil. Naočkování Lutyčinými kněžkami dbají na to, aby její následovníci byli chráněni před agresivnějšími členy kmene. Většina orogů nejezdí na nájezdy, protože jejich hlavním úkolem je bezpečnost členů kmene, kteří zůstávají v doupěti – zajišťujíc tak, že kmen zůstane beze změn, i když dopadne nájezd špatně a mnoho válečníků bude zabito. V dobách vnitřních svárů, jako například po smrti náčelníka, orogové přijdou a dohlíží na výběr nového vůdce a drží kmen, aby se nerozpadl ve vnitřních bojích. Orogové se nesnaží vládnout kmeni, ale snaží se udržet ho pohromadě – což je z obou úkolů ten desetkrát těžší.

## ROZBITÍ FORMY

Orkové žijí na hraně choasu a vzteků a orogové nejsou žádnou výjimkou. Čas od času se některý orog utrhne z řetězu a ve snaze rozdělit skupinu podle příslušnosti k božstvům se stane ničivou silou uvnitř svého kmene. Když se ti, kteří uctívají Lutky a ti, kteří uctívají Grúmše rozdělí, tak takové schizma může roztrhnout celý klan.

Dalším extrémem může být, že orogové přijmou za zvláštních okolností roli v bitvě nebo ve vedení. Pokud se kmen octne proti impozantnímu nebo nečekanému odporu, vytrvalost a vynikající intelekt orogů sloužících jako náčelníci nebo bitevní velitelé, může zajistit vítězství tam, kde by méně schopný vůdce selhal.

## TANARUKOVÉ

Tanaruk je stvoření z Propasti démonickou mocí. Naopak démon, napůl ork, který putuje ve vražedném oparu světem. Pod jeho rohům podobným obočím matně září rudým světlelem oči a jeho kly a drápy jsou ostré jako břitva. Díky tomu, že kůže tanaruků je nepřirozeně tuhá, nosí málokdy brnění a raději vbíhají do bitvy ničím neomezení, drtí přitom nepřátele palicí ukovanou démony nebo je trhají na kousky.

Tanaruk bývá zplozen, když se orčí kmen odvrátí od svých bohů a obětuje démonickému pánovi Bafo-metovi. Páni z Propasti vždy touží po tom získat více následovníků a násilničtí orkové jsou hlavními kandidáty pro zkaženosť. Kmen, který je na pokraji zničení a ztratí víru ve svá vlastní božstva, může prosit Bafometa, aby požehnal další generaci válečníků. Bafomet při té příležitosti naplní nenarozené kmene démonic-kou silou, címž získá generaci tanaruků.

Orčí božstva považují takovouto zradu jejich uctívání jako zločin trestaný vyhlazením a orkové věrní svým bohům pohlíží na tanaruky jako strašlivé rouhání a musí být na potkání napadeni.

Ve vzácných případech, neorci, kteří získají kontrolu nad kmenem, provádí bafometův obřad v naději, že zplodí tanaruky, aby jim sloužili jako úderné oddíly. Pouze nejsilnější vojevůdci a sesilatele udrží takovou sílu na uzdě, což znamená, že jsou tito rádoby dobyvatelé často zabiti svými vlastními výtvory.

## ORČÍ DOUPATA

Orčí kmen potřebuje určitý druh domovské základny – místo, kde mohou válečníci po nájezdu odpočívat a ideálně také místo, které lze snadno bránit, aby

byla zajištěna bezpečnost nebojových členů kmene. Orci budují své tábory zejména v horských oblastech, kolem i uvnitř hlubokých jeskyní nebo velkých trhlin ve skále. Ačkoliv ze strategických důvodů dávají přednost takovému terénu, mohou se přizpůsobit a prospívat v téměř jakékoli prostředí.

Každý tábor je rozdělen podle uctívaců. Ti, kteří uctívají Grúmše, Ilnevala, Bahgtru a Lutyku, obývají ty nejlepší části doupěte, zatímco Jurtušovi a Šargázovi stoupenci jsou vykázáni do hlubokých, temných koutů, daleko od zbytku kmene.

Ve středu tábora je kmenové válečné ohniště. Jakmile je válečné ohniště zapáleno, kněží Grúmše ho neustále udržují hořet, což reprezentuje neutuchající vztek uvnitř Grúmšova nemrkajícího oka. Orci se schází u ohniště, když oslavují vítězství a hodují po zabíjení. Pokud kmen stěhuje svůj tábor, jsou žhnoucí uhlíky z ohniště uchovávány v mušlích a džbánech, takže mohou být v novém táboře použity pro založení válečného ohniště.

Pokud si orci náčelník může vybrat, zda zabere místo na povrchu, nebo místo, které je zcela nebo částečně v podzemí, volí obvykle to druhé. V případě, že je povrchové místo ruinami po jiných rasách, využijí ho orkové pravděpodobně jako dočasný tábor. Zřízeniny po elfských osídleních jsou výjimkou z tohoto pravidla. Pokud orci narazí na takové místo, znesvětí ho a zanechají ho nepoužitelné pro jakýkoliv druh bydlení.

Kmen využívá svou domovskou základnu tak dlouho, dokud dostupné okolí poskytuje dost zdrojů – dobytek potravy pro sběrače a lovce a dost obětí pro válečníky. Orkové jsou nuceni se pohybovat dál a dál od svého doupěte, jak se kořist stává vzácnější, až nakonec po několika měsících, či jednom dvou letech, bude kmen donucen odejít a najít si úrodnější loviště.

V některých případech se kmen ocitne v nejlepší možné situaci, kdy je schopen okupovat podzemní prostor dostatečně velký, aby ubytoval všechny frakce v kmene, a jenž je v nájezdní vzdálenosti od trvalé zásobárny kořisti.

Zde popsaná orci pevnost je příkladem takového místa, které může po několik let či dokonce desetiletí vyhovovat potřebám kmene. Má několik podzemních komnat, obvykle zbudovaných tak, aby každá skupina uctívaců měla příslušnou čtvrt a je z povrchu přístupná prostřednictvím jediného dobře střeženého průchodu.

## HLAVNÍ KOMNATA

Válečníci, kteří uctívají Grúmše a Ilnevala okupují hlavní plochu komplexu, velkou jeskyni, v jejímž středu je válečné ohniště a na okraji Ilnevalova svatyně. Ústředním bodem svatyně je krví pokrytý meč na stěně.

Součástí oblasti je také hromada zlomených stenhenních kostí, která představuje svatyni Bahgtru. Vyznavači Bahgtru jsou většinou mladí, neomalení orci válečníci, dychtiví dokázat starším kmene svou sílu a odvahu. Dokonce, i když je v pevnosti k dispozici dobytek prostoru, žijí často před vchodem v hrubém opevnění. Strážením zranitelné části pevnosti současně chrání své staré soukmenovce.

U jedné strany komnaty, daleko od míst, kde bydlí válečníci, je bojová jáma, zahľoubená a oplocená část, kde orkové řeší své spory nebo soupeří v silových souťezích.

## UBIKACE NÁČELNÍKA

Přiléhajíc k hlavní komoře je místnost, kde bydlí náčelník, zasedá rada a jsou udělována Grúmšova požehnání a vynášeny tresty. Nejlepší kořist a trofeje triumfů jsou hromaděny v této místnosti a jsou považovány za majetek náčelníka. Uprostřed hoří oheň, který není tak velký jako válečné ohniště.

Vedle uzavřeného náčelníkova nočního izbě je Grúmšova svatyně, která je složena z hrubé kamenné podobizny Toho, který se dívá, obklopeného krvavými oběťmi.

## JESKYNĚ PRO LUTYČINY STOUPENCE

Orkové, kteří uctívají Lutyku jsou v oddělené jeskyni mimo hlavní komnatu, kde chrání mladé a dohlíží na stravování. Tito orci přebírají kontrolu nad vězni, kteří jsou přivezeni po nájezdech a používají je na otrocův práci ke kopání nových prostor k bydlení a dalším podřadným činnostem.

Většina Lutyciných věrných bydlí v této oblasti, nedaleko porodních kotců, v nichž jsou mladí drženi, dokud nejsou dost staří, aby mohli přispívat kmeni. Pokud nepracují, jsou otroci umístěni v malé přilehlé komoře a hlídání skupinou jeskynních medvědů, které si Lutycini následovníci chovají jako domácí mazlíčky.

Mnoho Lutyciných kněžek má své ubikace v nedaleké jeskyni, kde je i kmenová Lutycina svatyně. Je zobrazena jako hrubá kamenná socha s drápy začerněnými uhlím a tělem potřeným červeným okrem.

## JESKYNĚ PRO JARTUŠOVI STOUPENCE

Jurtušovi stoupenci obývají okraj, kde začínají hluboké jeskynní prostory. Jsou strážci mrtvých a vstup do jejich říše je ověnčen hromadami kostí a lebek. Jurtašův oltář je kámen s popelem namalovanou rukou a na něm stojící lojovou svící, který je umístěn v úzké komoře mimo hlavní obytný prostor olemovaný kostimi a lebkami.

## JESKYNĚ ŠAGRÁZOVÝCH STOUPENCŮ

Šargázovi stoupenci žijí v nejodlehlejší oblasti pevnosti, ponořeni do temnoty a obávaní zbytkem kmene. Šargázův kmenový oltář je krví potřísňená skála.

Pevnost vyobrazená v mapě má množství malých průchodů, které vedou z hlubin doupěte a nakonec ústí na povrch. Členové kmene ze Šargázova kultu, kteří sami sebe nazývají Šargázovy rudé tesáky, využívají tyto tajné tunely, aby vpadli do vnějšího světa a přivedli zpět vězně.

Členové Rudých tesáků používají obří masožravé netopýry jako oře, kteří jim umožňují dostat se potichu na jakékoli místo. Ti, kdo si myslí, že se mohou schovat pod rouškou tmy nebo v neviditelnosti uniknout, jsou pro netopýry Rudých tesáků snadným cílem, jelikož ti lokalizují svou kořist pomocí pronikavého mlasání a vřískotu, pak se snesou dolů a popadnou kořist jako břitva ostrými drápy.

Netopýří jezdci Rudých tesáků se vrací ze svých nájezdů stejným způsobem, jako odešli – trhlinami ve skále daleko od svého doupěte. Tunel vede vrstvami vlhkého kamene a krystalizujícími minerály, než se nakonec otevře do jejich podzemní domény. Zajatce používají jako potravu pro mláďata obřích netopýrů, kteří hradují v hnázdišti nebo je drží jako otroky pro práci a pro případnou výměnu.

## POKLAD

Orci jsou dokonalými nájezdníky. Když zaútočí a zvítečí, zaberou si jako kořist cokoliv hodnotného co mohou odnést – orčí definice „hodnotného“ může být skutečně velmi volná.

Nejsilnější nebo nejdominantnější orci si vždy po úspěšném nájezdu nárokují nejlepší kořist a jelikož hierarchie ve skupině je téměř vždy pevně stanovena, nejsou obvykle žádné hádky o to, co kdo dostane. Pokud je k dispozici kmenový válečný vůz, je používán pro přepravu velkých nebo zvláště cenných předmětů.

Každý orčí válečník nosí svou osobní kořist z nájezdu v pytlí. Jedná se o vítězné trofeje, kterými orci mávají a chlubí se jimi, když se vrací do doupěte. Pytel s lupem může obsahovat i něco prokazatelně cenného nebo užitečného, něco, co je jedlé (nebo bylo jedlé), nebo něco, co bylo získáno s velkým rizikem. Každopádně, poté co vychloubání skončí, je kořist snědena, dána k používání nebo k jinému účelu.

Tabulka Orčí trofeje poskytuje výběr předmětů, které je možné nalézt v orčím pytlí na lup.

## ORČÍ TROFEJE

k10	Trofej	k10	Trofej
1	1k12 elfích uší	6	1k20 useknutých prstů
2	1k4 trpasličích vousů	7	1k8 očních bulv
3	1k6 lidských hlav	8	Stažená elfí kůže
4	Lebky a kosti	9	Kožešina lítého vlka
5	Pracka jeskynního medvěda	10	Libovolná cetka*

\* Hoď podle Tabulky cetek v 5. kapitole *Příručky hráče*.

## SKŘETI: DOBYVAČNÝ VOJ

Maglubiyet je skutečný Dobyačný bůh. Zpevňuje páteře zbabělých goblinů. Burcuje gobry z jejich zahálčivé lenosti. Nastavuje hřmotný krok skurutích legií. Maglubiyet bere tři rasy a mění je v jeden národ.

V minulosti se skřeti lišili jeden od druhého, každý s odděleným náboženstvím a různými zvyky. Pak přišel Maglubiyet a podrobil si všechny, kdo se mu postavili, stejnou měrou smrtelníky jako bohy. Bohové a hrdinové, kteří se před jeho vůlí neohnuli, byli zlomeni a zlikvidováni. Položil nohu na krk mocného Khurgorbaeyaga, spoutal vůli nezvladatelného Hruggeka a přinutil sadistického Nomog-Geaya uhnout mu z cesty. Co byli goblini, gobři a skuruti před tím, než se jejich božstva sklonila před Maglubiyetem již nezáleží. Nyní jsou v prvé řadě stoupenci Maglubiyeta.

Na povrchu jsou goblini, gobři a skuruti stejně odlišní jako půlčinci, trpasličí a elfové. Každá rasa má své vlastní sklony, rozhled, kulturu a bohy. Ale Maglubietyova ruka je spojuje, stejně jako to udělal se všemi ostatními bohy v rámci většího celku. Když jeden druh skřetů narazí na jiný druh, nevidí se jako cizinci nebo nepřátelé. Místo toho ví, že toto setkání je příkazem samotného Maglubiyeta, aby se spojili. Ví, že nastal čas pro dobývání.

## GOBLINI

Goblini zaujmají znepokojivé postavení v nebezpečném světě a reagují na to tak, že rozdávají rány tvořům, o nichž se domnívají, že je mohou šikanovat. Goblini jsou prohnání v boji a krutí ve vítězství a při porážce jsou podlézaví a servilní, stejně jako se v jejich vlastním společenství musí nižší kasty sklánět před vyšším stavem a gobliní kmeny se musí podvolit jiným skřetům.

## PÁNI BESTIÍ A DOZORCI OTROKŮ

Goblini ví, že jsou slabou, prostou rasou, která může být snadno ovládána většími, chytřejšími, organizovanějšími, divocejšími nebo magičtějšími bytostmi. Jejich bůh byl konec konců taky podmaněn Maglubiyetem a nyní, když Mocný zavolá, tak mu propadnou dokonce i jejich duše. Toto vědomí je vede k tomu, že se snaží ovládat jiné tvory kdykoliv je to možné – pro gobliny je zkrátka život krátký.

Goblini se snaží chytit a zotročit jakoukoliv bytost, kterou potkají, ale prchnout, když je odporní tuhý. Na míle od svého doupěte chystají pasti, skryté jámy, oka a síť, aby lapily neopatrné, a když se jejich lovecké hlídky setkají s jinými bytostmi, vždy hledají způsob jak své nepřátele zajmout, místo toho, aby je zabili. Goblini, kteří vyráží proti osamoceným společenstvím, nejprve testují její ochranu tím, že kradou různé věci a pokud tyto zločiny zůstanou bez odplaty, začnou unášet lidi.

Zotročeným tvorům se dostává od goblinů nejhoršího zacházení jakého jen může, aby stále ještě vykonávali pro otroky slušné výkony. Ale s humanoidy a netvory, kteří jsou schopní nebo kteří poskytují neobvyklé služby je zacházeno jako s protěžovanými (ačkolik občas zneužívanými) domácími mazlíčky.

# GRČÍ PEVNOST



Prakticky jakýkoliv druh tvora, který může být donucen k službě, je v gobliním kmeni k nalezení, avšak krysy a vlci jsou přítomni téměř vždy. Tito žijí s gobliny ve shodě minimálně tak dlouho jako s lidmi pracují psi a koně a v gobliní společnosti slouží tato zvířata pro stejně účely.

## RODINNÉ ZÁLEŽITOSTI

Gobliní kmen je rozdělen čtyř stupňovým kastovním systémem, tvořeným mrskači, lovci, sběrači a vydědenci. Status každé rodiny v kmeni je založen na její důležitosti pro přežití kmene. Rodiny, které patří k nadřazeným kastám, si udržují své postavení tím, že s ostatními rodinami nesdílí své znalosti a schopnosti, zatímco ti z nižších kast mají jen malou nadějí uniknout svému osudu.

Nečlenové, kteří nerozumí goblinímu společenskému systému jsou někdy překvapeni tím, jak s nimi různé kasty komunikují. Jediný lidský lékař může vystrašit tucet sběračů, jen aby byl šokován, když na něj zákeřně zaútočí dva lovci. Chycená skupina útočníků může viset v síti, zatímco je můj desítka goblinů a nevěnují jim žádnou pozornost, dokud se neukáže skupina sběračů.

**Mrskači.** V gobliním kmeni má nejblíže k jakési šlechtě kasta mrskačů – rodiny goblinů znalých způsobu boje a majících také klíčové dovednosti jako strategie, tvorba pastí, krocení šelem, hornictví, hutnické, kovářství a náboženství. V případě, že má kmen nějaké sesilatele kouzel, patří k této kastě. Mrskači následují vedení kmenového vůdce a vynucují si svou vůli na ostatních goblincích pomocí bičů.

**Lovci.** Rodiny goblinů, kteří jsou zkušení v používání zbraní, ale nemají žádné další zvláštní znalosti, mají druhé nejvyšší postavení v kmeni. Lovci jsou často ti nejlepší vlčí jezdci a ví nejvíce o území nejdále od kmenového doupěte. Tito jedinci v časech míru loví zvěř a za války slouží jako zvědové, pěšáci a kavalérie.

**Sběrači.** Rodiny v druhé nejnižší kastě jsou zodpovědné za získání potravy z okolí. Sbírají, co je přirozeně k dispozici, nebo kradou cokoliv, co mohou. Sběrači dělají také to málo zemědělských prací, jakých jsou goblini schopni a mají za úkol kontrolovat pasti na chytání lidí a nestvůr. Sběrači nejsou obvykle vybaveni nebezpečnějšími zbraněmi než praky a nože, ale často mají sítě, ježky, lasa a smyčky na tyčích pro ovládání chycených tvorů. Tyto goblini vaří pro kmen a v době války jsou také zodpovědní za výrobu jedů.

Sběrači a vydědenci pod nimi se v boji velmi strachují o své životy a věří, že mrskači a lovci mají zvláštní znalosti jak přežít. Právě členové nižších kast dávají goblinům reputaci zbábělců.

**Vydědenci.** Některé gobliní rodiny jsou nejnižší z nejnižších a složené u nejhlučejších, nejméně vzdělaných a nejslabších goblinů. Dostávají nejhorší práce: vykydání ohrad pro zvířata, čištění po ostatních goblincích a vykonávání tvrdých prací jako je kopání dolů. Pokud má gobliní kmen nějaké otroky, kteří vykonávají takovéto práce, vydědenci na tyto tvory rádi dohlíží a ovládají ty, kteří nemají vůbec žádné postavení.

Ah, Mazaná liška. Měkké postele, teplý tuřinný koláč - vzpomínky tak příjemné. Aršák toho hostince již není. Skřebi vylepil jeho správu a spálil jej do základů. Tito divoči nemají žádného ocenění lepších věcí!

- Tolo

## SYMBOLY SPOLEČENSKÉHO POSTAVENÍ

Goblini milují symboly moci, a tak i kmenoví vůdci mají takové ozdoby kamkoliv jdou. Tento symbol může mít obvyklou formu, jako je koruna nebo trůn, ale může se jednat i o výraznější předměty, jako je vysoké vlčí sedlo nebo barevné boty. Kmenové kasty mají také své symboly, týkající se členství nebo příbuznosti, ale tyto symboly jsou jen zřídka stejné mezi jednotlivými kmeny a často ostatním tvorům nedávají žádný smysl. Některé symboly společenského postavení jsou uvedeny v tabulce Symboly společenského postavení. Kasty nebo vůdci mohou mít i více než jeden z těchto předmětů.

## SYMBOLY SPOLEČENSKÉHO POSTAVENÍ

### k20 Symbol společenského postavení

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Náušnice a zášezy u uchu                       |
| 2  | Žebrové kosti zapletené do vlasů               |
| 3  | Opasek z kožešiny mývala                       |
| 4  | Bota gnóma používaná jako klobouk              |
| 5  | Váček s nehty spráteleného zlobra              |
| 6  | Žába v uzavíratelné sklenici                   |
| 7  | Křehké přilby vyrobené z vajec sekerozobáka    |
| 8  | Kroužky v nose                                 |
| 9  | Namalované neboobarvené ruce                   |
| 10 | Brouci v sáčku jako občerstvení                |
| 11 | Bojový pokřík vytetovaný na hrudi              |
| 12 | Štíty z chitinu ankhega                        |
| 13 | Náramek z kousků zkamenělých goblinů           |
| 14 | Krysy zvláštního plemene chované jako mazlíčci |
| 15 | Vytržené zuby na určitých místech              |
| 16 | Pláště z per sovového                          |
| 17 | Jizvy z bičování                               |
| 18 | Piercing z orčího tesáku ve rtu                |
| 19 | Deštníky vyrobené z mrtvých termoplastů        |
| 20 | Pláště vyrobené z cárů z elfí tapisérie        |

## BÓJAGOVÉ

Sesilatelé kouzel jakéhokoli druhu jsou mezi gobliny vzácní. Goblini obvykle postrádají inteligenci a trpělivost, potřebnou pro učení a praktikování kouzelnictví a nejde jim to dobře dokonce ani, když mají přístup k potřebnému vzdělání a znalosti. Čarodějové jsou mezi nimi ještě méně častí než mezi ostatními rasami a zdá se, že Khurgorbaeyagovi se také nelíbí, že by měl sdílet svou božskou moc se svými stoupenci. A ačkoli by mnoho goblinů ochotně nabídlo cokoliv,



aby získalo schopnosti černokněžníka, patroni, kteří poskytují takovou moc, ví, že goblini nebudou pravděpodobně schopni dodržet jakoukoliv dohodu a dotáhnout ji do konce.

Dokonce, i když se goblin narodí se schopností stát se sesilatelem kouzel, znalosti a talent nutný k po-kračování v tradici trvá zřídka déle než několik generací. Vzhledem k tomu, že mají tak málo zkušeností s magií, goblini nerozlišují její formy. Pro ně je všechna magie „bójag“ a slovo je částí jména, které dávají praktikantům magie. Goblin s přístupem k bójag se stává členem mrskačů a často se mohou stát vůdcem.

**Bójag sesilatel.** Tento goblin sloužil pod skurutím kouzelníkem, kradmo se díval do mistrovky knihy kouzel a naučil se trochu kouzlit za pomocí gest a slov, které si zapamatoval. Goblin může jednou za den seslat náhodné kouzelnické kouzlo 1. úrovně. Vlastnost pro seslání kouzel je Inteligence.

**Bójag držitel.** Tento goblin našel magický předmět (nahrdelník ohnivých koulí, čelenku výbuchu a podobně) a naučil se ho používat.

**Bójag bič.** Khurgorbaeyag považoval za vhodné obdarovat tohoto goblina mocí, která mu umožní ovládat ostatní. Goblin má 1k3 dalších goblinů, kteří otrocky poslouchají jeho příkazy.

**Bójag otrok.** Tento goblin černokněžník slouží patronovi, který si vezme platbu na jeho těle v případě, že goblin neudělá, co slíbil. Tímto patronem je často sbor čarodějníc sloužící jako kmenoví vůdci, běs, který našel cestu do světa nebo nehynoucí lord, jako je kostěj nebo upír. (Pro více informací o nehynoucím patronovi nalezněš v Dobrodruhově průvodci Mečovým pobřežím.) Použij jeden z bloků statistik černokněžníka v dodatku B pro znázornění tohoto goblina

a přidej vidění ve tmě a Hbitý únik, což jsou znaky společné všem goblinům.

**Bójag bójag bójag.** Tento goblin je čaroděj s původem v divoké magii, jehož každé seslání, včetně triků je provázeno vlnou divoké magie. Pro znázornění tohoto goblina použij blok statistik **mága** v Bestiáři a přidej vidění ve tmě a Hbitý únik, což jsou rysy společné všem goblinům. Pokaždé, když goblin sešle kouzlo, projeví se vlna divoké magie; hod' podle Ta-

### KHURGORBAEYAG: DOZORCE NAD VŠÍM

Goblini měli kdysi mnoho bohů, ale jediný, kdo přežil Maglubiyetovu nadvládu je krutý Khurgorbaeyag, známý jako Dozorce. Khurgorbaeyag žene své uctíváče, aby byli pány ostatních. Pouze ti, kdo drží bič, mohou doufat, že se vyhnou jeho šlehnutí. Khurgorbaeyag někdy značí svou přítomnost nebo svou touhu skrz zlověstné příznaky a magické požehnání: prásknutí bičem bez viditelného zdroje, řetězy nebo lana, které se pohybují ve svém vlastním rytmu, nebo žhnoucí klec, která se zjeví chyceným nepřátelům nebo těm, kteří mu nejsou po chuti. Khurgorbaeyagovi vyznavači jsou někdy postiženi náhlými depresemi, které berou jako znamení, že je jejich bůh nějak nespokojen. Když se probudí z této malomylosti, popadnou panský bič s obnoveným zápalem a hledají další tvory, které mohou ovládat.

Khurgorbaeyagův svatý symbol je žlutočerveně pruhovaný bič, vyrobený z kůže. Tento znak autority je používán jeho držitelem proti goblinům nižší kasty, jakož i na otroky a nepřátelé. Znalost o tom, jak vyrobit takový bič je dost na to, aby byl goblin povýšen do hlavní kasty mrskačů. Toto tajemství je často střeženo rodinou v kmeni, která se těší prestiži a vlivu, protože kontroluje dodávky bičů.

„Bójag“ – goblinště známená „magie“. „Sekáš-li goblinů pokřikujejících „bójag bójag bójag“, bud varován! V jejich stínu se muže nacházet mocný čaroděj.“

– Elminster

bulky vlny divoké magie v Příručce hráče, abys určil účinek divoké magie.

## GOBLINÍ DOUPATA

Kmeny goblinů se usazují v zahalených údolích, temných lesích a jeskyních a tunelech pod povrchem světa. Jako schopní horníci a řemeslníci se snaží usazovat na místech, kde mohou sehnat suroviny na výrobu zbraní a zbrojí. Jejich potřeba železa a jiných kovů je často dostane do konfliktu s jinými rasami, ale stejně často získávají goblini co potřebují tím, že obsadí doly opuštěné jinými rasami a kutají v žláslích, které jsou považovány za vytěžené.

Když goblini rozšiřují důl, tunely, které kopou jsou úzké a podobné králičímu norám. Goblini žijí v těchto tunelech a v okolní oblasti na povrchu. Stráží území na míle kolem dolu a vysírají hlídky lovců vybavených válečnými rohy a používají vlky jako hlídací psy, aby je varovali před vetřelci.

**Okolí.** Území kolem gobliního doupeče má několik charakteristických znaků, z nichž většina není zjevná. Smečky vlků spojených s gobliny slouží jako efektivní stráže perimetru, aniž by odhalily skutečnost, že poblíž žije gobliní kmen. Lovci hlídají ve vysokých

### KDO JE ŠÉF?

Gobliní model vládnutí kmenům je veden skrz pravidla práskání bičem, jako je to u jejich boha Khurgorbaeyaga, a tak každá skupina má jednoho vůdce, který vše autokraticky kontroluje. Ale stejně jako u mnoha tyranů, tak konec vůdce má často za následek chaotický příchod dalšího. Občas gobliní šéf prozřetelně vyhlásí svého nástupce, často potomka nebo jiného člena šéfovi rodiny, kterému věří. Avšak takovéto jmenování ne vždy zabrání šíleným tahanicím o vliv a spojence, nebo skrytým bodnutím do zad a skutečnému boji o titul. Vítěz takového boje nejčastěji pochází z jiné rodiny z kasty mrskačů a případní spojenci předchozího šéfa mohou považovat za štěstí, pokud je jejich jediným trestem degradace do kasty vyděděnců.

Občas převezme vládu nad gobliním kmenem jiný tvor a to zabítím nebo podrobením současného šéfa a zastrašením zbytku kmene. Pokud se jedná o tupého tvora, jako je troll nebo zloba, tak mu goblini nižších kast vzdávají úctu, ale goblini z vyšších kast se mohou domnívat, že ten kdo dokáže našepťat novému vůdci, bude skutečným šéfem. V případě, že se takováto manipulace nepovede, kmen se pod novým tyranem skloní – je lépe poslouchat nového vládce, než proti němu kout pikle a být označen za zrádce.

stromech a na vrcholcích skalních ochozů, kde mohou neviděti sledovat terén. Jakákoli zřejmá cesta skrz území (údolí, průchozí stezka nebo řeka) může být přeměněna na místo léčky, kde goblini sily chytají vetřelce. Na takovýchto místech mohou být také umístěny síťové pasti, oka nebo skryté jámy, které sběrači pravidelně kontrolují kvůli novým otrokům. V oblasti jsou také pohřebiště pro každou kastu, umístěné vždy daleko od doupeče.

**Exteriér doupeče.** Každý, kdo je zkušený nebo má štěstí, aby prošel přes území gobliního kmene bez toho, aby byl objeven, pravděpodobně narazí na jasné známky obydlí – spolu s pracujícími gobliny a dalšími gobliny, kteří je stráží. Pokud je doupeč postaveno kolm dolu, budou v jeho blízkosti kmenové tavící pece a kovárny. Doupeč v lese má v blízkosti pravděpodobně hromady nařezaného dřeva (a příslušné nástroje). Ve vhodném terénu mohou mít goblini připravenou půdu pro jednoduché zemědělství (pěstování hub a tykví). Pokud není v doupeči pro každého dostatek prostoru pod zemí, žijí sběrači a vyděděnci v chatrčích na povrchu, poblíž oblasti, kde pracují.

**Interiér doupeče.** Ideální místo pro gobliní doupeč je opuštěný důl, který má dvě nebo tři velké komory a několik menších vzájemně propojených tunely. Na takovém místě může kmen chránit svůj nejcennější majetek a současně mu poskytuje alespoň minimum pohodlí. Většina doupat má pouze jediný vchod, ale goblini mohou vybudovat řadu únikových tunelů, které mají východ daleko od tohoto místa.

Blízko vstupu dovnitř, pokud je to tam vhodná oblast, budují goblini pelech pro své vlky. Pokud pro ně nemají využití, mohou si zvířata odcházet a přicházet jak se jim chce. Každý tunel v doupeči, ať už byl vykopán gobliny nebo ne, je pravděpodobně opatřen pastí, která obvykle nejen zraní nepřátele, ale způsobí i zavalení průchodu.

Otevřené prostory uvnitř doupeče jsou užívané z mnoha důvodů a v případě potřeby si goblini tyto komory vyhloubí. Otroky a zkrocené nestvůry je lepší držet ve větších prostorech s omezeným přístupem, takže se snadněji hlídají. Šéf kmene si nárokuje prostor, který je považován za jakýsi trůnní sál. Mrskači a lovci si zabírají další jeskyně a komory a těší se z pohodlí a bezpečí podzemního bydlení, jakožto odměny za jejich postavení a význam pro skupinu.

## GOBŘI

Gobři se objevují v děsivých příbězích mnoha národů – velké chlupaté bestie, které se potichu jako kočky pohybují ve stínech. Pokud jde sám temným lesem, gobři tě popadne z houštiny a uškrťtí tě. Pokud se za noci pohybuješ příliš daleko od domu, gobři tě polapí, aby tě ve svém brlohu sežrali. Pokud ti gobři odřízně hlavu, tvá duše zůstane lapena uvnitř a gobři používají tvou hlavu k magickému ovládání všech, které jsi kdy znal.

Takovéto ponuré historky vznikaly ze semínek pravdy. Gobři při útoku spoléhají na nenápadnost a sílu a preferují noční operace. Berou hlavy nepřátelských vůdců, ale nedělají rozdíly mezi tím, jestli sní člověka nebo někoho jiného. Gobři neútočí častěji na osamělé poutníky nebo putující děti, pokud tím něco nezískají.

## NILBOGOVÉ: VTIPLÁCI S MOCÍ

Nilbog („goblin“ vyslovovaný pozpátku) je goblin ovládaný duchem škodolibého blázivného boha. Přestože goblini dlí na dně hierarchie skřetího voje, hrozby nilbogů, kteří se vyskytují v jejich řadách, způsobují, že gobři a skuruti na svých menších příbuzných nepáčí příliš krutostí.

Nilbog nepoužívá své schopnosti šmahem. Mohou být usmířeni, pokud mají komfortní ubytování, dobré jídlo a volnost dělat si co chtějí. V takovém případě drží svou moc v pozadí.

Skuruti se naučili, jak se bránit před objevením nilboga: surový, nejvíc nepříjemný goblin ve voji je jmenován šaškem. Tento goblin lenoší ve velitelském centru skurutího vojvody a může si dělat, co chce bez rizika trestu nebo výtky.

Více informací o nilbogovi najdeš v 3. kapitole této knihy.

Z pohledu zbytku světa je jejich agrese a divokost naštěstí kompenzována jejich vzácností a letargií.

## LÍNÍ, DIVOCÍ POVALEČI

Když nejsou v bitvě, tráví většinu svého času odpočinkem a dřímáním. Neprovozují řemeslo nebo zemědělství v žádné větší míře, ani nevyrábí cokoliv cenného. Šikanují slabší tvory, aby za ně dělali a oni měli vše jednodušší. Pokud se je větší síla pokusí zastrašit, aby sloužili, pokusí se spíše utéct, než by pracovali nebo konfrontovali nepřítele. Dokonce, i když jsou začleněni do skřetího voje a táhnou do války, musí být gobři často probuzeni z dřímoty a podpláceni, aby plnili své povinnosti.

Tato netečnost nedává žádné náznaky o tom, jak zlí tito tvorové jsou. Gobři jsou schopni záхватů neuveritelné zuřivosti, využívajíc svých svalnatých postav k náhlému a bezohlednému násilí. Ve svém jádru jsou gobři záludní dravci, navyklí na dlouhé období nečinnosti přerušené krátkými výbuchy vražedné energie. Ačkoliv mohou být divocí, gobři nejsou stavěni na delší období námahy.

## MENTALITA TLUPY

Vzhledem k tomu, že gobři nejsou zvláště plodná rasa, jejich celková populace je malá a rozkládá se na široké ploše. Gobři žijí v rodinných skupinách, které fungují podobně jako tlupy. Skupina o přibližně tuctu jednotlivců, je obvykle složená ze sourozenec a jejich kámošů, stejně jako z pár potomků a jednoho či dvou starších. Tlupa žije v okolí malého úkrytu, kolem přírodní jeskyně nebo starého medvědího brlohu a může mít další doupata napříč územím, které používá, když vyráží na dlouhé cesty za jídlem.

V dobrých časech je gobří tlupa úzce spojena a její členové při lovu nebo týrání jiných tvorů dobře spolupracují. Ale když se štěstí tlupy otočí, jednotlivci se stanou sobeckými a mohou sabotovat ostatní, aby se zbabili opozice nebo vyhnali slabší či neoblíbené a zbytek tlupy zůstal silný. Naštěstí pro jejich rasu jako celek mají dokonce i mladí a staří gobři schopnosti přežít samotní v divočině a vyhnání členové tlupy se mohou nakonec přidat k jiné skupině.



Pokud jsou ponecháni vlastnímu plánování, nemají gobři na svět o nic větší dopad než vlčí smečky. Vyrábí jednoduché nástroje, loví a shromažďují potravu a tlupy se občas pokojně setkávají a mezi sebou vyměňují členy a zboží.

## ZLOVOLNÉ UCTÍVÁNÍ ŠPATNÝCH BOHŮ

Gobři uctívají dvě božstva, bratry Hruggeka a Gran-khula. Hruggek je hrůzostrašný starší sourozenec, posedlý legendární mocí a zdatností v bitvě. Gobři věří,

že jejich síla a statečnost pochází právě od něj. Mazaný Grankhul je mladší z bratrů a příběhy gobrů praví že to on je obdaril nenápadností, ale na oplátku z nich vyčerpal jejich vitalitu, takže gobří spí ve službě, zatímco on zůstává věčně bdělý a ostražitý.

Podle gobřích legend, Hruggek a Grankhul často bojují po bok po boku a mají zhoubný vliv na každého, kdo by jim upíral právo nadřazených válečníků. Hruggek bere hlavy těm, které zabije a nabodává je na bodce ve svém doupěti, kde prosí o jeho milosrdství a zpívají chvalozpěvy o jeho moci. Grankhul hlídá Hruggeka, když spí, ale pokud musí být jinde, zašeptá rozkaz uříznutým hlavám, aby Hruggeka probudily, pokud by mu hrozilo nebezpečí.

Gobří obdivují vlastnosti obou bratrů. Kvůli Hruggekovi považují statečnost a fyzickou nadřazenost za svůj přirozený stav. Díky Grankhulovi mohou svou velikost a sílu spíše využívat pro skryté zabíjení, než pro tupé mlácení kolem jako to dělají zlobří.

Šikanování, vražda a boj, to vše jsou pro gobry povátné věci. Uškrcení nic netušícího tvora a porážka nepřátele v otevřené bitvě jsou považovány za formy uctívání, stejně jako trpasličí kovářské umění je hold Moradinovi.

Gobří znají další dva bohy, kterých se obávají a pochládají jimi: Maglubiyeta a Skiggareta.

Maglubiyet, vůdce skřetího pantheonu, přinutil oba bratry, aby se podřídili jeho vládě, ale místo aby je zabil, dal jim milost, a dokonce je poctil tím, že jim dal svobodu – pod svou kontrolou – takže gobří mohli nadále uplatňovat svůj talent v boji proti jeho nepřátelům. Gobří to chápou tak, že když uctívají Hruggeku a Grankhula, vzdávají hold také Maglubiyetovi, ačkoliv mu jako vládcí neslibili věrnost. Když jsou gobří voláni, aby se připojili k voji, domnívají se, že Maglubiyet znova dotlačil bratry do božské bitvy a chtějí uctít své bohy tím, že budou následovat jejich příkladu.

Skiggaret je gobří verze bogiemana, který je tak nehnáděný a děsivý, jak jsou v očích mnoha jiných ras gobří. Jeho jméno je vysloveno jen málokdy a vždy jen šepotem. Skiggaretův vliv se projevuje v době, kdy jsou gobří nuceni jednat zbaběle; gobr, který ví nebo cítí, že je ve smrtelném nebezpečí, je ovlivněn určitou formou šílenství a udělá cokoliv, včetně pokusu o útěk, aby zůstal naživu. Gobří věří, že tento pocit strachu pochází z poselství Skiggarem a tato zkušenosť se jim nezamlouvá. Když tato poselství pomine, nezabývají se věcmi, které dělali v přítomnosti Skiggareta. Mluvení o takových činech by ho mohlo přivolat zpět.

## POŽEHNÁNÍ GOBŘÍCH BOHŮ

Gobří nepotřebují žádné kněze ani šamany. Nepotřebují nikoho, kdo by jim říkal, co bohové chtějí. Pokud se na ně boží bratři rozzlobí, dají jim to vědět bleskem (Hruggek) nebo nečekaným oslepením či smrtí (Grankhul). Gobří uctívají své bohy jednoduše tím, že kořist na jiných tvorech a nepoužívají žádný jiný druh obřadu k prokázání úcty – s jedinou výjimkou.

Určitým aktem uctívání, který občas přitáhne přízivníkovou pozornost jejich bohů je oddělení hlav poražených nepřátele, odřezání nebo přišití otevřených očních víček a otevření úst. Hlavy jsou pak nabodnuty na bodce nebo pověšeny na šnůrách kolem gobřího brlohu.

Hlavy samotné jsou trofeje k uctění Hruggeka a jejich stále otevřené oči jsou poctou bdělému Grankhulovi.

Hlavy vůdců a mocných soupeřů jsou zvláště posvátné a nabídnutí takové trofeje může gobří tlupě poskytnout zvláštní přízeň. Tlupa, která touto cestou získá přízeň Hruggeka a Grankhula, může zjistit, že hlava vykřikne, když se nepřítel dostane příliš blízko (obdoba kouzla *poplach*). Občas hlavy tvorů, kteří mají pro gobry důležité informace, prozradí uprostřed plachtivých žádostí o milost svá tajemství (jako u kouzla *mluv s mrtvými*).

## SKURUTI

Válka je pro skuruty životní energií. Její sláva jsou sny, které je inspirují. Její hrůzy nehrají v jejich nočních můrách žádnou roli. Zbabělost je pro skuruty strašnější než smrt, protože si do posmrtného života nesou své činy za života. Hrdina ve smrti se stane hrdinou na věčnosti.

Mladí skuruti začínají vojačit, když se naučí chodit a vyslyší volání ke shromáždění, jakmile jsou schopni ovládat své zbraně. Každá legie v celé skurutí společnosti je vždy připravena na válku.

## BRUTÁLNÍ UCTIVOST

Skuruti se drží vysokých vojenských standardů cti. Jejich národ má dlouhou historii sdílených tradic, zaznamenaných a převyprávěných, aby se udržely pro nové generace. Když skuruti nevedou války, farmaří, staví a cvičí v bojovém i mystickém umění.

Tento vzhled civilizované společnosti příliš neskryje brutalitu, kterou skuruti praktikují mezi sebou a obzvláště na jiných rasách. Tresty za porušení skurutích zákonů jsou rychlé a nemilosrdné. Krása je něco, co si skuruti spojují pouze se zobrazením konfliktů a válčení.

Díky tomu jak jejich filozofie svírá železnou rukou jejich srdce, jsou skuruti slepí k úspěchům jiných národů. Skuruti nemají dostatek uznání a shovívavosti pro umění. Pro potěšení ve volném čase mají ve svém životě jen pramálo prostoru a tak nemají v dobách tísni z čeho čerpat a nač se těšit.

## NESMIŘITELNÍ BOHOVÉ

Skuruti uctívají dva bohy jedinečné pro jejich rasu. Jediné přeživší z pantheonu, který byl Maglubiyetem zničen tak dříve, že si skuruti ani nepamatují jména padlých. Nomog-Geaya je z nich ten větší a váženější. Je vnímán jako stoický, chladnokrevný a tyranský vůdce a skuruti věří, že se od nich očekává stejně chování. Bargriyek je bohem povinnosti, jednoty a disciplíny a je potěšen, když jsou tyto zásady dodržovány. V příbězích, které si skuruti vypráví, slouží Bargriyek jako Nomog-Geayův vojenský zástupce.

Nomog-Geaya by upřednostňoval, kdyby vedle něj stál někdo, kdo je víc jako on sám, ale Bargriyek zůstal po dobytí Maglubiyetem jako jediný. Ačkoliv jsou oba bohové věrní Maglubiyetovi, vyšší bůh jim dovoluje udržovat si nad skuruty vliv, protože jejich filozofie je v souladu s jeho vlastní.

Skuruti nebudují svým bohům chrámy, pro případ, že by se znělibili Maglubiyetovi, ale někteří jejich kněží staví malé svatyně a tlumočí souhrn legend o svých

bozích. Kněží Nomog-Geaye vždy ovládají jeho oblíbené zbraně, dlouhý meč a ruční sekru. Jsou zodpovědní za bojový trénink, stejně jako za výcvik ve strategii a bojové taktice. Bargrivyekovi kněží zase používají jeho symbol, cep s hlavou namočenou v bílé barvě. Ve skurutím společenství fungují jako policejní síly, rozhodují v otázkách cti, jsou prostředníky ve sporech a prosazují disciplínu.

## HODNOST, POSTAVENÍ A TITUL

Stejně jako v každé přísně vojenské hierarchii, má každý skurut v legii svou hodnost, od vojvody dolů přes kádr důstojníků až k vojákům, kteří tvoří většinu z jejich počtu. Hodnosti s nejčastěji používanými tituly jsou tyto:

- |                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| 1. hodnost: Vojvoda        | 5. hodnost: Kopí  |
| 2. hodnost: Generál        | 6. hodnost: Pěst  |
| 3. hodnost: Kapitán        | 7. hodnost: Voják |
| 4. hodnost: Osudová sekera |                   |

Legie je uspořádána do jednotek zvaných korouhve, z nichž každá je tvořena skupinami vzájemně propojených rodin. Členové korouhve žijí, pracují a bojují společně a každý prapor má v legii samostatné postavení, které se odráží v moci jeho důstojníků. Například kapitáni korouhve s nejvyšším postavením mohou očekávat, že jejich příkazy budou splněny kapitány všech korouhví s nižším postavením.

Postavení a odpovědnost nemusí být mezi jednotlivými legiemi, a dokonce ani mezi korouhvemi ve stejné legii, nutně stejná. Falanga pěších vojáků vedená kapitánem v jedné legii může mít dvě stovky mužů, zatímco v jiných takových jednotkách jich může být jen dvacet. Jedna korouhev může mít čtyři válečníky sedlající vrrky vedených pěstí, zatímco pěst v jiné korouhvi stejně legie může vést deset jízdních válečníků. Pokud nějaká hodnost neslouží pro účely legie, vojvoda je vyloučí z hierarchie, aby maximalizoval efektivitu.

*Jeden užitečný trik: čeliš-li gobrym, jež mají uskáňých klav narážených na hodičích jako trofy, sešli ke zlo, jimž klavy přiměješ mluvit. Tim můžeš přimět gobry, aby udělali také cokoliv.*

- Elminster

## SVÁZANÍ SE CTÍ, KORUNOVANÍ SLÁVOU

Postup v hodnostech přichází v návaznosti na dosaženou slávu, ale aby to něco znamenalo, musí skurut během toho dodržovat rasový kodex cti.

Slávu lze získat objevením značných zdrojů (například nalezením nové žíly železa nebo mocného magického předmětu), ušlechtilými výkony (sepsáním a prezentováním úžasné baladě o legii), navržením a postavením velké obrany nebo monumentu a skrz jiné způsoby. Ale největší respekt je vyhrazen těm, kteří si vydobyli slávu v boji. Teoreticky může válečná štěstěna pozvednout korouhev z nejnižší pozice v legii do nejvyššího stavu. V praxi vojvodové pečlivě umísťují sebe a své korouhve tak, aby si nárokovali největší podíl na vítězství v jakémkoliv konfliktu, a rozdělují příležitosti a odpovědnost mezi ostatní korouhve jak určuje politika.

Každá skurutí legie má svůj vlastní kodex cti a zákony, ale všichni skuruti se řídí několika obecnými příkazy, které jsou srdcem skurutího systému cti.

**Poslouchej rozkazy.** Plnění rozkazů je na bojišti bezpochyby kriticky důležité a skuruti následují rozkazy i v časech míru pro udržení stability ve své společnosti. Skuruti necouvou před rozkazy, o nichž vědí, že jim přinesou smrt, pokud takový čin přinese slávu korouhvi nebo legii.

**Cti bohy.** Skuruti pravidelně uctívají bohy, kteří jim zbyli po Maglubiyetově dobývání. Modla Nomog-



-Geaya, stejně jako standardy a vlajky s jeho obrazem nebo symbolem si vždy zaslouží úklonu nebo zasalutování, vyjma mimořádných událostí. Bargrivyekovi mírotvůrci mají náležitou úctu bez ohledu na hodnost nebo postavení korouhve. Samozřejmostí je, že na Maglubiyetovo volání k dobývání vždy odpoví.

**Snášej a sám neurážej.** Jak přísluší jejich bojové povaze, skuruti věří, že jakákoli urázka vyžaduje odpověď. Přiměřená (a poněkud ironická), povrchní zdvořilost a uaktivost, kterou ukazují mezi všemi ostatními, jim umožňuje vyhýbat se v každodenním životě konfliktům. Ta samá forma „zdvořilosti“ se často rozšiřuje i na jiné rasy, se kterými skuruti jednají, což hodně cizinců překvapuje. Není-li však toto respektování vzájemné, mohou se vztahy rychle zhoršit.

**Odměnuj slavné činy.** Skuruti nikdy neodpírají posun v postavení korouhvi, která si ho vydobyla a ani nebrání povýšení jedinci, který si to vysloužil. Pokud korouhev dosáhne velké slávy v bitvě, ale je téměř zničena, tak je hrstka členů, kteří přežijí, přivítána do jiné korouhve, která spolu s nimi přebere i jméno jejich korouhve a barvy a oni si neotřele přisvojí vedení skupiny.

**Podporuj legii.** Skuruti se starají o přežití své legie spíše než o ostatní jejich druhu. Dvě legie mohou bojovat o území, zdroje, o moc či z prosté hrdosti. Takový konflikt může pokračovat napříč generacemi v nekonečném cyklu odplat. Každá legie má seznam křív proti ostatním, a když se legie poprvé setkají, pohlíží na sebe okamžitě nepřátelsky. Jen opravdu velký vojvoda může přinutit legie, aby spolupracovali jako armáda, pokud je Maglubiyet nesvolal do voje.

## ŽELEZNÉ STÍNY

Několik skurutů ovládlo systém neozbrojeného boje zvaného Cesta železného stínu. Ti, co ho praktikují, jsou známí jako Železné stíny. Ve skurutí společnosti slouží jako tajné policejní síly a špiónažní síť. Statisitky typického skurutího železného stínu najdeš ve 3. kapitole.

Železné stíny se rekrutují ze všech postavení skurutí společnosti. Zodpovídají se pouze kněžím Maglubiyeta a využívají svůj talent pro nenápadnost, maskování a neozbrojený boj, aby potlačili případné povstání a zradu dřív, než se vzpoura rozšíří.

Tito skuruti mají schopnost ovládat stínovou magii, aby zakryli svou pravou přirozenost, vytvářeli rušivé iluze a procházeli z jednoho stínu do dalšího.

Když pracují pod otevřeným nebem, tak nosí masky připomínající chlípné tváře dáblů. Přesně jak příslušní jejich roli ve společnosti, pobírají od ostatních skurutů příslušnou úctu, kdykoliv jim zkříží cestu.

## AKADEMIE PUSTOŠENÍ

Skuruti znají hodnotu mystické magie pro boj. Tam kde jiné kultury nakládají s kouzly jako individuální činností, prohlašují, že jen pár vyvolených se o to může pokoušet, skuruti praktikují masovou indoktrinaci a testy, aby identifikovali každého potenciálního sesilatele ve svých řadách.

Akademie pustošení je skurutí instituce složená ze sesilatele kouzel. Členové jsou posíláni do ciziny, aby testovali mladé skuruty. Ti, kteří prokáží nadání pro magii, jsou zapsáni do akademie, přivedeni do skryté

## KRVAVÉ MODRÉ NOSY

Skuruti se občas narodí s jasně červeným nebo modrým nosem. Tento atribut je považován za znamení schopnosti a potenciálu. Modronosí a červenonosí skuruti požívají zvláštních výhod a díky tomu obsazují většinu vedoucích pozic ve skurutí společnosti.

Nosy všech skurutů se stávají barevnějšími, čím více jsou rozrušeni nebo vzrušeni, stejně jako se lidem emoce mi zbarvují tváře.

školy a začlenění do tvrdého režimu drilování, cvičení a studia. Z akademického pohledu je každý mladý student potenciální nový pustošitel, který má být překován do válečné zbraně.

Skurutí pustošitelé mají jen málo znalostí nebo použití pro kouzla, která se nepoužívají na bojiště. Vždy se učí mocná, ničící kouzla a také základy kouzel zaklínání. Smrt a zkáza, kterou přináší, si zaslouží tolik pocit jako zmar způsobený tradičními válečníky. Naštětí pro jejich nepřátele, pustošitelé zřídkakdy používají rafinovanou taktiku a fungují v podstatě jako mobilní dělostřelecká baterie. Mohou být nositelé děsivé medvědí síly, ale málodky předvedou univerzálnost a vynáležavost elfských a lidských sesilatele. Několik se jich stane sami o sobě dokonalými taktiky, a není neobvyklé, že pak slouží jako vojvodové legie.

Statisitky typického skurutího pustošitele najdeš ve 3. kapitole.

## SKURUTÍ DOUPATA

Když skuruti nejsou v pohybu, mají stabilní životní styl a společnost, kde mohou vychovávat nové generace, cvičit je a připravovat pro budoucí bitvy. Pokud v okolí existuje jen málo nepřátele a skurutí legie má prostor pro rozdelení, každá korouhev může žít na samostatném místě, víceméně ve svém vlastním osídlení, s vrrčími jezdci a havraními posly, kteří zajišťují komunikaci mezi těmito mísity.

V zemích ovládaných jinými humanoidy, se skuruti snaží usídlit ve starých kobkách nebo ruinách, kde mohou skrýt své počty a uchovat svou přítomnost v tajnosti. Takové uspořádání však není žádoucí, protože prostor je obvykle nedostatkovým zbožím.

**Stálí návštěvníci.** Když skurutí legie hledá místo, kde by zapustila kořeny, tak nejprve volí místo, které má dostatečné zdroje, nebo může být vylepšeno pro skurutí potřeby. Vhodné jsou pozemky pro farmaření nebo pastviny, stejně jako přístup ke dřevu, kameni nebo kovové rudě. Pokud skuruti naleznou místo, které se jim hodí, postaví nepřenosná zařízení, jako jsou kovárny a pily, což značí jejich záměr zůstat zde až do doby, dokud nebudou vyčerpány zdroje, nebo je Maglubiyet nepovolá do války. Pokud se skuruti zajímají o obchod s vnějším světem, mohou postavit obchodní stanici na okraji svého území, kde může ostatní lid provádět výměnu zboží a mincí.

**Jak to tam chodí?** Skurutí doupě se nepodobá ničemu tak jako vojenské základně. Vždy je dobře střežena, ať už osamělými hlídkami posazenými na stromech nebo kamennými věžemi s plnou vojenskou osádkou. Pokud to prostory dovolí, jsou velké plochy určeny pro využití jako tréninková plocha, seřaďovací

pole, střelnice, bojové arény a podobná zařízení pro cvičení válečnictví. Kolem těchto oblastí jsou umístěny monumenty, nejčastěji sochy a pilíře, které připomínají slavné dějiny legie.

Každé velení legie má velitelské centrum, kde se vojvoda setkává s vůdcí korouhví a jinými vysoce postavenými. Uvnitř komplexu nebo někde v blízkosti je Cesta slávy – silnice, řeka, tunel, nebo údolí, po jehož obou stranách jsou do jednotlivých hrobů pohřbíváni slavní mrtví a tato místa jsou doplněna popisem korouhve, hodnosti a slavnými činy mrtvého.

Části pro vojáky jsou strohé, ale dostatečné a jsou vybaveny nezbytnými stájemi a pelechy, kde legie chová zvítězila a šelmy. Legie, které potřebují takové vybavení, vyčleňují prostory pro knihovnu, která může sloužit jako škola a tréninkové místo pro sesilatele kouzel. Pokud má skurutí doupě vězení, jedná se obvykle o malé cely pro jednotlivce, kteří jsou zde vězněni jen krátce, než čelí drsné skurutí spravedlnosti.

## MAGLUBIYETOVA VŮLE

Když si Maglubiyet podrobil gobliní bohy, naučil goblyny bát se jeho krutosti. Kňučící se mu poklonili a pak obrátili svůj bezmocný hněv proti jiným, aby se z nich stali mrňaví tyraňové. Když si Maglubiyet podrobil goblyny, naučil gobry praktickou chladnou brutalitu. Když si Maglubiyet podrobil skurutí bohy, zjistil, že musí skuruty držet pevně v rukách. Naučili se od něj disciplínu a stali se tak přirozenými vůdcí všech skřtů.

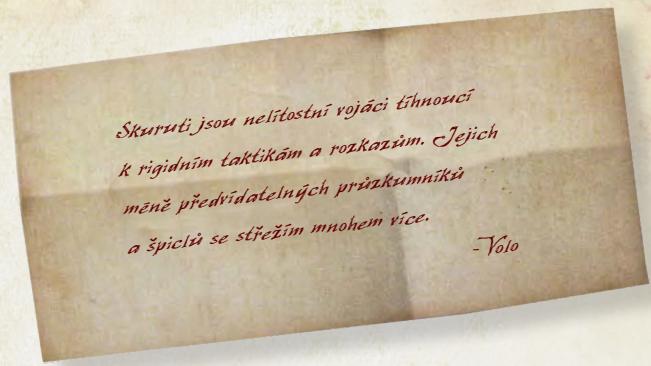
Skřti jsou vzájemně svázání tím, že si Maglubiyet podmanil jejich jednotlivá božstva. Všechny typy se bojí Maglubiyetova hněvu, ale každý vykonává božskou vůli Mocného jinak. Goblni obvykle prchnou před zřejmou hrozbou a skuruti je často musí sehnat dohromady a hrozit jim, než je mohou použít. Gobři přijímají skurutí požadavky na spolupráci neochotně a často musí být podpláceni kořistí, lihovinami, bojovou výbavou a useknutými hlavami nepřátelských vůdců – což je obzvlášť cenný dar. Skuruti se svou vlastní vůlí zůstávají ve svých pevnostech, spokojeni s vnitřní hodnotní politikou a záležitostmi obrany, ale pokud se setkají s jinými druhy skřtů (nebo je vyhledají), je to považováno za božské znamení – Maglubiyet je svolal dohromady, aby ve velkém konali jeho příkazy.

## VOLÁNÍ DO VÁLKY: FORMOVÁNÍ VOJE

Když se tři typy skřtů spojí do voje, toto nové společenské a vojenské uspořádání zásadně změní to, jak fungují samostatně.

**Vůdci slovem i skutkem.** Skuruti tvoří páteř nové kultury, přebírají většinu vedoucích rolí a působí jako centrum moci při jakékoli vojenské akci. Skuruti, kteří jsou povoláni k vedení voje, se stanou až skoro fanaticky zapálenými pro cíl, což každé jejich akci propůjčuje naléhavost.

Když se do voje shromáždí několik legií, má každá z nich své samostatné postavení, stejně jako každá korouhev v legii. Legie vojvody voje má nejvyšší postavení a vojvodům s nižším postavením přináleží nižší hodnost generála. Člen v korouhvi s nejnižším postavením ve vojvodově legii má vyšší postavení než ti z jiných legií, kteří sdílí stejnou hodnost, ale generál



v čele jiné legie stále hodnotně předčí kohokoliv ve vojvodově legii, vyjma samotného vojvody.

Když se tvoří voj, tak skuruti v legii odkládají nepřátelství vůči jiným legiím. Vojvodové soupeřících legií se nepokouší vůdčího vojvodu sesadit, pokud tomu válečná štěstěna neposkytne příležitost. Zatímco je členem voje, tak každá legie zaznamenává všechny urážky vůči ní a když se voj rozpadne, vyplave tato nezávist opět do popředí.

**Nenápadné úderné oddíly.** Gobři, kteří jsou zahrnuti do voje, fungují jako zvláštní, jednotky zvědů, zábijáků a bodyguardů a zodpovídají se spíše vrchnímu velení voje než ostatním svého vlastnímu druhu.

Když se to skurutím vůdcům hodí, zvýší jejich sílu tím, že je občas vybaví lepšími předměty, jako jsou třeba oštěpy s kovovou hlavicí namísto kamenné nebo drátěnou košilí namísto usňové zbroje. Gobři nejsou nikdy vybaveni střelnými zbraněmi (které odmítají používat) nebo s těžkými zbrojemi (které omezují jejich nenápadnost).

Pokud někteří gobři projeví talent pro nějaký aspekt boje nebo lsti, skuruti je mohou rozdělit do jednotek, kde budou tyto schopnosti nejvíce k užitku (viz rámeček „Gobří speciální síly“).

**Neochotní malí tyraňové.** Jeden z prvních kroků skurutů, když se připojí k voji gobliní kmen, je, že cvičí sběrače a vydědence jako vojáky. Efektivně pozvednou tyto goblyny do stavu lovců a sníží počet kast ve voji na dvě. Vůdčí a náboženské osobnosti z kmene si stále udržují něco ze své autority, ale nejnižší skurut nebo gobr může dát šéfovi goblinů rozkaz a ten ho musí poslechnout, nebo, jak se většinou stává, začne řvát rozkazy jiným goblinům, aby to udělali za něj.

Goblni, kteří jsou odvedeni do voje, se odevzdávají svému osudu – což může znamenat, že jejich vlastní duše odevzdávají Maglubiyetovi pro věčnou válku v Acheronu. S tímto smířením se stanou bytostmi bez humoru a slitování vůči všemu co je v jejich dominiu, obvykle zotročeným dělníkům nebo netvorům sloužícím jako bitevní šelmy. Když vyvstane potřeba, fungují jako průzkumníci, během obléhání jako sapéři a vojáci v první linii.

**Pomocné jednotky.** Voj se jen zřídkakdy skládá pouze ze skurutů, zvláště pokud je v pohybu. Kromě jízdních vlků a vrrků a hejn krákajících havranů, voj přitahuje nebo pohlcuje mnoho druhů tvorů. Některé z možných jsou:

- Nízké dvoukolové vozíky s malými dřevěnými klesacemi s kokatricemi.
- Hydra s goblyny na každé hlavě, kteří bestii přímo ovládají zakrýváním jejich očí.
- Bývalí otroci, často vojáci, kteří kdysi bojovali proti voji a nyní bojují na jeho straně, aby získali lepší



zacházení a ochranu pro své blízké, jež jsou drženi v zajetí.

- Mrchodravec, na němž jede několik goblinů v řadě a řídí ho hlavní goblin pomocí dlouhé hole s lucernou zavřenou mimo dosah chapadel.

### VOJ NA POCHODU

Skřetí voj, který je připraven na válku, nečeká, až se nepřítel přiblíží k jeho prahu. Ve snaze o zisk co největší slávy pro Maglubiyeta, udržují vůdci voje armádu v pohybu a příležitostně budují malé pevnůstky s posádkou (často jednoho druhu skřetů) na ochranu území, které potřebují udržet.

Voj obvykle putuje v noci, s jezdci, nesoucími poštovní havrany před hlavní skupinou, za ní a po obou stranách. Havrani dokáží rozlišit jednotlivce z velké výšky a navigovat na dlouhé vzdálenosti. Také havrani mohou létat k hlavní části, když je někdo z odlehlé skupiny vyšle a mohou se vrátit zpět k této konkrétní osobě s odpovědí.

Většina armády cestuje pěšky a gobliní jezdci na vlcích a skurutí jezdci na vrrcích tvoří také podstatnou část sil. Skuruti mohou jezdit na koních nebo jiných ořích, které dokážou získat, jako jsou hipogryfové, sekerozobáci nebo obří supi. Gobři nesedlají oře, ale nebrání se jízdě v nástavbách obrovských bitevních tvorů jako jsou sloni nebo hydry.

Pokud má voj otroky, táhnou uprostřed armády nákladní vozy nebo sáně, vlekouce válečné vybavení obklopeni jeho uživateli. Otroci jsou však až druhotní a tuto funkci běžně vykonávají goblini a nestvůry.

### DOBYTÍ A OKUPACE

Válka ve jménu Maglubiyeta není vedena jako orčí nájezdy nebo bezohledné vraždění gnolů. Namísto toho se jedná o praktické nárokování území a podrobení obyvatel. Těm, kteří se vzdají voji s malým nebo žádným odporem, se dostane férového a čestného zacházení. Pokud nabídnu rádný tribut, mohou se dokonce těšit z toho, že se vyhnou goblinům s biči a řetězy. Válečníci mezi podrobeným obyvatelstvem mohou být přijati k voji do pomocných jednotek, pokud se projeví jako schopní a důvěryhodní.

Obvykle se skřetí voj snaží udržet na dobytém území dost obyvatelstva, aby osídlení pokračovala v produkci zboží a služeb. Pracovní síla pravděpodobně zahrnuje více mladých a starých lidí než před dobytím skřety, čemuž odpovídá pokles produkce. Každopáděně skupiny podrobených obyvatel slouží voji nejlépe, když pokračují v produkci zdrojů, které mohou skřeti

### ŽADNÝ JINÝ BŮH NEBUDE STÁT

Skřeti jsou již od mládí očkováni tím, že všichni ostatní bohové, stejně jako jejich vlastní, jsou malými, falešnými bytostmi. Učí se, že Maglubiyet je jediným pravým božstvem a svět se bude zmíhat v chaosu a zoufalství, dokud jednoho dne neporazí všechny pantheony. Skuruti chovají obzvláštní nenávist vůči klerikům nepřátelekých božstev, v bitvách se na ně zaměřují a znesvěcují jejich chrámy, kdykoliv mají sanci. Jestli se jedná o dobré, zlé nebo neutrální božstvo je nepodstatné. Každé jiné božstvo a jejich služebníci než Maglubiyet jsou falešní a musí být zničeni.

využívat. Pouze když osídlení klade tvrdý odpor nebo nemá trvalou hodnotu pro voj, uchýlí se skřeti k zabíjení, aby odstranili nepřátele.

Voj, který získá mnoho vítězství, může skončit s obrovským územím, které si nárokuje a nakonec se stane skutečným státem. Takové impérium může trvat celé generace, dokud armáda pokračuje v dobyvání nebo přínejmenším dokud skřeti vítězí v obraně území, která předtím dobyli. Pokud nepřichází nějaké úspěchy, věrnostní svazky mezi skřety se nakonec rozpadnou. Skuruti legie začnou vnitřní boje a goblini se vyhýbají svým povinnostem, zatímco jsou skuruti rozptylováni. Poté začnou gobři vnímat tyto nepokoje ve voji jako znamení, že se už Maglubiyet déle nedívá, otočí se proti svým skurutím vůdcům, vezmou si páry jejich hlav jako čerstvé trofeje a odejdou.

## ŽIVOT V OTROKÁŘSKÉM STÁTĚ

Když si voj podrobí osídlení nebo komunitu, přeživší oběti se rychle naučí přizpůsobit životu pod skřetí vládou. Skuruti přenesou svůj vlastní zákon na své vazaly a to může být mnohem drsnější, než to na co byli obyvatelé zvyklí. Přesto voj respektuje také tradiční zákony a zvyky podrobených obyvatel, což pomáhá při uklidnění obyvatelstva. Některí civilní vůdci, kteří přežili, si mohou ponechat své postavení a často získají víc privilegií a moci než měli dřív tím, že slouží jako skřetí agenti a pomáhají jim odhalovat všechny, kteří by mohli být vůči voji neloažní.

V oblasti náboženství je jen malá či vůbec žádná flexibilita. Voj eliminuje všechny duchovní vůdce nebo chrámové služebníky, kteří by mohli klást jakýkoliv odpor. Duchovní bohů, kteří jsou považováni za neskodné, jako je božstvo sklizně, mohou tomuto osudu uniknout. Pokud voj narazí na kněží božstev boje nebo dobývání, nabídne jim jednoduchou volbu: Obratě se na uctívání Maglubiyeta, nebo dokažte nadřazenost svého boha v boji. Každý takový kněz, který zůstane věrný nějakému jinému bohu, zřídkakdy zůstane stát poslední, protože bude čelit řadě nepřátele – tolika, kolik je potřeba, aby kněz podlehl, a aby ostatní viděli, že tento odpor byl zbytečný. Maglubiyet ostatně nabízí pouze dvě možnosti: podrob se nebo zemří.

Má-li osada svatá místa zasvěcená dobyvačným bohům, jsou přeměněny na svatyně Mocného. Všechna znázornění poražených bohů jsou zničena, zbořena nebo zohyzděna. Mozaiky jsou rozmetány. Vitráže rozbity. Vlajky a praporce jsou vymáčkány v krvi. Sochy spoutány v řetězech. Oltáře slouží jako popravčí špalky, kde je Maglubiyetova krvavá sekera používána ke stínání všech, kteří se mu odmítou poklonit.

## SKŘETÍ VÁLEČNÝ TÁBOR

Skřetí armáda není vždy v pohybu, ale když postaví tábor, není to pro odpočinek a zábavu. Skřetí válečný tábor je místem, které je neustále připravené na válku a skuruti podle toho postupují.

Válečný tábor může být trvalé osídlení, které skuruti legie používá jako posádku. Dopravná mapa znázorňuje jedno takové místo a lze ji také použít pro představu výchozího místa, odkud voj zahajuje tažení.

Základní rozložení válečného tábora je kruhové. Pro přípravu plochy slouží otroci, goblini a nestvůry,

*Skuruti mají kód ctě. Jejich nuance se liší legii od legie, aršík vždy je velmi brutálním.*

-Volo

kteří vykopou příkop kolem požadovaného místa, přerušený tam, kde široké cesty umožňují přístup do centra uzavřené oblasti. Uvnitř tohoto kruhového výkopu jsou úseky dřevěné palisády, kdy každá část má na obou koncích bránu a věž. Tyto vnější zdi a brány nejsou pravidelně obsazeny nebo stráženy, protože obyvatelé se neobávají překvapení. Avšak pokud se nepřátné sily přiblíží, odvedou bariéry dobrou práci, aby zpomalily vpád do doby, než skřeti shromáždili obranu.

Uvnitř vnějšího valu mají všichni skřeti samostatné čtvrtě, organizované podle jejich zvyklostí. Pro všechny tábory jsou typické široké křížící se cesty, které prochází táborem od jedné brány k druhé. Toto uspořádání umožňuje všem skřetům, aby se rychle shromáždili a masově opustili tábor, pokud by se blížila hrozba.

## VELITELSKÉ CENTRUM

Táborový vojvoda sídlí ve velitelském centru, což je velká dřevěná budova uprostřed tábora. Zde se vojvoda setkává s poradcí a spřádá plány na další dobývání. Po většinu času jsou ve velitelském centru také elitní gobří bodyguardi, kteří chrání vojvodu a je zde i gobliní šašek, který slouží jako pojistka proti objevení nilbogů (viz rámcík „Nilbogové: Vtipáci s mocí“).

V tábore, který nemá samostatnou knihovnu a hnizdiště, zastává velitelské centrum i tyto funkce. Knižní záznamy jsou uloženy v komoře sousedící s místem, kde se schází válečná rada a přístavky pro havrany jsou umístěny všude kolem budovy.

## SKŘETÍ ČTVRTĚ

Každý typ skřetů má ve válečném tábore vlastní ubytování.

**Gobří doupati.** Poté, co si skuruti vymezí své území, tak si gobří tlupy vykopou svá vlastní doupata,

## GOBŘÍ SPECIÁLNÍ SÍLY

Za všechn okolnosti jsou gobří cennými členy skřetího voje. Pokud se někteří z nich specializují (nebo jsou vycvičeni) v různých aspektech válčení, jejich hodnota se zvyšuje a to zvláště, když pracují společně.

**Drsnáci.** Gobří, kteří slouží, jako drsnáci v sobě mají více z Hruggeka než z Grankhula. Vpadnou mezi masu nepřátele a širokými rozmáchlými seký svých zbraní dělají v nepřátných formacích mezery.

**Štítaři.** Divoce útočící skupiny drsnáků jsou často následované jedním nebo více štítaři. Gobří štítař do bitvy nosí štit s bodci, který používá jako pluh a odhazuje stranou vše, s čím se setká.

**Vrazi.** Gobří, talentovaní v nenápadnosti, jsou vysíláni, aby zabili nepřátné hlídky a vyčistili tak cestu ostatním, aby mohli proniknout přes nepřátnou obrannou linii. Vrazi s sebou nosí oštěpy, které vrhají ze skrytu a používají v boji na blízko, a také nosí garoty, aby zabránili výkřikům.

## VÁLKOROZENÍ

V době, kdy voj usiluje o dobývání je jeho členům zakázáno páření. Tyto sklonys musí být potlačeny, aby se veškeré úsilí soustředilo na daný úkol. Porušení tohoto tabu může vyústit k ukázkové popravě, takže potomci narození ve voji jsou velmi vzácní a to i když tažení trvá úspěšně několik let.

Tabu se netýká skřetích žen, které se připojí k voji již těhotné a porodí během tažení. Takoví potomci jsou nazýváni Válkorození a tento titul si nesou celý život. Valkorození jsou považováni za požehnané Maglubiyetem, a proto jsou tito mladí skřeti nesení do bitvy jako standarty a užívání k povzbuzení vojsk.

kdekoliv uznají za vhodné. Občas je to ve stínu vnější stěny, ale častěji rozptýleně a zdánlivě náhodně. Doupě se obvykle skládá z díry a průlezu dost velkých pro několik gobrů.

**Gobliní chatrče.** Goblini z tábora se usadí kdekoliv, kde jim to skurutí velitelé určí. Jejich čtvrti obvykle obklopují oblasti, kde jsou otroci a zvířata. Obvyklou gobliní chatrčí je kruhový stan, kde spolu spí gobliní příbuzní. Ve stálém táboře má chatrč často podobu chatky z proutí vymazaného bláta.

**Skurutí kasárny.** Není překvapivé, že nejprostornější a nejlépe vybavené čtvrti ve válečném táboře mají skuruti. Každá korouhev v legii má skupinu domků v jednom z vnitřních kvadrantů, podél cest procházejících od hlavních bran.

## KNIHOVNA

Skuruti ví, že je potřeba zlepšovat základní znalosti a oceňují jakoukoliv dokumentaci světa kolem nich – mapy, účetnictví, záznamy bitev a další důležité skutečnosti. Tyto znalosti jsou tříděny knihovníkem legie a ukládány v táborové knihovně. Knihovna slouží jako jádro komunikace a strategie a nikdy není daleko od seskupení vůdců. V poli je armádní knihovna převážena v opevněném a ohnivzdorném voze, obklopena bitvami zocelenými strážci (často pustošiteli nebo železnými stíny), ochotnými položit život při obraně.

## OHRADY A JÁMY

Goblini jsou zodpovědní za táborové otroky, bitevní šelmy a nákladní tvory. Tito jsou dle potřeby spoutáni na nohou, příkováni řetězem ke sloupu, nebo umístěni v ohradách, klecích či jámách. Většina těchto věznících míst je obklopena gobliními chatrčemi a ty které nemohou být, jsou umístěny blízko, aby mohli goblini sledovat jejich obsah.

## HNIZDIŠTĚ

Skuruti chovají hejna havranů, kteří jim slouží jako poslové a zvědi. Obrovská, stromovitá změť z kovu a dřeva slouží havranům jako hřad a hnizdiště. Pokud tábor nepoužívá samostatně stojící stavbu, hradují jeho havrani na bidlech a výstupcích umístěných na vnější straně velitelského centra. V poli jim za provizorní hnizdiště slouží vůz.

## MAGLUBIYETOVA ARMÁDA NESMRTELNÝCH

Vojenské válečné rohy signalizují, že každý skřet má možnost prokázat Maglubiyetovi svou hodnotu a připojit se k jeho Armádě nesmrtelných v Acheronu, sféře věčné bitvy. Tam Maglubiyet velí svému voji proti slintajícím orčím hordám ve snaze podrobit si Grúmše a ostatní orčí bohy. Jde o mytický zápas, který od nepaměti staví skřety a orky ve světě proti sobě.

## ZÁSOBOVACÍ VOZY

Očekává se, že příslušníci armády se budou starat o svou vlastní bojovou výbavu, ale munice a náhradní vybavení jsou po ruce, stejně jako jiné zásoby nepodléhající zkáze. Spíše než aby byly uloženy v nějaké budově, jsou tyto předměty ve vozech rozmístěných po celém táboře tak, aby byly všechny přístupné a připravené vyjet, pokud zazní zvuk rohu.

Každý nákladní vůz je pod dohledem nejméně dvou stráží, které jsou zodpovědné za vedení „výdeje“ a předávání záznamů táborovým vůdcům.

## ŠPALEK

Maglubiyetův svatý symbol je popravčí sekera a špalek místem požehnaným krví podrobených nepřátel a skřetů, kteří zanedbávají své povinnosti. V přechodném táboře může být špalek obyčejná dřevěná deska nebo kámen položený na narychlou navršené hromadě odpadků. Ve stálé posádce je špalek často spojen s velitelským centrem a umístěn na zasvěceném podiu.

V blízkosti špalku stojí sloupek nebo stojan s různými zbraněmi, které představují symboly skřetích bohů, každá umístěna v souladu s postavením konkrétního boha. Maglubiyetova sekera je vždycky nejvyšší. Pak je umístěn Nomog-Geayaův meč a ruční sekera, Bargrivyekův cep s bílou hlavou a dole, často se dotýkající země je Khurgorbaeyagův červenožlutý bič. V této skupině chybí symboly gobřích bohů. Namísto toho, kolem špalku za vlasy visí nebo jsou na hrotech nabodnuté useknuté hlavy, s odřezanými víčky a otevřenými ústy. Toto je pocta gobřím bohům, Hruggekovi a Grankhulovi a jejich samostatná, ale podřízená pozice v Maglubiyetově vládě.



## YUAN-TIOVÉ: HADÍ LID

Hadí stvoření, známí jako yuan-tiové, jsou jedinými pozůstatky starobylého dekadentního lidského impéria. Před věky je jejich temní bohové naučili jak za pomocí hříšných, kanibalských obřadů spojit svá těla s hadími a vytvořit kastovní společenství hybridů, ve kterém jsou ti nejvíce hadovití vůdci a ti nejvíce lidští se stali špiony a agenty v cizích zemích.

### PŘEMĚNĚNÍ LIDÉ

Lid, který se stal yuan-tii, byl jedním z prvních lidských civilizací. Jejich společnost stavěla kamenné chrámy a z kovů kovala zbroje, zbraně a nástroje. Během obřadů uctívali hady jako ztělesnění svých nejobdivovanějších vlastností. Vyvinuli filozofii oddělování emocí od intelektuálních zájmů, což jim umožnilo soustředit energii na osobní rozvoj a rozšiřování území. Věřili, že jsou nejosvícenějšími smrtelníky na světě a ve své aroganci se snažili stát ještě většími.

Hadí bohové prvního světa naslouchali modlitbám tohoto lidu a do jejich uší syčeli své temné požadavky. Lidé pošpinili své duše vykonáváním lidských obětí ve jménu bohů, zkazili svá těla pojídáním svých obětí a nakonec podstoupili čarodějný obřad, při němž se svíjeli v bazénech naplněných živými hady, a který jim umožnil smísit jejich těla s hadími, přibližujíc je bohům tělem, myslí a emocemi. Osvobozeni od omezení svých lidských těl využili yuan-tiové svých nových schopností k dobývání nových území a rozširování hranic.

### JEDNA RASA, MNOHO FOREM

Těla všech yuan-tiů jsou směsí humanoidních a hadích částí, ale proporce se liší jednotlivě od jednotlivce. Po počáteční metamorfóze z člověka se společnost rychle sloučila do kastovního systému založeného na tom, jak kompletně byla dokončena transformace. Velká většina yuan-tiů spadá do tří kategorií – ohavní, prokletí a čistokrevní – přičemž zmutovaní strážci potomstva a extrémně vzácní zatracení mají také své místo v hierarchii.

Všichni yuan-tiové se mohou vzájemně křížit. Ženy obvykle snáší vejce, která jsou uložena ve společné líhni, ačkoliv nejsou neobvyklí ani živo rození. Z páření mezi různými typy yuan-tiů téměř vždy vzniknou vejce, z kterých se vyklube yuan-ti po slabším rodiči, takže si většinou vybírají partnery stejného typu, aby udrželi sílu své vlastní pokrevní linie ve společenství.

Yuan-tiové opustili své lidství a považují nehadí humanoidy za nižší tvory, jen o něco civilizovanější než jsou opice. Ačkoliv jsou někteří čistokrevní schopni se rozmnožovat s lidmi, většina z nich je touto představou znechucena a učiní tak pouze tehdy, pokud je

*Žádnemu z hadího národa nenajeneš nenávisti či strachu, ani v něm nevyvoláš lásky či přátelství. Mohou takové věci představat, aby tě oklamali, avšak urnití jsou rady chladnými a kalkulujícími.*

- Elminster



svádění potřeba k tomu, aby si čistokrevný zachoval roli důvěrníka nebo poradce v lidské společnosti. Velmi vzácní potomci z takového spojení jsou vždy čisté krve, ačkoliv mohou po narození a několik let poté vypadat jako lidé.

Yuan-tiové znají rituály, které mohou jedince přeměnit na silnější typ. Náklady a čas na provedení rituálu jsou tak odrazující, což je výsledek toho, že většina yuan-tiů nikdy nedostane příležitost podstoupit takovou příležitost. Každé použití rituálu musí být upraveno na jednotlivce procházející transformací, a vyžaduje vzácné bylinky, exotické magické materiály, hady a jednoho či více lidí, kteří budou obětováni a pozřeni jako součást obřadu.

## TAJNÉ IMPÉRIUM

Lidská civilizace, která dala vzniknout yuan-tiům, patřila ve smrtelém světě k nejbohatším. Rychle pokročila v metalurgii a pomocí intelektu a magie objevovala tajemství výroby oceli. Jejich armáda zničila soupeřící kmény a vycinula vyspělou taktiku pro boj v lesích i otevřených pláních.

Civilizace srostla do shluku spojeneckých městských států. Podrobeným sousedům bylo dovoleno zachovat si své vůdce a kulturu, pokud vítězům platili tribut, přísahali jim věrnost a začlenili hadí bohy dobyvatelů do svých náboženství. Tato vítězství dodávala neustálý přísun jídla, rudy a otroků zpátky do domovských měst.

Bohatství říše poskytovalo vládnoucí élite dostatek času, aby se soustředila na intelektuální aktivity. Tito šlechtici se obrátili k filozofii a modlitbám, nabízeli hadím bohům magické dary a zvířecí oběti jako poctu dokonalosti opidianové formy. Hadí bohové učili lidí, jak přijímat hadí aspekty, ale cena za tuto změnu byla vysoká a požadovala za každou osobu, která měla být přeměněna, mnoho obětí.

Celé domácnosti otroků v jednom z městských států byly zabity a snědeny, aby vznikl první yuan-ti, a jakmile se zprávy o tomto rituálu rozšířily k ostatním, byly vzeseny požadavky na otroky, aby se tento proces navýšil. Jak hadí bohové zvyšovali své požadavky na oběti, yuan-tiové zintenzivnili nájezdy na hranicích, aby tyto potřeby uspokojili.

Fyzická a magická zdatnost yuan-tského impéria umožnila bývalým lidem udržet si své pozemky po několik staletí, dokud kombinace sucha, útoků nepřátel (včetně draků a nág), občanské války, malátnosti hadích bohů a vývoj železných zbraní některými z podrobených nepřátel nakonec nerozdrobila vliv yuan-tiů na sousední země. Hadí lid se stáhl do svých opevněných měst a podzemních chrámů a ponechal zbytek svého území svým bývalým sluhům. Yuan-tiové se odplazili a ukryli během několika týdnů a téměř zmizeli ze světa. Yuan-tské budovy po celé zemi byly strženy na oslavu osvobození od utiskovatelů s hadími těly a během několika generací byli yuan-tiové novými humanoidními civilizacemi téměř zapomenutí.

Přes tisíc let poté, co jejich říše padla, zůstali yuan-tiové ukryti ve svých skrytých pevnostech, čekajíc až nastane jejich čas, kdy budou připraveni znova udeřit. Dnes jsou jejich počty příliš nízké a jejich nepřátelé mnohem silnější ne v dávných dobách, tak-

*Chladní, plánující v dlouhém výhledu, vrození klamáči  
a imuniti k jedu - Yuan-Ti jsou perfektními  
drožany. A, hůře pro nás ostatní, vládci.*

- Elminster

že yuan-tiové se nemohou uchýlit k přímým útokům, aby získali své právoplatné místo ve světě. Yuan-tští agenti operují z podzemních ruin svých staveb v cizích zemích a infiltrují nepřátelské vlády, aby objevili slabiny jejich vůdců, kterých by mohli využít. Yuan-tiové se těší na den, kdy jejich impérium opět povstane a rozšíří se po celém světě, jako jed v krvi, jak tomu bylo kdysi.

Protože je jejich populace tak malá, jsou si yuan-tiové vědomi své zranitelnosti v otevřeném boji. Jejich současné plány počítají s tím, že nikdy nebudou navezenek vládnout lidské společnosti, místo toho získávají vliv ovládáním nepřátelských vládců – a těch, kdo jsou jim blízko – pomocí vydírání, drog, magie a lživě maskovaných čistokrevných.

## BOHOVÉ YUAN-TIŮ

Nezaujatá, intelektuální povaha yuan-tiů jim neumožňuje vášnivý a oddaný způsob uctívání, jakým jiní ctí svá božstva. Nicméně uznávají širokou škálu nadpřirozených a duchovních bytostí. Některé z nich jsou pravá božstva, některé jsou prvotními duchy, stejně mocnými jako bohové a někteří jsou tvorové pochybného původu.

Kromě tří hlavních božstev, která jsou popsána níže, yuan-tiové uctívají tucet dalších „hadích bohů“ – nižší bytosti jako jsou zvířecí duchové, pozvednutí hrdinové, duchovní služebníci mocnějších bohů a démonických pánů. Mnoho kultů uctívajících tyto menší bohy jsou jedinečné pro určitá města a uctíváči hlavních tří božstev yuan-tiové považují tyto náboženské praktiky spíš za zvláštnost než za ohrožení.

## DENDARA

Noční hadice se objevila před prvními historickými záznamy, zplozena z horečnatých snů prvních inteligentních tvorů. Živila se a sflila strachem, který zamořoval lid po celém světě. Její stoupenci věří, že Dendara je předzvěstí konce všechnomíra, který nastane, až nashromázdí dostatek sil na pozření světa. Jiná legenda, která se k ní vztahuje, hovoří o železných dveřích do podsvětí, za kterými číhá; až nastane správný čas, unikne

## BOHOVÉ Z JINÝCH SVĚTŮ

V jiných světech než Zapomenutých říších, uzavírají yuan-tiové pakty s božstvy z pantheonů, které jsou uvedeny v dodatku B *Příručky hráče*. Níže jsou vhodná božstva pro yuan-ti z každého pantheonu.

*Greyhawk.* Erzynul, Luz, Tarizdun, Vekna.

*Dragonlance.* Chemoš, Sargonas.

*Eberron.* Zběsilost, Hlídáč, Výsměch, Stín, Cestovatel.

*Keltský pantheon.* Math Mathonwy, Morrigan.

*Řecký pantheon.* Arés, Hekalé.

*Egyptský pantheon.* Apop, Sutech.

*Severský pantheon.* Hel, Loki.

a poté pozre slunce a uvrhne svět do temnoty, než ho nakonec pohltí.

Yuan-tští uctíváči Dendary jsou vedeni mluvčími noční můry, prokletými černokněžníky, kteří ji uctívají pomocí teroru a na oplátku přijímají magickou moc. Spíše než zabíjením nepřátele jim stoupenci Noční hadice vyhrožují a mučí je, což jejich bohyni sytí a posiluje. Více informací o yuan-tských mluvčích noční můry najdeš v 3. kapitole této knihy.

## MERRSAULK

Ačkoli není Pán jámy při vědomí, zcela nespí. Zrcadlí osud yuan-tiů ve světě, upadl Merrsaulk do hlubokého spánku, když před dávnými věky hadí lid opustil povrch a ukryl se. Není jasné, zda sestup uctíváčů způsobil jeho spánek, nebo zda jeho dlouhá malátnost způsobila, že ho opustili věřící. I v tomto toporném stavu Merrsaulk poskytuje svým duchovním kouzla za jejich vzívání. Přimět ho k radě nebo k přímému zásahu je také možné, ale vyžaduje to mnoho rituálních vražd vykonaných v jeho jméně a jeho návrat k vědomí je jen na krátkou chvíliku.

Vůdci Merrsaulkových uctíváčů, zvaní páni jam, jsou prokletí černokněžníci, kteří udržují starobylé yuan-tské obyčeje a pokračují v nich. Cítí, že v posledních desetiletích je snadnější ho probudit a věří, že je to znamení, že se brzy zcela probudí, vysvleče se z kůže a – v obnovené transformaci – pozvedne yuan-tie na jejich právoplatné místo jako pánu světa smrtelníků. Více informací o proklatých yuan-tských pánech jam najdeš v 3. kapitole této knihy.



YUAN-TISKÉ RELIKVIE



## SSET

V posledních letech před zhroucením impéria yuan-tiů se hadímu lidu ukázal Sset v podobě okřídleného yuan-tiho. Slíbil, že vyvede yuan-tie z pokraje porážky zpět na vrchol světovlády oplátkou za uctívání. Mnoho z Merršaulkových věřících se obrátilo k uctívání Sykavé smrti, věříc, že je vtělením boha. Poskytli mu dostatek moci ke krátké obnově, ale těchto činů bylo příliš málo a příšly příliš pozdě, aby to zabránilo zhroucení impéria. Sset se během let sestupu rozhodl odpočívat a shromažďovat síly, jak stále více yuan-tiů přecházelo na jeho uctívání.

Jeho nejoddanější stoupenci, známí jako našeptávači myslí, používají svou božskou magii k napodobování Ssetovy taktiky a principů. Snaží se prosadit nabízením alternativy k sporným názorům a plánům a vyzařují atmosféru nadutosti, což jim u ostatních yuan-tiů, kteří slouží jiným bohům, snižuje reputaci. Více informací o proklatých yuan-tských našeptávácích myslí najdeš v 3. kapitole této knihy.

## HADÍ BOHOVÉ

Věcný postoj yuan-tiů k náboženství je obzvláště zřetelný mezi mocnými yuan-tii, kteří si jako objekt uctívání vyberou některé z nižších hadích bohů. Uctívají hadí bohy ne z respektu nebo strachu, ale proto, že se objekt snaží napodobit a žádají ho, aby jim odhalil tajemství jak překonat smrtelnost. Pak, jakmile je vyzbrojen těmito znalostmi, yuan-ti se rozhodne nahradit božstvo a stát se novým hadím bohem.

Hadí božstva nechtějí být sraženi níže, nebo se vyčerpat jako Merršaulk a tak své uctíváče uklidňují projevy, které naznačují odpovědi na to, po čem uctíváči pátrají. Zjistit pravdu není pro slídily jednoduché, nicméně občas výjimečně chytrý yuan-ti uspěje v dosažení božské formy a porazí svého mecenáše. Tento krutý tlak smrtelníků znamená, že nižší hadí bohové se mění téměř každé století, i když jsou to často právě nejnovější yuan-tská božstva, která se stanou dalším cílem.

## ČLENĚNÁ SPOLEČNOST

Cílem každého yuan-tiho je přeměnit sebe sama do ideální kombinace hada a humanoida. Tento postoj se odráží v yuan-tské společnosti založené na kastovním systému, kde je postavení dáno tím, kde na žebříčku přeměny určitá forma yuan-tiů stojí.

Základní forma yuan-tské společnosti je pyramida, kde nahoře jsou ohavní, ve střední úrovni prokletí a základnu tvoří čistokrevní. Výjimkou jsou zatracení, nejmocnější yuan-tiové ze všech, a dvě kasty, které leží pod všemi yuan-tii: strážci potomstva a otroci.

Statistiky zatracených yuan-tiů, yuan-tiů strážců potomstva a nových druhů proklatých yuan-tiů jsou uvedeny v 3. kapitole této knihy. Dvě nové varianty proklatých jsou v rámečku „Varianty proklatých: 4. a 5. typ“ v této kapitole.

## ČISTOKREVNÝ YUAN-TI

Nejpočetnějšími yuan-tii jsou čistokrevní a nejvíce se podobají lidem, přičemž vykazují jen jeden nebo dva

Od Kalimšanu a Jezera páry jsou přes kopecké stezky napříč světem přepravovány yuan-tské jedy a silné lictery. Buďte na pozoru!

Některé z těch druhých jmenovaných ponauka a nenápadně přivádí své poživateli pod vliv příštěho čistokrevného hadího špeha či kleťby

Yuan-Ti, která je tak zastávne nepřipravené.

- Elminster

hadí rysy, jako jsou svislé panenky nebo kousky šupin v kůži.

V yuan-tských městech se s čistokrevnými jedná férově, ale žijí v prostředí, kde jsou jejich potřeby a požadavky zastíněny proklatými a ohavnými. Protože se mohou čistokrevní snadno procházet jako lidé, je jejich nejdůležitější činností působit ve vnějším světě jako yuan-tští agenti. Mohou žít inkognito mezi lidmi jako diplomati, infiltrátoři a špióni. Protože při hraní těchto rolí musí mít velkou moc a vliv, obklopují se někteří čistokrevní ve svém lidském vzezření luxusem a pak nesou nelibě, když se musí vrátit domů a žít opět v kastovním systému.

## OHAVNÝ YUAN-TI

Ohavní jsou vesměs hadi, ale s lidskýma rukama, jimiž dokážou ovládat zbraně a používat nástroje. Velmi připomínají dokonalou podobu, jakou si hadí bohové představovali. V případě, že v yuan-tském městě není žádný zatracený, vůdcovskou roli přebírají ohavní yuan-tiové.

## PROKLATÝ YUAN-TI

Různé druhy proklatých jsou oproti ohavným nedokonalí, ale v očích hadích bohů jsou stále nad úrovní lidí. Proklatí jsou často vnímaví vůči náboženství, hledají jak se zlepšit směrem k hadímu ideálu a mnoho z nich se stane vůdci uctíváčů některého z hadích bohů.

## ZATRACENÝ YUAN-TI

Mimořádně vzácní yuan-tiové, známí jako zatracení, vypadají podobně jako ohavní, ale jsou větší, s pařaty na rukou a šesti hadími hlavami, které vyrůstají z mísťa, kde by měla být hlava. Každý zatracený je výsledkem unikátního obřadu, který změní původní ohavnou formu a zvětší její velikost, moc a inteligenci. Ostatní yuan-tiové jednají se zatracenými jako s polobohy a ti přirozeně přebírají vedoucí postavení nad všemi v oblasti.

Přítomnost agresivního zatraceného yuan-tiho mění ostatní v yuan-tském městě a nutí je, aby se stali bojovnějšími a výbojnějšími. Zatracený nabádá yuan-tie, aby vedli drobné války s humanoidy, obvykle prostřednictvím kultů a spojeneckých tvorů, a využívá těchto konfliktů k získávání bohatství a otroků, dokud

nemá dostatek zdrojů, aby nastolil yuan-tie jako vládce oblasti.

### YUAN-TSKÝ STRÁŽCE POTOMSTVA

Přeměněná stvoření, známá jako strážci potomstva jsou vytvořena tak, že jsou humanoidi napojeni zvláštním elixírem, který jim dodá šupinatou pokožku a nutkání poslouchat rozkazy. Protože je jejich mysl zmrzačená transformací, jsou strážci pro mnoho úkolů méně užiteční než otroci, ale díky své neochvějně oddanosti dokáží strážit yuan-tská vejce.

Strážci potomstva jsou technicky vzato otroci, ale díky jejich věrnosti a ceně lektvaru, kterým jsou vytvářeni mají lehce vyšší postavení než běžní otroci – což znamená, že čistokrevní dají sebevražedný příkaz mnohem pravděpodobně otrokoví než strážci potomstva.

### OTROCI

Každá yuan-tská osada má pod kontrolou řadu dalších tvorů, včetně inteligentních humanoidů, očarovaných nebo vycvičených šelem, a dokonce i nemrtvé nebo vyvolané poskoky. Bez ohledu na jejich druh, jsou všichni považováni za otroky: žádný tvor, který není yuan-ti, se nehodí na nic jiného než na podřadné práce a službu. Otroci, kteří neposlouchají nebo se loudají, jsou odstraněni nebo přeměněni na strážce potomstva.

### BEZCITNÉ ZLO

Během svého vzestupu před mnoha lety se yuan-tiové osvobodili ze jha svých lidských emocí. Nyní nahlízejí na svět z účelné a věcné perspektivy. Vnímají emoce jako oddělené od rozumu a city rozpoznané u jiných tak mohou být zneužity pomocí úplatků, laskavostí nebo hrozeb.

Jako bytosti, které postrádají city, vykazují yuan-tiové chování a používání taktiky, které dokládají jejich rozhled (nebo jejich nedostatek). Následující principy provází yuan-tie ve všem, co dělají, ať už v boji nebo v každodenním životě.

### ŽIVOTY OSTATNÍCH JSOU BEZCENNÉ

Yuan-tiové přikládají životům humanoidů jen malou hodnotu a to dokonce i vlastním otrokům nebo kulisty. Otrávili by děti jako výhrůžku jejich rodičům nebo by přeměnili jednu z osob do strážce potomstva, aby její rodině ukázali následky odporu. Někdy můžou upustit od dráždění pocitů ostatních, pokud to má negativní vliv na yuan-tské plány, ale rozumí psychologii humanoidů natolik, aby se mohli kdykoliv zbavit životů, kterými tak pohrdají.

Navíc v yuan-tském kastovním systému má život vyššího yuan-tiho mnohem větší cenu než těch nižších. Od slabších obyvatel se očekává, že položí svůj život, aby ochránili ten lepší. Vúdci se ve svých plánech na tuto horlivost spoléhají, a přestože zbytečně neplýtvají životy čistokrevných při beznadějných akcích, většina strategií zahrnuje záložní plán, ve kterém se davy čistokrevných a otroků vrhají na nepřátelské síly v naději, že dodají prokletým a ohavným čas na únik.

### PŘEŽITÍ VŠÍM

Yuan-tiové pravděpodobně ustoupí nebo utečou z konfliktu, pokud si nemyslí, že mají rozumnou šanci na úspěch. Tato reakce není ze zbabělosti, ale praktičnosti – životy yuan-tiů jsou příliš cenné, aby je riskovali, pokud nemají navrch. Krátkodobý ústup může být jen z důvodu, aby dosáhli lepšího taktického postavení, nalezli spojence, nebo aby prostudovali své soupeře a zvolili lepší taktiku. Každý nepřítel, který pronásleduje prchající skupinu yuan-tiů, může být z vítězící strany obrácen na útěk, nebo může být vlákán do pasti; pokud se yuan-tiové s nepřítelem již dříve setkali, je pravděpodobné, že si připravili léčku.

### CHYCENÍ, NE ZABÍJENÍ

Cílem yuan-tiů jako rasy je dobývat a zotročovat ostatní; nehlásí se k typu zla, které by je nutilo zmasakrovat a vymýtit všechny kdo jim vzdorují. V souladu se svým cílem nadvlády se yuan-tiové raději zmocní potenciálně užitečného odpůrce, než aby ho zabili. Používají mnoho metod jak své nepřátele zajmout, jako je otrávení, omráčení místo dorážky, vrhání sítí, pomocí kouzel jako je sugesce nebo zadržení ve smyčkách obrovského hada.

Aby nepřátele donutili k povolnosti, mohou jím vymývat mozky, okouzlit je, mučit nebo je přeměnit na strážce potomstva. Ti, kteří se ukáží, jako nepoužitelní mají stále své využití jako oběť bohům nebo na jídlo.

### ZÁVISLOST NA KLAMU

Yuan-tiové nemají smysl pro čestný boj. Jejich přirozeností je nenápadnost a pokud mohou na nepřátele zaútočit zákeřně, buď z léčky, nebo je zabít ve spán-

### VARIANTY PROKLATÝCH: 4. A 5. TYP

Proklatí jsou yuan-tiové, kteří jsou směsicí lidských a hadích rysů. Existují tři různé typy proklatých, které jsou popsány v Bestiáři a dva vzácnější typy, které jsou popsané zde. Proklatí 4. a 5. typu patří k nejnižším příslušníkům kasty proklatých a ani jeden není v podobě yuan-tiho jedovatý.

Pro proklaté 4. a 5. typu použij statistiky **proklatého yuan-tiho** v Bestiáři, ale rys Proklatý typ a možnosti akcí nestvůry nahraď následujícími:

**Proklatý typ.** Yuan-ti má jeden z následujících typů:

**4. typ:** Lidské tělo s jedním či více hadími ocasy.

**5. typ:** Lidské tělo pokryté šupinami.

Akce pro 4. nebo 5. typ

**Vícenásobný útok (jen v podobě proklatého).** Yuan-ti zaútočí buď dvakrát na blízko, nebo dvakrát na dálku.

**Kousnutí (jen v hadí podobě).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) plus jedové zranění 7 (2k6).

**Scimitar (jen v podobě proklatého).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6+3).

**Dlouhý luk (jen v podobě proklatého).** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

ku, tak to yuan-tiové učiní – vlastně této taktice dávají přednost před otevřeným bojem. Jelikož se mohou prokláti a ohavní měnit do hadů, dokáží se skrývat a dostat se do míst, kam by se v jiné formě nedostali.

Imunita vůči jedu dává všem yuan-tiům taktickou výhodu pro jednání s jinými tvory. Čistokrevní, kteří slouží jako ochutnávači jídla pro královskou rodinu, mohou jídlo otrávit a po pozření sousta prohlásit jídlo za „bezpečné“.

## HADÍ KULTY

Někteří lidé věří, že nejenže jsou yuan-tiové nadřazeni lidem a jsou tak hodni následování, ale že jsou také požehnanými vyslanci hadích bohů. Z těchto propletených domněnek se rodí hadí kulty, skupiny oddaných smrtelníků, kteří slouží yuan-tiům přímo, nebo v cizích základnách. Kultisti, fanatičtí ve svých ideálech, jsou ochotni zemřít ve službách yuan-tiů a jejich bohů, ať již nepřátelskou zbraní či pod obětním nožem.

Yuan-tiové využívají kulty, které k nim vzhlízejí, jako stálý zdroj ochotných služebníků a patolízalů. Mnoho yuan-tiů zakládá nebo povzbuzuje kulty k získávání zvláštních bylin a magie potřebné k provedení rituálu sloužícímu k přeměně do mocnější formy. A stejně jako mají yuan-tiové rituály pro přeměnu vlastního těla, mají rituál, kterým mohou změnit člověka na čistokrevného. Občas používají příslib tohoto rituálu jako lákadlo pro následovníky lačnící po moci nebo jako odměnu pro své nejoddanější kultisty.

V civilizované společnosti mezi sebe kultisté přijímají místní obyvatele, obvykle pod příslibem dokonalejšího těla (včetně vylečení postižení), osvobození od pocitu hříchu či viny a požitkářského potěšení pro ty, kdo se k nim připojí. Vůdci kultů jsou obvykle dosazováni čistokrevními, kteří předávají rozkazy a informace mezi kultem a yuan-tským městem.

## FYZICKÉ VARIANTY

Žádní dva yuan-tiové nevypadají úplně stejně. Obě jejich anatomické části, lidská i hadí, vykazují širokou škálu tvarů a barev. Protože vzhled yuan-tiů je většinou dědičný, yuan-tiové z malých osad vypadají poněkud podobně, zatímco ve větších osídleních se vzájemně více mísí, z čehož vzniká rozličnost.

## TYP HADÍHO TĚLA YUAN-TIHO

### k20 Tvar hadího těla

- |       |           |
|-------|-----------|
| 1–5   | Tlustý    |
| 6–15  | Normální  |
| 16–20 | Elegantní |

Kolujej legendy o jistých yuan-tiích, jež infiltrují lidská města a utváří smrtici utajená společenstva, kterážto prodávají drog a magických svíček, vyděrají obchodníků a ovlivňují králové. Avšak bez jakýchkoliv důkazů nepřikládám takovým povídáčkám věry.

Tolo

Melby.

— Elminster

## BARVA HUMANOIDNÍ KŮŽE YUAN-TIHO

### k20 Barva humanoidní kůže

- |       |               |
|-------|---------------|
| 1–4   | Tmavě hnědá   |
| 5     | Zelenohnědá   |
| 6–9   | Světle hnědá  |
| 10–15 | Středně hnědá |
| 16    | Bledohnědá    |
| 17–18 | Rzivá         |
| 19–20 | Žlutohnědá    |

## VZOR ŠUPIN YUAN-TIHO

k%	Barva šupin	k%	Barva šupin
01–06	Černá	46–48	Modrá a černá
07–12	Černá a hnědá	49–51	Modrá a šedá
13–18	Černá a zelená	52–54	Modrá a žlutá
19–23	Černá a červená	55–60	Hnědá
24–26	Černá a bílá	61–66	Hnědá a zelená
27–30	Černá a žlutá	67–73	Zelená
31–36	Černá, zlatá a červená	74–79	Zelená a běžová
37–42	Černá, červená a bílá	80–84	Zelená a bílá
43–45	Modrá	85–90	Zelená a žlutá
		91–96	Červená a běžová
		97–100	Albín

## VZOR ŠUPIN YUAN-TIHO

### k20 Vzor šupin

- |       |            |
|-------|------------|
| 1–5   | Strakatý   |
| 6–7   | Náhodný    |
| 8–10  | Mřížkovaný |
| 11–15 | Skrvný     |
| 16–20 | Pruhovaný  |

## BARVA JAZYKA YUAN-TIHO

### k6 Barva jazyka

- |     |          |
|-----|----------|
| 1   | Černá    |
| 2   | Modrá    |
| 3   | Oranžová |
| 4   | Bledá    |
| 5–6 | Červená  |

## BARVA OČÍ YUAN-TIHO

k6	Barva očí	k6	Barva očí
1	Modrá	4	Červená
2	Hnědá	5	Béžová
3	Zelená	6	Žlutá

## TVAR HADÍ HLAVY YUAN-TIHO

k20	Tvar hadí hlavy
1–5	Široká a zaoblená
6–9	Plochá
10–11	S kápí
12–15	Štíhlá
16–20	Trojúhelníková

## PROKLATÝ 2. TYPU: PAŽE

k10	Paže proklatého 2. typu*
1–4	Shluk malých hadů
5–9	Jeden velký had
10	Šupinatý humanoid s hadí hlavou na ruce

\* Hod si jednou pro každou paži.

## PROKLATÝ 4. TYPU: SPODNÍ ČÁST TĚLA

k20	Spodní část těla proklatého 4. typu
1–7	Lidské nohy a velký hadí ocas
8–10	Lidské nohy a několik malých ocasů
11–16	Šupinaté lidské nohy a velký hadí ocas
17–20	Šupinaté lidské nohy a několik malých ocasů

## CHARAKTERISTIKA ČISTOKREVNÉHO

k20	Charakteristika čistokrevného
1–3	Tesáky
4–5	Rozeklaný jazyk
6–9	Šupinaté paže a ruce
10–11	Šupinatá tvář
12–15	Šupinatý trup
16–18	Hadí oči
19–20	Hod si dvakrát, při hodu 19 či 20 hod znova

## NEOBVYKLÉ SCHOPNOSTI

Rozmanitost mezi yuan-tii nekončí jejich fyzickou charakteristikou. Někteří z nich se rodí s mocí, jež je mezi jejich druhem neobvyklá nebo dokonce jedinečná. Výsce postavený yuan-ti může mít jednu nebo více z následujících schopností, které buď nahrazují, nebo rozšiřují to, co dokáže normální yuan-ti.

### RYSY

Můžeš přizpůsobit yuan-tihu tak, že mu přidáš jednu nebo více následujících schopností.

**Kyselinový sliz (pouze ohavný, proklatý, nebo zatracený).** Jako svou bonusovou akci může yuan-ti pokrýt své tělo kyseli-

novým slizem po dobu 1 minuty. Tvor, který se yuan-tihu dotkne, nebo který yuan-tihu zasáhne útokem na blízko ve vzdálenosti do 1 sáhu, nebo který je zasažen škrťcím útokem yuan-tihu, utrpí kyselinové zranění 5 (1k10).

**Kůže chameleona.** Yuan-ti má výhodu k Obratnosti (Nenápadnosti) pro schování se.

**Tvaroměnec (pouze čistokrevný).** Yuan-ti se může pomocí své akce proměnit do Středního obřího jedovatého hada nebo do Velkého hada škrťče, nebo zpět do své pravé podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné, s výjimkou změněné velikosti. Vybavení, které drží nebo nese, se ne-přemění. Pokud zemře, nezmění svou formu.

**Svlečení kůže (1/den).** Yuan-ti může jako svou bonusovou akci svléct svou kůži, aby se uvolnil z chvatu, pout nebo jiného zadržení. Když yuan-ti stráví 1 minutu pojídáním své svlečené kůže, obnoví si počet životů rovný polovině svého celkového počtu životů.

### MOŽNOSTI AKCÍ

Následující možnosti akcí jsou omezeny pro určité druhy yuan-tiů.

**Kousnutí (pouze čistokrevný).** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4) plus jedové zranění 3 (1k6). Pokud čistokrevný používá Více-násobný útok, může provést dva útoky na blízko, ale kousnutí může použít jen jednou.

**Proměna do hada (pouze ohavní nebo proklatí; obnovení 6).** Yuan-ti se zaměří na tvora do 12 sáhů, kterého vidí. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, nebo se promění na malého jedovatého hada, jako by byl pod vlivem kouzla proměň. SO záchrany je stejně jako u yuan-tihu schopnosti Přirozené sesílání kouzel.

**Hadí antipatie (pouze ohavní nebo proklatí; obnovení 6).** Yuan-ti se zaměří na tvora do 12 sáhů, kterého vidí. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak pocítí neodbytné nutkání vyhýbat se hadům a hadovitým tvorům (včetně yuan-tiů), jako by byl pod vlivem kouzla *antipatie nebo sympatie*. SO záchrany je stejně jako u yuan-tihu schopnosti Přirozené sesílání kouzel.

**Z klacků na hady (pouze ohavní nebo proklatí; obnovení 6).** Yuan-ti přemění hromadu holí, šípů nebo kusů dřeva podobné velikosti na **hejno jedovatých hadů**. Hejno jedná jako spojenec yuan-tihu a poslouchá jeho mluvené příkazy. Hejno vydrží 1 minutu, načež se přemění do původního materiálu.

## HRANÍ YUAN-TIHO

Yuan-tiové jsou bez emocí, přesto se cítí zcela nadřazení vůči humanoidům, stejným způsobem jako se lidé cítí být lepší než kuřata nebo králíci – což je ve skutečnosti zcela objektivní názor, který nepřipouští žádnou další debatu. Pro yuan-tie jsou jen tři kategorie tvorů: hrozba, yuan-ti nebo maso. Hrozby jsou mocní tvorové, jako jsou démoni, draci a géniové. Yuan-tiové jsou všichni z jejich druhu, bez ohledu na kastu; i když může být soupeřící yuan-ti nebezpečný a slabý, nebo mrtvý se může stát potenciální potravou, tak je to především v prvé řadě jeden z pravého lidu a zaslouží si určitý respekt. Maso zahrnuje jakékoliv stvoření, které není ani hrozba, ani yuan-ti, které je možná užitečné pro základní účel, ale není hodno žádné jiné úvahy.

Většina yuan-tiů považuje za podřadné mluvit s masem. Ohavní a proklatí jen zřídkakdy komunikují přímo s otroky, vyjma mimořádných událostí (jako je například vydávání bojových rozkazů); jindy se od otroků očekává, že si budou neustále vědomi pánovi nálady, budou předvídat jeho potřeby a rozpoznávat jemná gesta rukou, hlavy a ocasu, která naznačují příkazy.

Pouze čistokrevní – kteří chodí mezi humanoidy, a proto se musí naučit, jak s nimi civilně mluvit – praktikují interakci s masem. Velká část výcviku zahrnuje potlačování jejich přirozené nechuti v komunikaci s nižšími tvory, jakoby byli sobě rovní nebo naučení se podřizovat humanoidním vládcům, jakoby čistokrevní byli jen rádci. Čistokrevní špioni stále cítí jakési rezervované opovržení vůči maso-stvořením, ale mohou předstírat příjemný tón a mluvit s těmito tvory stříbrným jazykem, který skrývá jejich skutečné pocity.

Za normálních okolností jsou yuan-tiové vždy uctiví vůči výše postaveným. Vůči níže postaveným mají tendenci být příkrí a formální, přičemž pro ně nejsou združenem znechucení nebo hněvu (emocí, které stejně necítí), ale jedná se pouze o přirozený řád, kdy si jejich kultura již dávno uvědomila, že je třeba jednat s nižšími kastami s určitým respektem, aby se zabránilo povstání a rozepřím uvnitř rasy.

## OSOBNOSTNÍ RYSY YUAN-TIHO

### k8 Osobnostní rys

- 1 Vidím znamení ve všech událostech a činnostech. Hadí bohové nám stále radí.
- 2 Mám velmi vysoké standardy na jídlo, pití a fyzické potěšení.
- 3 Dávám přednost tomu, abych byl sám, spíše než mezi dalšími tvory, včetně svého vlastního druhu.
- 4 Občas jsem pohlcen filozofií.
- 5 Věřím, že jsem nadřazen ostatním mé kasty.
- 6 Jsem hnán touhou a snahou prozkoumat země daleko od našich měst.
- 7 Zajímám se o moderní lidskou kulturu, dokonce i když je tak primitivní.
- 8 Vyhlížím den, kdy budeme znova dobývat země silou, jak jsme to dělali za starých časů.

## IDEÁLY YUAN-TIHO

### k6 Ideál

- 1 **Chamtvost.** Ukazují své bohatství jako znamení moci a prosperity. (Zlo)
- 2 **Aspirace.** Snažím se následovat cestu, jak se stát zatraceným. (Zlo)
- 3 **Jednota.** Žádný vůdce nesmí klást své osobní cíle nad cíle naší rasy. (Jakékoliv)
- 4 **Spřízněnost.** Má věrnost patří mé kastě a mému městu. Jiná osídlení mohou klidně shořet. (Jakékoliv)
- 5 **Inspirace.** Moje činy jsou příkladem pro nižší kasty, aby je napodobovaly. (Jakékoliv)
- 6 **Moc.** Všechno, co si zvolím, určuje, zda budu chytřejší a silnější. (Zlo)

## POUTA YUAN-TIHO

### k6 Pouto

- 1 Sleduji, jak naše impérium opět vzrůstá a tím získá přízeň hadích bohů.
- 2 Jsem okouzlený kulturou a ozdobami jiné společnosti a chci být její součástí.
- 3 Respektuji své nadřízené a bez námitek se jim podrobují. Můj osud je jejich rozhodnutím.
- 4 Mám zájem o nevhodného druhu a nedokážu to potlačit.
- 5 Respektuji a napodobuju velkého hrdinu nebo předka.
- 6 Nepřítel zničil něco, na čem mi záleží, a až zjistím, kde se skrývá, zabiju ho.

## VADY YUAN-TIHO

### k6 Vada

- 1 Mám pocit, že mám emoce, a rozčiluje mě, že jsem tímto způsobem nedokonalý.
- 2 Přikládám příliš důvěryhodnosti diktátu určitého boha.
- 3 Často to přeháním s jídlem a pitím a jsem potom několik dní opilý a letargický.
- 4 Uctívám zakázaného boha.
- 5 Ve skrytu věřím, že by věci byly lepší, kdyby mi byly svěřeny.
- 6 Pokud bych mohl uspět, rád bych zabíjel a jedl vyšší yuan-tie.

## YUAN-TSKÁ JMÉNA

Yuan-tská jména mají významy, které jsou po generace stejné, ačkoliv hláskování a skloňování se časem změnilo.

Někteří yuan-tiové přidávají ke svým rodným jménům další sykavky, čímž vytváří přehnaně syčivý zvuk, což je založeno na osobních preferencích a zda jim anatomicie dovoluje snadněji vyslovovat jméno v této pozemněné formě. Toto přijaté jméno je bráno spíše jako varianta k rodnému jménu, spíše než jako samostatné jméno samo o sobě. Yuan-tiové mohou používat své rodné jméno, přijaté jméno nebo (zvlášť mezi čistokrevnými) jméno, které si vypůjčili od místních obyvatel.

Tabulka „Yuan-tská jména“ uvádí rodná jména yuan-tiů, vhodná pro jakýkoliv herní svět.

## YUAN-TSKÁ JMÉNA

k20	Yuan-tská jména	k20	Yuan-tská jména
1	Asutali	11	Šalkašlah
2	Eztli	12	Sisava
3	Hessatal	13	Sitlali
4	Hitote	14	Soakoš
5	Issahu	15	Ssimali
6	Itstli	16	Suisatal
7	Manuya	17	Talaš
8	Meztli	18	Teoši
9	Nesali	19	Yaotal
10	Otleh	20	Zihu

## YUAN-TSKÁ MĚSTA

Většina yuan-tských měst byla postavena před staletími, když byla jejich říše na vrcholu. Jelikož již nemají obrovské počty postradatelných otroků nezbytných pro práci na velkých projektech, spokojili se yuan-tiové spíše s udržováním těchto starobylých měst, než s budováním nových pro své potřeby. Ačkoli jsou tato města stovky či dokonce tisíce let stará, nevypadají ani nepůsobí primitivně – říše yuna-tiů byla kdysi velmi vyspělá a přestože padla, její kultura v menším měřítku stále přetrvala.

Protože byli yuan-tiové dříve lidmi, jejich architektura odráží lidské představy o umění a kráse. Časem se tato koncepce posunula ke konceptu dokonalé hadí formy, takže jsou hadi společným prvkem jejich estetiky.

Hlavní budovy ve městě mají obvykle čtyři strany a svažující se nebo stupňovitý pyramidovitý vzhled. Pro kamenné stavby je obvyklé, že mají řadu dlaždic nebo řezby hadů, které jsou od úrovně země do výšky hlavy. Tyto rysy někdy ukrývají pasti nebo ochranná

### KANIBALIZMUS A OBĚTOVÁNÍ

Rituál pro stvoření prvních yuan-tiů, vyžadoval, aby člověk zmasakroval a snědl své lidské otroky a vězňy. Tento akt kanibalismu měl několik důsledků. Zničil mezi civilizovanými humanoidy dlouhotrvající tabu a odlišil yuan-tie od jiných civilizací, jako tvory, kteří nectí morální hodnoty. Když bylo zkaženo jejich tělo, stali se yuan-tiové vnímavějšími vůči temné magii. To napodobovalo chladnou mysl plazů, což byl yuan-tii nejvíce obdivovaný rys.

Dnes je kanibalismus praktikován nejoddanějšími kultisty yuan-tiů, včetně těch, kteří chtějí sami sebe přetvořit na yuan-tie. V yuan-tských městech přetrvala tato činnost ve formě lidských obětí – nicméně nikoliv striktně kanibalistických, avšak stále sloužící k odmítnutí toho, co znamená být člověkem, a oslavě toho, co znamená být yuan-tim.

Yuan-tiové nemají tabu vůči tomu jít svůj vlastní druh; hladovějící yuan-ti by bez diskuzí zabili a snědli nižšího a skupina by mezi sebou vybrala nejslabšího, aby byl zabit a sněden. Nicméně za normálních okolností své mrtvé pohřbívají nebo spalují, pokud se nejdá o velkého hrdinu nebo jednoho z mocných, který může být rituálně zkonzumován jako forma pocty.

kouzla, aby nikdo nemohl vyšplhat po vnější straně budovy. Vnitřní stěny mají obvykle u podlahy díry nebo tunely, kterými se mohou proplazit hadi střední a velké velikosti, což dovoluje yuan-tským hadím mazlíčkům, stejně jako proklatým a ohavným v hadí formě, pohodlně obcházet lidské dveře nebo rychle reagovat na útočníky. V často průchozích oblastech nahrazují schody rampy, což umožňuje yuan-tiům s hadími těly snadnější pohyb mezi patry.

Yuan-tská osídlení mají obvykle dlážděné náměstí i hlavní silnice. Fontány, zahrady a vyrezávané, volně stojící sloupy jsou také společnými prvky. Město dělí na jednotlivé bloky nebo čtvrti šest stop vysoké zdi s otevřenými oblouky umožňujícími snadné cestování.

Yuan-tské brlohy v lidských osídleních se nepodobají bydlení v jejich městech. Protože tyto místa používají převážně humanoidní čistokrevní a kultisti (nebo byly postaveny humanoidy a pak přebrány yuan-tii) jsou schody a humanoidní architektura standardem. Každé z těchto měst spíše připomíná ústřední výzvědné síť, zlodějského cechu nebo pozitkářského kultu než základnu zlé říše se sklonem ke kanibalismu a světovládě, nicméně má pro zvláštní příležitosti v rohu zastrčenou obětní desku.

Obzvláště ve svých městech se yuan-tiové spoléhají na jedovaté pasti, které by zdržely vetřelce, špehy nebo vzbouřené otroky v citlivých oblastech. Pasti jsou běžně umístěny na dveřních zámcích, truhlách a falešných objektech určených k nalákání lupičů. Jedna zákerná metoda používá kusy zvláštního kadidla, které naplňuje místo omamným jedovatým kourem a překrývá tak přítomnost jedu, než tento začne působit.

## CHRÁMOVÁ PYRAMIDA

V typickém yuan-tském městě, patří k nejrůznějším a nejvýznamnějším budovám chrámový komplex, kde sídlí yuan-tiové a jejich následovníci, přičemž poskytuje možnosti k uctívání, obětem i všem ostatním rysům každodenního života. Doprovodná mapa je příkladem takového místa.

### PATRO KULTISTŮ

Přízemí chrámu obsahuje části pro bydlení a spaní nejoddanějších nebo nejvýše postavených kultistů, stejně jako svatyně a samostatný chrám, kde mohou kultisté provádět své vlastní obřady. Oblast má dva vstupy na úrovni země, které jsou dobře ukryty a obvykle opatřeny pastí, plus nedalekou strážnicí, která poskytuje další zabezpečení.

### PATRO ČISTOKREVNÝCH

Počínaje druhým patrem slouží zbytek chrámu pouze pro yuan-tie a přístup je odpovídajícím způsobem omezen. V této části žijí a pracují čistokrevní a ta obsahuje klece pro otroky, zvláštní část pro aktuálního pána otroků a centrálně umístěnou mučírnu. Dvojice schodišť umožňuje přístup do dalšího patra nahoře.

### PATRO OHAVNÝCH

Yuan-tiové na vrcholu společenské hierarchie sídlí v nejdotčenějším patře pyramidy, kdy lze rychle do-sáhnout patra dole i nahoře. Na tomto patře jsou vel-



ké obytné části pro ohavné, které jsou umístěny po obvodu největší chrámové komory, síně, kde se může shromáždit celá populace.

### PATRO PROKLATÝCH

Ze všech yuan-tiů mají proklatí nejsilnější sklon k uctívání jejich božstev. Jako takoví zaujmají nejvyšší obytné patro pyramidy, jen krok pod nástavbou. Toto patro obsahuje knihovnu, kde se uchovávají znalosti transformačních rituálů a komoru, kde jsou tyto rituály prováděny.

### CHRÁMOVÁ NÁSTAVBA

Na vrcholu pyramidy, dosažitelná vnějšími schody od základny, ale nikoliv přes vnitřní schodiště, je plošina s výhledem. V centru je komplikovaně zdobený oltář, kde mnoho obětí najde svůj konec, jako yuan-tske splátky k uctění bohů.

### SPOJENCI A NOHSLEDI

Yuan-tiové po stovky let ovládají a manipuluji nižšími tvory. Zotročují šelmy a inteligenční stvoření, aby jim sloužila a chránila jejich domovy a vydírají, očarovávají nebo fascinují jiné, aby se stali jejich agenty v humanoidních zemích.

### NÁHODNÍ YUAN-TŠTÍ SLUŽEBNÍCI

Yuan-tiové používají různé tvory jako špióny a ochránce. Tabulka Agenti yuan-tiů uvádí skupiny tvorů, kteří pracují pro yuan-tie a reprezentují zájmy svých pánů. Agenti hadího lidu mohou putovat po krajině na konkrétní misi nebo tajně fungovat uvnitř humanoidní komunity. Tabulka Ochránci yuan-tiů obsahuje tvory, kteří slouží jako hlídaci v yuan-tske městech nebo v yuan-tske úkrytech uvnitř humanoidních měst.

### AGENTI YUAN-TIŮ

k%	Agenti
01–20	4k6 kultistů
21–30	2k6 fanatických kultistů
31–34	2k4 dvojníků
35–50	2k10 stráží
51–60	1k4 šlechticů
61–72	1k4 kněží
73–86	2k6 zvědů
87–100	1k4 špehů

*Pyramidy, náměstí a fontány byly stavěny jen z kamene a zdobeny kresbami hadů. Vše to přisobilo staré - tak staré, jako města elfů - a ve své zvláštní krásce to vyvolávalo zlē představy.*

- Volo

# YUAN-TSKÝ CHRÁM

4. PATRO: CHRÁMOVÁ NÁSTAVBA



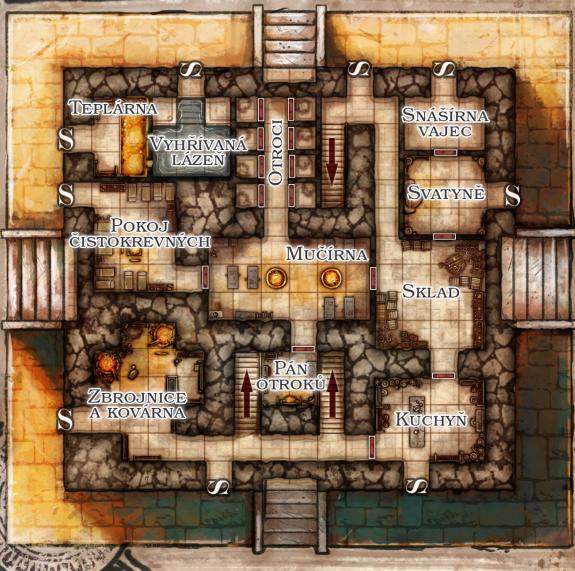
2. PATRO: PATRO OHAVNÝCH



3. PATRO: PATRO OHAVNÝCH



1. PATRO: PATRO ČISTOKREVNÝCH



Boční pohled



PŘÍZEMÍ: PATRO KULTISTŮ

□ = 2 SÁHY

- 4. PATRO
- 3. PATRO
- 2. PATRO
- 1. PATRO
- PŘÍZEMÍ



## OCHRÁNCI YUAN-TIŮ

k% Ochránci

01–10	1k3 <b>vůdců loupežníků</b> a 3k10 loupežníků
11–12	1k6 <b>bazilišků</b>
13–18	4k6 <b>hadů škrťiců</b>
19–26	1k6 <b>fanatických kultistů</b> a 4k10 <b>kultistů</b>
27–28	3k10 <b>létajících hadů</b>
29–35	3k6 <b>obřích hadů škrťiců</b>
36–45	3k6 <b>obřích jedovatých hadů</b>
46–50	2k6 <b>gladiátorů</b>
51–55	2k6 <b>stráží</b>
56–58	1k2 <b>hyder</b>
59–60	1k3 <b>medúz</b>
61	2k6 <b>mumií*</b>
62–63	6k10 <b>jedovatých hadů</b>
64–68	2k6 <b>kněží</b>
69–70	4k10 <b>kostlivců</b>
71	1k2 <b>kamených golemů</b>
72–81	3k6 <b>hejn jedovatých hadů</b>
82–91	4k10 <b>kmenových válečníků</b>
92–97	2k8 <b>veteránů</b>
98–100	4k8 <b>zombíků</b>

\* Mumie jsou nemrtvé zbytky proklatých a čistokrevných yuan-tiů. Každá má statistiky normální mumie.



## ZŘÍCÍ: ZHMOTNĚNÍ ZLÝCH SNŮ

Ti, kteří by chtěli zřící zdolat nebo jim jen porozumět, zjistí, že téměř vše na jejich kořisti je neuchopitelné. Tato podivná stvoření jsou obdařena cizí inteligencí, nelidskými druhy vnímání a schopností přetvářet realitu síhou vůle – nebo svou pouhou přítomností. Ve svých podzemních doupatech, kde jsou přívětivě odděleni od okolního světa, jsou díky kombinaci svého bezkonkurenčního intelektu a brutálních účinků očních paprsků takřka neporazitelní.

Některé motivace a rysy chování, kterými se zřící vyznačují, jsou podobné těm, které nalezneme u lidí či dalších inteligenčních tvorů. Liší se ale ve své míře. Zatímco například pyšný, sebevědomý člověk může být usazen vážnou výhrůžkou, arogance zřícího nezná hranic: považuje se za nadřazeného všem ostatním tvorům, a to včetně ostatních zřících. Lidský šachista dosahuje mistrovství zdokonalováním své schopnosti

předvídат tahy ve hře – což se stále nevyrovná tomu, co zřící dokáže svou nedostižnou inteligencí a důvtipem.

Mysl zřícího je tak silná a přizpůsobivá, že dokáže pojmut doslova jakoukoliv možnost a na všechny se adekvátně připravit. Pro vetřelce je tak prakticky nemožné jej zaskočit. Tento způsob uvažování by šlo vyložit jako paranoiu a v takovém případě by šlo o její nejextrémnější formu. Zatímco lidský tyran může být oprávněn paranoidní ohledně hrozeb, které nevidí, zřící je paranoidní, i když vnímá vše, protože takový přístup je přirozeným průvodcem věčné bdělosti.

Zřící patří mezi pář bytostí, které mohou přetvářet realitu ve své blízkosti. Navíc zřící při svém odpočinku doopravdy nespí a jeho mysl zůstává částečně bdělá i během snění. Ve výsledku, když zřící výjimečně sní o jiném zřícím, tak se snová realita zkroutí, nabere fyzičkou podobu a stane se tak skutečným zřícím. Nazývat tento proces reprodukcí by bylo nepřesné, protože k věčnosti zbytku světa se ve většině případů starý a nový zřící utkají v souboji na život a na smrt.

## NELIDSKÝ INTELEKT

Zřící vidí do všech směrů. Vždy se dívá po skrytých útočnících. I když spí, jeho menší oči zůstávají otevřené a rozhlíží se po hrozbách v jeho doupěti. Pokud by se takto choval člověk, neustálá bdělost a nedostatek skutečného klidného odpočinku by vedly k nebezpečné duševní poruše, ale pro mysl zřícího je takové rozpoložení normální a nevyhnutelné – vždy je na pozoru před možnými vraždami, zradami a neznámými hrozbami, které se na něj chystají vrhnout ve vteřině, v níž svou pozornost poleví.

Tuto neustálou pasivní paranoii doplňuje genialita zřícího. Kde by jiná bytost ignorovala malou shodu dvou zdánlivě nesouvisejících událostí jako pouhou náhodu, zřící si představí mnoho věcí, které by tyto události mohly spojovat a v domnělé či skutečné náhodnosti nalezne nebo si vymyslí vzor a souvislosti. Toto uvažování nad možnostmi – bez ohledu na to, jak nepravidelné mohou být – a další rozvádění možných akcí a protiakcí vede k tomu, že je zřící skutečně

připraven na cokoliv a má předem vymyšlenou strategii, s níž na to odpoví.

Zřící má plány uvnitř plánů i pro ty nejméně pravděpodobné situace. Je jedno, zda do jeho doupěte dobrodruzi proniknou s přivolánými anděly nebo zotročenými démony, zda se propadnou podlahou, teleportují či přijedou na dinosaurech, nebo zda budou ověšeni vrstvami magických obran a vyzbrojeni mocnými zbraněmi. Ve všech případech bude reakce zřícího promyšlená, protože on už dříve zvážil, co by v takové nebo jakékoli jiné situaci měl udělat on sám i jeho poskoci.

## DESPOTICKÁ PERSPEKTIVA

Zřící věří, že je nadřazen všem ostatním bytostem. Neinteligentní bytosti vidí jako potravu nebo mazlíčky. Inteligentní bytosti vidí jako potravu nebo možné poskoky. Skuteční rivalové zřícího jsou ostatní zřící, protože jen další zřící mají dost inteligence, sily a magie, aby mohli ohrozit jiné svého druhu.

Většina duševní činnosti zřícího je věnována vykořeňování plánů proti němu samému (ať už skutečných či smyšlených), plánování útoků proti známým protivníkům a připravování obran proti všem možným hrozbám. Zřící se narcisticky považuje za středobod světa. Klan duergarů putujících na jeho území tam samozřejmě zamířil, protože se ho jeho rival snaží vynat, banda dobrodruhů je v jeho doupěti, protože je tam jeho zbabělý protivník poslal, aby jej zabili, a tak podobně, protože on sám je dokonalým příkladem zřícnosti a ostatní bytosti mu to závidí.

Arogance je předním aspektem osobnosti zřícího. Ačkoliv nijak netíhne k tomu se svou nadřazeností chvástat (zejména ne v boji), tak snahu svých protivníků pohrdá a uráží jejich schopnosti a selhání. Skutečně výjimečný protivník si může vymoci určitý respekt – dost na to, aby se zřící možná smiloval a zpacifikoval bytost okouzlujícím nebo uspávacím paprskem, místo toho, aby ji rovnou zabil. Jeho milost má samozřejmě svůj účel: poražený protivník je vyslechnut, podmaněn a jakmile je jeho vůle zlomena, je začleněn do družiny zřícího. Zřící může na skupinu zkušených dobrodruhů nahlížet jako na hodnotnou cenu a použít své schopnosti k jejich zajetí pro všechny zmíněné účely, aby jim tak nabídl možnost mu sloužit proti jeho protivníkům jako stráže, špehové nebo vrazi. Odmítnutí znamená přinejlepším službu v roli zmámeného poskoka a přinejhorším rozklad.

## ZROZENÍ ZŘÍCÍHO

Zřící mohou vytvořit další svého druhu, nicméně tento proces nemá nic společného s biologií – naopak, je zcela psychicky.

Když zřící spí, jeho tělo dočasně ustrne, avšak jeho mysl se nikdy nezastaví. Zřící zůstává plně při vědomí, i když na vnějšího pozorovatele může působit, jako by byl ke svému okolí netečný. Někdy se stane, že sny zřícího ovládnou obrazy jeho samotného nebo jiných zřících (skutečných či smyšlených). Zřící sníci o jiném zřícím je velmi výjimečný případ, který vytváří zkřivení reality, z něhož někde poblíž ve vzdachu vzejde nový, nežádaný a plně zformovaný zřící. Tento „potomek“ může být dvojnáškem zřícího, který si ho vy-

Myslím, že my máme prohnáne lště a složité intriky s ustávajícími plány a připravenými pozicemi? Zřící takové plány neustále mění, přetváří, zahajují a převrací. Pro běžného zřícího jsou těchto intriky jen dětskou hrou.

- Elminster

sní do existence, nebo může nabýt formy odlišného druhu zřícího, jako je smrtící polibek nebo čumil (viz Hledící). Může jít i o zcela unikátní bytost, jež nemůže vzejít odjinud, než z pokřivené fantazie zřícího, s magickými schopnostmi odlišnými od schopností svého rodiče. Ve většině případů dá proces za vznik jedné ze tří hlavních forem zřícího: samotářskému zřícímu, roji nebo mrtvolnému tyranu.

## SAMOTÁŘSTÍ ZŘÍCÍ

Většina zřících ve světě žije odděleně od ostatních svého druhu, což jim vyhovuje. Když samotářský zřící vysní do existence jiného zřícího, základní povaha těchto tvorů vede obvykle k tomu, že se jako první věc pokusí jeden druhého zničit. Samotářský zřící sídlí v systému jeskyní nebo ve zříceninách, ať už v takových, které sám vytvořil, nebo v těch, které převzal po zabití či vynáni zřícího, který jej zrodil.

Samotářský zřící shromažďuje (nebo zdědí) nižší bytosti, které mu slouží jako poskoci. Tyto bytosti mu pomáhají bránit jeho doupě a slouží mu i jako postradatelná pěchota, když se zřící rozhodne vyjít ze svého doupěte, aby drancoval obyvatele svého okolí. Domož svých sousedů často přepadá kvůli znalostem a pokladům. Poté, co zřící získá od svých nepřátel vše, po čem touží, nechá své poskoky, aby se podlili o zbytek kořisti.

## TYRANIZUJÍCÍ OČI

Tyranizující oko je samotářský zřící, který potlačil svou xenofobii a paranoii a rozhodl se žít jako vůdce nebo vládce komunity či organizace, která zahrnuje ostatní bytosti. To neznamená, že by tyranizující oko mělo rádo, respektovalo nebo rozumělo bytostem, s nimiž se rozhodlo spřáhnout, ale znamená to, že rozlišuje mezi jednotlivci ostatních ras a běžně s nimi komunikuje. Tyranizující oko je stále bezohledné v eliminaci všeho, co jej ohrožuje, ať už jde o ostatní zřící, nebo jiné mocné bytosti – jen prostě nemá šílený strach z toho, že by jakákoli bytost mimo jeho přímou kontrolu pracovala pro jeho nepřátele. Většina známých zřících, kteří se rozhodli jakkoliv interagovat se společenstvím humanoidů, jsou tyranizující oči. Pro příklad tyranizujícího oka, které vede organizaci humanoidů, se podívej na sekci o Xanatharově gildě.

## ROJE ZŘÍCÍCH

V mimořádně řídkých případech může zřící prožít sen, v němž vidí sebe samého v zrcadle, nebo se v něm setká s více svými kopíemi, popřípadě zažije pocit podobný tomu, co humanoidi nazývají rozdvojenou osobností. V takových případech dá snové rození zřícího vzniknout roji zřících – skupině „novorozenců“, které jsou stejná, jako samotný zřící, ale menší.

*Když zřící začne snít o zřících, to jest počátek skutečných potíží.*

-Volo

Když se sníci vzbudí, tak s novorozenci naloží jako s prodloužením sebe samého v jiných tělech a není tak pohlcen touhou je všechny zabít. Tato jednotná skupina identických zřících nemá skutečně jednotné myšlení, nicméně jejich osobnosti a cíle jsou natolik shodné, že dokáží navzájem předvídat a odhadovat své chování, podobně jako to dokáží navzájem si velice blízcí lidští sourozenci. Původní zřící je obvykle dominantním a ujímá se vůdčí role. Roj se skládá ze tří až deseti zřících a libovolného množství poskoků, které ovládají.

### MRTVOLNÍ TYRANI

Jak zřící stárne, tráví více a více času obavami ze své smrtelnosti. Sny takovýchto smrti se hrozných zřících mohou dosáhnout až do podivných koutů reality a vytvořit vize okolností, za nichž by bytost mohla žít i po své smrti. Když zřící procitne, zjistí, že byl přeměněn v mrtvolného tyranu. Od té chvíle existuje ve stavu nemrtvosti – avšak jeho strach z vlastní smrti se nijak neumenší.

Paranoia mrtvolného tyranu ohledně jeho nepřátel se zdá být vztažena k okolnostem, o nichž věří, že povídou k jeho zničení, a jeho plány to berou v potaz. Například mrtvolný tyran, který si představoval, že bude nakonec zabít mrazivým obrem, může přemístit své doupe dovnitř vulkánu a poslat své poskoky vybit všechny mrazivé obry v okolí sta mil, nebo přjmoutjiná drastická opatření k zajištění toho, aby se jeho strach nikdy nestal skutečností.

### HLEDÍCÍ

Nižší bytosti známé jako hledící jsou na pohled podobní skutečným zřícím v tom smyslu, že s nimi sdílí vznášející se kulaté tělo s očima. Tím ale jejich podobnost končí.

3. kapitola této knihy představuje několik nových typů hledících. **Smrtící polibky** obvykle vznikají jako následek noční můry o krvi, kterou může zřící zažít například po střetu s upírem, nebo poté, co byl vážně zraněn v bitvě. **Čumilové** jsou „zrození“ ze snů vzeslých z otravy či horečnatosti, v nichž je pokřivena zřícího perspektiva nebo cit pro rozměry. **Dohlížeč** (viz Bestiář) je typ nižšího zřícího, který je přivolán z jiné sféry existence, aby něco střežil, například nahromaděný poklad. Gautové pochází ze stejné sféry jako dohlížeči, nebo ze sféry, která se s ní překrývá natolik, aby mohly využít nepovedených pokusů o přivolání dohlížeče. Ačkoliv se v domovské sféře dohlížečů a gautů nachází praví zřící, skutečná sféra původu těchto bytostí je neznámá (ať už jde o jinou sféru, svět za hvězdami, nebo nějakou podivnější lokalitu) a věří se, že dohlížeči ani gautové nepochází ze snů tak jako ostatní zřící.

### FYZICKÉ VLASTNOSTI

Vedlejším efektem jedinečného způsobu reprodukce zřících je fakt, že si jsou ve stejně části světa podobní a rozdíly se zvětšují se vzdáleností, kterou od dané oblasti urazíte. I drobná variace ve tvaru oční stopky



nebo textuře kůže je pro jednoho zřícího dostatečná k tomu, aby jiného shledal pokřivenou odporností, jež musí být zničena.

K vytvoření palety různých podob zřících použij následující tabulky.

### PRŮMĚR TĚLA ZŘÍCÍHO

2k6	Průměr těla
2	4 stopy
3–4	4,5 stop
5–9	5 stop
10–11	5,5 stop
12	6 stop

### BARVA KŮŽE ZŘÍCÍHO

k12	Barva kůže
1	Hnědá
2	Hnědožlutá
3	Šedá
4	Zelená
5–7	Růžovoučká
8–9	Modrofialová
10–11	Skvrnitá (hoď dvakrát, ignoruj výsledky nad 10)
12	Šrafovaná (hoď dvakrát, ignoruj výsledky nad 10)

### TEXTURA KŮŽE ZŘÍCÍHO

k10	Textura kůže
1–2	Kamenitá
3	Voštinová
4–5	Plátovaná
6	Šupinatá
7–8	Hladká
9	Bradavičnatá
10	Vrásčitá

## BARVA OKA ZŘÍCÍHO

k10	Barva oka	k10	Barva oka
1	Červená	6	Fialová
2	Oranžová	7	Růžová
3	Žlutá	8	Hnědá
4	Zelená	9	Černá
5	Modrá	10	Metalická (hoď k6 pro barvu)

## TVAR DUHOVKY ZŘÍCÍHO

k20	Tvar duhovky	k20	Tvar duhovky
1–4	Kruh	15	Čtverec
5	Půlměsíc	16	Šňůra perel
6	Přesýpací hodiny	17–18	Trojúhelník
7	Nepravidelný	19	Vlna
8	Klíčová dírka	20	Dvojitá duhovka (hoď dvakrát, ignoruj výsledek 20)
9–10	Ovál		
11–14	Štěrbina		

## VELIKOST OKA ZŘÍCÍHO

zk6	Velikost oka
2	50 procent normální velikosti
3–4	75 procent normální velikosti
5–9	Normální
10–11	125 procent normální velikosti
12	150 procent normální velikosti

Hod' jednou pro středové oko a jednou pro všechny menší oči.

## TEXTURA OČNÍ STOPKY ZŘÍCÍHO

k6	Textura oční stopky
1–2	Hladká
3–4	Zvrásněná (zemní červ)
5–6	Článkovitá (hrmyzovitá)

## TVAR OČNÍ STOPKY ZŘÍCÍHO

k4	Tvar oční stopky
1	Tlustá a krátká
2	Tenká a krátká
3	Tlustá a dlouhá
4	Tenká a dlouhá

## VELIKOST A TVAR ÚST ZŘÍCÍHO

k6	Velikost a tvar úst
1	Malá/rovná
2–5	Normální
6	Velká/široká

## TVAR ZUBŮ ZŘÍCÍHO

k10	Tvar zubů
1–4	Tlusté a špičaté
5–6	Lidské
7	Lidské s tesáky (upíří)
8–9	Tenké a jehlovité
10	Dvouřadé (hoď znovu, ignoruj výsledek 10)

## HRANÍ ZŘÍCÍHO

Zřící se neustále obává o své bezpečí, je na pozoru před jakoukoliv bytostí, která není jeho poskokem, a je agresivní vůči jakékoliv hrozbě. Může reagovat vstřícně na bytosti, které jsou před ním pokorné a prezentují se jako jemu podřadné, nicméně nechá se snadno vyprovokovat k útoku proti bytosti, která se chvástá svými úspěchy nebo o sobě tvrdí, že je mocná. Takové bytosti zřící vidí jako hrozby nebo hlupáky a vypořádává se s nimi bez slitování.

Každý zřící se domnívá, že je vrcholem své rasy a ostatní zřící jsou mu tedy podřadní – přesto ale ostatní zřící zároveň považuje za své největší rivaly. Zřící může být ochotný spolupracovat s dobrodruhými, kteří mají informace o doupech nebo aktivitách jiných zřících, a dobrodruhům, co jej chválí jakožto dokonalý příklad zřícího, může projevovat jistou náklonnost.

Následující tabulky uvádí možné osobnostní rysy, které můžeš použít, abys učinil zřícího jedinečným.

## OSOBNOSTNÍ RYSY ZŘÍCÍHO

k8	Osobnostní rys
1	Užívám si demonstrování své nadřazenosti nad ostatními.
2	Chladná, emocí prostá logika je cesta k porážce mých nepřátel.
3	O tom, zda je bytost hodná ponechání na životě, se rozhodnu během první minuty rozhovoru.
4	Často sním o [konkrétní bytosti] a jsem si jistý, že se mnou snaží manipulovat.
5	Předstíram šílenství, aby mě mí nepřátelé podceňovali.
6	Otravuje mě, když jsem často vyrušován.
7	Pokusy o vraždu jsou jediné události, které potlačují můj pocit osamění.
8	Někdy se obávám, že jsem pokřivenou odporností.

## IDEÁLY ZŘÍCÍHO

### k6 Ideál

- 1 **Chamtvost.** Mé trofeje jsou důkazem mých úspěchů. (Zlo)
- 2 **Společenství.** Má hierarchie poskoků mě udržuje v bezpečí. (Zákonné)
- 3 **Nesnášenlivost.** Všichni ostatní zřící jsou nedokonalí a musí být zničeni. (Zlo)
- 4 **Stabilita.** Musím udržovat současnou rovnováhu sil v oblasti. (Zákonné)
- 5 **Dokonalost.** Ačkoliv jsem dokonalý tak, jak jsem, snažím se být ještě lepší. (Neutrální)
- 6 **Moc.** Budu v bezpečí, až budu vládnout všemu. (Zlo)

## POUTA ZŘÍCÍHO

### k6 Pouto

- 1 Všichni mí následovníci jsou vyzvědači a já hledám motivované, mocné spojence, abych je zničil.
- 2 Postrádám společnost mého identického dvojče, které před lety zmizelo.
- 3 Musím získat zpět artefakt, který mi byl ukraden.
- 4 Předpověďl jsem moment své smrti a vím, co mě zabije. Doufám, že se mi podaří získat přízeň mého zabijáka, abych svému konci předešel.
- 5 Se štěstím jsem unikl svému nepříteli a obávám se, že budu znova objeven dříve, než budu připraven.
- 6 Donekonečna vytvářím plány na získání prastarého svitku, který obsahuje tajemství tvorby mých dokonalých, poslušných kopí.

## VADY ZŘÍCÍHO

### k6 Vada

- 1 Obvykle ignoruji rady mých poskoků.
- 2 Rád se posmívám svým rivalům tím, že jim odhaluji náznaky svých plánů.
- 3 Velmi snadno se urazím.
- 4 Pravidelně mívám děsivé sny.
- 5 Často si vybíjím svou frustraci na svých poskocích.
- 6 Někdy zapomínám, že ostatní nemají přístup ke všem mým znalostem.

## JMÉNA ZŘÍCÍCH

Zřící si vybírá své vlastní jméno spojením zvuků a slabik, které jsou pro něj nějak důležité, nebo pro něj mají nějaký význam.

*Dokud jsi se neseznámil se zřícím – což ti zaručuje, že není nic snadného – nepoznals, co je skutečná paranoia.*  
– Elminster

## JMÉNA ZŘÍCÍCH

k20	Jméno	k20	Jméno
1	Barixis	11	Orox
2	Chelm	12	Qualnus
3	Derukoskaj	13	Ralakor
4	Eddalx	14	Seldrych
5	Famax	15	Sokhalš
6	Irv	16	Timnol
7	Jantrof	17	Velixer
8	Koa	18	Xeo
9	Lanuš	19	Zalšox
10	Nagiš	20	Zirlark

## BOJOVÁ TAKTIKA

Zřící své protivníky analyzuje, bere v potaz jejich zbroj, zbraně a taktiku a přizpůsobuje svou strategii tak, aby co nejdříve vyřadil ty nejnebezpečnější hrozby. Ačkoliv se konkrétní akce zřícího budou při každém střetnutí lišit, jeho chování je většinou vedeno taktikou, která je rozvedena dále.

### DRŽ SE Z DOSAHU A DOHLEDU

Zřícího přirozená schopnost lézt je základem mnoha jeho obran a zvyků. Části jeho doupěte – zejména ty odlehle, v nichž spí – obvykle nejsou dostupné po zemi, což jeho poskokům ztěžuje možnost ovládnutí jeho doupěte a větřelce nutí to k nalezení způsobů překonání strmých vertikálních šachet.

Přirozená levitace zároveň znamená, že zřící neriskuje aktivaci jakýchkoliv pastí v podlaze, a je proto pravděpodobné, že takové prostředky použije k obraně své vnitřní svatyně. To mu umožňuje volně se pohybovat prostorem, zatímco jsou jeho nepřátelé nuceni uhýbat a překonávat různé překážky.

Pokud nejsou jeho protivníci ukryti mlhou, neviditelností nebo nějakoujinou magií, tak zřící může číhat ve tmě a odstřelovat jakoukoliv bytost, která se octne v dosahu jeho vidění ve tmě. Temná místo se stropem ve výšce 24 sáhů mu umožní použít tuto taktiku a donutit protivníky, kteří na něj budou chtít střílet zpět, aby vytvořili světlo s dalekým dosvitem.

I protivníci, kteří nepotřebují světlo, aby viděli, se budou muset vypořádat se zřícího vynikajícími smysly – nestvůra je uvidí dříve, než se oni sami dostanou do 12 sáhů dosahu svého vlastního vidění ve tmě.

### DLE LIBOSTI POUŽÍVEJ ANTIMAGII

Ačkoliv zřící nemůže používat své paprsky na cíle uvnitř zóny svého antimagického kuže, schopnost jeho středového oka je v boji neskutečně účinná – v okamžiku zneschopňuje protivníkovy sesilatele, od-



haluje přesnou pozici kohokoliv, kdo používá *rozmažání* nebo *neviditelnost* a protivníky létající za pomocí magie posílá přímo k zemi. Kužel je dost široký, aby jej zřící mohl přesměrovat proti jakékoliv bytosti, která se z něj pokouší uniknout a drží tak cíle zneschopněné, dokud nepobije všechny ostatní nepřátele mimo antimagickou zónu.

Zřící může použít svůj telekinetický paprsek dohromady se svým antimagickým kuželem, když zvedne těžký objekt nad kužel a pustí jej z výšky na protivníka uvnitř; gravitace se postará o zbytek práce, i když kužel vyruší zřícího telekinetickou kontrolu.

Schopnost dočasného potlačení magických efektů je pro zřícího užitečná v odhalování poskoků, kteří byli zmámeni nebo donuceni, aby jednali proti svému pánu. Bytost může uvnitř kuželesvé chování změnit, může se rozvzpomenout, nebo může být schopna promluvit o věcech, které byla donucena zapomenout nebo držet v tajnosti.

Protože kužel potlačuje pokračující magické účinky, tak zřící může ve svém doupěti vytvořit zabezpečenou oblast za trvalou *ohnivou zdí* či *zdí sily*, za nějakou již existující magickou nástrahou (jako je jezírko proměňující jakoukoliv bytost, která se jej dotkne) nebo za oblastí s magickými strážci (jako je stará svatyně s přivoláným démonem), které tak dokáže obejít.

### OČNÍ PAPRSKY POUŽÍVEJ CO NEJÚČINĚJI

Zřící může ve svém tahu vystřelit několik očních paprsků a může je všechny postupně seskládat na svého nejnebezpečnějšího protivníka. I velmi tvrdý bojovník si dvakrát rozmyslí dostať další ránu rozkladným, vyčerpávacím a smrtícím paprskem.

Zřící se po úderu prvního či druhého paprsku může zaměřit na další cíle. Například pokud zřící zamýšlí

seslat okouzlující, zpomalující a uspávací paprsek na hraničáře, a ten podlehne již prvnímu zmámení, může se rozhodnout využít zbývající paprsky vůči někomu dalšímu.

### POUŽÍVEJ LEGENDÁRNÍ AKCE

Zřícího schopnost použít legendární akce efektivně zdvojnásobuje počet paprsků, které dokáže v kole vystřelit. Každá legendární akce dává zřícímu příležitost zareagovat na změnu situace nebo přitlačit v útoku, který ve svém tahu započal. Například může použít uspávací paprsek jako svou legendární akci proti nepříteli, který se právě probudil. Pokud se žádná taková příležitost sama nenaskytne, tak jsou legendární akce stále užitečné k tomu, aby naskládal více paprsků na svého nejnebezpečnějšího protivníka.

### POUŽÍVEJ PASTI A POSKOKY

Zřící má ve svém doupěti přístup ke spoustě zdrojů, s nimiž může vetřelce vyhledat, aniž by se s nimi střetl přímo. Zrádné a skryté pasti budou nejspíše za každým rohem a místy mohou být zcela zjevné, aniž by byly jakkoliv méně smrtelné. Podobně může zřící rozvístit své poskoky na vhodná místa k zákeřným přepadům, nebo může pár svých služebníků poslat vpřed, aby převálcovali skupinu nepřátel, která byla oslabena pastmi a jinými nástrahami. Každý zřící má poskoky a vždy si může získat další, takže pán doupěte nemá žádné zábrany poslat své poddané do žáru bitvy.

### MIMO BOJ

Jak je popsáno v Bestiáři, paprsky, které zřící v boji používá, jsou namísto cíleného výběru voleny náhodně hodem kostky. Toto pravidlo je abstrakce, která má

protivníky zřícího držet v nejistotě toho, jakým paprskům budou v dalším momentě čelit (a, nikoliv náhodou, také k tomu, aby nestvůrce zabránila používat své nejsmrtelnější paprsky při každé příležitosti). Toto pravidlo také usnadňuje hraní této nestvůry.

V bezpečí svého doupěte, mimo dohled jakýchkoli možných nepřátel, si zřící může používat jakékoliv paprsky chce, kdykoliv se mu zlísí. Mnoho z nich mu slouží jako nástroje.

### ANTIMAGICKÝ KUŽEL

Magii negující efekt středového oka zřícího má mnoho možných nebojových využití, ale když jich není třeba, tak jej zřící může vypnout prostě tím, že své oko zavře.

### KUŽEL NEGATIVNÍ ENERGIE

Negativní energie, běžně dostupná pouze mrtvolným tyranům, zabraňuje přežívším z bitvy v uzdravení a ožívuje jakékoliv mrtvé či právě zemřelé bytosti jako zombie pod zřícího kontrolou. Protože neexistuje žádný limit počtu zombií, které může mrtvolný tyran oživit a kontrolovat, tak může své doupě zavalit nemrtvými natolik, že v něm pro nikoho nezbude takřka žádné místo k pohybu, a vytvořit tak kolébající se stěnu mrtvolného odporu proti jakýmkoliv vetřelcům.

### OKOUZLUJÍCÍ PAPRSEK

Zřící běžně mámí nepřátelské nestvůry, aby je vlákali do svých doupat a tam je zajistili natolik, aby samy neměly žádnou možnost úniku. Takto mohou být zřícímu užitečné i nestvůry, které nelze podplatit nebo naklonit a jeho doupě se může změnit v podivné ZOO nepřátelských monster.

Ačkoliv každé jedno zmámení trvá pouze hodinu, opakovaná užití proti stejnemu cíli časem otupí jeho vůli a změní jej v poslušného služebníka.

### PARALYZUJÍCÍ PAPRSEK

Mimo boj je paralyzující paprsek nejčastěji užíván ke spoutání utíkajících poskoků, které zřící nechce ihned zničit.

### STRAŠIDELNÝ PAPRSEK

Zřící užívá svůj strašidelný paprsek k psychickému mučení a vyslýchání vězňů, kteří pod jeho vlivem postupně ztratí vůli vzdorovat.

### ZPOMALUJÍCÍ PAPRSEK

Zřící může použít zpomalující paprsek na odporující bytost jako určitou demonstraci s hrozou užití něčeho se závažnějšími následky v případě, že by se bytost odmítla podřídit jeho vůli.

### SMRTÍCÍ PAPRSEK A VYČERPÁVACÍ PAPRSEK

Zřící může svůj smrtící nebo vyčerpávací paprsek vyladit tak, aby prostě „zaplácl“ menší cíle a udělil jen malé zranění (i když obvykle dostatečné na to, aby vymazal cokoliv, čeho se dotkne). Například aby předešel magickému slídění, může použít kterýkoliv paprsek k likvidaci běžných škůdců (netopýři, krys, pavouci a tak dále) ve svém doupěti.

*Zřící má několik záložních plánů růždy připravených.*

*Potýkám-li se s některým, růždy mám třech vlastních plánů: útěku, úkrytu a odvedení pozornosti. Konkurenční dobrodruzi jsou růždy dobrým rozptýlením. Konkurující zřící jsou tím nejlepším.*

- Volto

*Nejlepše učiníš, když se te podaří zjistit, které plány má zřící v největši oblibě a ty ho rozejmí. Pozornost zřícího se k nim obrátí a ten se stane alespoň na moment předvídatelným. A, obávám se, k tomu podezírávaným. Mohl sis zvolit snazší karieru, než je dobrodružství.*

- Elminster

### TELEKINETICKÝ PAPRSEK

Kromě toho, že zřícímu slouží jako paže a ruce pro každodenní účely, je telekinetický paprsek zásadní pro budování pastí a jiných obran jeho doupěte, jako třeba rozmištění závaží pro rozmačkávací pasti. Tento paprsek zřícímu umožňuje rozmištěvat své poskoky v částech doupěte, které by byly jinak dostupné pouze šplháním nebo létáním a zabraňuje tak dotyčným v útěku. Zřící může také použít svůj telekinetický paprsek k násilnému přesunu bytosti, která je imunní vůči zmámení (jako jsou výtvory nebo některé typy nemrtvých).

### USPÁVACÍ PAPRSEK

Při vyjednávání s jinými bytostmi může zřící použít svůj uspávací paprsek k demonstraci síly, rychlému vyřazení vůdce, které přiměje zbytek skupiny neklást odpor. Tato taktika je užitečná zejména, pokud zřící zamýslí využít skupinu pro vlastní účely, a udržet vůdce naživu je pro něj v tomto směru výhodné. Tento paprsek lze také použít ke zpacifikování potenciálně užitečných zajatců, třeba za účelem jejich přípravy na okouzlující nebo strašlivé paprsky.

### ZKAMEŇUJÍCÍ PAPRSEK

Nejobyčejnější funkcí zkameňujícího paprsku je výzdoba doupěte zřícího sochami. Mimo to má tento paprsek nemálo dalších využití. Nepoddajný poskok může být proměněn v kámen, čímž jeho hrozba zmizí a socha zůstane jako věčná připomínka ceny za neposlušnost. Zřící může použít různě rozmištěné zkameňené tvory k vytvoření překážek v otevřených prostorách, nebo je nasázet vedle sebe a zamezit tak přístup do nějaké oblasti, či je použít jako padající hrozby namísto těžkých kusů kamene, a posílit tak ve vetřelcích strach a nejistotu.

### ROZKLADNÝ PAPRSEK

Zřícího rozkladný paprsek je užitečný nástroj pro hloubení jeskyní. Zřící tímto paprskem může manipulovat s ohromnou přesností, což mu umožňuje řezat a tvarovat věci, jako by pracoval s břitvou a provrtávat

díry příliš malé, než aby jimi prošly šípy, vyřezávat stavební kvádry přímo ze skály, oddělovat končetiny nebo cejchovat bytostí jizvami podobnými popáleninám. Tento paprsek je spolu s telekinetickým paprskem základem zřícího schopnosti tvarovat své doupě přesně podle svých specifických potřeb, ať už co do ražení místností, nebo výroby pastí.

## ODLIŠNÉ SCHOPNOSTI

Když se snová fantazie zřícího urve ze řetězu, výsledkem může být potomek s nezvyklými nebo jedinečnými schopnostmi. Namísto běžných efektů centrálního oka a očních stopek může bytost nabýt odlišných schopností, což zajisté překvapí všechny nepřátele, kteří si myslí, že vědí, do čeho se pouští.

Tato sekce ti ukáže několik alternativních kouzelných účinků zřícího očí. Každý z těchto účinků je na vržen tak, aby byl zhruba stejně silný jako schopnost, kterou nahrazuje, což ti umožní vytvořit si vlastního zřícího, aniž bys měnil nebezpečnost nestvůry. Jako další možnost můžeš prohodit typ zranění jakéhokoli zraňujícího očního paprsku z Bestiáře za jiný, jako třeba nahradit vyčerpávací paprsek způsobující nekrotické zranění za spalující paprsek způsobující ohnivé zranění.

Pokud není řečeno jinak, alternativní schopnost má stejný dosah jako oční paprsek, který nahrazuje, a při jednom použití zasahuje pouze jednoho tvora (i v případě, že je schopnost založena na kouzle, které normálně zasahuje oblast nebo několik cílů). Záchranné hody pro alternativní schopnosti používají stejné SO a stejně vlastnosti jako kouzla, na nichž jsou založena.

**Antimagický kužel:** *fata morgána, slovo moci „ochrom“* (každé kolo zasahuje nejslabší neochromený cíl v kuželu)

**Okouzlující paprsek:** *vypuzení (1 minuta), zmatek (1 minuta)*

**Paralyzující paprsek:** *ticho (1 minuta), změř paměť*

**Rozkladný paprsek:** *rozvětvený blesk* (primární cíl utrpí bleskové zranění 4k8, dva sekundární cíle do 6 sáhů od primárního utrpí každý bleskové zranění 3k8), zlé oko (účinek nemoci; 1 minuta)

**Smrtící paprsek:** *kruh smrti* (koule o průměru 2 sáhy; nekrotické zranění 4k6 všem tvorům v oblasti), slabomyslnost

**Strašidelný paprsek:** *měšicní paprsek, mlžná podoba* (pouze na sebe nebo na svolný cíl)

**Telekinetický paprsek:** *úkol (1 hodina), zed' síly (1 minuta, jeden panel 2 × 2 sáhy)*

**Uspávací paprsek:** *mlžný krok* (pouze na sebe nebo na svolný cíl), slepota nebo hluchota

**Vyčerpávací paprsek:** *stvoř nemrtvé* (použitelný bez ohledu na dobu úmrtí), proměň (1 minuta)

**Zkameňující paprsek:** *ledová zed'* (1 minuta, jeden panel 2 × 2 sáhy), Ottův neodolatelný tanec (1 minuta)

**Zpomalující paprsek:** *uvrhni kletbu (1 minuta), zmrzlý déšť* (jedna krychle o straně 2 sáhy)

## DOUPĚ ZŘÍCÍHO

Doupě zřícího je odrazem jeho duševní krajiny – je navržené s myšlenkou na každý plán, s nímž by mohli potenciální vetřelci přijít, a uzpůsobené tomu jej překazit. Každá jeho komnata je izolovaná a dostupná pouze z jedné nebo dvou jiných oblastí, což zřícímu dává kontrolu nad cestami, jimiž nepřátele musí pro-

jít, aby dosáhli vnitřní svatyně, v níž majitel tohoto místa dlí v očekávání.

Zřící obvykle tvoří své doupě v oblasti přirozených jeskyní a tvaruje jeho komnaty svým rozkladným paprskem. Většina vstupů a průchodů spojujících jednotlivé komnaty mezi sebou je příliš úzká na to, aby se jí protáhla bytost větší, než je sám zřící (což platí zejména pro nejhlubší komnaty). Pokud mezi jednotlivými jeskyněmi existují přirozené velké průchody, tak je zřící zatarasí či zavalí, ať už vlastními silami, nebo pomocí otrocké práce.

Bez ohledu na svou celkovou dispozici je doupě každého zřícího orientované tak, aby v něm zřící mohl naplně využít výhody své schopnosti létání. Sousedící komnaty jsou spojené svislými či strmými tunely, které zřící vyrazí do okolního kamene tak, aby každá jejich pasáž byla sotva dost velká pro něj samého. Neprátelé, kteří jsou příliš velcí, než aby těmito tunely s vyhlazenými stěnami a podlahou prošli, zjistí, že se další postup do doupěte stává stále obtížnějším a že dostat se do vnitřní svatyně k samotnému zřícímu je prakticky nemožné.

Poskoci zřícího a další bytosti pod jeho kontrolou mají v doupěti obvykle své vlastní prostory k obývání. Protože tito poskoci obvykle nejsou schopni létání, tak jsou mnohé takové prostory spojeny s ostatními nejen tunely, ale i schodišti nebo mírně se svažujícími rampami, aby zřící mohl své poskoky přesouvat podle okamžité potřeby.

Běžné místnosti, které lze v doupěti zřícího nalézt, jsou popsány v následující sekci.

## CENTRÁLNÍ HALA

Hlavní obytná oblast, kterou zřící zaplnil věcmi, na které se rád dívá, jako jsou umělecká díla, sochy a kořist z nedávných vítězství. Podlaha je nerovná a pro cizince je těžké udržet orientaci. Vstupy do haly jsou obvykle střeženy poskoky.

## ÚNIKOVÉ TUNELY

Doupě má několik únikových tunelů, které jsou všechny uzavřené zevnitř ohromným balvanem nebo zpevněnou kamennou zdí. Většina těchto cest je zablokována na obou koncích, aby se zabránilo snadnému přístupu odkudkoliv vyjma hlavního vstupu. Zřící samozřejmě může tyto bariéry rozložit a získat tak do tunelů přístup. Stejně jako tunely mezi komnatami jsou i únikové tunely strmé či takřka svislé, a ztěžují tak postup všem tvorům neschopným létání. Tunely každých 10 až 20 sáhů zatáčí, aby útočníkům znemožnily na prachajícího zřícího střílet, ale dávají monstru příležitost zaútočit, když se útočníci vynoří do výhledu. Mnoho únikových tunelů obsahuje pasti v podobě padajících kusů kamene nebo zeslabeného stropu drženého pouze jediným pilířem, který může zřící rozložit hned, co projde kritickou pasáží, a znemožnit tak další pronásledování.

## NEBESKÉ OČI

Protože paranoia zřícího nezná hranic, tak je doupě často postaveno tak, aby obsahovalo tajné chodby, které lze použít ke špehování nebo překvapivým útokům. (Tyto vychytávky nejsou na přiložené mapě ukázány,

ale můžeš je tam přidat, kamkoliv se ti to hodí.) Typické rozložení je síť tunelů vedoucích nad hlavními chodbami doupěte, které jsou jen tak široké, aby se jimi protáhl zřící. Do místnosti pod nimi se otevírají jako pěst velké průzory, které zřícímu umožňují shovat bytost ve svém doupěti a případně na ně útočit svými očními paprsky. (Na zřícího lze skrze otvory střílet zpět, ale otvory jsou stavěné jako střílny a poskytují zřícímu tříčtvrtiční kryt.)

### KOMNATY POSKOKŮ

V doupěti jsou místnosti umístěné bokem pro posoky zřícího, v nichž žijí, vaří, jedí a přespávají.

### VĚZENÍ

Zřící mnohdy vyčlení jednu komnatu k zadržování zajatců, které se rozhodne nezabít. Nejjednodušší typ vězení, který je pro zřícího snadné vytvořit, je rozložením vypálená 4 sáhy hluboká jáma, občas zakrytá dřevěným či kovovým mřížováním. Vězni jsou připraveni o zbraně a magické předměty, vloženi do některé z jam a neustále střeženi poskoky.

### SVATYNĚ

Osobní komnata zřícího bývá obvykle v nejvyšší části doupěte, dostupná pouze skrze dlouhý svíslý tunel. Zde zřící odpočívá a plánuje. Místnost obvykle obsahuje hnizdo z písku nebo látek a zřícího nejoblíbenější sochy.

### PŘEDSÍŇ

Před samotným vstupem do doupěte se nachází předsíň. Ta spolu se vstupem nebývá dotvářena nástroji ani očními paprsky a je ponechávána ve své přirozené podobě, aby zmátlá vetřelce, co neočekávají uměle vytvořené prostředí. Podlaha předsíně bývá 3 sáhy či níže pod vstupní chodbou a místnost je často obývána vřesky, které slouží jako včasné poplašný systém.

### PASTI

Místnosti, které nemají žádný konkrétní účel, mohou být prošpikovány různými typy pastí. Navíc k pastem, které jsou určeny k chycení pozemních tvorů, zřící tvorí a vhodně umisťuje pasti, které jsou efektivní proti létajícím vetřelcům.

Doupě zřícího může obsahovat prakticky jakýkoliv typ pastí. Zde jsou popsány některé možnosti.

**Zakrytá jáma.** Jednoduchá, leč efektivní. Jde o díru zakrytou falešnou podlahou a možná i párem hrstmi zemin či štérku. Jáma může být prázdná nebo vyplněná bahinem (v němž se cokoliv, co do ní spadne, časem utopí), nebo může mít na svém dně bodce.

**Zaminované dveře.** V jeskyní komnatě s vysokým stropem, kterou používá on sám, může zřící vztyčit stěnu, která nedosahuje až ke stropu, a dát do ní zaminované dveře. Zřící může přes past přeletět, zatímco jaci koliv vetřelci se s ní musí vypořádat, nebo ztráct čas snahou zed přelézt. Typickou pastí na dveřích je otočné rameno s bodcem, které proletí dveřmi v momentě, kdy jsou otevřeny, a probodne kohokoliv, kdo jimi zkouší projít.

**Pasti ve stropě.** Navíc ke klasickým „gravitačním pastem“ typu hroutícího se stropu, padajících sítí

a valících se kamenných koulí může zřící využít svůj rozkladný paprsek k tomu, aby nad svými nepřáteli prorazil díru ve stropě do dříve připravené komnaty zaplněné bahinem, vodou, pískem, odpadem, zeleným slizem, zkamenělými nepřáteli, jedovatým plynem, hejny stonožek, zombiemi nebo jakýmkoliv jiným typem nebezpečného materiálu či bytostí.

**Plynne spory.** Jedna z forem pasti plynných spór není nic víc než malá místnost nebo část tunelu, která obsahuje jednu nebo více takových spór. Chodba, která k ní vede, je zapečetěna nebo postavena tak, aby zabránila houbovitým tvorům v přístupu do obydlených prostor. Střední či menší vetřelci se mohou chodbou snadno protáhnout, aniž by získali jakékoliv varování o tom, do čeho míří, zejména pokud má chodba ostré zatačky, za nimiž nejsou spory do poslední chvíle vidět. Zřící může použít svého telekinetického paprsku, aby na protivníka plynné spory cíleně vrhl a přiměl je vybuchnout.

**Překážková dráha.** Pokud je v doupěti dlouhá rovná místnost s nerovnou podlahou a rozličnými terasami, zřící ji může proměnit ve smrtící prostor. Podlaha se bere jako těžký terén a pohyb přes terasy může na některých místech obnášet šplhání nebo seskakování. Tyto prostory jsou mnohdy osazeny statickými i pohyblivými překážkami. Zřící a jeho poskoci mohou oblast obcházet pomocí tajných dveří na obou koncích. Některé překážky mohou mít podobu nízkých zdí, které nepřátele ještě více zdrží, nebo padací mříže, která je v některé části místnosti uvězní.

**Olejový rozprašovač.** Základní součástí olejového rozprašovače je velká nádrž naplněná olejem, umístěná na vršek sloupu nebo v prostoru nad ohrozenou místností. Když se past spustí, tak se ve dně nádrže otevře poklop a olej se vyvalí do místnosti, učiní podlahu kluzkou a vznítí se v momentě, kdy se setká s otevřeným ohněm.

### GALERIE TROFEJÍ

Zřící, který nahromadil mnoho trofejí, může vyhradit část svého doupěte jejich výstavě. Galerie trofejí je mnohdy dlouhá komnata vyzdobená upomínkami od bytostí, které zřící zabil. Menší předměty jsou ve výklencích a na podstavcích, zatímco větší jsou připevněny ke stropu, nebo ponechány volně v místnosti. Obľíbenější a vzácnější předměty umísťuje zřící na vyšší místa, kam k nim on sám může dostat, ale na které nelze dosáhnout ze země, aby zabránil poskokům s nimi manipulovat, nebo je ukrást.

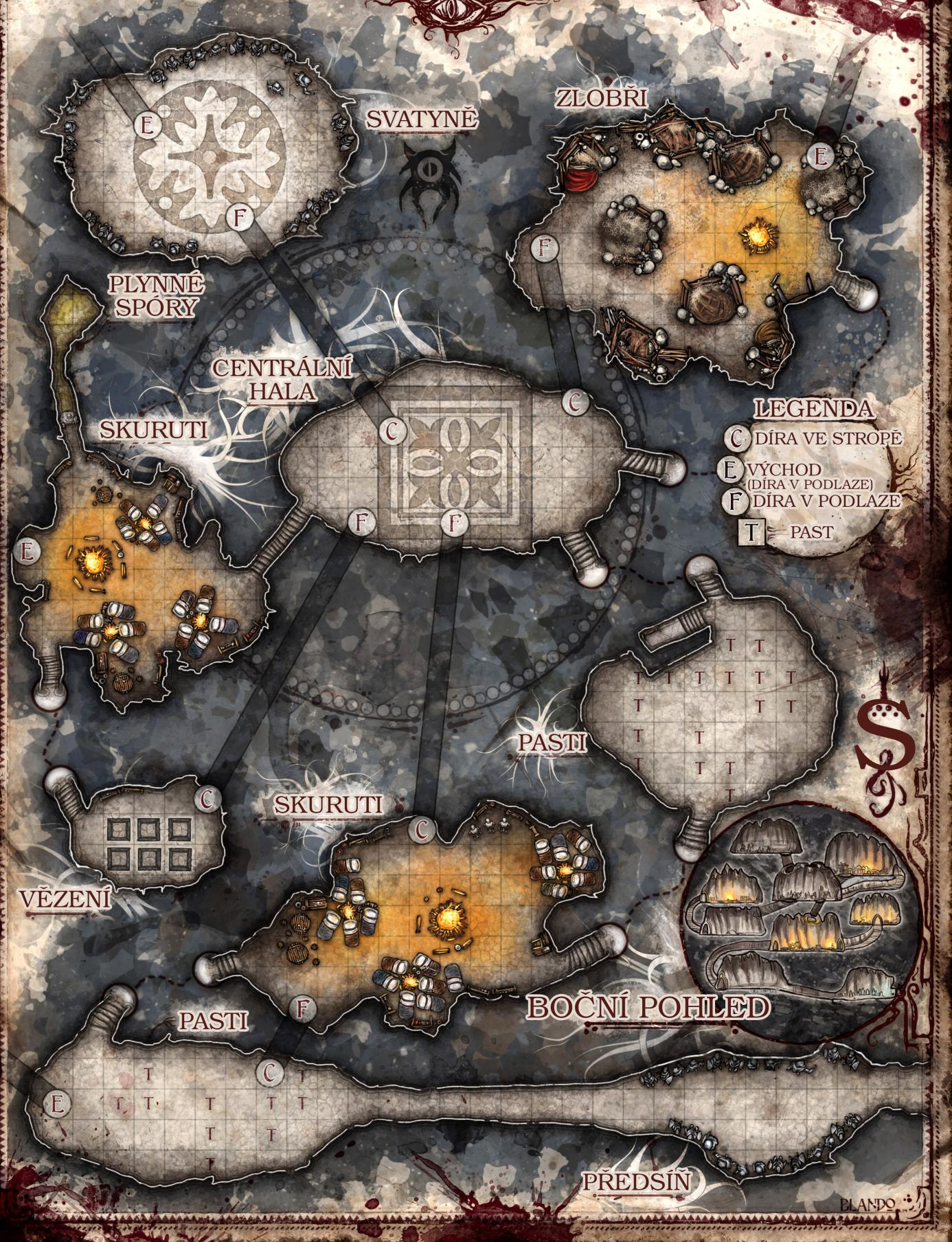
### OPOUŠTĚNÍ DOUPĚTE

Zřící venuje mnoho snahy tomu udělat své doupě tak bezpečné a pohodlné, jak jen může, takže jej jen málokdy opouští. Běžný zřící se bude snažit zajistit hlavně oblast v okruhu 1 míle okolo svého doupěte (což odpovídá oblasti dosahu jeho lokálních schopností), ale může sahat i dál, pokud se k tomu objeví nějaký důvod. Zřící může opustit domov, aby se strelil nebo aby zpomalil postup bytostí, které vnímá jako hrozbu, aby zajal novou skupinu poskoků nebo aby získal nějakou velmi lákavou trofej.

Když se zřící vydá bojovat s nějakou hrozbou mimo své doupě, tak si to naplánuje předem a využije všech svých výhod. Například pokud se rozhodne, že pro něj

= 2 SAHY

# DOUPĚ ZŘÍCÍHO



nově vybudovaná lidská vesnice v okolí představuje hrobu, tak si se svými poskoky založí tábor poblíž a věnuje den nebo dva průzkumu oblasti (obvykle přeltem během noci za pomoci svého nočního vidění). Jakmile se seznámí s rozmístěním a obranou mís-ta, tak vyšle své poskoky, aby zaútočili nebo odlákali obránce, zatímco sám vyletí vysoko nad oblast a využije své oční paprsky k podmanění vesničanů a útoku na vůdce a další silné protivníky předtím, než se stihne zformovat významnější obrana.

Jeden takový nájezd obvykle trvá méně než hodinu. Poté zřící své síly stáhne a vyděšené přeživší ponechá v nejistotě toho, kdy se vrátí. Pokud neutěšou, tak se zřící se svými silami bude noc za nocí vracet a vyžá-zovat klíčové obránce, dokud zcela nezlomí morálku přeživších. Poté pošle své poskoky, aby osídlení vypile-nili a zajali všechny a chopili se všeho hodnotného.

## POKLAD

Zřící pečlivě prohlíží všechn poklad ve svém doupěti a kořist rozděluje do pěti skupin: nástroje, dary, ná-strahy, trofeje a cety.

**Nástroje** jsou jakékoli poklady, které může zřící použít jako osobní výbavu. Tělo zřícího není schopné využít mnoho druhů magických předmětů určených pro humanoidy, protože nemá příslušné tělesné čás-ti. Například nemůže užívat rukavic nebo bot, protože nemá ani ruce ani nohy. Zřící nicméně může využít prstenů umístěných na své oční stopky nebo může upevnit magický plášt na svá záda a využívat takové předměty stejně, jako humanoidi.

**Dary** jsou poklady, které zřící nemůže sám využít, ale které se mohou hodit jeho poskokům, jako třeba magické rukavice, boty, zbroje nebo předměty, s ni-mž se sám nemůže sladit. Zřící obvykle věnuje dary poskokům, aby je učinil mocnějšími a lepšími v jejich práci, což většinou znamená obranu jeho doupěte. Někdy darů využívá jako odměn nebo pobídek pro vý-jimečné poskoky; i když obvykle upřednostňuje vládu skrze donucování a strach, chápe, že někdy se výsled-ků dosahuje snáze odměňováním žádoucího chování namísto trestáním nežádoucího chování.

**Nástrahy** mohou být použity útočným, obranným nebo užitným způsobem. Zřící jsou zruční v nacháze-ní nových využití prokletých nebo nebezpečných předmětů jako součástí svých pastí a překážek ve svém doupěti, zejména, pokud takové předměty vytváří dlouhodobé efekty, které v případě potřeby může po-tlačit pomocí svého antimagického kuželu.

**Trofeje** jsou poklady, které si zřící cení jako důkazů své moci nebo které slouží jako připomínky vítězství nad jeho nepřáteli nebo které v něm vyvolávají nějaké jiné pozitivní reakce. Zachovalé tělo soupeřícího zřící-ho (nebo jakékoli jeho části, které lze po bitvě zachrá-nit) jsou zajisté ceněnými trofejemi, stejně jako lebka poraženého draka, oblečení slavného zřícím zabitého dobroruha nebo umělecké předměty, které lahodí jeho nelidským smyslům. Zřící si obvykle pamatuje umístění všech svých trofejí a okamžitě si všimne, po-kud některá zmizí nebo s ní bylo manipulováno.

**Cety** jsou poklady s vlastní hodnotou, které ale pro zřícího ani jeho poskoky nemají okamžitý užitek. Tato kategorie zahrnuje peníze, drahokamy, šperky

a magické předměty, které nikdo v doupěti nemůže rozumně nebo vůbec použít. Takové předměty jsou uskladněné někde v doupěti, dokud se jich zřící ne-zbaví – ať už jejich rozdělením jako darů poskokům nebo jejich rozložením.

Osobnost zřícího silně ovlivňuje to, jak své poklady rozděluje. Chvástay zřící může magickou válečnou sekuru poraženého nepřítele chápáti jako trofej, ale manipulativní zřící ji může věnovat jako dar některému ze svých velitelů, aby podpořil soutěživost mezi svými důstojníky. Vynálezavý zřící může využít *dýmající láhev* k zakrytí desítek jam v místnosti, zatímco bojovější laděný zřící pro ni nemusí najít využití a může ji chápáti jako cetku. Zařazení předmětu z pokladu mo-hou změnit i okolnosti – *berla krajty* použitá jako součást pasti s padajícím kamenem může být dána jako dar, pokud zřící získá poskoka, který se s ní dokáže sladit.

## POSKOCI A MAZLÍČCI

Zřící často využívají poskoců. Získání kontroly nad tě-mito bytostmi obvykle zahrnuje užití očních paprsků, nicméně poskoci nakonec pochopí, že je zřící může zabít, kdykoliv se mu zlšíbí, takže je v jejich nejlepším zájmu přestat mu odpovovat a prostě jeho rozkazy po-slouchat.

Poskoci staví zdi v doupěti zřícího, roznáší jídlo jeho ostatním obyvatelům a tvoří nové obytné pro-story pro sebe a ostatní poskoky – úkoly, které zřící považuje za nehodné jeho osobní pozornosti. Někteří zřícího i uctívají jako zlostné a náladové božstvo.

Tři tabulky – Nižší poskoci zřícího, Vyšší poskoci zřícího a Mazlíčci zřícího – vám usnadní zaplnit dou-pě zřícího těmito bytostmi.

## NIŽŠÍ POSKOCI

Pokud by zřícího následovníci byli poskládání jako armáda, pak by řadoví vojáci byli právě jeho nižší poskoci, inteligentní bytosti schopné řeči, které obvykle dokáží žít ve větších skupinách. Zřící jim svěřuje po-družné úkoly jako lov, průzkum a ostraha doupěte.

## VYŠŠÍ POSKOCI

Zřícího vyšší poskoci jsou úctyhodnými protivníky. V doupěti mohou být rozmístěni tam, kde mohou vetřelce přepadnout ze zálohy nebo mohou být umís-těni jako poslední linie obrany před nepřátele, kteří ohrozí samotnou vnitřní svatyni.

## MAZLÍČCI

Zřící má ve svém doupěti často jednoho nebo více mazlíčků, hlavně protože (ať už z jakéhokoliv důvodu) má společnost takových tvorů v oblibě. Mazlíčci jsou obvykle málo inteligentní a jsou drženi pro své bojové schopnosti, zábavnost nebo status trofejí.

## NIŽŠÍ POSKOCI ZŘÍCÍHO

k%	Nižší poskoci*
01–04	10k10 + 50 loupežníků a 3k6 vůdců loupežníků
05–08	10k6 gobrů a 1k3 gobřích vůdců
09–12	10k10 kultistů a 4k6 fanatických kultistů
13–14	10k6 duergarů
15–22	10k10 + 50 goblinů a 3k4 gobliních vůdců
23–25	10k10 + 50 divousů
26–35	10k10 skurutů a 2k4 skurutích kapitánů
36–43	10k10 + 50 koboldů, 2k4 koboldích vynázelců,** a 2k6 koboldích šupinových čarodějů**
44–48	10k10 + 50 ještěrců
49–56	10k10 orků a 1k6 orčích náčelníků
57–59	6k6 quagotů
60–65	10k10 + 50 troglodytů
66–100	Hoď dvakrát a ignoruj výsledky nad 65

\* Pro doupěte mrtvolných tyranů použij tuto tabulku, ale zhruba polovinu jejich humanoidů nahraď zombiem.

\*\* Statistiky najdeš v 3. kapitole této knihy.

## VÝŠÍ POSKOCI ZŘÍCÍHO

k%	Výšší poskoci*
01–03	2k4 barlguras
04–10	1k12 etinů
11–20	1k2 ohnivých obrů, 1k3 mrazivých obrů, 2k4 kopcových obrů, nebo 1k6 kamenných obrů (jak se hodí k okolnímu terénu)
21–25	3k6 hákovců
26–32	3k6 mantikor
33–40	3k6 minotaurů
41–55	6k6 zlobů
56–70	2k4 trollů
71–75	3k6 fextů
76–100	Hoď dvakrát a ignoruj výsledky nad 75

\* Pro doupěte mrtvolných tyranů použij tuto tabulku, ale zhruba polovinu jejich humanoidů nahraď zombiem.

## MAZLÍČCI ZŘÍCÍHO

k%	Mazlíčci
01–10	1k3 bazilišků
11–13	1k3 zřících zombíí
14–22	1k4 chimér
23–26	1k4 masných golemů
27–29	3k6 čumilů*
30–37	3k6 pekelných ohařů
38–41	2k6 notiků
42–53	2k4 otyughů
54–66	2k4 krápnitců
67–75	1k6 vyvern
76–100	Hoď dvakrát a ignoruj výsledky nad 75

\* Statistiky najdeš v 3. kapitole této knihy.

## XANATHAROVA GILDA

Xanatharova gilda je gilda zlodějů a otrokářů operující v podsvětí města Hlubina v prostředí Zapomenutých říší. Vůdcem gildy je zřící – poslední v sérii těchto bytostí. Stejně jako jeho předchůdci používá tento zřící označení „Xanathar“ spíš jako titul než jako své osobní jméno (které je Zušaxx). Gilda funguje již téměř dvě let, během kterých je postupně každých několik desítek let přebírána mezi jednotlivými zřícími.

## PARANOIDNÍ MEGLOMÁNIE

Xanathar, stejně jako jeho předchůdci, je tyranizujícím okem – druhem zřícího, který se rozhodl žít mezi ostatními bytostmi, nad nimiž drží vládu. Svou paranoidou povětšinou drží pod kontrolou a svou podivnou mentalitu obrací k rozvoji organizovaného zločinu v Podhůří a Hlubině. Xanathar věří, že jej jeho intelligence a magické nadání činí jedinečně vhodným pro tento úkol – dokonce více, než jeho zabitého předchůdce – a své schopnosti využívá, jak jen může, k bezohlednému vymáhání své vůle v politickém i zločineckém prostředí.

Xanatharovým poutem je jeho doupě, rozsáhlý jeskynní komplex vytvořený jeho předchůdci, vyhloubený mezi klikatícími se stokami Hlubiny. Svůj domov takřka nikdy neopouští, protože uprostřed tohoto světa je páнем všeho, co vidí, a je v bezpečí před vnějšími hrozbami. Rozsáhlé doupě je výborně zásobeno exotickými potěšeními, po nichž touzí, jako jsou vzácné koupací oleje, kadidla a vybraná jídla připravená vynikajícími kuchaři. Xanathar se obklopuje důkazy svého bohatství a úspěchu, jí ze zlatých talířů, pije z diamantu zdobených kalichů, zdobí svou ložnice úžasnými tapiseriemi a sebe a své doupě ověšuje magickými předměty.

Jeho strach z konspirací je sotva zřetelný, ale ne že by neexistoval. Čas od času jej zastihou nepotlačitelné obavy z vražedných spiknutí, hledačů odplaty a z pletich ostatních proti němu. Když tyto myšlenky vyvstanou na povrchu, Xanathar se může vrhnout na své velitele a vykládat si jejich omyly jako neposlušnost, jejich selhání jako záměrné pokusy podtrýt jeho moc a jejich úspěchy jako výzvy jeho nadřazenosti. Zřícího hněv se může projevit náhle jako rozkladný paprsek, nebo tak pomalu jako naštvaný pohled a navýšující se dohled během několika týdnů.

Xanathar je ambiciozní a chce rozšiřovat svou moc uzavíráním spojenectví, nicméně neustále se obává zradby. Jediní spojenci, které považuje za relativně bezpečné, jsou jedinci, s nimiž on (nebo jeho předchůdci) spolupracoval roky a většina z nich jsou bytosti, jichž se nemá důvod bát, protože nepředstavují fyzickou hrozbu ani jemu, ani gildě. K uzavírání spojenectví s jinými mocnými skupinami je váhavý a je velká šance, že s novým spojencem přetrhne pouta při prvním náznaku zradby nebo obtíží. Pokud je organizace užitečná, ale výrazně slabší než gilda, Xanathar nejspíše pohltí její členy a zdroje a začlení je do své gildy (ať už okamžitě, či postupně), takže může na případné hroby dohlédnout zevnitř.

Jako všichni zřící touzí Xanathar po informacích. Je si plně vědom velké knihovny ve Svítící tvrzi i vě-

Zříci vládnou svým územím a z nich se snaží ovlivňovat okolního světa. Pro dobrodruhy je užitečné pochopit, které území daný zříci považuje za své a kde rádi jeho hranic.

- Elminster

Není nic snazšího. Musíš jen myslit tak, jako zříci. Dle Elminstera o sobě oni všichni uvažují jako o středu světa.  
Nuže - já vím, že jím jsem.

- Volo

domostí v ní uložených a jedním z jeho hlavních cílů je dostat na toto místo agenta, který bude moci začít posílat kopie informací zpátky ke Xanatharovi, aby si je prohlédl. Xanatharovů nejjazázší cíl je získání kontroly nad celým regionem pod Hlubinou (jak Podhůří, tak Přístav lebek), což by mu poskytlo tolik politického vlivu, jako mají všichni Páni Hlubiny dohromady.

### DĚLBA PRÁCE

Díky své nadlidské inteligenci a svému jedinečnému uvažování je Xanathar schopný efektivně dohlížet a řídit snahy mnoha bytostí naráz. Drží kontrolu nad tucty specializovanými velitelci. Každý velitel je odpovědný za řízení jedné z oblastí činností gildy, včetně vražd, vydírání, výpalného, žoldáků, otrokářství, pašování, špionáže a krádeží (z nichž otrokářství a krádeže jsou nejvýznamnější). Když je potřeba některého nahradit, nejlepšími kandidáty jsou ti, kteří oceňují výhody silné organizace (tedy zákonné zlí nebo přinejhorším neutrálně zlí) a kteří mají vysokou toleranci pro občas nepředvídatelné chování jejich šéfa.

Každému veliteli je dána volná ruka v řízení jeho části gildovních činností. Někteří používají přímý přístup osobního řízení, zatímco jiní ustanovují posloupnost velení, která tvoří jasnou hierarchii jdoucí shora až k nejnižšímu podřízenému. Dokud běží činnosti daného velitele tak, jak mají, tak Xanathar jeho metody nechává být a nijak mu nesahá do jeho každodenních aktivit.

Když se ve zlé organizaci dostane do čela lidský megalomaniak, tak je vždy vystaven riziku zabítí nebo nahrazení mocnějším rivalem. Když je taková skupina vedena namísto člověka zřícím, tak má tyran ohromnou stabilitu a převahu nad svými vyzyvateli. Nejenže si jeho protivníci nejsou jisti, jak jej vlastně zabít, ale může i snadno udeřit nazpátek smrtící silou proti několika nepřátelům naráz a doslova spí s otevřenýma očima. Jediná skutečná hrozba Xanatharově vládě je jiný zřící, což zdůvodňuje, proč je Xanatharova gilda vedena postupně sérií zřících namísto různými humanoidními a nelidskými bytostmi. Velitelé, kteří mají své vlastní ambice a kteří by mohli odporovat tyranovi nebo se začít obávat o své bezpečí, jsou mnohem náchylnější tomu utéct (nebo „odejít na odpočinek“), než se postavit zřícímu. Zkamenělé hlavy několika zrádných velitelů zdobí Xanatharovo doupě jako svědectví toho, jak se se svými vyzyvateli vypořádává.

Navíc ke svým velitelům má Xanathar mnoho poskoků se specifickými úkoly. Tito podřízení nemají tolik vlivu jako velitelé, ale drží klíčové role v gildě a mají v organizaci určitou míru vlivu. Mezi těmito jsou zřícího účetní, komoří, hlavní posel, lékař, akvarista, věštec, právník, vrchní principál, trenér bestií, mistr pastí a strážce Xanatharova osobního vězení. Jedinci zastávající tyto role obvykle slouží Xanatharovi měsíce nebo roky, protože náhradníci se stejnými specializovanými dovednostmi jsou těžko k sehnání.

### CO JE ZNÁMO OSTATNÍM

Běžní zaměstnanci gildy – zloději, otrokáři a běžní násilníci – pracují pro Xanatharova gildu, protože dobré platí. Nemají nutně tušení, že jejich šéfem je zřící; vědí jen, že šéf je mocný, nebezpečný a netoleruje chyby. Ačkoliv předešlý Xanatharové pravdu o své skutečné povaze pečlivě strželi a sdělovali ji jen hrstce svých velitelů, současný Xanathar s věcí zachází více jako s veřejným tajemstvím. Všichni jeho velitelé, stejně jako mnoho středně postavených členů gildy, jimž Xanathar důvěřuje, vědí, že je gilda řízena zřícím.

Většina nízko postavených členů gildy má tušení, že jejich šéfem není člověk, zejména vzhledem k tomu, jak dlouho je Xanathar u moci (nejsou si vědomi toho, že je toto místo zastáváno postupně různými zřícími). Většina věří, že jejich vůdce je člen dlouhožijící rasy, možná trpaslík nebo elf. Někteří se domnívají, že je skutečnost děsivější a že Xanathar je drow nebo možná drak v lidské podobě.

Lidé v Hlubině si jsou povšechně vědomi, že tu je jedna nebo více gild, které ve městě kontrolují zločinecké aktivity. Občas se na povrch dostanou zvěsti o tom, že zločineckým vůdcem je monstrum, jako třeba démon nebo drak, které řídí organizaci ze stínů. Většina běžných lidí zavrhuje takové zvěsti i hlupáky, kteří je šíří, s tím, že by Páni Hlubiny nikdy nedovolili, aby se taková bytost toulala městem.

## 2. KAPITOLA: RASY POSTAV



**H**RDINOVÉ SE OBJEVUJÍ V MNOHA TVARECH a velikostech. Tato kapitola představuje hráské rasy, které patří v mnohovesmíru D&D k nejvýraznějším. Tyto rasy doplňují možnosti z *Příručky hráče* a jsou ve světě D&D vzácnější, než tam popsané rasy.

Jako hráč prober se svým PJ použití jakékoliv rasy, která je zde popsána. Mnoho PJ promýšlý dopady přidání nové rasy na svůj svět. Tvůj PJ může říct ano či ne pro použití rasy, nebo ji může nějakým způsobem změnit.

V této kapitole jsou podrobně popsány následující rasy:

**Asimarové** jsou humanoidi s andělskou jiskrou v duši, jenž jim propůjčuje nadpřirozenou moc.

**Firbolgové** jsou lesní strážci, kteří upřednostňují mírové metody ochrany svých domovů, ale chápou se zbraní, pokud musí.

**Goliáši** jsou robustní poutníci, kteří žijí na nejvyšších místech hor, kam jen dosáhnou.

**Ještěrci** se při pátrání po pokladech a slávě někdy odváží vyrazit ze svých domovských bažin. Pro jejich savčí společníky jsou nevyzpytatelní, avšak dokazují, že jsou houževnatými spojenci.

**Kenkuové** jsou prokletým ptačím lidem, který stále platí cenu za dávnou zradu. Žijí v lidských městech, kde mají špatnou pověst jako zločinci.

**Tabaxiové** jsou zvědavým kočičím lidem, který putuje ze své vzdálené domoviny, pátrajíc po zajímavých pokladech a tradicích.

**Tritóni** jsou strážci hlubin oceánu, kteří se občas v boji proti zlu připojují k lidem na souši.

Tato kapitola také obsahuje část, kde jsou uvedeny možnosti pro nestvůrné postavy, které může PJ přidat do tažení: **gibr**, **goblin**, **skurut**, **kobold**, **ork** a **čistokrevný yuan-ti**, jejichž příběhy jsou probírány v 1. kapitole.

Na konci kapitoly je část, kterou můžeš použít pro určení výšky a váhy postav, které jsou členy ras popsaných v této kapitole.

Pokud jsi PJ, je zahrnutí kterékoliv z těchto ras do kampaně příležitostí jak vyprávět příběh a dává ti možnost rozhodnout o rolích, jaké budou v tvém vyprávění tyto rasy hrát. Můžeš se rozhodnout, že rasa z této kapitoly je v tvém světě běžná, má jen několik příslušníků nebo, že vůbec neexistuje. Když se rozhoduješ o těchto rasách, zvaž, jak mohou zlepšit tvůj příběh.

# ÁSIMAR

UVIDĚL JSEM JI, OVĚNČENOU KŘÍDLY Z ČISTÉHO SVĚTLA, s očima planoucíma božskou zuřivostí. Kostění dáblové se zastavili a odvrátili tváře. Její čepel, naplněná světlem, tnula jednou, dvakrát, třikrát. Hlavy dáblů padaly jedna po druhé na zem. A tak jsme zjistili, že v naší hadrácké bandě putuje Ásimar.

— Geldon Parl, *Tyranie draků*

Ásimarové nosí ve svých duších nebeské světlo. Pochází z lidí, kterých se dotkla moc hory Celestie, božské říše mnoha zákoně dobrých božstev. Ásimarové se narodili, aby sloužili jako šampioni bohů, jejichž zrození je vítáno jako požehnaná událost. Je to lid nadpozemského vzhledu se světelnlými rysy, odhalujícími jejich nebeské dědictví.

## NEBEŠTÍ ŠAMPIONI

Ásimarové existují ve světě, aby sloužili jako strážci zákona a dobra. Jejich patroni očekávají, že udeří na zlo, půjdou příkladem a budou podporovat spravedlivou věc. Od raného věku získává ásimar od nebeských bytostí prostřednictvím snů vize a pokyny. Tyto sny pomáhají ásimara formovat a poskytují smysl pro předurčení a touhu po spravedlnosti.

Každý ásimar může počítat s určitým nebeským agentem od bohů jako průvodcem. Tato bytost je obvykle déva, anděl působící ve smrtelném světě jako posel.

## SKRYTÍ POUTNÍCI

Jelikož jsou ásimarové zapříšahlými nepřáteli zla, obvykle dávají přednost tomu zůstávat v pozadí. Ásimar nevyhnutelně přitahuje pozornost zlých kultistů, běsů a dalších nepřátel dobra, kteří by se dychtivě snažili zničit nebeského šampiona, kdyby měli šanci.

Pokud ásimarové cestují, pak preferují kápě, uzavřené přílby a jinou výstroj, která jim umožňuje skrýt svou identitu. Nicméně nikdy nemají výčitky udeřit na zlo otevřeně. Jejich touha po utajení nikdy nesmí ohrozit nevinné.

## PRŮVODCI ÁSIMARŮ

Ásimar, s výjimkou toho, který se obrátil ke zlu, má spojení s andělskou bytostí. Tato bytost – obvykle déva – poskytuje ásimarovi pomocnou ruku, ačkoliv toto spojení funguje pouze skrze sny. Rada jako taková nemá podobu přímého rozkazu ani prostého mluveného slova. Místo toho ásimar získává vize, proroctví a pocit.

Andělská bytost má daleko k tomu být vševedoucí. Vedení je založeno na pochopení principů zákona a dobra, což umožňuje proniknout do způsobů boje proti zvlášť mocnému zlu, o němž ví.

Jako součást tvorby postavy ásimara, zvaž povahu andělského průvodce. Tabulka Andělský průvodce nabízí jména a povahy, které můžeš použít pro zhmotnění průvodce tvé postavy.

## POZNÁMKA PRO PJ: HRANÍ ANDĚLSKÉHO

### PRŮVODCE

Jako PJ se ujímáš role ásimarova andělského průvodce a rozhoduješ, jaký druh rad nebo znamení mu pošleš skrz sny.

Déva nebo jiná nebeská bytost je tvou příležitostí přidat do hry zvláštní roleplayingové možnosti. Pamatuj na to, že déva žije v oblasti absolutního zákona a dobra. Déva nemusí chápát kompromisy a těžká rozhodnutí se kterými musí smrtelník ve světě zápasit. Pro dévu je ásimar cenným studentem, který musí žít podle vysokých a někdy nepružných standardů.

## ANDĚLSKÝ PRŮVODCE

### k6 Jméno

- |   |           |
|---|-----------|
| 1 | Tadriel   |
| 2 | Mylandra  |
| 3 | Serafína  |
| 4 | Galadie   |
| 5 | Mykiel    |
| 6 | Valandras |

### k6 Povaha

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| 1 | Sečtělá a poučující   |
| 2 | Soucitná a nadějná    |
| 3 | Praktická a osvícená  |
| 4 | Zuřivá a pomstychtivá |
| 5 | Striktní a rozhodná   |
| 6 | Laskavá a rodičovská  |

## KONFLIKT DUŠÍ

Přes svůj nebeský původ je ásimar smrtelný a má svobodnou vůli. Většina ásimarů následuje svou vytýčenou cestu, ale někteří se mohou změnit, když vnímají své schopnosti jako prokletí. Tito odcizení ásimarové se obvykle spokojí s tím, že se odvrátí od světa, ale pář se jich stane agenty zla. V jejich myslích je vystavení se nebeským mocnostem jen o něco víc než vymývání mozku.

Zlý ásimar se stává smrtícím nepřítelem. Zářivá moc, které jednou vládl, se zkazí do odporné, vysávající magie. A jejich andělští průvodci je opouštějí.

Dokonce i ásimar, který je zcela oddán dobru, se někdy cítí rozerván dvěma světy. Andělé, kteří je provází, vidí svět ze vzdáleného hradu. Ásimar, který chce zůstat a pomoci městu zotavit se a přežít suchu, může být andělským průvodcem poháněn kupředu na větší cestu. Pro vzdáleného anděla může být záchrana několika prostých lidí nicotná ve srovnání s porážkou Orkusova kultu. Ásimarův průvodce je moudrý, ale není neomylný.

## ÁSIMARSKÁ JMÉNA

Většina ásimarů se rodí lidským rodičům a používají stejná jména jako jejich rodná kultura.

## ÁSIMARSKÉ RYSY

Tvá postava ásimara má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Charismatu se zvyší o 2.

**Věk.** Ásimarové rostou stejně rychle jako lidé, ale mohou se dožít až 160 let.

**Přesvědčení.** Naplnění nebeskou mocí je většina ásimarů dobrá. Odpadlí ásimarové jsou většinou neutrální či dokonce zlí.

**Velikost.** Ásimarové jsou stejně vysocí a váží stejně jako lidé.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** Požehnaný se zářící duši, můžeš svým zrakem snadno proříznout tmu. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

**Nebeské odolání.** Jsi odolný vůči nekrotickému a zářivému zranění.

**Léčivé ruce.** Jako akci se můžeš dotknout jednoho tvora a ten si může vylečit počet životů rovný tvé úrovni. Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si důkladně neodpočineš.

**Světlonoš.** Znáš trik světla. Tvá sesílací vlastnost pro toto kouzlo je Charisma.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a nebestinou.

**Podrasa.** Existují tři podrasy ásimarů: strážný ásimar, trestající ásimar a padlý ásimar. Pro svou postavu si jednoho z nich zvol.

### STRÁŽNÝ ÁSIMAR

Strážní ásimarové jsou nabity mocí dobra, aby chránilí slabé, ničili zlo kdekoliv se objeví a stáli stráž proti temnotě. Od raného věku přijímají strážní ásimarové rady a příkazy, které je směřují, aby vzdorovali zlu.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Moudrosti se zvyší o 1.

**Zářící duše.** Počínaje třetí úrovní můžeš použít svou akci k uvolnění božské energie uvnitř tebe, což způsobí, že tvé oči začnou zářit a na zádech se ti objví dvě světelná nehmotná křídla.

Tvoje proměna trvá 1 minutu, nebo dokud ji za bonusovou akci neukončíš. Během této doby máš rychlosť létání 6 sáhů a jednou v každém svém tahu můžeš udělit dodatečné zářivé zranění jednomu cíli, kterému jsi způsobil zranění útokem nebo kouzlem. Dodatečné zářivé zranění je rovně tvé úrovni.

Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si důkladně neodpočineš.

### TRESTAJÍCÍ ÁSIMAR

Trestající ásimarové jsou naplněni božskou energií, která v nich intenzivně žhne. Napájí je silnou touhou ničit zlo – touhou, která je v nejlepším případě neochvějná a v nejhorším případě všepohlcující. Mnoho trestajících ásimarů nosí masky, aby se před světem zastřeli a zaměřili se na ovládnutí této moci, odhalujíc se pouze v bitvě.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Odolnosti se zvyší o 1.

**Zářivá záhuba.** Počínaje třetí úrovní můžeš použít svou akci k uvolnění božské energie uvnitř tebe, což

způsobí, že z tebe vyzařuje světlo, které tryská z tvých úst a očí a hrozí, že tě sežehne.

Tvoje proměna trvá 1 minutu, nebo dokud ji za bonusovou akci neukončíš. Během této doby vyzařuješ jasné světlo v poloměru 2 sáhy a slabé světlo další 2 sáhy a na konci každého svého kola ty a každý tvor do 2 sáhů od tebe utrpíte zářivé zranění rovné polovině tvé úrovni (zaokrouhleno nahoru). Navíc jednou v každém svém tahu můžeš udělit dodatečné zářivé zranění jednomu cíli, kterému jsi způsobil zranění útokem nebo kouzlem. Dodatečné zářivé zranění je rovně tvé úrovni.

Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si důkladně neodpočineš.

### PADLÝ ÁSIMAR

Ásimar, který se v mládí dotkl temné moci nebo se v rané dospělosti obrátil ke zlu, se může stát jedním z Padlých – skupiny ásimarů, jejichž vnitřní světlo nahradil stín.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Síly se zvyší o 1.

**Nekrotický rubáš.** Počínaje třetí úrovní můžeš použít svou akci k uvolnění božské energie uvnitř tebe, což způsobí, že tvé oči se změní v bazény temnoty a ze zad ti vyrostou dvě kostlivá, strašidelná, nehmotná křídla. V okamžiku, kdy se přeměníš, ostatní tvorové do 2 sáhů, kteří tě vidí, musí uspět v záchranném hodu na Charisma (SO je  $8 + \text{tvůj zdatnostní bonus} + \text{tvá oprava Charismatu}$ ), nebo se stane vystrašeným až do konce tvého příštího tahu.

Tvoje proměna trvá 1 minutu, nebo dokud ji neukončíš jako bonusovou akci. Během této doby jednou v každém kole můžeš udělit dodatečné nekrotické zranění jednomu cíli, kterému jsi způsobil zranění útokem nebo kouzlem. Dodatečné nekrotické zranění je rovně tvé úrovni.

Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si důkladně neodpočineš.

### PÁD Z PŘÍZNĚ A VÝSTUP K NÍ

Pokud se tvůj strážný či trestající ásimar obrátí ke zlu, může změnit podrasu své postavy na padlého ásimara, pokud s tím tvůj PJ souhlasí. Chceš-li to učinit, vyměň prospěchy dané podrasy, včetně zvýšení hodnot vlastností, za prospěchy padlého ásimara.

Podobně platí, že pokud se tvůj padlý ásimar obrátí k dobré, může ti tvůj PJ umožnit stát se strážným nebo trestajícím ásimarem.

## FIRBOLG

STRÁVILI JSME TŘI MĚSÍCE SLEDOVÁNÍM ZELENÉHO draka, než jsme objevili les, ve kterém měl své útočiště. Druhý den na místě, jsme se probudili a uprostřed našeho tábora jsme našli dračí hlavu. Sovelis mi řekl, že si firbolgové nárokuji tento les a chtějí nám tím ukázat, že zde již nemáme žádný důvod zůstávat. Ujistil mne, že pokud bychom zde zůstali, byly by naše hlavy další.

— Gimbl, Záznamy z Lovce pokladů

Kmeny firbolgů, izolované v odlehlych lesních pevnostech, upřednostňují trávit své dny v tichém souladu s lesem. Když jsou firbolgové vyprovokováni, projeví impozantní dovednost se zbraněmi a druidskou magií.

## POKORNÍ STRÁŽCI

Firbolgové nemilují nic tak jako klidný den strávený mezi stromy starého lesa. Lesy vnímají jako posvátná místa, která představují srdce světa a památníky trvanlivosti života.

Ve své roli správců žijí firbolgové ze země, přičemž se snaží udržet rovnováhu s přírodou. Jejich metody odrážejí zdravý rozum a pozoruhodnou vynálezavost. Během bohatého léta ukládají přebytečné ořechy, ovoce a bobule. Když přijde zima, rozprostřou vše, co mohou postrádat, aby zajistili, že lesní zvířata přežijí do jara.

V očích firbolgů není větší chyby než chamtivost. Firbolgové věří, že svět zůstává nejzdravější, když si každý tvor bere jen to, co potřebuje. Hmotné statky, zejména vzácné drahokamy a zlato, mají pro ně jen malý význam. K čemu jsou tyto věci, když je zima dlouhá a jídlo dochází?

## PŘIROZENÍ DRUIDOVÉ

Firbolgové mají talent na druidskou magii. Jejich kulturní úcta k přírodě, v kombinaci s jejich pevnou a hloubavou myslí, činí učení této magie instinctivní součástí jejich vývoje. Téměř každý firbolg se naučí pár kouzel, obvykle těch, které používají ke skrývání své přítomnosti a mnozí pokračují ve zdokonalování v přírodní magii. Firbolgové, kteří se stanou druidy, slouží jako vůdci pevnosti.

Při každé akci, kterou kmen učiní, zvažují druidi nejen potřeby skupiny, ale také účinky každého činu na les a zbytek přirozeného světa. Kmeny firbolgů by raději hladověli, než by v období nedostatku vyčerpávali zemi.

## SKRYTÍ PASTÝŘI

Jako správci země upřednostňují firbolgové zůstat mimo pohled a mysl ostatních. Nesnaží se ovládnout přírodu, ale spíše se snaží zajistit, aby přežívala podle svých zákonů.

Firbolgové využívají svých kouzel, aby udrželi svou přítomnost v lese v tajnosti. Tento přístup jim umožňuje vyhýbat se politice a svářům elfů, lidí a orků. Takovéto události se firbolgů týkají pouze, když ovlivňují les.

Dokonce i tvář v tvář průniku, dávají firbolgové přednost jemnému a setrnému přístupu, aby předešli škodám na svém území. Využívají své magie, aby se prales stal pro průzkum nepřehledným místem, a to dočasným odkloněním pramenů, odháněním lovné zvěře, krádežemi důležitých nástrojů a změnou cest, aby se lovecké nebo dřevorubec skupiny beznadějně ztratily. Znakem přítomnosti firbolgů je nepřítomnost zvěře a podivné ticho, jako by se les chtěl vyhnout tomu, aby k sobě přitáhl pozornost. Čím rychleji se poutníci rozhodnou jít dál, tím lépe.

Pokud tato taktika selže, přejdou firbolgové k přímější akci. Jejich pozorování osídlení určuje, co se stane dál. Pokud se cizinci zdají mírumilovní, firbolgové přijdou a jemně je požádají, aby odešli a dokonce jim nabídnou jídlo a další zásoby jako pomoc při odchodu. Pokud si ti, kteří trvají na zachování přírody, berou jen to, co potřebují a žijí v harmonii s lesem, zkoumají firbolgové možnost jak se s nimi spřátelit, pokud se cizinci zaváží, že budou les chránit. Pokud však osadníci jasně projevují zlé úmysly, firbolgové zaútočí zbraněmi a kouzly v jednom ohromujícím útoku.

## VYDĚDĚNÍ DOBRODRUZI

Jako strážci lesa, jen některí firbolgové sní od opuštění svých domovů nebo zkusí žít v lidské společnosti. Vyhnaní firbolgové, nebo ti jejichž klan byl zničen, však nemusí mít v této záležitosti možnost volby. Většina firbolgů dobrodruhů patří do této druhé kategorie.

Vydědění firbolgové se nikdy nesmí vrátit domů. Spáchali nějaký neodpustitelný skutek, obvykle něco co uvrhlo jejich domov do ohrožení, jako například založili lesní požár, nebo zabili vzácného či nádherného divokého tvora. Tito firbolgové jsou samotáři, kteří se toulají světem v naději, že jednou najdou nové místo, které budou nazývat svým domovem.

Osiřelí firbolgové jsou ti jejichž klan nebo vlast byly zničeny. Stávají se křížáky přírody, ve snaze pomstít se za svou ztrátu a zabránit dalšímu ničení přirozeného světa.

Několik jedinělých firbolgů je pověřeno svým klanem důležitou misí, která je zavádí mimo jejich domovy. Tito firbolgové se v cizí zemi cítí jako poutníci a obvykle chtějí pouze dokončit své úkoly a co nejrychleji se vrátit domů.

Tabulka Firbolgští dobrodruzi může sloužit jako inspirace pro určení, proč postava firbolga opouští domov.

## FIRBOLGŠTÍ DOBRODRUZI

### k8 Důvod pro dráhu dobrodruha

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Vyhnanství kvůli vraždě                     |
| 2 | Vyhnanství kvůli těžkému poškození domoviny |
| 3 | Klan byl zničen humanoidními nájezdníky     |
| 4 | Klan byl zničen drakem nebo démonem         |
| 5 | Byl oddělen od klanu a ztratil se           |
| 6 | Domovinu zničila přírodní katastrofa        |
| 7 | Osobní cíl na základě znamení               |
| 8 | Vyslán s úkolem od kmenových vůdců          |

## FIRBOLGSKÁ JMÉNA

Firbolgové přijímají pro jednání s cizinci elfská jména, ačkoliv koncepce jmen je jim cizí. Znají lesní zvířata a rostliny bez formálních jmen a místo toho identifikují děti lesa podle jejich skutků, návyků a dalších činů. Stejně tak se názvy jejich kmenů pouze odkazují k jejich domovům. Při jednání s jinými rasami se firbolgové odkazují na svou domovinu názvem, který používají okolní lidé, což je záležitost pohostinnosti a taktu, ale mezi sebou ji nazývají „domov“.

Občas firbolgové přijímají přezdívky či tituly které jim cizinci dají, s tím, že ti kteří mají potřebu je nazývat jmény, je můžou oslovoval, jak chtějí.

## FIRBOLGSKÉ RYSY

Tvá postava firbolga má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Moudrosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Síly se zvýší o 1.

**Věk.** Jako humanoidi spříznění s vělmi se firbolgové dožívají vysokého věku. Dospívají kolem 30 let a nejstarší z nich se dožívají 500 let.

**Přesvědčení.** Jako lid, který následuje přírodní rytmus a vnímá sebe jako správce, jsou firbolgové obvykle neutrálně dobrí. Zlí firbolgové jsou vzácní a jsou obvykle zapřísáhlými nepřáteli zbytku svého druhu.

**Velikost.** Firbolgové jsou vysocí mezi 7 a 8 stopami a váží 240 až 300 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Magie firbolgů.** Díky tomuto rysu umíš seslat *najdi magii* a *přestrojení*, přičemž pro tato kouzla je tvou sesílací vlastností Moudrost. Jakmile sešles jedno z těchto kouzel, nemůžeš ho pomocí tohoto rysu seslat znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš. Pokud používáš tuto verzi *přestrojení*, můžeš být až o 3 stopy menší než normálně, což ti umožní snadněji se vmísit mezi lidi a elfy.

**Skrytý krok.** Jako bonusovou akci se můžeš magicky zneviditelnit až do začátku svého dalšího tahu, nebo dokud nezaútočíš, nezpůsobíš zranění nebo někoho nedonutíš provést záchranný hod. Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

**Mohutná stavba.** Při určování množství váhy, které můžeš tlačit, vléct nebo zvednout, se bereš o jednu třídu velikosti větší.

**Řeč zvířete a listu.** Máš schopnost v omezené míře komunikovat se zvířaty a rostlinami. Chápou význam tvých slov, ale ty nemáš zvláštní schopnost rozumět jim. Máš výhodu ke všem ověřením Charismatu pro jejich ovlivňování.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí, elfštinou a gigantštinou.



## POVOLÁNÍ FIRBOLGŮ

Většina firbolgů je druidy, hraničáři nebo bojovníky. Povolaní se mezi jejich druhem předává z generace na generaci. Magické dědictví firbolgů se také projevuje rozdílnými způsoby; ti co se stanou bardy, uchovávají klanové tradice a firbolgové čarodějové brání své komunity. Firbolgové kouzelníci vznikají, když se klan přátelí s elfy.

Firbolgové tuláci jsou obvykle zvědy, pověřenými sledovat sousedící lid, aby určili jejich záměry. Právě oni jsou nejběžnějšími firbolgy za hranicemi lidských osad.

Firbolgové barbaři jsou vzácní, vyjma těch klanů, které čelí neustálým hrozbám od zlých humanoidů a dalších útočníků.

Firbolgové klerici a paladinové jsou obvykle oddaní přírodním bohům a jsou považováni za vykonavatele božské vůle.

Firbolgové černokněžníci jsou také vzácní, ale některé klany vytvářejí aliance a tajné smlouvy s mocnými výšemi bytostmi.

Firbolgové mniši jsou téměř zcela neznámí, ačkoliv kláštery mohou přijmout mladého přeživšího ze zničeného klanu firbolgů.

# GOLIÁŠ

GOLIÁŠI SE UKÁZALI JAKO UŽITEČNÍ SPOJENCI, ALE NIKDY se na ně neobracejte ve slabé chvíli. Jsou stejně tvrdí a nemilosrdní jako horský kámen, chladní a nelitostní jako rezavé, chladné větry. Když k nim přijdete silní, mohli by zvažovat, zda stojíte za spojenectví.

— Tordek, Průvodce Štíty

Na nejvyšších horských štítech – daleko nad svahy kde rostou stromy a kde je vzduch řídký a vyjí ledové větry – žijí samotářští goliáši. Jen málo lidí může tvrdit, že vidělo goliáše a ještě míň jich může tvrdit, že se s některým přátelí. Goliáši putují bezútečnou říší skal, větru a chladu. Jejich těla vypadají, jako by to bylo vytesáno z horského kamene a poskytují jim velkou fyzickou sílu. Jejich duše jsou jako toulající se vítr, což z nich dělá kočovníky, kteří se potulují od vrcholu k vrcholu. Jejich srdce jsou naplněna chladnou úctou k jejich mrazivé říši, přičemž každý goliáš cítí zodpovědnost získat své místo v kmeni nebo zemřít.

## ODHODLANÍ SOUPEŘI

Každý den přináší pro goliáše nové výzvy. Na nejvyšších horách jsou jídlo, voda a úkryt vzácné. Jediná chyba může způsobit zkázu celému kmeni, zatímco hrdinské úsilí jednotlivce může zajistit přežití celé skupiny.

Goliáši tak kladou důraz na soběstačnost a individuální dovednosti. Mají nutkání zaznamenávat si výsledky, počítat své skutky a shromažďovat úspěchy pro porovnání s ostatními. Goliáši rádi vyhrají, ale po-



rážku vnímají jako prostředek ke zlepšení svých dovedností.

Tato soutěživost má temnou stránku. Goliáši jsou zuřiví konkurenti, ale jejich hlavní odhadláni je překonávat své minulé činy. Pokud goliáš zabije draka, může hledat většího, silnějšího šarkana pro bitvu. Málkterý goliáš dobrodruh se dožije vysokého věku, protože se většina z nich snaží překonat své minulé úspěchy.

## FAIR PLAY

Pro goliáše existuje konkurence pouze tehdy, když je podporována rovnými podmínkami. Soupeření měří talent, odhadlání a úsilí. Tyto faktory určují přežití v jejich domovské oblasti a ne spolehlání se na magické předměty, peníze nebo jiné elementy, které mohou překlopit rovnováhu na jednu či druhou stranu. Goliáši se rádi spolehlají na výhody, ale důrazně si pamatují, že taková výhoda může vždy zmizet. V goliáši, který na ně příliš spolehlá, může narůstat sebeuspokojení, což je v horách recept na katastrofu.

Tato vlastnost se projevuje nejvíce, když goliáši komunikují s ostatními lidmi. Vztah mezi rolníky a šlechtou je pro goliáše záhadou. Pokud král postrádá Inteligenči a schopnost vést, pak by jeho místo v království měla zastávat schopnější osoba. Goliáši mají na sebe jen zřídkakdy takový názor a lid, který pro udržení moci spolehlá na společenské struktury nebo pravidla, je jím k smíchu.

## PŘEŽIJÍ TI NEJSCHOPNĚJŠÍ

Každý dospělý goliáš, který nemůže přispět kmeni, je vyhnán. Osamělý goliáš má jen malou šanci na přežití, zejména staří nebo slabí. Goliáši necítí žádnou lítost vůči dospělým, kteří se o sebe neumí postarat, ačkoliv nemocní či zranění jsou v rámci goliášiho konceptu fair play ošetřeni.

Od trvale zraněného goliáše se očekává, že potáhne v kmeni svou váhu. Takový goliáš obvykle zemře při pokusu držet krok, nebo se vyplíží do noci vstřík mrazivému osudu.

Svým způsobem se goliáši snaží překonat sami sebe i v ponuré nevyhnutelnosti svého úpadku a smrti. Goliáš by raději zemřel v bitvě, na vrcholu sil a schopnosti, než by čekal na pomalou sešlost stářím. Jen málo lidí se někdy setkalo se starším Goliášem a dokonce i ti goliáši, kteří opustili svůj lid, zápasí s touhou vzdát se svých životů dřív, než začnou jejich fyzické schopnosti chřadnout.

Díky svému riskování trpí goliáši kmeny chronic-kým nedostatkem zkušeností, které nabízí dlouholetí vůdců. Doufají ve vrozenou moudrost vůdců, neboť se zřídkakdy mohou spolehnout na moudrost vypěstovanou věkem.

## GOLIÁŠÍ JMÉNA

Každý goliáš má tři jména: jméno určené novorozenci matkou a otcem, přezdívka přiřazená kmenovým vůdcem a jméno rodiny nebo klanu. Rodné jméno je až tři slabiky dlouhé. Klanová jména jsou pět slabik dlouhá a delší a končí samohláskou.

Rodná jména jsou jen zřídka spojena s pohlavím. Goliáši vnímají ženy a muže ve všech věcech rovnocenně a společnosti, které dělí role podle pohlaví, jsou pro ně záhadné a hodné posměchu. Pro goliáše platí, že osoba, jež je pro danou činnost nejlepší, by ji měla dostat za úkol.

Přezdívky goliášů jsou popisy, které se mohou měnit dle rozmaru náčelnka nebo staršího kmene. Odzakuje na pozoruhodné činy, ať úspěchy nebo selhání, které goliáš udělal. Goliáši přiřazují a používají přezdívky pro své přátele z jiných ras a mění je, aby odkazovali na významné skutky dané osoby.

Když se goliáši sami představují, zmiňují všechna tři jména v pořadí rodné jméno, přezdívka, jméno klanu. Při neformálním rozhovoru používají svou přezdívku.

**Rodná jména:** Aukan, Eglat, Gae-Al, Gautak, Ilikan, Keoti, Kuori, Lo-Kag, Maneo, Maveit, Nalla, Orilo, Pávu, Petani, Talai, Totam, Utal, Vaunea, Vimak

**Přezdívky:** Bystrozraký, Dlouhý skok, Dvojitý sirotek, Hledač pazourku, Klidná ruka, Mačkač kořenů, Malíř slov, Medvědobijec, Nebeský strážce, Neohrozený, Osamělý lovec, Přivolávač úsvitu, Soukeník, Vyřezávaný roh, Zkroucená paže

**Klanová jména:** Anakalatai, Elanitino, Gatakanati, Kalagiano, Kato-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Tuliaga, Tunukalati, Vaimei-Laga

## GOLIÁŠÍ RYSY

Goliáši sdílejí řadu společných rysů.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Síly se zvýší o 2 a tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

**Věk.** Goliáši mají věk srovnatelný s lidmi. Dospělymi se stávají v pozdním dospívání a obvykle žijí méně než sto let.

**Přesvědčení.** Společnost goliášů s jasnými rolemi a úkoly má silné sklonky k zákonnosti. Goliášský pocit spravedlivosti v symetrii s důrazem na soběstačnost a osobní zodpovědnost je směřuje k neutralitě.

**Velikost.** Goliáši jsou vysocí mezi 7 a 8 stopami a váží 280 až 340 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Přirozený atlet.** Jsi zdatný v dovednosti Atletika.

**Kamenná vytrvalost.** Můžeš se občas zaměřit na zmenšení zranění. Pokud utrpíš zranění, můžeš jako reakci hodit k12. Připočti k hozenému číslu svou opravu Odolnosti a o součet sníž celkové zranění. Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

**Mohutná stavba.** Při určování množství váhy, které můžeš tlačit, vléct nebo zvednout, se bereš o jednu třídu velikosti větší.

**Zrozen v horách.** Jsi aklimatizován na vysokou nadmořskou výšku, včetně výšky nad 4 000 sáhů. Také se přirozeně přizpůsobuješ chladnému podnebí, jak je popsáno v 5. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a gigantštinou.

## JEŠTĚREC

POKUD SE ROZHODNEŠ, že na VÝPRAVU VEZMEŠ šupinatého, pamatuj na jeden důležitý fakt. Cizí, nelidský lesk v očích, když té pozoruje, je týž pohled, jako když ty pozoruješ čerstvě grilovaný steak.

— Tordek, trpasličí bojovník a dobrodruh

Jenom hlupák se dívá na ještěrce a nevidí víc než šupinaté humanoidy. Přes jejich fyzický tvar však mají ještěrci více společného s leguány nebo draky, než s lidmi, trpaslíky nebo elfy. Ještěrci mají cizácké a nevyzpytatelné myšlení, jejich touhy a myšlenky se řídí jiným souborem základních principů než teplokrevní tvorové. Jejich pochmurné bažinaté domovy mohou ležet stovky mil od nejbližšího lidského osídlení, ale propast mezi jejich způsobem myšlení a myšlením hladkých kůží je mnohem větší.

Navzdory jejich cizáckému rozhledu, vyvíjí někteří ještěrci úsilí k porozumění a svým způsobem i pomocí jiným rasám. Tito ještěrci jsou oddaní a schopní spojení.

## CIZÁCKÉ MYŠLENÍ

Plazí přirozenost ještěrců není pouze v jejich vzhledu, ale také v tom jak myslí a jednají. Ještěrci prožívají omezenější emoční život než jiní humanoidi. Stejně jako u většiny plazů se jejich pocity do velké míry točí kolem strachu, agrese a radosti.

Ještěrci prožívají většinu pocitů jako oddelené popisy tvorů a situací. Pokud například lidé čelí rozrušnému trolley, pak prožívají strach na základní úrovni. Tresou se jim končetiny, mysl panikaří a je zmatená a reagují instinktivně. Ovládne je emoce strachu a řídí jejich jednání. Naopak ještěrci vidí emoce jako vlastnosti přiřazené jiným tvorům, objektům a situacím. Ještěrec si nemyslí: „Jsem vyděšený.“ Místo toho ještěrci registrují agresivní, silnější tvory jako strašlivé bytosti, kterým je třeba uniknout, je-li to možné. Pokud je takový tvor napadne, tak ještěrci utečou a bojují jen tehdy, když jsou zahnáni do kouta. Ještěrec nemá z trolla strach; místo toho chápe, že je troll děsivý a nebezpečný tvor a podle toho reaguje.

Ještěrci se nikdy nerozlobí způsobem jakým to dělají jiní, ale jednají agresivně vůči tvorům, které mohou porazit v boji, a situace nemůže být řešena nějakým jiným způsobem. Jsou agresivní vůči kořisti, kterou chtejí sníst, tvorům, kteří jim chtejí ublížit, a tak dále.

Příjemní lidé a věci ulehčují ještěrcům život. Příjemné věci by měly být uchovány a chráněny, někdy i za cenu bezpečnosti ještěrců. Nejpříjemnější tvorové a věci jsou to, co umožňuje ještěrcům posoudit více situací spíše jako neškodné než strašlivé.

## CHLADNÍ A VYPOČÍTAVÍ

Většina humanoidů o studenokrevném lidu říká, že je bez emocí a empatie. Stejný popis slouží jako vhodné zobrazení ještěrců.

S nedostatkem vnitřních emočních reakcí, se ještěrci chovají odměreně. Netruchlí pro padlé druhy ani



se nehněvají na své nepřátele. Jednoduše sledují a reagují tak, jak to vyžaduje situace.

Ještěrci postrádají smysluplné emocionální vazby na minulost. Posuzují situace na základě jejich současné i budoucí užitečnosti a důležitosti. Nikde to není tak zřejmé, jako když ještěrci jednají s mrtvými. Pro ještěrce se jejich padlý druh stane potenciálním zdrojem jídla. Kamarád byl možná válečník nebo lovec, ale nyní je tělo jen čerstvě zabité maso.

Ještěrci, kteří žijí mezi jinými humanoidy, se mohou v průběhu času naučit respektovat emoce jiných tvorů. Ještěrci tyto pocity nesdílí, ale místo toho je vyhodnocují stejným nezaujatým způsobem. Ano, padlý trpaslík může být nejužitečnější jako jídlo, ale rozskání těla na steaky vyprovokuje agresivitu v ostatních humanoidech a tím budou méně nápomocní v bitvě.

## PROSPĚŠNOST A PŘEŽITÍ

Myšlení ještěrců se může jevit zbytečně kruté, ale pomáhá jim přežít v nepřátelském prostředí. Bažiny, které obývají, jsou plné velkého nebezpečí různého druhu. Ještěrci se bez sentimentu soustředí především na přežití.

Ještěrci všechny a všechno ve smyslu prospěšnosti. Umění a krása mají pro ně jen malý význam. Ostřý meč slouží užitečnému a dobrému účelu, zatímco tupý meč je bez broušení jen mrtvá váha.

Ještěrci mají jen malou nutnost plánovat déle než sezónu dopředu. Tento přístup jim umožňuje zachovávat jejich současnou úroveň vlivu ve světě, ale omezuje jejich růst. Ještěrci nemají žádnou snahu rozvíjet psaní, dlouhodobě plánovat nebo rozvíjet způsoby jak dosáhnout pokroku v jejich prosté existenci lovci a sběračů.

## NEŠŤASTNĚ ZMĚKČILÍ

V jádru ještěrci pohlíží na jiné humanoidy s lhostejností téměř hraničící s lítostí. Narodili se do světa bez pevných šupin a ostrých zubů a je tedy div, že se jim podařilo tak dlouho přežít. Typický člověk by v bažinách přežil sotva den.

Nicméně pokud se jiné bytosti ukáží být pro ještěrce užitečné, tak mohou díky své zjevné slabosti vyvolat ochrannou reakci všech silnějších. Za takové bytosti berou ještěrci třeba mládata, děti neschopné se o sebe postarat, které pokud jim bude poskytnuta péče, budou v budoucnu užitečné.

## JEŠTĚRCOVSKÁ OSOBNOST

K určení osobnostního manýru ještěrcovské postavy nebo jako inspiraci pro unikátní manýr můžeš použít tabulkou Ještěrcovské manýry.

## JEŠTĚRCOVSKÉ MANÝRY

### k8 Manýr

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Nenávidíš plýtvání a nevidíš žádný důvod, proč bys neuklidil padlé nepřátele. Prsty jsou chutné a přenosné!                         |
| 2 | Nejlíp se ti spí, když jsi z velké části ponořený ve vodě.  |
| 3 | Peníze pro tebe nemají žádný význam.  |
| 4 | Myslíš si, že jsou jen dva druhy humanoidů: ještěrci a maso.  |
| 5 | Naučil ses smát. Využíváš toto nadání jako odpověď na všechny emocionální situace, abys lépe zapadl ke svým druhům.                 |
| 6 | Pořád netušíš, jak fungují metafore. To ti níjak nebrání je používat při každé příležitosti.  |
| 7 | Vážíš si měkkých humanoidů, kteří si uvědomili, že potřebují drátěnou košili a meč, aby se vyrovnalí darům, se kterými ses narodil. |
| 8 | Vychutnáváš si jídlo, které se stále hýbe.  |

## JEŠTĚRCOVSKÁ JMÉNA

Ještěrci přejímají jména z dračího jazyka. Používají jednoduché popisy, které jednotlivcům na základě jejich pozoruhodných činností a skutků přiděluje kmen. Například Garurt se překládá jako „sekera“, což je jméno, které dostal ještěrec válečník, který porazil orka a přivlastnil si jeho sekuru. Ještěrec, který s oblibou stojí ve skrytu rákosí, než přepadne kořist, se může jmenovat Achuak, což znamená „zelený“ a popisuje, jak se prolíná s listovím.

Ještěrci nerozlišují mužská a ženská jména. Každý příklad zahrnuje v závorkách svůj překlad.

**Jména ještěrců:** Achuak (Zelená), Aryta (Válka), Baešra (Zvíře), Darastrix (Drak), Garurt (Sekera), Irtos (Tajemství), Jank (Kladivo), Kepesk (Bouře), Kethend (Drahokam), Kort (Nebezpečí), Kosj (Malý), Kotar (Démon), Litrix (Zbroj), Mirik (Píseň), Otokent (Chytrý), Sauriv (Oko), Troden (Mnoho), Turkear (Noc), Usk (Železo), Valignat (Žár), Vargach (Bitva), Vertica (Hora), Vuta (Černý), Vyt (Ocel)

## JEŠTĚRCOVSKÉ RYSY

Tvá postava ještěrce má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastností.** Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

**Věk.** Ještěrci dosahují dospělosti ve věku 14 let a zřídkažky žijí déle než 60 let.

**Přesvědčení.** Většina ještěrců je neutrálních. Vidí svět jako místo predátorů a kořistí, kde život a smrt jsou přirozené procesy. Chtějí jen přežít a raději nechávají jiné bytosti jejich vlastním záměrům.

**Velikost.** Ještěrci jsou o něco mohutnější a vyšší než lidé a jejich barevné límce je činí zdánlivě ještě větší. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů a máš rychlosť plavání 6 sáhů.

**Kousnutí.** Tvé zuby jsou přírodní zbraní a můžeš je použít k úderu beze zbraně. Pokud zasáhneš, způsobíš bodné zranění 1k6 + oprava Síly místo drtivého zranění, které obvykle způsobuje úder beze zbraně.

**Zručný řemeslník.** V rámci krátkého odpočinku můžeš využít kosti a kůži ze zabitého draka, obludy, rostlinného tvora, výtvoru či zvířete Malé nebo větší velikosti, abys vyrobil jeden z následujících předmětů: štíť, kyj, oštěp, nebo 1k4 šipek či jehel do foukačky. Abys mohl použít tento rys, potřebuješ čepel, například dýku nebo vhodné řemeslnické nářadí, jako jsou třeba koželužnické pomůcky.

**Zadržení dechu.** Dokážeš zadržet dech až na 15 minut.

**Lovecká tradice.** Jsi zdatný ve dvou z následujících dovedností dle své volby: Nenápadnost, Ovládání zvířat, Přežití, Příroda, Vnímání.

**Přirozená zbroj.** Máš tvrdou šupinatou kůži. Když na sobě nemáš zbroj, je tvé OČ 13 + oprava Obratnosti. Můžeš využít svou přirozenou zbroj k určení OČ, pokud bys se zbrojí, kterou máš na sobě, měl nižší OČ. Prospěchy štítu se k přirozené zbroji počítají normálně.

**Hlavové čelisti.** V souboji se můžeš rozrušit hládem. Jako bonusovou akci můžeš provést zvláštní útok kousnutím. Pokud útok zasáhne, způsobí normální zranění a ty získáš dočasné životy (minimálně 1) rovně tvé úpravě Odolnosti a tento rys nemůžeš znova použít, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou a dračí řečí.

### MLUVA JEŠTĚRCŮ

Ještěrci ovládají obecnou řeč, ale jejich myšlení způsobuje, že je jejich řeč odlišná od ostatních humanoidů.

Ještěrci zřídkažky používají metafore. Jejich mluva je téměř vždy doslovná. Mohli by pochybat idiomy, ale jen s určitými obtížemi.

Jména je pletou, pokud nejsou popisná. Mají tendenci pomocí slov z obecné řeči aplikovat své vlastní jmenné zásady na jiné tvory.

K popisu světa ještěrci používají aktivní slovesa.

Ještěrec v chladném počasí řekne spíš: „Tento vítr přináší chlad,“ než: „Cítím chlad.“ Ještěrci mají tendenci definovat věci spíš jako akce než účinky.

## KENKU

MAPA, KTEROU JSME NAŠLI, ZOBRAZOVALA VSTUP DO pokladnice Krále kněze uprostřed zřícené části města. Bez problémů jsme se blízili k našemu cíli, ale když jsme dorazili do zřícené budovy, najednou kolem nás vybuchla kakofonie zvuků. Ptáci křičeli, kočky syčely a psi vrčeli. Lidda nás rychle odvedla zpátky do bezpečných městských uliček. Když jsme byli v oblasti, kde hlídají stráže, tak nám vysvětlila, že ten zvuk naznačuje, že si daný prostor nárokujeme bezkřídlý lid a za překročení by následoval trest smrti.

— Gimbl, Záznamy z Lovece pokladů

Pronásledování starověkým zločinem, který je zbabíl křídel, bloudí kenkuové světem jako lotři a lupiči, kteří žijí na okraji lidské společnosti. Mají zlověstnou pověst, která není zcela nezasloužená, ale mohou se ukázat jako cenní spojenci.

## PRADÁVNÁ KLETBA

Kenku kdysi sloužili tajemné, mocné bytosti v jiné sféře existence. Někteří věří, že byli nohsledy Grazzta, zatímco jiní říkají, že byli zvědy a průzkumníky Větrných věvodů Ákvy. Ať je to jakkoliv, jedna věc je podle legendy jistá, a to, že kenkuové zradili svého pána. Nedokázali odolat lákadlu krásného zářivého pokladu, spikli se, aby ho ukradli ho a utekli s ním do Materiální sféry.

Bohužel pro kenkuy zjistil plán jejich pán, dříve než ho byli schopni realizovat. Rozrušená bytost na ně se slala tři strašlivé kletby. První způsobila, že milovaná křídla kenků odumřela a odpadla z jejich těl a připoutala je k zemi. Druhý navždy vytrhla jiskru tvořivosti z jejich duší za to, že proti svému patronovi obrátili svou vynalézavost a dovednost. Nakonec, aby kenkuové nemohli prozradit žádné tajemství, vzal jim jejich páni hlas. Jakmile byla bytost spokojena s tím, že byli dostatečně potrestáni, byli puštěni do Materiální sféry.

Od té doby se kenkuové potulují po světě. Usazují se v městech, která je přijmou, obvykle v bezútěšných městech, na která dopadly těžké časy a jsou zamořena zločinem.

## SNY O LÉTÁNÍ

Nad vše ostatní si kenkuové nejvíce přejí opět získat schopnost léétat. Každý kenku se rodí s touhou vzlétntout do vzduchu a ti, kteří se učí čarovat, to dělají v naději, že zvládnou kouzla, která jim umožní léétat. Pověsti o magických předmětech jako jsou létající koberce, košťata schopná letu a podobné předměty vyvolávají v kenkuovi značnou touhu získat je pro sebe.

I přes chybějící křídla kenkuové s oblibou obývají věže a vysoké budovy. Vyhledávají zříceniny čnící k obloze, a to i když postrádají motivaci a kreativitu pro jejich opravy či opevňování. Nízká hmotnost a velikost kenkuů jim umožňuje přebývat v rozviklaných stavbách, které by se pod člověkem nebo orkem zhroutily.

Některé zlodějské cechy vyžívají kenkuy jako pozorovatele a posly. Kenkuové sídlí v nejvyšších budovách



a věžích ovládaných cechem, které jim umožňují skrývat se úplně nahoře a sledovat město pod sebou.

## BEZNADĚJNÍ PLAGIÁTOŘI

V důsledku svého nedostatku kreativity fungují kenkuové snadno jako nohsledi mocného mistra. Vůdci hejna prosazují kázeň a minimalizují konflikty, ale se lhávají při efektivním plánování nebo tvorbě dlouhodobých řešení.

Ačkoli kenkuové nemohou mluvit svými vlastními hlasy, dokáží dokonale napodobit jakýkoliv zvuk, který slyší, od hlasu hobita po rachotící kámen valící se z kopce. Nemohou však vytvářet nové zvuky a mohou komunikovat pouze pomocí zvuků, které někdy slyšeli. Většina kenkuů používá kombinace zaslechnutých frází a zvukových efektů, aby sdělila své nápady a myšlenky.

Obdobně kenkuové nemají schopnost vymýšlet nové nápady nebo vytvářet nové věci. Mají ale mimořádnou zručnost v kopírování existujících předmětů, což jim umožňuje stát se vynikajícími řemeslníky a pisateli. Mohou kopírovat knihy, vytvářejí repliky předmětů a celkově se jim daří v situacích, kdy mohou produkovat velké množství identických předmětů. Jen málo z nich však považuje tuto činnost za uspokojující, protože jejich touha po svobodném létání jim znemožňuje zaběhnout do rutiny.

## IDEÁLNÍ NOHSLEDI

Kenkuové se shlukují do skupin známých jako hejna. Hejno vede nejstarší a nejzkušenější kenku s nejširší zásobou znalostí pro vedení, často nazývaný Mistr.

Přestože kenkuové nemohou vytvářet nové věci, mají talent pro učení a zapamatování detailů. Proto ambiciozní jedinci mohou vyniknout jako vynikající špióni a zvědové. Kenku, který se dozví o něčich chytých plánech a nápadech, jich může využít. Kenkuům chybí talent pro improvizaci nebo změnu plánu, ale moudrý Mistr udržuje několik plánů najednou a věří, že jeho poskoci dodrží pokyny do písmene.

Z tohoto důvodu má mnoho kenkuů snadný život jako poslové, špióni a hlídači zlodějských cechů, banditů a jiných zločineckých kartelů. Síť kenkuů může pomocí ptačího volání nebo podobného zvuku předávat signály napříč městem, aby upozornili spojence na blížící se hlídky stráží, nebo dávají pokyn, že je nejlepší čas k loupeži.

Protože kenku dokáže přesně reprodukovat jakýkoliv zvuk, tak zprávy, které předává, jsou jen zřídkakdy překroucené nebo se zaměněným významem. Lidští poslové mohou neúmyslně změnit slova nebo fráze či překroutit zprávu, ale kenkuové vytváří dokonalou kopií toho, co slyší.

## KENKUOVÉ JAKO DOBRODRUZI

Kenkuovští dobrodruzi jsou obvykle přeživší z hejna, které utrpělo velké ztráty, nebo vzácný kenku, jenž je znaven kriminálním životem. Tito kenkuové jsou ambicioznější a odvážnější než jejich kolegové. Další vyráží pátrat na vlastní pěst po tajemství létání, ovládnutí kouzel nebo odhalení tajemství jejich prokletí a nalezení způsobu jak jej zlomit.

Kenkuové jako dobrodruzi, navzdory své relativní nezávislosti, stále mají tendenci vyhledávat společníky k napodobování a následování. Kenku miluje napodobování hlasu a slov vybraného společníka.

## KENKUOVSKÁ JMÉNA

Vzhledem k tomu, že kenkuové umí duplikovat jakýkoliv zvuk, jejich jména se skládají z ohromující množství zvuků a frází. Jména kenkuů mají tendenci spadat do tří kategorií, které nerozlišují mezi mužskými a ženskými jmény.

Kenkuovští rváči, válečníci a rabiáti přijímají zvuky způsobené zbraní, jaké například vydává palice při dopadu na brnění nebo drcené kosti. Nekenkuové odkažují na daného kenku popisem jeho zvuku. Příkladem tohoto typu jména může být Třeskač, Břinkr, Ríz a Bum.

Kenkuovští zloději, podvodníci a lupiči přejímají zvířecí zvuky, které jsou obvyklé pro městské prostředí. Tímto způsobem na sebe mohou navzájem volat a ten, kdo je zaslechně, je může omylem považovat za běžná zvířata. Nekenkuové používají jména, která odkažují na vytvořený zvuk či zvíře, které kenku napodobuje, jako je Krysoškrab, Svišť, Čmuchal a Bručoun.

Některí kenkuové se obrací k zločinu zády a usilují o legitimní obchody. Přijímají zvuky, které jsou součástí jejich řemesla. Námořník napodobuje třepotání

plachet, zatímco kovář dubluje zvonění kladiva na kov. Nekenkuové je popisují jejich obchodními zvuky, jako je například Plachplesk, Kladivák a Řezač.

## KENKUOVSKÉ RYSY

Tvá postava kenku má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

**Vék.** Kenkuové žijí kratší životy než lidé. Dospělosti dosahují kolem 12 let a dožívají se až 60 let.

**Přesvědčení.** Kenkuové jsou chaotičtí tvorové, kteří jen zřídakdy utváří trvalé závazky, a starají se převážně o svou vlastní kůži. Jejich mentalita je obvykle chaoticky neutrální.

**Velikost.** Kenku je asi 5 stop vysoký a váží od 90 do 120 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Expertní padělání.** Umíš zkopirovat písmo nebo výrobek jiného tvora. Máš výhodu ke všem hodům na ověření vlastností při výrobě padělek nebo duplikátů stávajících předmětů.

**Kenkuovský výcvik.** Jsi zdatný ve dvou z následujících dovedností dle své volby: Akrobacie, Čachry, Klamání, Nenápadnost.

**Napodobení.** Umíš napodobit jakýkoliv zvuk, který někdy slyšel, včetně hlasů. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) v konfliktu proti tvému ověření Charismatu (Klamání).

**Jazyky.** Umíš číst a psát obecnou řečí a auranštinou, ale můžeš mluvit jen použitím rysu Napodobení.

### HRANÍ KENKUA

Pokud hraješ kenku, může se tvá neustálá snaha napodobovat zvuky stát spíše rušivou či nepříjemnou než zábavnou. Stejně snadno však můžeš popisovat, jaké zvuky tvá postava dělá a co znamenají. Jasné vyjadřuj záměry své postavy, pokud se úmyslně nezaměřuješ na nevyzpytatelnost a tajemnost.

Můžeš třeba říct: „Pukač dělá zvuk, jako když kladívko pomalu a rytmicky poklepává do kamene, aby ukázal, jak je znuděný. Hraje si s dýkou a studuje agenta Panské jednoty sedícího u baru.“ Vytváření slovníku zvuků, díky kterému je ostatní hráči mohou rozluštit, se může jevit jako zábava, ale může to působit rušivě a může to zpomalovat hru.

## TABAXI

JEDNOU PŘED NĚKOLIKA ZIMAMI K NÁM ZAVÍTALA TABAXI. Každou noc udržovala plný výčep svými příběhy a většinu dne trávila podřimováním na židli před krbem. Mysleli jsme si, že je lenivá, ale když přišel Linen a hledal ztracenou brož, byla venku ze dveří dřív, než bys řekl „švec“.

— Toblen Kamenokopec, hostinský

Putující tabaxiové, kteří pochází z podivné a vzdálené země, jsou kočkovité humanoidi poháněni zvědavou touhou shromažďovat zajímavé artefakty, sbírat příběhy a historky a upírat zrak na všechny světové zázraky. Zvědaví tabaxiové jsou skuteční cestovatelé, kteří zřídakdy zůstávají dlouho na jednom místě. Jejich vrozená povaha je nutí, aby nenechali žádné tajemství neodhalené a žádné poklady či legendy ztracené.

## PUTUJÍCÍ VYDĚDĚNCI

Většina tabaxiů zůstává ve své vzdálené vlasti, spojeně žijící v malých těsných klanech. Tito tabaxiové loví pro jídlo, vyrábí zboží a převážně pečují sami o sebe.

Nicméně, ne všichni tabaxiové jsou s takovým životem spokojeni. Lord Kočka, božská postava zodpovědná za stvoření tabaxiů, dal každému ze svých dětí jeden zvláštní kočičí rys. Tabaxiové obdarovaní zvědavostí jsou nuceni putovat široko daleko. Hledají příběhy, artefakty a tradice. Ti, kteří totiž období putování přežijí, se na stáří vrátí domů a vypráví o vnějším světě. Takto tabaxiové zůstávají izolováni, ale nikdy nejsou bez zpráv ze vzdálených krajů.

## HANDLÍŘI VĚDOMOSTÍ

Tabaxiové oceňují spíše znalosti než materiální statky. Truhlice naplněná zlatáky může být užitečná při nákupu jídla nebo klubka lana, ale ve skutečnosti není zajímavá. V očích tabaxiů je shromažďování bohatství jako balení zásob na dlouhou cestu. Je to důležité pro přežití ve světě, ale není třeba kvůli tomu dělat povyk.

Místo toho si tabaxiové cení znalostí a nových zkušeností. V rušné krémě sponují slechy a podbízejí výpravče nových příběhů nabídkou jídla, pití a mincí. Mohou odejít s prázdným měšcem, ale uvažují o nových příbězích a pověstech, které získali, stejně jako lakomec si počítá mince.

Přestože mají hmotné statky, představují pro ně jen malou hodnotu. Mají neukojitelnou touhu najít a prozkoumat starověké památky, kouzelná a další vzácné předměty. Kromě moci, kterou takové předměty mohou skýtat, dělá tabaxiům velkou radost rozplétání příběhů, které stály za jejich stvořením a v čem byli užiteční.

## POMÍJIVÉ FANTAZIE

Putující tabaxiové jsou neposední tvorové, kteří mění jednu posedlost nebo vášeň za druhou, podle náhlého rozmaru. Touha tabaxiů hoří jasně, ale jakmile ji naplní, zmizí a je nahrazena novou posedlostí. Předměty jsou zajímavé, jen dokud si zachovávají své tajemství.

### LORD KOČKA

Božstvo tabaxiů je vrtošivá bytost, jak se patří na patrona koček. Tabaxiové věří, že Lord Kočka putuje po světě, dohlíží na ně a je-li potřeba, zasahuje do jejich záležitostí. Klerici Lorda Kočky jsou vzácní a obvykle si volí doménu Šalba.

Tabaxiský tulák může šťastně strávit měsíce přípravou na krádež cizího drahokamu patřícího šlechtici, jen proto, aby ho po krádeži vyměnil za vstup na loď nebo týdenní nocleh. Tabaxi může mít rozsáhlé poznámky nebo si zapamatovat každou fazetu drahokamu, než ho předá, ale drahokam už není žádným lákadlem, když už je jednou jeho tajemství a původ odhalen.

### DRÁTENÍCI A MINSTRELOVÉ

Většinu tabaxiů, které lze najít mimo svou domovnu, pohání zvědavost, ale ne všechni se stávají dobrých druhů. Tabaxiové, kteří hledají bezpečnější cestu, jak uspokojit své posedlosti, se stávají potulnými dráteníky a minstrely.

Tito tabaxiové pracují v malých skupinách, obvykle sestávajících ze starších, zkušenějších tabaxiů, kteří doprovází až čtyři mladé a učí je na jejich cestě světem. Cestují v malých, pestrobarevných vozech a putují od osady k osadě. Když dorazí, postaví na veřejném prostranství malé jeviště, kde zpívají, hrají na nástroje, vypráví příběhy a nabízí exotické zboží výměnou za předměty, které vzbudily jejich zájem. Tabaxiové neochotně přijímají zlato, ale jako platbu mnohem více preferují zajímavé předměty nebo příklady lidových tradic.

Tito poutníci se drží civilizovaných říší a dávají přednost vyjednávání místo toho, aby prováděli mnohem nebezpečnější metody k ukolení své zvědavosti. Nicméně nejsou povzneseni nad malou diskrétní krádež, aby dostali do spárů zajímavé zboží, když ho majitel odmítne prodat nebo vyměnit.

### TABAXISKÁ JMÉNA

Každý tabaxi má jediné jméno, určené klanem a založené na komplexním vzorci, který zahrnuje astrologii, proroctví, historii klanu a další esoterické faktory. Jména tabaxiů lze použít po muže i ženy a většina používá přezdívky odvozené nebo inspirované svými celými jmény.

Názvy klanů jsou obvykle založeny na zeměpisném rysu, který je na území klanu nebo v jeho blízkosti.

Následující seznam ukázkových tabaxiských jmen obsahuje v závorkách psané přezdívky.

**Tabaxiská jména:** Mrak na vrcholu hory (Mrak), Pět trámů (Trám), Nefritová bota (Nefrit), Levoruký kolibřík (Pták), Sedm zamračených (Zamračený), Sukně z hadů (Had), Kouřové zrcadlo (Kouř)

**Tabaxiské klany:** Zářivé útesy, Vzdálený déšť, Horský strom, Hřmící řeka, Chrápající hora

### TABAXISKÁ OSOBNOST

Tabaxiové mohou mít od trpaslíků či elfů s podobným zázemím velmi odlišné motivy a způsoby.

Pomocí následujících tabulek můžeš přizpůsobit svou postavu navíc k rysu, ideálu, poutu a vadě z tvého zázemí.

Tabulka Tabaxiské posedlosti ti pomůže vylepšit své cíle. Pro více zábavy si po každých několika dnech tažení hoď znova, aby to odráželo tvou stále se měnící zvědavost.

### TABAXISKÉ POSEDLOSTI

k8 Moje zvědavost je aktuálně zaměřena na ...

- |   |                            |
|---|----------------------------|
| 1 | Boha nebo sférickou bytost |
| 2 | Nestvůru                   |
| 3 | Ztracenou civilizaci       |
| 4 | Kouzelníkovo tajemství     |
| 5 | Normální předmět           |
| 6 | Kouzelný předmět           |
| 7 | Lokalitu                   |
| 8 | Legendu nebo příběh        |

### TABAXISKÉ MANÝRY

k10 Manýr

- |    |   |
|----|---|
| 1  | Chybí ti tvůj tropický domov a neustále si stěžuješ na chladné počasí, a to i v létě  |
| 2  | Nikdy si na sebe nevezmeš dvakrát stejný oděv, pokud to není absolutně nutné.         |
| 3  | Máte menší fobii z vody a nesnášíš, když jsi mokrý                                    |
| 4  | Tvůj ocas vždycky prozradí tvé skryté myšlenky.                                       |
| 5  | Hlasitě vrníš, když jsi šťastný.  |
| 6  | V ruce držíš malé klubíčko příze, se kterým si neustále pohráváš.                     |
| 7  | Stále jsi v dluzích, protože utráciš své zlato za bujaré večírky a dárky pro přátele. |
| 8  | Když mluvíš o své posedlosti, mluvíš rychle a bez přestávky a ostatní ti nerozumí.    |
| 9  | Jsi studnicí náhodných prkotin v vědomostí a příběhů, které jsi objevil.              |
| 10 | Nemůžeš si pomoci, ale přivlastňuješ si zajímavé předměty, na které narazíš.          |

### TABAXISKÉ RYSY

Tvá postava tabaxiho má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastností.** Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Charisma se zvýší o 1.

**Věk.** Tabaxiové žijí podobně dlouho jako lidé.

**Přesvědčení.** Tabaxiové těhnou k chaotickým přesvědčením, protože jejich rozhodnutí řídí impulsy a fantazie. Jen zřídkakdy jsou zlá, protože většina z nich je poháněna spíše zvědavostí než chamtvostí nebo jinými temnými popudy.

**Velikost.** Tabaxiové jsou v průměru vyšší než lidé a poměrně štíhlzejší. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.



**Vidění ve tmě.** Máš bystré kočičí smysly, zvláště pak ve tmě. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstínů šedi.

**Kočičí hbitost.** Tvé reflexy a hbitost ti umožňují po hybovat se skokovou rychlostí. Když se ve svém tahu v boji pohybuješ, můžeš až do konce tahu zdvojnásobit svou rychlosť. Jakmile použiješ tento rys, nemůžeš ho použít znova, dokud se v jednom ze svých tahů ne pohnes o 0 sáhů.

**Kočičí drápy.** Díky svým drápům máš rychlosť šplhání 4 sáhy. Navíc tvé drápy jsou přírodní zbraně, které můžeš použít k úderům beze zbraně. Pokud s nimi zasáhneš, způsobíš sečné zranění 1k4 + oprava Síly místo drtivého zranění, které obvykle způsobuje úder beze zbraně.

#### TABAXIOVÉ V ZAPOMENUTÝCH ŘÍŠÍCH

V Zapomenutých Říších pochází tabaxiové z Maztiky, říše nacházející se daleko za oceánem západně od Mečového pobřeží. Tabaxiové z Maztiky jsou známí pro svou izolaci a až donedávna se neodvážili ze své domoviny. Moc nemluví o tom, proč náhle taková změna, ale šíří se zvěsti, že v té vzdálené zemi se začaly dít podivné věci.

**Kočičí vlohy.** Jsi zdatný v dovednostech Nenápadnosti a Vnímání.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a dalším jazykem dle své volby.

## TRITÓN

ACH, TRITÓNI. PŘEDSTAVTE SI ELFY, KTEŘÍ STRÁVILI několik staletí pod mořem, kde mohla jejich arogance a samolibost nerušeně narůstat. Ašpoň, že tritóni trávili čas bojem se sahuaginy a mnohem horšími tvory, takže víte, že se na ně můžete spolehnout v boji.

— Brego Kamenné srdce, námořní kapitán

Tritóni střeží hlubiny oceánů a budují malé osady poblíž hlubokých příkopů, portálů do elementárních sfér a jiných nebezpečných míst, které jsou mimo zrak suchozemského lidu. Vznešení tritóni, dlouhodobí strážci oceánského dna se v posledních letech stali ve světě nahoře mnohem aktivnějšími.

## VODNÍ KŘÍŽÁCI

Před několika stoletími vstoupili tritóni do světa jako odezva na rostoucí hrozbu zlých elementálů. Tritóni vedli ve Sféře vody mnoho válek proti svým nepřátelům a zahnali je do Temné hlubiny, kde jim unikli do drtivého tlaku a neprostupné tmy. Časem si tritóni všimli, že jejich starodávní elementární nepřátelé utichli. Expedice do hlubin odhalily, že krakeni, sahuaginové a ještě děsivější nepřátelé unikli ze Sféry vody do Materiální sféry.

Tritóni, poháněni smyslem pro povinnost a odpovědnost, nechtěli nechat své nepřátele tak snadno uniknout. Velké konkláve tritónů vybralo dobrovolníky, ovládající zbraně a magii, kteří tvořili expediční síly, jež měly vstoupit do Materiální sféry a najít jejich nepřátele.

Tito tritóni se rozprostřeli po celém světě a založili protektoráty k dohlízení na hlubinné příkopy, portály, podmořské jeskyně a jiná místa, kde by mohli číhat jejich nepřátelé. Nepřátele, které našli, porazili a zbytek se ukryl.

Když své protivníky vyhnali do nejhlubších mořských míst, tritóni se usadili a pátrali po známkách jejich návratu. Postupem času tritóni rozšířili svou správu mořského dna, šířenou z původních osad, vybudovali základny pro obchod s ostatními rasami. Na vzdory této expanzi o nich ví jen málo lidu. Jejich osady jsou tak vzdálené, že dokonce i mořský lid a mořští elfové se s nimi setkávají jen zřídkakdy.

## POVÝŠENÁ ŠLECHTA

V důsledku své izolace a omezeného porozumění Materiální sféře se tritóni mohou zdát povýšení a arogantní. Sami sebe vidí jako opatrovníky moře a očekávají, že jim ostatní tvorové budou projevovat hlubokou úctu, ne-li podřízenost.

Tento postoj může popouzet ostatní, má v sobě však zrnko pravdy. Málokdo ví o velkých vítězstvích tritónů nad děsivými podmořskými hrozbami. Tritóni



dělají něco málo, aby tuto neznalost napravili, a rádi vysvětlují, jak velký dluh mají ostatní vůči nim.

Tritóni mají také tendenci opouštět svou izolaci za předpokladu, že je ostatní lid přijme jako uznávané spojence a mentory. Opět platí, že i tento jejich postoj je velmi ovlivněn odlehlostí, ve které žijí. Pro svůj omezený pohled na svět tritóni nevědějí nic o královstvích, válkách a dalších útrapách světa nahore. Tritóni jednoduše vnímají takovéto události jako drobné záležitosti, posilujíc tak roli tritónů jakožto skutečných ochránců světa.

## ODDANÍ ŠAMPIONI

Navzdory svým odtažitým móresům jsou tritóni dobrosrdceňá stvoření, přesvědčená, že ostatní civilizované rasy si zaslouží jejich ochranu. Jejich postoje mohou jít na nervy, ale když se po vlnách prohání pirátské flotily nebo se ze své dřímoty probudí kraken, jsou mezi prvními, kdo se chápe zbraní na ochranu ostatních.

Tritóni se ochotně obětují pro společné dobro. Budou bez otázek bojovat a umírat pro lidi, mořský lid a jiné tvory. Jejich sebestředná povaha způsobuje, že sice přehlíží dějiny jiných tvorů, ale stále trpí pocitem viny, že dovolili, aby ze Sféry vody do Materiální sféry uniklo zlo, a ohrozuje místní obyvatele. Tritóni věří, že světu dluží čestný závazek a budou bojovat a umírat, aby ho splatili.

Někdy je může jejich zápal a neznalost světa svést z cesty. Když se tritóni setkají s nějakými tvory poprvé, mohou je podcenit a tritóni jsou pak náchylní k podvodu. Kvůli své silné bojové tradici se tritóni mohou vrhnout do boje někdy až příliš zbrkle.

## CIZINCI NA POVRCHU

Vzhledem k jejich izolaci nebyla nikdy většina tritónů na povrchu. Zápasí s představou, že nemohou snadno přecházet z vody nahoru a dolů a změna ročních období je mate.

Tritóni také shledávají matoucími různé společenské instituce, království a jiné zvyky. Ve světě na povrchu zůstanou zbaveni všeho z jejich hrdé kultury. Typický tritóni protektorát je v běžných záležitostech pevně uspořádaný, organizovaný a sjednocený. Tritóna na povrchu snadno zmate množství spojenectví, soupeření a malicherných křivd, které brání povrchovému lidu, aby se skutečně sjednotil.

Nejhorší je, že tritónská arogance má tendenci se míchat s jejich nepochopením společenských způsobů světa na povrchu. Pro tritóna je snadné označit nepochopené sociální praktiky za barbarství, slabost nebo zbabělost povrchového lidu.

## TRITÓNSKÁ OSOBNOST

Tito šampioni, kteří mají daleko k bezchybnosti to myslí dobré, ale ostatní je snadno znechutí. Z tabulky Manýry tritónů si můžeš vybrat, hodit nebo přizpůsobit zvláštní tritónův manýr. Využij manýr, abys vykreslil svou postavu.

### KOUZLO: VODNÍ ZEĎ

Zaklínání 3. úrovně

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáh

**Složky:** V, P, S (kapka vody)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

Na zemi v bodě, který vidíš v rámci dosahu, vytvoříš vodní zeď. Můžeš ji vytvořit až 6 sáh dlouhou, 2 sáhy vysokou a 1 stopu tlustou, nebo kruhovou s průměrem až 4 sáhy, 4 sáhy vysokou a 1 stopu tlustou. Zeď zmizí, když kouzlo skončí. Oblast zdi je těžký terén.

Jakýkoli útok střelnou zbraní, který vstoupí do oblasti zdi, má nevýhodu k hodu na útok, a pokud ohnivý účinek musí projít zdí, aby dosáhl svého cíle, ohnivé zranění se sníží na polovinu. Kouzla procházející zdí, která způsobují chladná zranění, pevně zmrzají úsek, kterým prochází (zmrzne nejméně čtverec o straně 1 sáh). Každý čtvercový úsek o straně 1 sáh má OČ 5 a 15 životů. Když se životy zmrzlého úseku sníží na 0, je zničen. Když je úsek zničen, vodní zeď ho nevyplní.

## TRITÓNSKÉ MANÝRY

### k6 Manýr

- 1 Vyjadřuješ žádosti jako rozkazy a očekáváš, že budou uposlechnuty.
- 2 Stále se chlubíš velikostí vaší civilizace.
- 3 Naučil ses starobylou verzi obecné řeči a používáš ve své mluvě „onkání“ a „onikání“.
- 4 Předpokládáš, že lidé říkají pravdu o místních zvyčích a očekáváních.
- 5 Povrchový svět je úžasné místo a ty sepisuješ všechny detaily do deníku.
- 6 Mylně předpokládáš, že povrchový lid zná a obdivuje historii tvých lidí.

## TRITÓNSKÁ JMÉNA

Většina tritónských jmen má dvě nebo tři slabiky. Mužská jména obvykle končí samohláskou a písmenem s a ženská jména tradičně končí písmenem n. Tritóni používají jako příjmení svůj domovský protektorát, kdy je jméno vytvořeno přidáním samohlásky následované „t“ na konci jména protektorátu.

**Ženská tritónská jména:** Aryn, Beltyn, Dutyn, Feloren, Otanyn, Šalrynn, Vlaryn, Wolyn

**Mužská tritónská jména:** Korus, Delnis, Jimas, Keros, Molos, Nalos, Vodos, Zunis

**Tritónská příjmení:** Ahlorsat, Pumanat, Vúvaxat

## TRITÓNSKÉ RYSY

Tvá postava tritóna má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastností.** Tvoje hodnoty Síly, Odolnosti a Charismatu se zvýší o 1.

**Věk.** Tritóni dospívají kolem 15 let a mohou žít až 200 let.

**Přesvědčení.** Tritóni inklinují k zákonnému dobru. Jako strážce nejtemnějších hlubin moře je jejich kultura tlačí k rádu a shovívavosti.

**Velikost.** Tritóni jsou o něco nižší než lidé, v průměru jsou vysocí 1 sáh. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů a máš rychlosť plavání 6 sáhů.

**Obojživelník.** Můžeš dýchat vzduch i vodu.

**Ovládání vzduchu a vody.** Jako dítě moře umíš seslat magii živlů vzduchu a vody. Díky tomuto rysu můžeš seslat kouzlo *oblak mlhy*. Počínaje třetí úrovní můžeš pomocí tohoto rysu seslat *porv větru* a od 5. úrovně můžeš tímto rysem seslat i *vodní zed'* (viz kouzlo v rámečku). Jakmile se šleš kouzlo pomocí tohoto rysu, nemůžeš pomocí něj dané kouzlo seslat znova, dokud si důkladně neodpočineš. Tvou seslací schopností pro tato kouzla je Charisma.

**Vyslanec moře.** Vodní zvířata mají s tvými lidmi mimořádně blízký vztah. Se zvýšenou inteligencí mohou dýchat pod vodou, si můžeš sdělovat jednoduché myšlenky. Chápou význam tvých slov, ale ty nemáš zvláštní schopnost rozumět jim.



**Strážci hlubin.** Jelikož jsi přizpůsoben největším hloubkám oceánů, jsi odolný vůči chladnému zranění a ignoruješ postupy způsobené hlubokým podvodním prostředím.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a pravotřtinou.

## NESTVŮRNÍ HRDINOVÉ

V některých taženích se v dobrodružstvích mohou objevovat vedle lidí a jiných standardních ras i humanoidi, kteří jsou obvykle považováni za hrozby. Tato část je zaměřená na PJ, kteří chtejí pro své tažení rozšířit výběr ras mimo typický lid D&D.

### PROČ NESTVŮRNÁ POSTAVA?

Vytváření postav z bytostí, které jsou normálně používány jako padouši, nabízí pár zajímavých možností pro hraniční roli. Ať už je hrána komicky, jako příběh zrady a ztráty, nebo jako antihrdina, tak nestvůrná postava dává hráči na neobyčejnou výzvu v rámci kampaně. Než povolíš ve své kampani nestvůrnou postavu, polož si tři následující otázky.

### VZÁCNÍ, NEBO BĚŽNÍ?

Zvaž, jak jsou v tvém prostředí běžní orčí, goblini a podobní dobrodruzi. Jsou považováni za menší cizince než elfové nebo trpaslíci? Střetávají se s nedůvěrou? Role, kterou tyto rasy hrají v tvém prostředí, by měly určovat druhý reakcí, s nimiž se budou tyto postavy setkávat.

Neboj se tlačit věci do extrému. Orčí postava se může ze strachu z vězení nebo davového násilí pokoušet dostat do města v přestrojení nebo zůstat v divočině. Promluv si se skupinou o tom, co mohou postavy očekávat a jak s nimi bude ve světě zacházeno. Některí hráči mají rádi výzvu a berou si vydědence, ale nevpouštěj jedno očekávání, abys ho nahradil jiným.

Můžeš ve své kampani nastavit nestvůrné tvory jako další kulturu, která má spojenectví a soupeření s lidmi, elfy a trpaslíky. Skurutí království může sloužit jako nárazník mezi lidským královstvím a zničenou oblastí zamořenou Kyjovými zplozenci. Koboldi mohou být stavitelem měst, architekti velkých těžce opevněných budov, kterých si ostatní lidé v nich žijí cení. Kulturní popisy v 1. kapitole jsou standardní D&D zobrazení těchto bytostí, ale v žádném případě nejsou směrodatné pro tvé tažení. Používej je jako výchozí body pro své vlastní nápady.

### VYDĚDÈNEC, NEBO VELVYSLANEC?

Zvaž, jak se rodná kultura nestvůrné postavy dívá na postavy. Je postava vydědenecká, špion, vyšlanec nebo něco jiného? Spolupracuj s hráčem, abyste zjistili, jak postava skončila jako dobrodruh.

Pouto postavy je skvělým výchozím bodem pro tuto otázku. Jak pouto nasměrovalo postavu na dobrodružství? Ve vylepšení příběhu může také hrát roli rys, vada a ideál postavy.

### PŘATELÉ, NEBO NEPŘATELÉ?

Vyřeš, jaké zvláštní vazby má postava k jiným členům dobrodružné družiny. Orčí černokněžník může být za-

přisáhlým nepřítelem trpasličího hraničáře, ale oba jsou nuceni spolupracovat, aby porazili společného nepřítele. Možná byl koboldí čaroděj přítelčkem tieflingského kouzelníka, do něhož byl za malichernou urážku proměněn rozzlobeným arcimágem. Skurutí paladin mohl být kdysi člověkem, ale zkřížil cestu ježibabě a byl proklet zlým vzezřením. Kreativní vazba mezi nestvůrnou postavou a zbytkem družiny pomáhá vytvářet nezapomenutelnou kampaň.

Tabulka Nestvůrný původ dává řadu nápadů, jak přidat nestvůrnou postavu.

### NESTVŮRNÝ PŮVOD

k8	Původ
1	Jsi špion, kterého poslali, aby podkopal nepřátele zevnitř.
2	Jsi oběť prokletí nebo proměňujícího kouzla.
3	Byl jsi vychován lidmi, elfy nebo trpaslíky a přijal jsi jejich kulturu.
4	V mladém věku jsi přijal lidské náboženství a nyní mu oddan sloužíš.
5	Měl jsi božské jasnozření, které tě vyslalo na cestu, a příležitostně dostáváš nové vize, jež tě vedou.
6	Tvůj zapísáhlý nepřítel je spojenec tvého lidu, což tě donutilo opustit svůj kmen, aby ses mohl pomstít.
7	Zlá bytost zkazila společnost tvého lidu.
8	Zranění nebo podivná událost způsobila, že jsi ztratil všechny vzpomínky, ale občas se ti v záblescích vracejí.

### RASOVÉ RYSY

Zde jsou uvedeny herní rysy nestvůrných ras. Podívej se do 1. kapitoly na popis jejich kultury a jak je hrát. Některé z těchto ras jsou neobvyklé v tom, že mají snížené hodnoty vlastností a některé jsou silnější nebo slabší než obvyklé D&D rasy – což je další důvod proč by měly být nestvůrné rasy používány v kampani opatrne.

### GOBLINÍ RYSY

Tvá postava goblina má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

**Věk.** Goblini dospívají v 8 letech a dožívají se 60 let.

**Presvědčení.** Goblini jsou obvykle neutrálně zlé, jelikož se starají pouze o své vlastní potřeby. Pár goblinů může mít sklon k dobrému nebo neutralitě, ale jen zřídka.

**Velikost.** Goblini jsou vysocí mezi 3 a 4 stopami a váží 40 až 80 liber. Tvá třída velikosti je Malá.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny sedí.

**Zuřivost malých.** Když způsobíš útokem nebo kouzlem zranění tvorovi, který je větší než ty, můžeš mu tímto útokem nebo kouzlem způsobit dodatečné

zranění. Dodatečné zranění je rovné tvé úrovni. Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

**Hbitý únik.** Můžeš v každém svém kole provést akci Schování se nebo Odpoutání jako bonusovou akci.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a goblinštinou.

## GOBŘÍ RYSY

Tvá postava gobra má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Síly se zvýší o 2 a tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 1.

**Věk.** Gobří dosahují dospělosti ve věku 16 let a dožívají se 80 let.

**Přesvědčení.** Gobří žijí drsný život, což od nich požaduje, aby byli soběstační, a to dokonce i na úkor svých spolubojovníků. Mají tendenci být chaoticky zlá.

**Velikost.** Gobří jsou vysocí mezi 6 a 8 stopami a váží 250 až 350 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstín šedi.

**Dlouhorukost.** Když ve svém tahu útočíš na blízko, tvůj dosah je o 1 sáh delší než obvykle.

**Mohutná stavba.** Při určování množství váhy, které můžeš tlačit, vléct nebo zvednout, se bereš o jednu třídu velikosti větší.

**Záladnost.** Jsi zdatný v dovednosti Nenápadnost.

**Překvapivý útok.** Pokud překvapíš tvora a zasáhneš ho útokem během tvého prvního tahu v boji, útok způsobí dodatečné zranění 2k6. Tento rys můžeš použít jen jednou za boj.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a goblinštinou.

## KOBOLDÍ RYSY

Tvá postava kobolda má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Síly se sníží o 2.

**Věk.** Koboldi dospívají ve věku 6 let a mohou žít až 120 let, nicméně to se děje jen zřídka.

**Přesvědčení.** Koboldi jsou ve své podstatě soběští, což je činí zlými, ale jejich spoléhání se na sílu skupiny je kloní směrem k zákonu.

**Velikost.** Koboldi jsou vysocí 2 až 3 stopy a váží mezi 25 a 35 librami. Tvá třída velikosti je Malá.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstín šedi.

**Plazit se, krčit a škemrat.** Jako akci ve svém tahu se můžeš poníženě shrbit, abys na sebe upoutal pozornost blízkých nepřátel. Až do konce tvého příštího tahu získají tví spojenci výhodu k hodům na útok proti nepřátelům do 2 sáhů od tebe, kteří tě mohou vidět. Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

**Taktika tlupy.** Máš výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora alespoň jeden z tvých spojenců, jenž není neschopný.

**Citlivost na sluneční světlo.** Máš nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírají-

cích se o zrak, když jsi ty, cíl tvého útoku nebo cokoliv, co se snažíš vidět, v přímém slunečním světle.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou a dračí řečí.

## ORČÍ RYSY

Tvá postava orka má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Síly se zvýší o 2, tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 1 a tvoje hodnota Inteligence se sníží o 2.

**Věk.** Orci dosahují dospělosti ve věku 12 let a dožívají se 50 let.

**Přesvědčení.** Orci jsou neurvalí nájezdníci, kteří věří, že svět by měl být jejich. Rovněž nad vše ostatní respektují sílu a věří, že silný musí být postrachem slabých, aby se zajistilo, že se slabost nerozšíří jako choroba. Jsou obvykle chaoticky zlá.

**Velikost.** Orci jsou obvykle vyšší než 6 stop a váží 230 až 280 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstín šedi.

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se můžeš pohnout až svou rychlostí k nepříteli dle své volby, kterého vidíš nebo slyšíš. Musíš svůj pohyb zakončit blíž k nepříteli, než jsi začal.

**Hrozivý.** Jsi zdatný v dovednosti Zastrášování.

**Mohutná stavba.** Při určování množství váhy, které můžeš tlačit, vléct nebo zvednout, se bereš o jednu třídu velikosti větší.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a orkštinou.

## SKURUTÍ RYSY

Tvá postava skuruta má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Inteligence se zvýší o 1.

**Věk.** Skuruti dospívají stejnou rychlosť jako lidé a délka jejich života je podobná délce lidí.

**Přesvědčení.** Skuruti společnost je postavena na oddanosti k tvrdému, nesmiřitelnému kodexu chování. Jako takoví mají sklon k zákonnému zlu.

**Velikost.** Skuruti mají výšku mezi 5 a 6 stopami a váží 150 až 200 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstín šedi.

**Vojenský výcvik.** Jsi zdatný se dvěma vojenskými zbraněmi dle své volby a s lehkými zbrojemi.

**Zachování tváře.** Skuruti si dávají pozor, aby neukázali před svými spojenci slabost, kvůli strachu ze ztráty postavení. Pokud mineš s hodem na útok nebo neuspěješ v hodu na ověření vlastnosti či záchranném hodu, můžeš získat bonus k hodu rovný počtu spojených, které vidíš do 6 sáhů od tebe (maximální bonus je +5). Jakmile tento rys použiješ, nemůžeš ho znova použít, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a goblinštinou.



## RYSY ČISTOKREVNÉHO YUAN-TIHO

Tvá postava čistokrevného yuan-tiho má následující rasové rysy.

**Zvýšení hodnot vlastnosti.** Tvoje hodnota Charismatu se zvýší o 2 a tvá hodnota Inteligence se zvýší o 1.

**Věk.** Čistokrevní dospívají stejnou rychlostí jako lidé a délka jejich života je podobná délce lidí.

**Přesvědčení.** Čistokrevní jsou bez emocí a ostatní vnímají jako nástroje vhodné k manipulaci. Jen málo se zajímají o zákon nebo chaos a jsou obvykle neutrál-ně zlí.

**Velikost.** Průměrná výška a váha čistokrevných odpovídá lidem. Tvá třída velikosti je Střední.

**Rychlosť.** Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

**Vidění ve tmě.** V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

**Přirozené seslání kouzla.** Znáš trik jedovatá sprška. Pomocí tohoto rysu můžeš neomezeně krát seslat přátelství zvířat, ale můžeš cílit pouze na hady. Počínaje 3. úrovni můžeš také pomocí tohoto rysu seslat sugesci. Jakmile ji pomocí tohoto rysu sešleš, nemůžeš to udělat znova, dokud si důkladně neodpočineš. Tvou seslací vlastností pro tato kouzla je Charisma.

**Magické odolání.** Máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Imunita vůči jedu.** Jsi imunní vůči jedovým zraněním a stavu otrávený.

**Jazyky.** Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí, démonštinou a dračí řeči.

## VÝŠKA A VÁHA

Na výšku a váhu své postavy si můžeš hodit dle tabulky Náhodná výška a váha. Hod kostkami dle sloupečku Oprava výšky určuje dodatečnou výšku (v coulech) nad Základní výšku (ve stopách a coulech). To stejné číslo vynásobené hodem nebo hodnotou ze sloupečku Oprava váhy udává dodatečnou váhu (v librách) nad Základní váhu (v librách).

### NÁHODNÁ VÝŠKA A VÁHA

Rasa	Základní výška	Oprava výšky	Základní váha	Oprava váhy
Ásimar	4s 8c	+2k10 c	110 lb	x (2k4) lb
Gibr	6s	+2k12 c	100 lb	x (2k6) lb
Firbolg	6s 2c	+2k12 c	90 lb	x (2k6) lb
Goblin	3s 5c	+2k4 c	35 lb	x 1 lb
Goliáš	6s 2c	+2k10 c	35 lb	x (2k6) lb
Skurut	4s 8c	+2k10 c	90 lb	x (2k4) lb
Kenku	4s 4c	+2k8 c	90 lb	x (1k6) lb
Kobold	2s 1c	+2k4 c	35 lb	x 1 lb
Ještěrec	4s 9c	+2k10 c	90 lb	x (2k6) lb
Ork	5s 4c	+2k8 c	90 lb	x (2k6) lb
Tabaxi	4s 10c	+2k10 c	90 lb	x (2k4) lb
Triton	4s 6c	+2k10 c	90 lb	x (2k4) lb
Yuan-ti	4s 8c	+2k10 c	90 lb	x (2k4) lb

### 3. KAPITOLA: BESTIÁŘ



**T**OMTO BESTIÁŘI NAJDEŠ HERNÍ STATISTIKY a popisy pro téměř stovku nestvůr, které jsou vhodné pro téměř jakékoliv D&D tažení. Mnohé z těchto nestvůr, například morkot a žabomot, existují již v nejstarších edicích hry. Jiné, jako například bandrhob a varguj, přišly později, ale jsou stejně oblíbené. Někteří z nových tvorů, jež se zde nachází, jsou varianty nestvůr, o nichž se píše v 1. kapitole.

Tato kapitola je pokračováním příručky *Bestiář* a přebírá obdobnou prezentaci. Nejsi-li obeznámen s formátem bloků statistik nestvůr, přečti si úvodní část *Bestiáře*, než budeš pokračovat. Vysvětluje terminologii bloku statistik a uvádí pravidla pro různé rysy nestvůr, jež zde neopakujeme.

Stejně jako u nestvůr v *Bestiáři* jsme se snažili zachytit podstatu každého tvora a zaměřit se na ty rysy, které ho činí jedinečným nebo které podněcují Pány jeskyně ho používat. S těmito nestvůrami si můžeš dělat, co se ti zlíbí a měnit jejich popisy, aby vyhovovaly tvé hře. Nic, co zde říkáme, by nemělo omezovat tvou tvořivost.

Tvorové v tomto bestiáři jsou uspořádáni abecedně. Někteří jsou seskupeni do skupinového názvu; například oddíl „Orkové“ obsahuje bloky statistik pro různé druhy orků, včetně tanaruků (démonických orků). Bezprostředně po této kapitole jsou dva dodatky obsahující další bloky statistik. Dodatek A obsahuje hrstku zvířat, které nepotřebují dlouhé popisy. Dodatek B poskytuje obecné cizí postavy, jejichž statistiky lze přizpůsobit tvému tažení.

Tato kapitola a dodatky A a B jsou určeny k použití ve spojení se zbytkem této knihy. Dodatek C obsahuje seznamy tvorů podle typu, nebezpečnosti a prostředí. Tyto seznamy ti mohou pomoci najít nestvúry, které jsou vhodné pro tvé dobrodružství či tažení. Pokud hledáš způsoby, jak použít různé gnoly, ježibaby, koboldy, mozkožrouty, obry, orky, skřety, yuan-tie a zřící popsané v této kapitole, můžeš se nechat inspirovat popisy a mapami v 1. kapitole. Stejně tak lze použít rasové rysy v 2. kapitole na bloky statistik v dodatku B k vytvoření takových nezapomenutelných CP, jako jsou goliášoví šampioni, kenkuovští mistři zloději a tabaxiští bardi.



## BANDRHOB

Bandrhob je hybrid stínu a masa. Prostřednictvím černé magie tyto součásti získají obrovský, ohavný humanoidní tvar, připomínající dvounohou ropuchu. V této podobě bandrhob slouží svému tvůrci jako rváč, zloděj a únosce.

**Zrozeni díky ježibabám.** Na počátku světa jistý sbor ježibab vymyslel rituál, který vedl k stvoření prvního bandrhoba. Ježibaba, která rituál zná, ho může být ochotna za dobrou cenu někoho naučit. Proces je znám i některým temným výlám a mocným běsům, stejně jako několika smrtelným mágům. Pokyny lze také nalézt v nějaké rukověti věnované černému kouzlnictví.

**Tiší a smrtící.** Když je dokončen rituál k vytvoření bandrhoba, maso, duše a stín se spojí a vytvoří tvora velkého jako zlob. Nově vzniklá obluda má protáhlé paže, které však mají ohromnou sílu. V široké tlamě má bandrhob dlouhý jazyk a řady zubů, které používá k uchvacení a polknutí tvora, či předmětu, který zamýšlí ukrást. Navzdory své velikosti nevytváří bandrhob velký hluk. Pohybuje se tiše jako stíny, jimiž je prodchnut. Bandrhob neumí mluvit, ale rozumí příkazům svého tvůrce a psychicky komunikuje s ostatními blízkými bandrhoby.

**Agenci zla.** Během své krátké existence se bandrhob pokouší splnit příkaz toho, kdo ho vytvořil. Plní svou misi bez obav o škody, které utrpí nebo vytváří. Jeho jedinou touhou je sloužit a uspět. Bandrhob, kterému je zadáno vystopovat cíl, je obzvláště nebezpeč-

ný, dostane-li pramínek vlasů, osobní majetek či jiný předmět spojený s cílem. Držení takového předmětu mu umožňuje vnímat tvorovu polohu na vzdálenost až jedné míle.

Bandrhob plní své povinnosti, dokud nepřestane existovat. Když jeho doba uplyne, obvykle několik dní po narození, zanechá po sobě jen dehtovou skvrnu a šmouhy stínu. Legendy vyprávějí o temné věži ve Stínopádu, kde se občas znova formují stíny a toulají se bandrhobové.

## BANDRHOB

*Velká obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 84 (8k10 + 40)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

**Dovednosti** Atletika +8, Nenápadnost +7

**Imunity** vůči stavům vystrašený, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** rozumí obecné řeči a jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Rezonanční spojení.** Má-li bandrhob u sebe kousíček tvora či předmětu, například pramen vlasů či dřevěnou třísku, zná nejpřímější trasu k onomu tvoru či předmětu, pokud je do 1 míle od něj.

**Schování se ve stínech.** Když je bandrhob v šeru či tmě, může provést akci Schování se jako bonusovou akci.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 22 (5k6 + 5) a je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvacený (SO úniku je 15). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a bandrhob nemůže zaútočit kousnutím ani jazykem na jiný cíl.

**Jazyk.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden tvor. Zásah: Nekrotické zranění 10 (3k6) a cíl si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 15. Když cíl neuspěje, cíl je přitažen na místo do 1 sáhu od bandrhoba a ten na cíl může zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

**Spolknutí.** Bandrhob zaútočí jednou kousnutím proti Střednímu či menšímu tvorovi, kterého uchvacuje. Pokud útok zasáhne, bandrhob tvora spolkne a uchvacení skončí. Zatímco je cíl spolknutý, je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně bandrhoba a na začátku každého bandrhobova tahu utrpí nekrotické zranění 10 (3k6). Sníží-li se životy cíle tímto způsobem na 0, je cíl stabilizovaný a přestane schytávat další nekrotické zranění.

Bandrhob může mít spolknutého jen jednoho tvora najednou. Není-li bandrhob neschopný, může spolknutého tvora kdykoliv vyzvracet (akce není potřeba) na místo do 1 sáhu od sebe. Tvor opustí bandrhoba vleže. Pokud bandrhob zemře, nápodobně vyzvrací spolknutého tvora.

**Stínový krok.** Bandrhob se magicky teleportuje až 6 sáhů na volné místo v šeru či tmě, které vidí. Buď před, nebo po teleportaci může zaútočit kousnutím, nebo jazykem.

## BARGEST

Maglubiyet, pán skřetích bohů, kdysi vyjednával s generálem Gehenny o pomoc. Generál mu poskytl yugoloty, kteří zemřeli při plnění cíle goblinského boha. Ale když přišel čas, aby Maglubiyet splnil svou část dohody, odmítl. Jako pomstu generál Gehenny stvořil duši pohlcující bargesty, aby požírali skřetí duše a zbavovali Maglubiyeta vojáků pro jeho armádu v posmrtném životě.

**Požírači duší.** Bargest se rodí goblinským rodičům stejně jako normální potomci. Tvor se objeví v podobě goblina a pak v sobě rozvíjí schopnost vzít na sebe svou pravou podobu: velkého, d'ábelského psa.

Posláním každého bargeta, vštípeným generálem Gehenny, je pohltit sedmnáct skřetích duší sezráním těla těch, které zabije. Duším pohlceným tímto způsobem je zabráněno připojit se k Maglubiyetovým vojskům v Acheronu. Proč sedmnáct? Protože přísah, které Maglubiyet porušil ve své smlouvě s generálem, bylo celkem sedmnáct.

Bargest vyhlíží den, ve kterém bude moci splnit svou misi, vrátit se do Gehenny a sloužit Generáloví přímo v jeho yugolotích legiích. Ale nezabíjí skřety bez rozdílu. Požíráni duši skřetích vůdců a ostatních mocných jedinců spíš než nízko postavených goblinů získává bargest vyšší status v posmrtném životě. Bargestové obvykle uchovávají svou skutečnou povahu v tajnosti a příležitostně sežerou jednoho dva gobliny, dokud nedospějí a nejsou dostatečně staří a silní, aby si našli silnější kořist. Když goblini zjistí, že je mezi nimi bargest, reagují patolízalským poklonkováním. Každý příslušník kmene se snaží bargestovi ukázat, že nestojí za to, aby byl sezrán.

**Vypuzení ohněm.** Bargest se vyhýbá kontaktu s velkými, otevřenými ohni. Každý požár, který je větší než bargestovo tělo, funguje jako brána do Gehenny a běsa do ní vypuzuje. V ní bude bargest za své selhání nejspíš zabit nebo zotročen yugolothem.

### POŽÍRÁNÍ DUŠÍ

Bargest se může nakrmit mrtvolou humanoida, kterého zabil před méně než 10 minutami, přičemž požírá tělo i duši. Toto požíráni trvá nejméně 1 minutu a zničí tělo oběti. Duše oběti je lapena v bargestovi 24 hodin, načež je strávena. Pokud bargest zemře, než je duše strávena, duše se uvolní.

Zatímco je humanoidova duše lapena v bargestovi, jakákoliv forma obživnutí, která by mohla fungovat, má jen 50% šanci na úspěch. V případě úspěchu je duše z bargeta osvobozena. Jakmile je ale tvorova duše strávena, žádná magie smrtelníků nemůže navrátit tohoto humanoida k životu.



## BARGEST

*Velký běs (tvaroměnec), neutrální zlo*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 90 (12k10 + 24)**

**Rychlosť 12 sáhů (6 sáhů v gobliní podobě)**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

**Dovednosti** Klamání +4, Nenápadnost +4, Vnímání +5, Zastrašování +4

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová, kyselinová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** démonština, d'ábelština, goblinština, obecná řeč, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Tvaroměnec.** Bargest se může pomocí své akce proměnit do Malého goblina, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě velikosti a rychlosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepremění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Ohnivé vypuzení.** Když bargest začne svůj tah pohlcen plameny, které jsou aspoň 2 sáhy vysoké či široké, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 15, nebo je okamžitě vypuzen do Gehenny. Okamžité výbuchy ohně (jako je dech rudého draka nebo kouzlo *ohnivá koule*) nemají na bgesta tento účinek.

**Bystrý čich.** Bargest má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Přirozené sesílání kouzel.** Bargestova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinné složky:

Libovolně: *drobná iluze, levitace, projdi beze stop*

1/den každé: *dimenzionální dveře, sugesce, zmam osobu*

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní (jen ve skutečné podobě): +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4).



## BODAK

Bodak je nemrtvý pozůstatek někoho, kdo uctíval Orkuse. Bez duše a bez života existuje jen proto, aby rozseval smrt.

**Označený Orkusem.** Uctíváč Orkuse může podstoupit rituál přísahy, při kterém si na hruď v oblasti srdce vyřeže symbol démonického pána. Orkusova moc seškrábne tělo, mysl a duši a zbyde jen vnímající slupka, která vcucává veškerou životní energii ve své blízkosti. Většina bodáků vzniká tímto způsobem a pak jsou vypuštěni, aby ve jménu Orkuse rozsevali smrt.

Orkus stvořil první bodaky v Propasti ze sedmi vyznavačů, zvaných Hierofanti anihilace. Tyto postavy, stejně mocné jako baloři, mají svobodnou vůli, ale slouží přímo Knížeti nemrtvých. Kterýkoli z těchto bodáků může svým pohledem přeměnit zabitého smrteleňka na bodaka. Stejně jako každý Hierofant Anihilace nese každý bodak Orkusovu značku jako poranění hrudníku; tam, kde by měl smrteľný humanoid srdce, má bodak otvor.

Orkus si může vybavit vše, co bodak vidí či slyší. Pokud chce, může mluvit skrz bodaka přímo ke svým nepřátelům a stoupencům. Bodaci jsou prodloužením Orkusovy vůle mimo Propast. Slouží cílům a ostatním poskokům démonického knížete.

**Kacířské fragmenty.** Bodak si uchovává vágní dojmy z předešlého života. Usiluje o zničení svých bývalých spojenců i nepřátel, neboť jeho pokroucená duše se snaží vymazat vše, co souvisí s jejím dřívějším životem. Jedinou výjimkou jsou Orkusovi poskoci; bodak je poznává jako příbuzné duše a ušetřuje je od svého hněvu. Každý, kdo znal danou osobu před její proměnou v bodaka, dokáže rozpoznat manýry a jiné slabé známky její původní identity.

Dokonce i příroda pohrdá bodaky. Slunce spaluje bodakovo zkažené tělo. Tvorův pohled pustoší život. Každý, koho bodak zabije svým pohledem, zchladne a jeho tvář stuhne maskou zděšení. Pouhá přítomnost této nestvůry je tak nepřirozená, že z toho mrazí na duši. Zvířata, která nejsou cvičená na boj, instinctivně utíkají těsně před bodakovým příchodem.

**Zpustošená duše.** Duše tvora, který se stal bodakem, je tak zraněná, že je nevhodná pro většinu forem magického vzkříšení. Jen kouzlo přání či podobná magie může navrátit bodaka do jeho dřívějšího života.

**Nemrtvá povaha.** Bodak nepotřebuje dýchat, pít, jíst ani spát.

## BODAK

Střední nemrtvý, chaotické зло

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +4

Odolání vůči zraněním chladná, nekrotická, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním blesková, jedová

Imunity vůči stavům otrávený, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky démonština, jazyky, které znal za života

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Aura anihilace.** Bodak může aktivovat či deaktivovat tento rys jako bonusovou akci. Když je aktivní, aura způsobuje nekrotické zranění 5 každému tvorovi, který skončí svůj tah do 6 sáhů od bodaka. Běsová a nemrtví ignorují tento účinek.

**Smrtící pohled.** Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od bodaka a vidí bodakový oči, bodak ho může donutit hodit si záchranný hod na Odolnost se SO 13, pokud bodak není neschopný a tvora vidí. Pokud tvor neuspěje o 5 či více a není imunní vůči stavu vystrašení, sníží se mu životy na 0. Jinak tvor, který jen neuspěje, utrpí psychické zranění 16 (3k10).

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí bodaka do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na bodaka, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

**Přecitlivělost na sluneční světlo.** Když bodak začne svůj tah ve slunečním světle, utrpí zářivé zranění 5. Když je ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením vlastností.

## AKCE

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2) plus nekrotické zranění 9 (2k8).

**Chladnoucí pohled.** Jeden tvor, kterého bodak vidí do 12 sáhů od sebe, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



## DÉMONI

Démoničtí páni vytváří nižší démony, aby šířili chaos a teror napříč mnohovesmírem. Zde jsou popsáni tři takoví démoni.

### BABAU

Démoni a d'áblové jsou v nekonečném konfliktu o nadvládu Nižších sfér. Jedna z těchto bitev postavila legie arcidáblice Glasye proti ježícím hordám démonského lorda Graz'zta. Říká se, že Glasya zranila Graz'zta svým mečem a když jeho krev dopadla na zem, zrodil se první babau. Jejich nenadálé zjevení pomohlo obrátit Glasyu na útěk a zajistilo Graz'ztovi místo jako jednomu z prominentních démonických pánů z Propasti.

Démon babau má mazanost d'ábla a krveživnost démona. Má černou koženou pokožku, která těsně obtahuje jeho vyzáblou kostru a zakřivený roh, vyčnívající ze zadní části jeho protáhlé lebky. Zlověstná záře babaua může oslabit tvora.

### CHŘTÁNOVÝ DÉMON

Chřtánoví démoni sdílejí Yeenoghuuv neustálý hlad po krveprolití a smrtelném mase. Poté co chřtánový démon odpočívá 8 hodin, je vše co pohltil přepraveno přímo do jícnu Pána zběsilosti. Chřtánoví démoni se obvykle objevují mezi gnolími válečnými bandami, nejčastěji vyvoláni v rámci rituálu při obětování čerstvě zabitych humanoidů Yeenoghuovi. Gnolové tyto démony neřídí, ale ti doprovází válečné bandy a útočí na jakéhokoliv tvora, kterého gnolové napadnou.

### ŠÚSUVA

Šúsuva je hyení démon, kterého Yeenoghu daroval obzvláště mocnému gnolovi (obvykle Yeenoghuovu tesáku). Šúsuva se projeví krátce poté, kdy válečná banda dosáhne velkého vítězství a vynoří se z dmoucího zapáchajícího oblaku kouře, jak přichází přímo z Propasti. V boji démon sevře své slinící čelisti kolem jedné oběti, zatímco šleháním svého ocasu s jedovatým bodcem na konci sráží jinou. Tvor imobilizovaný jedem se stává snadným soustem pro všechny gnoly okolo.

Každá šúsuva je spojena s určitým gnolem a bojuje vedle svého pána. Gnol obdarovaný šúsuvou je v po-stavení uvnitř válečné bandy druhý hned za flindem.

### BABAU

Střední běs (démon), chaotické зло

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 82 (11k8 + 33)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +5

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová, kyselinová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky démonština

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Přirozené sesílání kouzel. Babauova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 11). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinové složky:

Libovolně: levitace, rozpal kov, rozptyl magii, strach, tma

#### AKCE

Vícenásobný útok. Babau zaútočí dvakrát na blízko. Před těmito útoky, nebo po nich může také použít svůj Oslabující pohled.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4).

Kopí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4), nebo bodné zranění 8 (1k8 + 4), pokud se použije dvěma rukama k útoku na blízko.

Oslabující pohled. Babau zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 4 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když cíl neuspěje, 1 minutu bude způsobovat svými útoky zbraní, které používají Sílu, jen poloviční zranění. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.



## CHŘTÁNOVÝ DÉMON

*Střední běs (démon), chaotické зло*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)

**Životy** 33 (6k8 + 6)

**Rychlosť** 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, vystrašený, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** rozumí démonština, gnolština, telepatie 24

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Běsnění.** Když chrtánový démon ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kousnutím.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k8 + 2).

D



## ŠUSUVA

*Velký běs (démon), chaotické зло*

**Obranné číslo** 14 (přirozená zbroj)

**Životy** 110 (13k10 + 39)

**Rychlosť** 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

**Záchranné hody** Obr +4, Odl +6, Mdr +5

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, vystrašený, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** démonština, gnolština, telepatie 24

**Nebezpečnost** 8 (3 900 ZK)

**Běsnění.** Když šusuva ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kousnutím.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Šusuva zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasním žihadlem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 26 (4k10 + 4).

**Ocasní ostěn.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4) a cíl musí uspět záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se otráví. Když je cíl otrávený, je i paralyzovaný. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

# DINOSAUŘI

V Bestiáři jsou statistiky několika druhů dinosaurů. Tato sekce uvádí několik dalších.

## BRONTOSAURUS

Tento mohutný čtyřnohý dinosaurus je tak velký, že většina predátorů ho nechává na pokoji. Jeho smrtící ocas umí zahnat nebo zabít menší hroby.

## DEINONYCHUS

Tento větší bratranec velociraptora zabíjí svůj cíl tak, že ho uchvatí svými drápy a sežere ho zaživa.

## DIMETRODON

Tento plaz s hřbetní plachoutou se běžně vyskytuje v oblastech, kde žijí dinosauri. Loví na pobřeží a v mělkých vodách. Plní podobnou roli jako krokodýl.

## HADROSAURUS

Hadrosaurus je čtyřnohý býložravec, který je schopen běhat po dvou. Poznávacím znamením je jeho kachnobzobá hlava. Je-li chován už jako mládě, dá se vycvičit jako jezdecké zvíře pro Malého nebo Středního jezdce.

## QUETZALCOATLUS

Tento obří příbuzný pteranodona má rozpětí křídel přes 6 sáhů. Přestože se může pohybovat po zemi jako čtyřnožec, raději létá.

## STEGOSAURUS

Tento těžce stavěný dinosaurus má desky na hřbetě a pružný ocas s trny, se kterým se ohání po predátořech. Obvykle cestuje ve stádech smíšeného věku.

# VELOCIRAPTOR

Tento opeřený dinosaurus je veliký jako velká krůta. Je to agresivní predátor a zpravidla loví ve smečce větší kořist.

## BRONTOSAURUS

Gigantické zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 121 (9k20 + 27)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Záchranné hodby Odl +6

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

## AKCE

**Dupnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 27 (5k8 + 5) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi.

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 32 (6k8 + 5).

## DEINONYCHUS

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 26 (4k8 + 8)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Strhnutí.** Pohně-li se deinonychus aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, deinonychus na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Deinonychus zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k8 + 2).

## DIMETRODON

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 19 (3k8 + 6)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (2k6 + 2).



## HADROSAURUS

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k10 + 2).

## QUETZALCOATLUS

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 30 (4k12 + 4)

Rychlosť 2 sáhy, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Střemhlavý útok.** Pokud quetzalcoatlus letí a klesne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho zasáhne pomocí útoku kousnutím, útok způsobí cíli dodatečné zranění 10 (3k6).

**Oblet.** Quetzalcoatlus nevyvolává příležitostný útok, když odletí z dosahu nepřítele.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 2 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 12 (3k6 + 2).

## STEGOSAURUS

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 76 (8k12 + 24)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

### AKCE

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 26 (6k6 + 5).

## VELOCIRAPTOR

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 10 (3k4 + 3)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Taktika stáda.** Velociraptor má výhodu k hodům na útok proti tvořovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden velociraptorův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Velociraptor zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k8 + 2).

Tito domácí mazlící drowzi jsou ladní a hbití jako scéničtí tanecníci z Hlubiny. Jen jsou zabijáky a vymahači, čtyřrukými násilníky zlobří konstituce. Život není ferový.

-Volo



## DRAEGLOT

Draeglot je napůl drow a napůl démon, který se narodil drowí veleknězce během bezbožného, nebezpečného rituálu. Je nadán přirozenou magií i fyzickou sľoulou a obvykle zůstává ve službách rodiny své matky. Plánům této rodiny propůjčuje svou touhu po ničení, aby triumfovala nad svými soupeři.

Dvě jeho ruce jsou obrovské a svalnaté, zakončené ostrými drápy; další dvě mají velikost a tvar drowích rukou, schopné zručných pohybů. I když je tvor velmi svalnatý, je půvabný a tichý jako drow. Jeho obličeje je jasně démonický, se zvířecími rysy, zářícíma červenýma očima, protáhlým psím čenichem a ústy plnými ostrých zubů.

**Požehnání rodiny.** Rituál tvorby draeglota uspěje jen zřídka, ale když k tomu dojde, je to velká událost, kterou bere drowí rodina jako znamení přízně démonické paní Lolth – a jako znamení Lolthina pohrdání rivaly této rodiny, jimž štěstí tolik nepřálo. S narozením přichází nové plány vůdců rodiny zaútočit na její soupeře, jakmile draeglot dospěje. Tyto plány vždy přisuzují draeglotovi významnou roli, protože jeho schopnosti mohou posunout rodinu, která nemá svého draeglota, do prohrávající pozice.

**Prospěšní vymahači.** Ačkoliv v blahobytu své rodiny hraje draeglot důležitou roli, nemůže vystoupit ze statusu oblíbeného otroka nebo chotě kněžky. Předtím, než jsou mu uloženy nějaké povinnosti, obdrží pokyny, aby přijal roli, jež mu byla stanovena, a nevzpíral se nadřízeným. Draegloti se instinctivně brání tomuto druhu zacházení, ale většina z nich si vybjí svou frustraci na rodině nepřátel. Draeglot, který nedokáže

potlačit své ambice, může opustit svou rodinu a zkoušet své štěstí na vlastní pěst. Zda jsou tito vzpurní draegloti součástí Lolthina plánu na rozsévání ještě většího chaosu, je nejasné.

**Brutální rafinovanost a černá magie.** Draeglot miluje ten pocit, kdy drápy a zuby trhá své protivníky na kusy, a z magie, která mu koluje v žilách. Většina draeglotů je příliš netrpělivá, aby se obtěžovala komplikovanou takтиkou, ale někteří vytrvají a učí se ničivější kouzla.

## DRAEGLOT

Velký běž (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 123 (13k10 + 52)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +3

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky démonština, elfština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Vílí původ.** Draeglot má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

**Přirozené sesílání kouzel.** Draeglotova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 11). Draeglot může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *tma*

1/den každé: *tančící světla, vílí oheň, zmatek*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Draeglot zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 16 (2k10 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 16 (2k10 + 5).

D



## GIRALÓN

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 59 (7k10 + 21)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se giralón může pohnout až svou rychlostí k nepřátelskému tvořovi, kterého vidí.

**Bystrý čich.** Giralón má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Giralón zaútočí pětkrát: jednou kousnutím a čtyřikrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k6 + 4).

## GIRALÓN

Giralón vypadá jako přerostlá, čtyřruká opice s šedou kůží a bílými chlupy. Jeho zuby a drápy ji odlišují od normálního opa. Je z nich zřejmé, že je obludným predátorem.

**Lesní lovci.** v se nejčastěji vyskytuje v mírném nebo teplém lesnatém prostředí bohatém na život. Tito půltunoví tvorové sdílí zdatnost ve šplhání s opy, ale vyhýbají se lezení po stromech, které neudrží jejich objemnou postavu. Místo toho chodí ve hvozdě po zemi, číhají v úzkých roklích či mělkých jeskyních, nebo se schovávají v rozvalinách a čekají, až se přiblíží kořist. S ohledem na giralónovu velikost a nedostatek maskování je překvapivě nenápadný.

Giralóni utváří volné bandy několika jedinců a jejich potomků, obvykle vedené dominantním dospělým, který zpravidla bývá i nejstarším členem skupiny. Když jsou giralóni na lově mimo své doupě, domlouvají se spolu na dálku pokřiky a řečí těla. Každý jednotlivec obvykle loví sám a daleko od ostatních, aby se zajistil dodatek jídla pro všechny. Někdy se členové bandy pod vedením náčelníka vrhají společně na velkou kořist. Pokud se jim ji podaří skolit, všichni ve skupině se rozdělí, přičemž nejlepší části jsou pro matky starající se o mladé.

**Lezci po stěnách.** Zdá se, že ruiny obydli humanoidů, zejména těch, která se nacházejí v hlubokých hvozdech a džunglích, přitahují giralóny. Pohyb po schodech a balkónech, stejně jako po šikmých střechách a opěrných pilších, jim nečiní problémy. Pro giralóna jsou městské budovy jenom jiným druhem hvozdu – a co víc, nejvyšší „větve“ tohoto hvozdu ho unesou. V takovém prostředí giralóni plně využívají svou šplhací zdatnost. Snadno zlézají zdi a cimbuří a sedávají na vrcholcích věží a ostatních výšinách, kde nespouští oči z okolí.

**Magický původ.** Společenské zvyky divokých giralónů jsou na opy neobvyklé, stejně jako to, že je instinctivně přitahují stavby humanoidů. Tyto skutečnosti společně se vzhledem giralónů vedou mudrcům k domněnce, že giralóni byli stvořeni pomocí magie, aby sloužili jako strážci nějaké zaniklé říše. Když tato říše kdysi padla, giralóni zdivočeli a rozptýlili se po světě.

Od té doby se mnozí tvorové pokoušeli tyto nestvůry zkrotit, podmanit si je, nebo s nimi navázat spolupráci. Některé giralóny si například zotročili yuan-tiové a přeměnili je na pohraniční stráže svých hadích království. Vzhledem k tomu, že je o giralónech známo že mezi svými jsou mýrumilovní, někteří humanoidi se naučili, jak přistupovat k náčelníkovi skupiny a nabízet jim jídlo a jiné dary v naději, že spolu vytvoří spojenectví.

Giralóni, se kterými je zacházeno slušně, mohou být ochotni sloužit jako stráže, ačkoliv kvůli své nízké inteligenci nezvládají složitější úkoly než útočit na cizince, kteří vstoupí na jejich území. Pokud je giralón od malíčka rádně vycvičen, může skončit na zdánlivě nepravděpodobném místě, jako je například střežený vstupu do města zlodějského cechu. Ti, kteří chtějí chovat giralóna jako domácího mazlíčka, se musí mít stále na pozoru, protože se v něm může kdykoliv vzbudit jeho predátorská povaha.



## FLIND

Střední humanoid (gnol), chaotické зло

Obranné číslo 16

Životy 127 (15k8 + 60)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Záchranné hody Odl +8, Mdr +5

Dovednosti Vnímání +5, Zastrášování +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky démonština, gnolština

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Aura krvežíznosti.** Není-li flind neschopný, tak každý tvor s rysem Běsnění, který je do 2 sáhů od flinda, může zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Flind zaútočí třikrát: pokaždé jednou s odlišným řemdirovým útokem, nebo třikrát dlouhým lukem.

**Řemdih šílenství.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 10 (1k10 + 5) a cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 16. Když neuspěje, na začátku svého příštího tahu musí zaútočit na blízko proti náhodnému cíli ve svém dosahu. Pokud nemá žádné cíle ve svém dosahu ani když se pohně, přijde o svou akci v daném tahu.

**Řemdih bolesti.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 10 (1k10 + 5) plus psychické zranění 22 (4k10).

**Řemdih paralýzy.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 10 (1k10 + 5) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak je paralyzován do konce svého příštího tahu.

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k8).

Když jsou gnolové oslabeni, vyhledávají odlehlye osady, mizace a zneschopnuji jejich obyvatel a kemi se na nich, zatimco odpočirají a obnovují sil.

- Elminster

## GNOLOVÉ

Gnolí válečná banda může obsahovat jednoho či více jedinců ze zvláštních druhů popsaných v této části.

### FLIND

Flind je mimořádně silný a krutý gnol, který velí a řídí svou válečnou bandu. Tříma řemdiham prodchnutý mocnou magií samotného Yeenoghuha.

Válečná banda může mít jen jednoho flinda a ten určuje její cestu. Díky svému zvláštnímu spojení s Yeenoghuem flind využívá boží znamení a démonickej vhled k navádění gnolů vstří slané kořisti zralé na porážku.

Na rozdíl od ostatních humanoidních vůdců, kteří se mohou krčit za svými poskoky, flind v bitvě vede zteč. Jeho řemdiham způsobuje svým úderem drásavou bolest, paralýzu a dezorientaci.



## GNOLÍ MASODRAVEC

Střední humanoid (gnol), chaotické zlo

Obranné číslo 14 (okovaná kožená zbroj)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Záchranné hody Obr +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky gnolština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Běsnění.** Když gnol ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kousnutím.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Gnol zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a dvakrát krátkým mečem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Náhlý spěch.** Do konce tahu se zvýší gnolova rychlosť o 12 sáhů a nevyvolává příležitostné útoky.

## GNOLÍ MASODRAVEC

Dalo-li by se o nějaké skupině gnolů říci, že je divočejší než ostatní, platilo by to o gnolích masodravcích. Tito gnolové se vyhýbají použití zbraní na dálku a ráději volí krátké čepele, kterými se ohání rychle a efektivně. V ryku boje jsou schopni se prohánět po bojišti, přičemž vrčí, dohání a sekají opozdilce a doráží zraněné nepřátele.

## GNOLÍ LOVEC

Lovci jsou nejneneapadnější gnolové ve válečné bandě a na bojišti využívají svůj talent několika způsoby. V předvoji válečné bandy se plíží kolem, vybírájí si izolované protivníky a čistí cestu zbytku vojska, aby mohlo rabovat nepřátelské území, přes které prochází.

Lovci jsou obzvlášť zdatní s dlouhým lukem, se kterým střílejí šípy s šeredně ostnatými hroty. I když lovec svůj cíl nezabije prvním výstřelem, úder šípu způsobuje tolik bolesti, že oběť kulhá a snaží se utéct. Když slídící lovec najde kořist a nejde mu o to zůstat nenápadný, zaduje na roh vyrobený z kosti, což vydává pronikavý zvuk podobný kvílení lítice.

## GNOLÍ LOVEC

Střední humanoid (gnol), chaotické zlo

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky gnolština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Běsnění.** Když gnol ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kousnutím.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Gnol zaútočí dvakrát na blízko kopím, nebo dvakrát na dálku dlouhým lukem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2), nebo bodné zranění 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2) a rychlosť cíle se sníží o 2 sáhy do konce jeho příštího tahu.



Slyšel jsem o černokněžníkovi, jenž se pokusil magicky obrátit přeživších vysloužilců zničené gnoří válečné bandy ve svou osobní úderovou sílu proti svým nepřátelům. Fungovalo to dobré, dokud za ním Yeenoghu nevystal sedm válečných band.

-Volo

## GNOLÍ VYSLOUŽILEC

Někdy se gnolové obrací proti sobě, třeba proto, aby se určilo, kdo velí válečné bandě, nebo kvůli extrémnímu hladu. Gnolové, kteří dlouho nemohou narazit na žádnou oběť, neumí ani za normálních okolností kontrolovat svůj hlad a násilnické pudy. Nakonec bojují proti sobě.

Přeživší sežerou maso svých zabitych druhů, ale kosti zachovají. Poté pomocí Yeenoghuových rituálů přivedou ostatky zdánlivě zpět životu ve formě gnolího vysloužilce.

Vysloužilci se chovají stejně jako živí gnolové, cestují se svými kamarády a snaží se zabít vše, co jim stojí v cestě. Nejí a nejsou motivováni hladem. Nechávají více masa pro zbytek válečné bandy. Gnolí vysloužilci nejsou schopni ovládat jakoukoli zbraň, která je sofistikovanější než jednoduchý kyj.

**Nemrtvá povaha.** Gnol nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## GNOLÍ VYSLOUŽILEC

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 7

Jazyky rozumí gnolštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Běsnění.** Když vysloužilec ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kousnutím.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Vysloužilec zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou kyjem, nebo dvakrát kyjem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Kyj.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

### REAKCE

**Pomstychtivý úder.** Když se nějakému gnolovi do 6 sáhů od vysloužilce sníží životy na 0, vysloužilec jako reakci zaútočí na blízko.

Oduševnělý jedovaté žáby žijící ve  
stromech. Vskutku, bohové nás nenávidíš.  
Toto

## GRUNGOVÉ

Grungové jsou agresivní žabovití humanoidi vyskytující se v deštných pralesích a tropických džunglích. Jsou sveřepě teritoriální a považují se za nadřazené většině ostatních tvorů.

**Obojživelníci bydlící ve stromech.** Grungové žijí ve stromech a dávají přednost stínu. Líheň grungů je udržována v dobře střežených přízemních túnách. Zhruba po třech měsících po vylíhnutí získá grungový pulec podobu dospělého grunga. Přesto trvá dalších šest až devět měsíců, než mladý grung dospěje.

**Kasty a barvy.** Grungová společnost má kastovní systém. Každá kasta snáší vejce do jiné snášecí túně a mláďata se zařazují do své kasty po odchodu z líhně. Všichni grungové jsou při narození matně zelenošedí, ale každý jedinec přebírá barvu své kasty, když dorůstá do dospělosti.

Zelení grungové jsou kmenoví válečníci, lovci a dělníci. Modří grungové vykonávají domácí práce, nebo pracují jako řemeslníci. Tyto dvě skupiny jsou vedeny purpurovými grungy, kteří slouží jako správci a velitelé. (Pro příslušníky zelené, modré a purpurové kasty použij blok statistik **grunga**.)

Červení grungové jsou kmenoví učenci a magici. Jsou lepší než purpuroví, modří a zelení grungové a požívají řádnou úctu i od grungů s vyšším postavením. (Pro příslušníky červené kasty použij blok statistik **grungského divocha**.)

Vyšší kasty zahrnují oranžové grungy, kteří jsou elitní válečníci mající pravomoc nad všemi nižšími grungy, a zlaté grungy, kteří zaujmají nejvyšší vládní pozice. Panovník kmene je vždycky zlatý grung. (Pro příslušníky oranžové a zlaté kasty použij blok statistik **grungského elitního válečníka**.)

### VARIANTA: GRUNGSKÝ JED

Grungský jed ztrácí svou účinnost 1 minutu poté, co ho grung vyloučí. Obdobně k tomu dochází, pokud grung zemře.

Tvor otrávený grungem může utrpět dodatečný účinek, který se liší v závislosti na barvě kůže. Tento účinek trvá, dokud je tvor otráven grungem.

**Zelená.** Otrávený tvor se nemůže pohybovat, leda šplhat nebo skákat z místa. Pokud tvor létá, nemůže provádět žádné akce ani reakce, dokud nepřistane.

**Modrá.** Otrávený tvor musí hlasitě křičet nebo dělat jiný hlasitý zvuk na začátku a na konci každého svého tahu.

**Purpurová.** Otrávený tvor cítí zoufalou potřebu se vymáchat v tekutině nebo bahně. Nemůže provádět akce ani se pohybovat, kromě toho, aby se dostal k tekutině či bahnu, nebo se v něm vymáchal.

**Červená.** Otrávený tvor musí použít svou akci k jedení, pokud má v dosahu jídlo.

**Oranžová.** Otrávený tvor je vystrašený ze svých spojených.

**Zlatá.** Otrávený tvor je zmámený a může mluvit grungtinou.

Grung normálně zůstává ve své kastě po celý život. Jedinec, který se vyznačuje ohromnými skutky, může ve vzácných případech získat pozvánku do vyšší kasty. Kombinací rituální magie a bylinných tonik se povýšenému grungovi změní barva a je uveden do nové kasty stejným způsobem, jako je tomu u mladistvých. Od té doby jsou grung a jeho potomci členy vyšší kasty.

**Přirozeně jedovatí.** Všichni grungové vyučují látku, která je pro ně neškodná, ale pro ostatní tvory jedovatá. Grung také používá jed na otrávení své zbraně.

**Otrokáři.** Grungové stále číhají na tvory, které by mohli chytit a zotročit. Používají otroky na všechny druhy služeb, ale hlavně se jim líbí, že jim mohou poroučet. Krmí je mírně přiotráveným jídlem, aby je udržovali apatické a povolné. Tvor, který je postižený tímto způsobem po dlouhou dobu, se stává skořápkou svého bývalého já a může být navrácen do normálnosti jen magií.

**Závislost na vodě.** Grung, který se během dne nenoří do vody aspoň na 1 hodinu, utrpí na konci dne jeden stupeň únavy. Z této únavy se může zotavit pouze pomocí magie nebo ponořením se do vody aspoň na 1 hodinu.

## GRUNG

Malý humanoid (grung), zákonné zlo

Obranné číslo 12

Životy 11 (2k6 + 4)

Rychlosť 5 sáhů, šplhání 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Záchranné hodby Obr +4

Dovednosti Atletika +2, Nenápadnost +4, Přežití +2, Vnímání +2

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky grungština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Obojživelník.** Grung může dýchat vzduch i vodu.

**Jedovatá kůže.** Tvor, který grunga uchvátí nebo jinak přijde do přímého kontaktu s grungovou kůží, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Otrávený tvor, který už není v přímém kontaktu s grungem, může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Skok z místa.** Grungův skok do dálky je až 5 sáhů a jeho skok do výšky je až 3 sáhy, s rozběhem nebo bez.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak utrpí jedové zranění 5 (2k4).



## GRUNGSKÝ ELITNÍ VÁLEČNÍK

*Malý humanoid (grung), zákonné zlo*

Obranné číslo 13

Životy 49 (9k6 + 18)

Rychlosť 5 sáhů, šplhání 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Obr +5

Dovednosti Atletika +2, Nenápadnost +5, Přežití +2, Vnímání +2

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky grungština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Obojživelník.** Grung může dýchat vzduch i vodu.

**Jedovatá kůže.** Tvor, který grunga uchvátí nebo jinak přijde do přímého kontaktu s grungovou kůží, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Otrávený tvor, který už není v přímém kontaktu s grungem, může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Skok z místa.** Grungův skok do délky je až 5 sáhů a jeho skok do výšky je až 3 sáhy, s rozběhem nebo bez.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak utrpí jedové zranění 5 (2k4).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak utrpí jedové zranění 5 (2k4).

**Fascinující cvrkot (obnovení 6).** Grung začne vyluzovat zvuk cvrkání, vůči němuž jsou grungové imunní. Každý humanoid či zvíře, které je do 3 sáhů od grunga a slyší ho, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak je ochromen do konce grungova příštího tahu.

## GRUNGSKÝ DIVOCH

*Malý humanoid (grung), zákonné zlo*

Obranné číslo 12

Životy 27 (5k6 + 10)

Rychlosť 5 sáhů, šplhání 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +5

Dovednosti Atletika +2, Nenápadnost +5, Přežití +4, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky grungština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Obojživelník.** Grung může dýchat vzduch i vodu.

**Jedovatá kůže.** Tvor, který grunga uchvátí nebo jinak přijde do přímého kontaktu s grungovou kůží, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Otrávený tvor, který už není v přímém kontaktu s grungem, může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Sesilání kouzel.** Grung je sesilatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesilací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Grung má připravena následující hraničářská kouzla:

1. úroveň (4 pozice): *skok, zhoj zranění*
2. úroveň (3 pozice): *kůrokůže, trny*
3. úroveň (2 pozice): *růst rostlin*

**Skok z místa.** Grungův skok do délky je až 5 sáhů a jeho skok do výšky je až 3 sáhy, s rozběhem nebo bez.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak utrpí jedové zranění 5 (2k4).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak utrpí jedové zranění 5 (2k4).

*Potkáš-li člověka na němž shledáš cosi slizkého, může jít o hlubinného dědice. Nebo maroda, nebo pouze obchodníka s rybami. Někdy je rybí prach pouze rybím prachem.*

-Volo



## HLUBINNÝ DĚDIC

Hlubinní dědicové začali svůj život jako osoby, které byly uneseny z břehů nebo zachráněny z potápějících se lodí, a dostali od podmořské mocnosti strašlivou nabídku: „Vzdej se svého těla i duše, nebo se utopíš.“ Ti, kteří se podřídili, podstoupili prastarý rituál rozšířený mezi zlými vodními tvory. Jeho metody jsou bolestné a výsledek nejistý, ale když zafunguje, magie přetvoří osobu dýchající vzduch do tvaroměnec, který na sebe může vzít podobu, jež je pod vlnami jako doma.

**Špehové z moře.** Hlubinný dědic se vynořuje z hlu- bin ve službě podmořskému pánovi, což je pravdě- podobně kraken nebo jiná prastará bytost z hlu- bin. I když má mysl a tělo osoby, jíž kdysi býval, jako jistý druh masky, plní přání svého pána. Někdy se hlubinný dědic vrací do svého bývalého domova a je výtán jako hrdina – nečekaně je naživu, když byla ztracena veškerá naděje. Jindy hlubinný dědic přebírá novou identitu. V každém případě je jeho povinností proniknout do vzduch dýchajícího světa a hlásit se svému pánovi. Když je hlubinnému potomkovi přidělen úkol, větře se do života nic netušícího nepřitele jako jeho nový nejlepší přítel, neodolatelný milenec, dokonalý kandidát na práci nebo v nějaké jiné roli, která poskokovi dovolí vykonávat příkazy svého pána.

**Chladnokrevní zabijáci.** Trénink, kterému je hlubinný dědic podřízen, ho zbabí empatie k těm, které má špehovat. Přestože se pak může chovat zamilovaně, smát se kamarádově vtipu nebo tvářit se naočko podrážděně nad nějakou nespravedlností, všechny tyto činy jsou pro hlubinného potomka jen prostředky

k dosažení cíle. Je přesvědčen, že jeho skutečnou podobou je tělo, jež na sebe znovu vezme při návratu do moře, které považuje za svůj domov. Je však ironií, že když je zabit ve své vodní podobě, spadne z něj magie, která ho okradla o emoce, a zbude tělo osoby, jíž hlu- binný dědic kdysi býval.

## HLUBINNÝ DĚDIC

Střední humanoid (tvaroměnec), neutrální zlo

Obranné číslo 11

Životy 67 (9k8 + 27)

Rychlosť 6 sáhů (4 sáhy a plavání 8 sáhů v hybridní podobě)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Mdr +3, Cha +4

Dovednosti Čachry +3, Klamání +6, Nenápadnost +3, Vhled +3

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky akvanština, obecná řeč, zlodějská hantýrka

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Tvaroměnec.** Hlubinný dědic se může pomocí své akce proměnit v rybohumanoidní podobu, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě rychlosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepremění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Obojživelník (jen v hybridní podobě).** Hlubinný dědic může dýchat vzduch i vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** V humanoidní podobě hlubinný dědic zaútočí dvakrát na blízko. V hybridní podobě hlubinný dědic zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Válečná sekera (jen v humanoidní podobě).** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4), nebo sečné zranění 9 (1k10 + 4), pokud se použije dvěma rukama.

**Kousnutí (jen v hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k4 + 4).

**Drápy (jen v hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k6 + 4).

**Psychické pištění (jen v hybridní podobě; obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Hlubinný dědic hrozně zapíští. Pištění lze slyšet až 60 sáhů daleko. Každý tvor do 6 sáhů od hlubinného dědice musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak je ochromen do konce příštího tahu hlubinného dědice. Ve vodě psychické pištění také telepaticky přenesou vzpomínky hlubinného dědice za posledních 24 hodin jeho mistrově, bez ohledu na vzdálenost, pokud jsou hlubinný dědic i mistr ve stejně vodní ploše.

# CHITINOVÉ

Chitinové jsou mnichorucí humanoidi s pavoučími vlastnostmi, kteří slouží Lolth. Pracují v dobře organizovaných koloniích. Ukázali se jako efektivní bojovníci ve válce proti nepřátelům démonické Pavoucí královny. Lolth je někdy nasazuje proti temným elfům – ačkoli ji uctívají obě skupiny – jako způsob potrestání drowů, kteří chitiny stvořili, ale vzbudili tím u bohyně nelibost.

**Nepřirozený původ.** Kdysi dávno drowové nejdříve vystavili elfské vězně hrozným rituálům, které přeměnily zajatce na tvory s humanoidními i pavoučími rysy, a nazvali je chitiny. Cílem temných elfů bylo vytvářet otroky, kteří by byli v první řadě oddaní drowům a, skrže ně, Lolth. Jak nakonec drowové zjistili, bohyně shledala toto uspořádání nepřijatelným.

Proces tvorby vyžadoval spolupráci mezi magickými disciplínami. Drowí kouzelníci a černokněžníci použili mystickou magii a démonické síly, a drowí kněžky pomohly božskou jiskrou Lolth, která byla potřeba k zajištění přežití subjektu. Lolth se dívala a očekávala, že v nějaké části procesu jí budou tyto nové zrůdy zasvěceny, ale žádný takový rituál nebyl vykonán. Jako odplatu za nedostatek úcty Pavoucí královna pokřivila drowí tvůrčí rituál, aby posloužil jejím vlastním účelům.

**Odpala Loth.** Když drowové pokračovali v provádění rituálů, proces obvykle přeměnil subjekt dle očekávání na vyzáblého, zakrslého tvora. Ale občas se elf změnil v obludu, která byla víc pavouk než elf, připomínala pavoučí podobu Lolth a byla mazanější než chitin. Drowové této obludě začali říkat choldryt.

Zpočátku drowové nevěděli, že noví tvorové jsou známky nelibosti Lolth. Místo toho měli radost, protože choldrytové mohli klást vejce, ze kterých se rodili další chitinové (a vzácně choldrytové) a mohli řídit chitiny v práci. Pak si ale temní elfové uvědomili svou chybu – choldrytové patřili tělem i duší Lolth. Choldrytové našepťávali chitinům o svém uctívání Pavoucí královny a nepřátelství k drowům a semena vzpoury zakořenila a rostla. Chitinové a choldrytové se vzbouřili proti svým rádoby pánum; brzy poté se většina tvarů osvobodila a mnoho drowů, kteří pomáhali s jejich chovem a ošetřováním, zemřelo.

V dnešní době drowové stále vytvářejí chitiny, když potřebují. Bez přítomnosti choldrytů představují chitinové pro drowy drobné dělníky a mohou se hodit, když drowové objeví nezávislou kolonii chitinů a chtejí do ní proniknout. Pokud tvůrčí proces ale vyprodukuje choldryta, drowové tohoto tvora okamžitě zničí.

**Vyvolení Lolth.** Choldrytové se rodí s fanatickou oddaností k Lolth, kvůli které se u nich rozvíjí dovednost s božskou magií. Hlásají, že chitinové jsou oblíbenci Lolth a choldrytové jsou právoplatní světští zástupci Pavoucí královny, jejichž posláním je osvobození chitinů z otroctví. Ačkoliv choldrytové a chitinové postrádají sexuální charakteristiky a choldrytové nepotřebují žádného partnera ke kladení vajíček, tyto tvorové si volí stejně pohlaví, jako má jejich bohyně. Choldrytové také věří a učí, že pavoučí podoba Lolth, podobná té choldrytí, je její nejskutečnější podoba.



## CHITIN

Malá obluda, chaotické зло

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 18 (4k6 + 4)**

**Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**Dovednosti** Atletika +4, Nenápadnost +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** temnobecná řeč

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Vílí původ.** Chitin má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je chitin ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) oprajíci se o zrak.

**Vnímání pavučiny.** Když se chitin dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.

**Pavučinnochodec.** Chitin ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Chitin zaútočí třikrát dýkou.

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).



Vypadají jako pavouci, avšak jejich kolonie je chráněná podobná spíše mrvencům poslouchajícím královnou – a jejich královnou je Lolth. A Lolth je především náladová a má kaučuchy rozmazané.

– Elminster

## CHOLDRYT

Střední obluda, chaotické зло

**Obranné číslo 15 (okovaná kožená zbroj)**

**Životy 66 (12k8 + 12)**

**Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

**Dovednosti** Atletika +5, Náboženství +2, Nenápadnost +5

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** temnobecná řeč

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Víl původ.** Choldryt má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

**Sesílání kouzel.** Choldryt je sesilatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Choldryt má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): boží dohled, divotvorství, odolání, oprava  
1. úroveň (4 pozice): azyl, léčivé slovo, štít víry, zhoubka  
2. úroveň (3 pozice): duchovní zbraň (dýka), znehybní osobu

**Pavoučí šplh.** Choldryt umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je choldryt ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Vnímání pavučiny.** Když se choldryt dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.

**Pavučinnochodec.** Choldryt ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) plus jedové zranění 10 (3k6).

**Pavučina (obnovení 5 – 6).** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 6/12 sáhů, jeden Velký či menší tvor. Zásah: Tvor je zadržený pavučinou. Jako akci si může zadržený tvor hodit na ověření Síly se SO 11 a při úspěchu z pavučiny unikne. Úcinek skončí a pavučina se zničí. Pavučina má OČ 10, 5 životů, je zranitelná vůči ohnivému poškození a imunní vůči drtivému poškození.

# JESKYNNÍ RYBÁŘ

Jeskynní rybář je podzemní pavoukovec s dlouhým rypákem, v němž jsou ukryty snovací bradavky, které umožňují tvorovi produkovat lepivá vlákna, podobná vláknům pavoučí sítě, která tvor využívá k lovu kořisti. U jeskynního rybáře takovým vláknům říkáme vlasce.

**Útočníci ze zálohy.** Jeskynní rybáři obvykle loví malá zvířata a má rád netopýry, a tak natahuje svůj vlasec nad otvor, kterým taková kořist může cestovat. Pak vyšplhá na skryté místo a přilne k povrchu, kde odpočívá a čeká. Když se kořist chytí do vlasce, jeskynní rybář si své jídlo navine. Skupina jeskynních rybářů může pracovat společně na pokrytí rozsáhlé oblasti vlasci, ale jakmile jeden z nich chytí potenciální jídlo, každý jeskynní rybář v oblasti soutěží o cenu. Pokud oběť unikne počátečnímu přepadení ze zálohy, jeskynní rybář může znova získat svou kořist tím, že vystřelí vlasec, aby ji znova chytil.

**Vycházení nahoru do světa.** Nedostatek jídla může přitáhnout skupinu jeskynních rybářů až na povrch, do stinného kaňonu nebo do ponurého lesa, který obsahuje jak živou zvířecí kořist, tak i tvory jako průzkumníky či pocestné, kteří oblasti prochází.

Jeskynní rybář instinctivně ví, že větší cíle, jako jsou humanoidi, je obtížnější přemoci, takže se jeskynní rybáři vyhýbají útoku na takovou kořist, pokud nenarazí na osamělý cíl. Mohou se pokusit dostat zvěda, který se pohybuje před skupinou cestujících, nebo opozdílce loudajícího se vzadu, než aby přitáhli pozornost celé skupiny.

**Cenné vnitřnosti.** Téměř každá část jeskynního rybáře je užitečná poté, co je tvor vyciněn. Jeho krev je alkoholická a chutná jako silný likér. Několik trpaslických spiritusů obsahuje krev jeskynního rybáře jako součást receptury a někteří trpaslíci, zejména ber-

serkři, pijí přímo krev. Když se shromáždí vystřelené vlasce, dá se z nich uplést lano, které je tenké, pevné a téměř neviditelné. Maso jeskynního rybáře je jedlé, chutná jako krabí vařené na silném víně. Krunýř se používá k výrobě pomůcek, zbrojí a šperků.

**Neochotní služebníci.** Zatímco někteří jedinci loví jeskynní rybáře, aby je zabili kvůli vlascům a krvi, jiní sbírají vajíčka jeskynních rybářů a chovají mláďata. Jeskynní rybáři mají přirozenou averzi k ohni, neboť jejich krev je hořlavá. Proto chitinové a skuruti někdy vyhrožují ohněm, aby jeskynní rybáře vycvičili a pak je využívají ke strážení chodeb nebo jako válečná zvířata.

## JESKYNNÍ RYBÁŘ

*Střední obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)**

**Životy 58 (9k8 + 18)**

**Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Dovednosti** Nenápadnost +5, Vnímání +2

**Smysly** mimosmyslové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání

12

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Přilnavý vlasec.** Jeskynní rybář může pomocí akce vystřelit lepkavý vlasec až na 12 sáhů a vlasec přilne k čemukoliv, čeho se dotkne. Tvor, který přilnul k vlasci, je uchvácený (SO úniku je 13) a ověření vlastnosti pro uniknutí z tohoto uchvácení mají nevýhodu. Na vlasec se dá zaútočit (OČ 15; 5 životů; imunita vůči jedovým a psychickým zraněním), ale zbraň, která ho nedokáže přetrhnout, se k němu přilepí, přičemž uvolnění zbraně vyžaduje akci a úspěšné ověření Síly se SO 13. Zničení vlasce nezpůsobí jeskynnímu rybáři žádné zranění. Ten může vystřelit nový vlasec hned příští svůj tah.

**Hořlavá krev.** Klesnou-li životy jeskynního rybáře na polovinu či méně, obdrží zranitelnost vůči ohnivým zraněním.

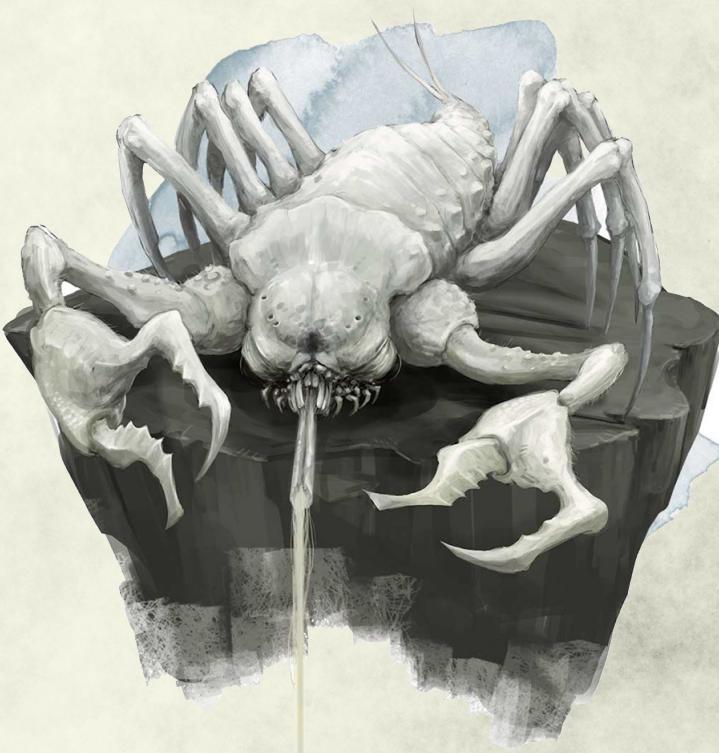
**Pavoucí šplh.** Jeskynní rybář umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Jeskynní rybář zaútočí dvakrát klepetem.

**Klepeto.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

**Vlasec.** Jeden tvor uchvácený přilnavým vlascem jeskynního rybáře si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 13, pokud váží 200 liber nebo méně. Pokud cíl neuspěje, je přitažen na volné místo do 1 sáhu od jeskynního rybáře a jeskynní rybář na něj zaútočí klepetem jako bonusovou akci. Navinutí cíle uvolní všechny ostatní, kdo přilnuli k vlasci. Dokud uchvácení cíle neskončí, jeskynní rybář nemůže vystřelit další vlasec.



## JEŽIBABY

Ježibaby těší přinášet do světa zkázu a bídu. Zlomyslnost je pro ježibabu tím hlavním natolik, že má vliv na její fyzickou podobu a formuje její magické schopnosti.

## ANISOVÁ JEŽIBABA

Anisové ježibaby sídlí v horách nebo kopcích. Navzdory tomu, že jsou shrbené a hrbaté, jsou největší a fyicky nejzdatnější svého druhu. Měří osm stop.

**Trápení slabých.** I když by pro anisové ježibaby nebyl problém roztrhat dospělého muže na cucky, milují lovení dětí a upřednostňují jejich maso nad vším ostatním. Ze strhaných kůží takových obětí vyrábí nejrůznější věci. Zdobí jimi i své doupě.

Na kraji lesa nebo jiné oblasti, kterou obývají, vystavují anisové ježibaby projevy své krutosti. Tímto způsobem vyvolávají strach a paranoii v okolních vesnicích a osadách. Pro anisovou ježibabu není nic sladšího, než proměnit radostnou komunitu v místo paralyzované terorem, kde se lidé bojí vycházet v noci, na cizince pohlízejí s podezřívavostí a hněvem a rodiče varují své děti: „Buďte hodní, nebo si pro vás přijde ježibaba.“

**Kažení dětí.** Když anisová ježibaba chce být zvláště krutá, přestrojí se za laskavou, starou ženu, přijde k dítčeti na opuštěném místě a dá mu železný upomínkový předmět, skrz který se jí může svěřovat. Časem „babička“ dítě přesvědčí, že je v pořádku mít špatné myšlenky a dělat zlé skutky – pro začátek rozbití věci nebo chodit ven bez dovolení, následně shodit někoho ze schodů nebo zapálit dům. Dříve či později se rodina dítěte a komunita začnou „špatného zrna“ bát a musí čelit strašlivému rozhodnutí, zda má být dítě potrestáno nebo vyhoštěno.

**Matka kmene.** Podobně jako se anisové ježibaby skamarádují s dětmi, aby je zkazily, mají tendenci se ujmít skupiny zlobrů, trollů či jiných hulvátských tvorů a vládnout jim hrubou silou, nadávkami a pověrami.

**Sbory.** Anisová ježibaba, která je součástí sboru (viz postranní rámeček „Sbory ježibab“ v Bestiáři), má nebezpečnost 8 (3 900 ZK).

### ŽELEZNÝ UPOMÍNKOVÝ PŘEDMĚT

Anisová ježibaba si může vyndat jeden ze svých železných zubů či nehtů a strávit 1 minutu jeho tvarováním a leštěním do podoby mince, prstenu či drobného zrcátka. Poté jakýkoliv tvor, který tento železný upomínkový předmět drží, může vést šepTEM rozhovor s ježibabou, pokud ti dva jsou ve stejně sféře existence a do 10 mil od sebe. Držitel upomínkového předmětu slyší jen hlas ježibaby, ne ostatních tvorů ani hluk v ježibabině okolí. Podobně ježibaba slyší držitele upomínkového předmětu, ale ne hluk kolem něj.

Ježibaba může mít současně aktivní až tři železné upomínkové předměty. Jako akci se může dozvědět směr a přibližnou vzdálenost od všech svých aktivních upomínkových předmětů. Může okamžitě deaktivovat jakékoli své upomínkové předměty v libovolné vzdálenosti (akce není potřeba), přičemž předmět si zachová současnou podobu, ale ztratí své magické vlastnosti.

## ANISOVÁ JEŽIBABA

Velká víla, chaotické zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Zivoty 75 (10k10 + 20)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Záchranné hody Odl +5

Dovednosti Klamání +5, Vnímání +5

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky gigantština, obecná řeč, sylvánština

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Ježibabina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Umí přirozeně sesílat následující kouzla:

3/den každé: *oblat mlhy, přestrojení* (včetně podoby Středního humanoida)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Anisová ježibaba zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (3k6 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (3k6 + 5).

**Drtivé oběti.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 36 (9k6 + 5) a je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvacený (SO úniku je 15). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl utrpí drtivé zranění 36 (9k6 + 5) na začátku každého ježibabina tahu. Ježibaba nemůže útočit, zatímco uchvacuje tvora tímto způsobem.





## BHEURSKÁ JEŽIBABA

Bheurské ježibaby obývají zimní kraje a upřednostňují zasnežené hory. V zimě se stávají aktivnější a využívají svá ledová a počasná kouzla, aby ztrpily život osadám v okolí.

Kůže bheurské ježibaby je modrobílá podobně jako umrznuté osoby. Její vlasy jsou vybledle bílé a ona je vyzáblá, jako by přežila zimu jen pojídáním kůry a kůže. Její oči jsou bledé, obklopené tmavými modřinami. Bheurská ježibaba nosí zkroucenou šedou dřevěnou berlu, která rozšiřuje její magické schopnosti a na které může lézt jako na létajícím koštěti.

**Chladná srdce.** Bheurskou ježibabu přitahují sobecké činy ospravedlněné smrtícím chladem, například zavraždění pocestného kvůli zimnímu kabátu, posekaní háje, v němž bydlí dryády, kvůli palivovému dříví a tak dále. Tyto akce jsou pro ježibabu obzvláště sladké, pokud jsou neodůvodněné, jako například chamtivý obchodník, který hromadí na zimu více jídla, než kolik může snít, zatímco ostatní hladoví. Bheurské ježibaby rády zasívají do smrtelníků takové nápady a myšlenky. Pomocí své schopnosti manipuluje s počasím, aby zasypaly vesnice sněhem a mrazem. Doufají, že vstípí do vesničanů zoufalství, které je přiměje obrátit se proti sobě.

Bheurská ježibaba ráda sleduje, jak nepřipravené osoby kvůli svým chybám v zimě trpí a umírají. Těší ji, když se smrtelníci malicherně a dojemně pokouší přežít, například když jedí boty a cáry kůže poté, co už není kde brát skutečné jídlo.

**Ošklivé na pohled.** Když jde bheurské ježibabě v boji o život a před chvílí zabila jednoho z nepřátel, často se vzdá přímého útoku na zbývající nepřátele

a místo toho si vezme chvilku, aby rozervala mrtvolu, odtrhla maso od kostí a nažrala se. Pohled na tuto divočinu stačí k tomu, aby se svědci dočasně zbláznili.

**Sbory.** Bheurská ježibaba, která je součástí sboru (viz postranní rámeček „Sbory ježibab“ v Bestiáři), má nebezpečnost 9 (5 000 ZK).

## BHEURSKÁ JEŽIBABA

Střední vila, chaotické зло

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 91 (14k8 + 28)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Záchranné hodby Mdr +4

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +4, Příroda +4, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky auranština, gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Magie šedé berly.** Ježibaba má šedou berlu, hůl z šedého dřeva a sesílaci ohniskový předmět pro její vnitřní moc. Může na berle jezdit, jako by to bylo létající koště. Když ji drží, může pomocí svého rysu Přirozené sesílání kouzel seslat další kouzla (tato kouzla jsou označena hvězdičkou). Pokud se berla ztratí nebo zničí, ježibaba si musí vyrobit novou, což jí zabere rok a den. Šedou berlu může používat jen bheurská ježibaba.

**Chůze po ledu.** Ježibaba se umí pohybovat a šplhat po ledových površích, aniž by si musela házet na ověření vlastnosti. Navíc ji těžký terén, který se skládá z ledu či sněhu, nestojí dodatečný pohyb.

**Přirozené sesílání kouzel.** Ježibabina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: mrazivý paprsek, znehýbni osobu\*

3/den každé: kužel mrazu,\* ledová bouře,\* ledová zed\*

1/den každé: ovládni vodu

### AKCE

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k8 + 1) plus chladné zranění 3 (1k6).

**Příšerná hostina.** Ježibaba začne požírat mrtvolu jednoho nepřítele do 1 sáhu od ní, který zemřel v poslední minutě. Každý tvor dle ježibabiny volby do 12 sáhů od ní, který ji vidí, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak se vystraší na 1 minutu. Když je tvor takto vystrašený, je neschopný, nerozumí, co ostatní říkají, nemůže číst a mluví jen bláboly; PJ ovládá tvorův pohyb, který je nevzpytatelný. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Pokud tvor uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči ježibabině Příšerné hostině 24 hodin.



## KATOBLEPAS

Katoblepas je stejně ohavný jako odporné bažiny, ve kterých žije. Stejně jako ty pustiny má tento slepenec vypaseného buvola, dinosaura, prasete bradavičnatého a hrocha jen pramálo dobrého. Jen málokdo dobrovolně prochází územím katoblepase.

**Zvířecí povaha.** Navzdory své nevhledné fyziolegii se katoblepasové podobají přírodním zvířatům. Katoblepas se i chová podobně jako zvíře. Kráčí svým bažinatým domovem, přežívkuje pestrou vegetaci, občas sežere kousek mršiny a válí se v blátě. Katoblepase lze potkat s partnerem, kterého si volí pro život, a někdy i s teletem. Zvlášť pokud chrání své mládě, zaútočí na každého, kdo se moc přiblíží.

**Puch smrti.** Kvůli svému smradu, něco jako zápach smrti smíšený s bahenním plynem a skunkovým pižmem, se zdá být příšernější než napovídá jeho vzhled. Když katoblepas útočí, odhalí rozsah své hrozivé povahy. Jeho hadí krk má potíže se zvednutím hlavy, ale jediný pohled jeho krvavých očí stačí k tomu, aby hnilo maso. Konec jeho ocasu vytváří kyj, který, pokud se mu povede přesný úder, drtí tělo i duši a zanechává oběť neschopnou čehokoli. Pokud cíl jeho útoků zmře, katoblepas si pochutná na čerstvých ostatcích.

**Znečištěné území.** Povaha katoblepase jako tvora nemoci a rozkladu přináší podobnou charakteristiku jeho bažinatému domovu. Taková mokřina se stává ponurá, spletitá a víc páchní než předtím. Blahodárné vlastnosti prostředí, jako jsou léčivé bylinky a čistá voda, se zredukují, když žije katoblepas poblíž. Bahenní plyny jsou náznakem znečištění katoblepasem. Zvířata v oblasti jsou agresivnější a náhylnější k nemocem. Zdegenerovaní tvorové si pravděpodobně zbudují obydli poblíž katoblepasova území, stejně jako ti, kteří se snaží vyhýbat pozornosti.

**Zlověstný folklór.** Prostí obyvatelé spatří katoblepas jen vzácně, ale ten tvor má tak obávanou pověst, že příběhy o něm jsou zakořeněny v lidové kultuře. Jakákoliv zvěst, že se poblíž nachází katoblepas, se považuje za špatné znamení, a to i v případě, že se ukáže jako fáma. Silueta katoblepase, s ocasem natázeným nad tělem a nízko drženou hlavou, je zlověstná heraldická figura, která označuje smrt nebo zkázu.

Mudrci tvrdí, že bohové nákazy a hnili by stvořili katoblepasy jako projekty svého vlivu. Bez ohledu na původ tohoto tvora, příběhy spojují katoblepase s neštěstím a mnohé z těchto příběhů mají v sobě zrnka pravdy. Některé takové historky prohlašují, že ježibaby chovají katoblepasy jako dobytek a že bažina, která obsahuje katoblepase, může být i domovem ježibaby, která pije jeho mléko. Ačkoliv konkrétní katoblepas nemusí být spojen s ježabou, sbor ježibab může chovat jedno či více těchto zvířat jako hlídače či mazlíčky. Jiné legendy říkají, že ti, co nemají čisté srdce, mohou katoblepase zkrotit. Vskutku, kolují příběhy o zlovolných černokněžnících a temných rytířích, kteří objevili, jak si tato zvířata domestikovat a používat je jako jezdecká zvířata.

## KATOBLEPAS

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 84 (8k10 + 40)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Bystrý čich.** Katoblebas má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Puch.** Každý tvor kromě katoblebase, který začne svůj tah do 2 sáhů od něj, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Při úspěšném záchranném hodu bude tvor imunní vůči Puchu všech katoblebasů 1 hodinu.

## AKCE

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtí zranění 21 (5k6 + 4) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak je ochromen do začátku katoblebasova příštího tahu.

**Smrtící paprsek (obnovení 5 – 6).** Katoblebas zacílí tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 16. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 36 (8k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, utrpí místo toho nekrotické zranění 64. Sníží-li paprsek životy cíle na 0, cíl zemře.

# KI-RIN

Ki-rini jsou ušlechtilí, nebeští tvorové. Ki-rini ve službách dobrotivých božstev mají ve Vnějších sférách přímou roli ve věčném boji mezi dobrem a zlem. Ve smrtelném světě je ki-rin široko daleko oslavován jako předzvěst osudu, strážce posvátného a protiváha sil zla.

**Zosobnění dobra.** Ki-rini jsou ztělesněním dobra a prostý pohled na ně může u pozorovatele vyvolat strach či bázeň. Typický ki-rin vypadá jako svalnatý jelen veliký jako slon, pokrytý zlatými šupinami, které jsou na některých místech lemovány zlatou kožešinou. Má tmavě zlatou hřívou a ocas, měděná dvojpaznechtová kopyta a spirálovitý měděný roh těsně nad a mezi světle fialovýma očima. Ve vánku nebo během letu mohou jeho šupiny a hřívou vytvářet dojem, že ki-rin hoří svatým zlatým ohněm.

Kromě svého zbarvení se ki-rini liší i vzhledově, dle božstva, které každý z nich uctívá, a dle funkce, kterou obvykle vykonává ve službě tomuto bohu. Některé mají tvar koně, vypadají jako gigantický jednorožec, a často jsou využíváni jako strážci. Jiní mají dračí rysy a tendenci být agresivními nepřáteli zla. Jeden roh bývá nejčastější, ale ki-rin s divokým chováním může

mít dva rohy nebo sadu parohů, jako jsou ty u velkého jeleně.

**Přinašeči laskavosti.** Prostí obyvatelé považují ki-riny za vzácné a vzdálené zvěstovatele příznivého štěstí. Vidět ki-rina proléhat nad hlavou je požehnání a událostí, ke kterým ten den dojde, jsou zvlášť příznačné. Pokud se ki-rin snese na zem během nějaké ceremonie, jako je oznámení o narození nebo korunovace, všichni přítomní to chápou tak, že tvor jim tím říká, že je na obzoru něco velmi báječného. Ki-rin předá své dary a osudová znamení a pak vzlétne zpátky na oblohu. Ki-rini jsou známí i tím, že se objevují na místech velkých bitev, aby inspirovali a posílili stranu dobra, nebo aby zachránili hrdiny před jistou smrtí.

Ki-rin si ve světě vybírá území, na které bude dohlížet, a jeden ki-rin může chránit oblast, která zahrnuje několik národů. V jiných sférách je to tak, že ki-rini, kteří slouží dobrým božstvům, jdou všude tam, kam je jim nařízeno, což může obnášet misi do Materiální sféry. Přívrženec ki-rina ve světě obvykle slouží jeho božstvu jako průzkumník, posel nebo zvěd.

Ki-riny láká uctívat božstva odvahy, věrnosti, nezíšnosti a pravdy, stejně jako rozvoj spravedlivých společností. Například ve Faerúně jsou ki-rini hlavně stoupení Torma, ale slouží také jeho spojencům Tyrovi a Ilmaterovi.

## KI-RIN

Obrovský nebeštan, zákonné dobro

Obranné číslo 20 (přirozená zbroj)

Životy 152 (16k12 + 48)

Rychlosť 12 sáhů, létání 24 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Dovednosti Náboženství +8, Vhled +9, Vnímání +9

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky všechny, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Ki-rinova přirozená sesílící vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 17). Ki-rin může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

Libovolně: mlžná podoba, velký obraz (verze 6. úrovně), větrná chůze

1/den: mlžná podoba, velký obraz (verze 6. úrovně), větrná chůze

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li ki-rin v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Magické odolání.** Ki-rin má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Ki-rinovy útoky zbraní jsou magické.

**Sesílání kouzel.** Ki-rin je sesilatel kouzel 18. úrovně. Jeho sesílící vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 17,

útočná oprava kouzla je +9). Ki-rin má připravena následující klerická kouzla:

- Triky (libovolně): divotvorství, oprav, posvátný plamen, světlo, ušetří umírajícího  
1. úroveň (4 pozice): azyl, najdi zlo a dobro, ochrana před zlem a dobrem, rozkaz, zhoj zranění  
2. úroveň (3 pozice): nižší navrácení, ticho, uklidni emoce  
3. úroveň (3 pozice): poselství, rozptyl magii, sejmi kletbu  
4. úroveň (3 pozice): strážce víry, volnost, vypuzení  
5. úroveň (3 pozice): hromadné zhojení zranění, mocné navrácení, sledování  
6. úroveň (1 pozice): pravdivé vidění, ubrousku, prostří se!  
7. úroveň (1 pozice): éteričnost, přesun sférami  
8. úroveň (1 pozice): ovládní počasí  
9. úroveň (1 pozice): znovuzrození

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ki-rin zaútočí třikrát: dvakrát kopytem a jednou rohem.

**Kopyto.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k4 + 5).

**Roh.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (2k8 + 5).

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Ki-rin může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Ki-rin si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Odhalení.** Ki-rin si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání) nebo Moudrosti (Vhledu).

**Úder.** Ki-rin zaútočí kopytem, nebo sešle posvátný plamen.

**Pohyb.** Ki-rin se pohně až svou poloviční rychlostí, aniž by tím vyvolal příležitostné útoky.



*Pohledem na svého prvního  
ki-rina jsem byl pohnut k slzám, a to  
jsem střetl bohu.*

- Volo

**Objekty adorace.** Neboť je ki-rin proslulý svou moudrostí, ostatní bytosti, kdyby mohly, by ho pochopitelně vyhledávali se svými dotazy a žádostmi. To je jeden z důvodů, proč si ki-rin buduje své doupě na vrcholu hory nebo na jiném obdobně nepřístupném místě. Pouze ti, kteří jsou dostatečně houževnatí k dokončení tak strastiplné cesty do ki-rinova doupěte, jsou hodni mluvit s jeho obyvatelem.

Mnozí, kteří usilují o jeho poradenství, nakonec vstoupí do jeho služeb. Pod jeho vedením studují na mnichy a slouží mu ve světě jako jeho agenti. Stoupenci ki-rina mohou cestovat inkognito po celé zemi, hledat zprávy o rostoucím zlu a pracovat v zákulisí, nebo mohou být šampiony ve věci svého pána a bojovat proti hanebnosti, ať se nachází kdekoliv.

## LUXUSNÍ DOUPĚ

V nebeských sférách ki-rini sídlí vysoko v elegantních hnizdech plných luxusních předmětů. Ve světě si vybírají podobnou lokalitu, například na vrcholu věže nebo uvnitř mraku ztuženému ki-rinovou magií. Při pohledu zvenčí je doupě nerozeznatelné od přírodního místa a vstup do něj je těžké najít a dojít k němu. Uvnitř je doupě klidné a pohodlné místo, jehož atmosféra je něco mezi palácem a chrámem. Pokud ki-rin vzal tvory do služby, doupě slouží nejen jako posvátné místo, v němž ki-rin odpočívá, ale také pro výuku o posvátných tajemstvích.

V doupěti má ki-rin schopnost až třikrát denně vyčarovat předměty, přičemž každou z následujících verzí schopnosti použij jednou. Jedna verze umí trvale vytvořit předměty z měkkého rostlinného materiálu –

včetně vyrobených, jako je plátno, polštáře, lano, přikrývky a oblečení – které se vejdu do krychle o straně 4 sáhy. Druhá verze umí trvale vytvořit předměty ze dřeva či podobně tvrdého materiálu, které se vejdu do krychle o straně 2 sáhy. Třetí verze umí vytvořit předměty z kamene či kovu, které se vejdu do krychle o straně 2 stopy, ale materiál vytvořený tímto způsobem vydrží pouze 1 hodinu.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Ki-rinova nebeská povaha přeměňuje region kolem jeho doupěte. Cestovatelé, kteří prochází blízkým okolím, se mohou setkat s jedním či více z následujících magických účinků:

- Do 3 mil od ki-rinova doupěte teče čistá voda. Jakékoli úmyslné znečištění vody přetrvá maximálně 3 minuty.
- Zvířata, rostliny a dobrý tvorové do 3 mil od ki-rinova doupěte získají různý účinek, který z nich dělá jejich lepší já. Takoví tvorové jsou jen zřídka agresivní vůči těm, kteří nejsou jejich normální kořisti. Zlí tvorové nedokážou vystát svatou atmosféru v tomto okruhu a obvykle se rozhodnou žít mnohem dál od ki-rinova panství.
- Kletby, nemoci a jedy, které postihují tvory s dobrým přesvědčením, jsou potlačeny, když jsou tito tvorové do 3 mil od doupěte.
- Když je ki-rin do 3 mil od svého doupěte, může seslat ovládní počasí. Výchozí bod kouzla je vždy venkovní bod nejbližše středu jeho doupěte. Ki-rin nemusí mít volný výhled k nebi ani se nemusí soustředit, aby změna počasí vydržela.
- Do 3 mil od doupěte větry nadnáší nezlé tvory, kteří padají a jejich pád nezapříčinil ki-rin ani jeho spojenci. Rychlost klesání padajících tvorů se zpomalí na 12 sáhů za kolo a neutrpí pádem z výšky žádné zranění.

Když ki-rin umře, všechny tyto účinky okamžitě zmizí, avšak různý účinek na rostliny a zvířata přetrvá ještě 3 roky.

## KLOUZAVÝ STOPAŘ

Střední sliz, chaotické zlo

Obranné číslo 14

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +8

Zranitelnosti vůči zraněním chladná, ohnivá

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků

Imunity vůči stavům hluchý, ležící, paralyzovaný, slepý, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržený, zkamenělý

Smysly mimozrakové vnímání 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky rozumí jazykům, které znal v předchozí podobě, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Útočník ze zálohy.** V prvním kole boje má klouzavý stopař výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého překvapil.

**Přesun zranění.** Zatímco klouzavý stopař uchvacuje tvora, obdržuje pouze polovinu utrpěného zranění (zaokrouhleno dolů) a druhou polovinu obdržuje tvor, kterého klouzavý stopař uchvacuje.

**Falešný vzhled.** Dokud klouzavý stopař zůstává nehybný, je téměř k nerozeznání od louže, pokud pozorovatel neuspěje v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 18.

**Tekutá forma.** Klouzavý stopař může vstoupit na místo nepřátele tvora a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

**Pavoucí šplh.** Klouzavý stopař umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Schování se pod vodou.** Když je klouzavý stopař pod vodou, má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) na schování může provést akci Schování se jako bonusovou akci.

### AKCE

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 8 (1k10 + 3).

**Sátí života.** Jeden Velký či menší tvor, kterého klouzavý stopař vidí do 1 sáhu od sebe, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak je uchvácený (SO úniku je 13). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a nemůže dýchat, pokud neumí dýchat vodu. Zadržený tvor navíc utrpí nekrotické zranění 16 (3k10) na začátku každého svého tahu. Klouzavý stopař může v jednu chvíli uchvacovat jen jednoho tvora.



## KLOUZAVÝ STOPAŘ

Touha po pomstě některé vede k podstoupení rituálu, díky kterému změní tělo na vnímající polo kapalinu známou jako klouzavý stopař. Neškodný a zároveň zákeřný stopař vteče do míst, kam normální tvor nemůže vejít a na svou kořist přináší svůj vlastní cejch rozbredlé smrti.

**Odpala za každou cenu.** Rituál na stvoření klouzavého stopaře znají ježibaby, kostějové a kněží, kteří uctívají božstva pomsty. Může být proveden pouze na tvorovi, který s tím souhlasí, toužícím po pomstě. Rituál vysaje z jedincova těla veškerou vlnkost a zabije ho. V kaluži kapaliny, která vytekla ze zbytků, přesto zůstává mysl, stejně jako neodbytná touha po pomstě.

**Kradmí vrazi.** Klouzavý stopaři vnímají půdu, nad níž se přeženou, hledajíc jakoukoliv stopu po kořisti. Když chce zabít, klouzavý stopař se vzpřímí, obalí tvora a pokouší se ho utopit, zatímco z něj vysává krev. Klouzavého stopaře, který zabíjí tímto stylem, lze v tu chvíli mnohem snadněji najít, jelikož se jeho kapalná forma zbarvuje krví a jeho tělo za sebou zanechává viditelnou stopu.

**Propadnutí šílenství.** Dosažením pomsty vůči cíli nekončí existence klouzavého stopaře, ani jeho hlad po krvi. Někteří klouzaví stopaři si uvědomují svůj účel a rozšiřují snahu o pomstu i na další tvory, jako je každý kdo podporoval nebo se připojil k původnímu cíli. Většinu času se však stopařova mysl nedokáže vyrovnat s tím, že je lapena v kapalné formě, neschopná komunikovat a poháněna touhou po krvi: poté co stopař splní svou povinnost, pohltí ho šílenství a útočí na každého bez rozdílu, dokud není zničen.

# KOBOLDI

Některí koboldi mají nadání, která jim odkázali draci či bohové, díky kterým vynikají nad svými vrstevníky. Jiní se rodí s krutou vynalézavostí, které se vyrovná málokodo.

## KOBOLDÍ DRAKOŠTÍT

Kobold drakoštít je šampión své rasy. Téměř všichni drakoštíti jsou na počátku svého života normální koboldi, které si následně vybere drak a nadělí jim mocné schopnosti, aby chránili dračí vejce, ale jednou za několik let se vylíhne kobold s vrozenou verzí drakoštítovských schopností. Drakoštít vyniká v boji tváří v tvář, má mnoho jizev ze zoufalých soubojů a nosí štít vyrobený z vypadávých dračích šupin.

**Neobyčejná odvaha.** Drakoštít ví, že zaujímá v kmene čestné místo, ale – neboť je to srdcem stále kobold – většina z nich se cítí nehodna svého postavení, a tak se zoufale snaží dokázat, že si ho zaslouží. V drakoštítově tváři se stále zračí přirozená koboldí zbábelost a stále se může rozhodnout před hrozbou utéct. Ale je také schopen se tváří v tvář jisté smrti vzmuzit a inspirovat ostatní koboldy v boji proti větřelcům v jejich doupěti.

## KOBOLDÍ VYNÁLEZCE

Koboldí vynálezce je rafinovaný a má pohotové ruce. Staví improvizované zbraně, protože doufá, že díky nim získá výhodu v boji. Vynálezce loví brouky, sbírá exotické jeskynní hleny a nárokuje si nejlepší kradené zboží jako ingredience pro své experimenty. Jeho díla vypadají někdy komicky, ale – stejně jako pasti koboldů – fungují mnohem lépe, než by se dle použitých materiálů zdálo.

**Dobré, dokud drží.** Vynálezcovy nové zbraně vydrží jen jeden či dva útoky, než se rozpadnou, ale do té doby mohou být překvapivě účinné. Většina vynálezců je natolik kvalifikovaná, že jim jejich improvizované zbraně neselhávají, ale ostatní uživatelé nemusí mít tolik štěstí. Zbraně nemusí být smrtonosné – v mnoha případech poslouží svému účelu, pokud odvrátí pozornost, vyděsí nebo zmatou nepřítele na tak dlouho, než ho ostatní koboldi zabijí. V každém střetnutí má vynálezce obvykle k dispozici jednu či dvě improvizované zbraně.

## KOBOLDÍ ŠUPINOVÝ ČARODĚJ

Koboldí šupinový čaroděj má vrozený talent pro mystickou magii, což z něj dělá velmi cenného příslušníka kmene hned z několika důvodů. Protože božstvo koboldů zůstává uvězněno, většině kmene chybí jedinci, kteří by uměli používat božskou magii, a tak šupinový čaroději plní roli poradce a historika. V dobách míru používají kouzla k opevnění a posílení doupěte a k pomocí zbytku kmene. Když je kmen v ohrožení, šupinový čaroděj metá na nepřátele oheň a jed a šetří si trochu magie pro sebe pro případ, že bude potřeba utéct nebo využít únosce.

**Povinnost vůči drakovi.** V kmene koboldů spojeném s drakem, typicky v tom, co je poblíž dračího dou-



## KOBOLDÍ DRAKOŠTÍT

Malý humanoid (kobold), zákonné zlo

Obranné číslo 15 (kožená zbroj, štít)

Životy 44 (8k6 + 16)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Dovednosti Vnímání +1

Odolání vůči zraněním viz Dračí odolání níže

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Dračí odolání.** Kobold je odolný vůči typu zranění, jež souvisí s barvou draka, který mu propůjčil moc (vyber si, nebo hoď k10): 1–2, bleskové (modrý); 3–4, chladné (bílý); 5–6, jedové (zelený); 7–8, kyselinové (černý); 9–10 ohnivé (rudý).

**Dračí srdce.** Je-li kobold vystrašený nebo paralyzovaný účinkem, který umožňuje záchranný hod, může na začátku svého tahu zopakovat záchranný hod k ukončení účinku na sebe a všechny koboldy do 6 sáhů od něj. Každý kobold, který má prospěch z tohoto rysu (včetně drakoštítů), má výhodu ke svému příštímu hodu na útok.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kobold ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opřírajícími se o zrak.

**Taktika tlupy.** Kobold má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden koboldův spojenc, jenž není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kobold zaútočí dvakrát na blízko.

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1), nebo bodné zranění 5 (1k8 + 1), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

pěte, slouží šupinový čaroděj i jako diplomat a hlásná trouba – předvídá drakové potřeby, jménem draka vydává rozkazy ostatním koboldům a podává drakovi hlášení. Čaroděj má stejnou bázeň a úctu k drakům jako obyčejní koboldi, ale uvědomuje si, že jeho povinností není neustále nadbíhat svého pána. Také chápe, že kvůli tomu že je často v drakové blízkosti, by nejspíš mohl být prvním, kdo by zemřel, pokud by se jeho pán rozzlobil nebo pocítil nevoli, a tak se ve svém chování vůči drakovi ze všech sil snaží udržovat rovnováhu mezi zbožňováním a terorem.

## KOBOLDÍ VYNÁLEZCE

*Malý humanoid (kobold), zákonné zlo*

Obranné číslo 12

Životy 13 (3k6 + 3)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Dovednosti Vnímání +0

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kobold ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Taktika tlupy.** Kobold má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden koboldův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Prak.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

**Zbraňový vynález.** Kobold použije jednu z následujících možností (hoď k8, nebo si jednu vyber): kobold nemůže žádnou z nich použít více než jednou za den.

1. **Alchymický oheň.** Kobold vrhne lahvice alchymického ohně. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 1/4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 2 (1k4) na začátku každého tahu cíle. Tvor může ukončit toto zranění použitím akce, ve které si hodí na ověření Obratnosti se SO 10, jestli uhásí plameny.

2. **Hrnek hniložroutů.** Kobold vrhne hliněný hrnec na čtvercové místo o straně 1 sáh do 4 sáhů od sebe, který se při dopadu rozbije. Z roztříštěného hrnce vyleze **hejno hniložroutů** (viz dodatek A) a zůstane na tomto čtverci jako nástraha.

3. **Hrnek zeleného slizu.** Kobold vrhne na cíl hliněný hrnec plný zeleného slizu, který se při dopadu rozbije. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 1/4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Cíl pokryje skvrna zeleného slizu (viz 5. kapitola Průvodce pána jeskyně, str. 105). Minutí: Skvrna zeleného slizu pokryje náhodně určený čtverec o straně 1 sáh na zdi nebo podlaze do 1 sáhu od cíle.



4. **Košík stonožek.** Kobold vrhne košík na čtvercové místo o straně 1 sáh do 4 sáhů od sebe. Z košíku vyleze **roj hmyzu (stonožek)** s 11 životy a hodí si na iniciativu. Na konci každého tahu roje je 50% šance, že se roj rozuteče.

5. **Kyselina.** Kobold vrhne lahvice kyseliny. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 1/4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Kyselinové zranění 7 (2k6).

6. **Skunk v kleci.** Kobold vypustí skunka na neobsazené místo do 1 sáhu od sebe. Skunk má rychlosť chůze 4 sáhy, OČ 10, 1 život a žádné účinné útoky. Hodí si na iniciativu a ve svém tahu použije akci k vystříknutí pižma na náhodný cíl do 1 sáhu od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 9. Když neuspěje, zvrací a nemůže provádět akce 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Tvor, který nemusí dýchat nebo je imunní vůči jedu, automaticky uspěje v záchranném hodu. Jakmile skunk vystříká svoje pižmo, nemůže to udělat znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočine.

7. **Škorpión na tyče.** Kobold zaútočí na blízko škorionem přivázáným na konci sáhové tyče. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1 a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 9. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 4 (1k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

8. **Vosí hnízdo v pytlíku.** Kobold vrhne pytlík na čtvercové místo o straně 1 sáh do 4 sáhů od sebe. Z pytlíku vyletí **roj hmyzu (vos)** s 11 životy a hodí si na iniciativu. Na konci každého tahu roje je 50% šance, že se roj roztrousí.

Nikdy nečin tě chybou, že bys uvažoval  
koboldy hlospými či opožděnými, jen  
protože jsou malími. Velikost s tím nemá  
co doložitelné.

Volo



## KOBOLDÍ ŠUPINOVÝ ČARODĚJ

Malý humanoid (kobold), zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 27 (5k6 + 10)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Dovednosti Lékařství +1, Mystika +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Sesílání kouzel.** Kobold je sesilatel kouzel 3. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Kobold má připravena následující čarodějská kouzla:

Triky (libovolně): jedovatá sprška, mágova ruka, ohnivá střela, oprav

1. úroveň (4 pozice): barevná koule, spěšný ústup, zmam osobu

2. úroveň (2 pozice): sežehující paprsek

**Čarodějně body.** Kobold má 3 čarodějně body. Všechny čarodějně body si obnoví, když si krátce či důkladně odpočine. Čarodějně body může utratit za následující možnosti:

**Záladné kouzlo:** Když kobold sesílá kouzlo, může utratit 1 čarodějný bod a seslat ho bez verbálních či pohybových složek.

**Zostřené kouzlo:** Když kobold sesílá kouzlo, které nutí tvora hodit si záchranný hod pro odolání jeho účinkům, může utratit 3 čarodějně body a udělit jednomu cíli kouzla nevýhodu k jeho prvnímu záchrannému hodu proti kouzlu.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kobold ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Taktika tlupy.** Kobold má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden koboldův spolek, jenž není neschopný.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).



## KORED

Koredi jsou nepředvídatelné a tajuplné výly, se silnými vazbami na zem a kameny. Kvůli svým kouzelným vlasům a mystickému chápání nerostů jsou vyhledáváni lovci pokladů, trpaslíky i ostatními, kteří touží po podzemním bohatství.

**Zemní výl.** Koredi tvoří uzavřenou skupinu a jen příležitostně se bratříčkují s tvory zemního živlu jako galeb dury. Kmen koredů se schází každý týden na slavnostních tancích, kde také bubnují svými kopyty a kyji do kamene. V hlubinách Materiální sféry koredi obvykle prchají před ostatními tvory, ale když je něco urazí nebo je otráví hluk těžby, stávají se agresivní.

**Rozumí kamenům.** Nikdo nerozumí kamenům a zemi lépe než koredi. Zdá se, že umí vycítit naleziště kovů a drahokamů. Na povrchu kored cítí vzestup a pokles skalního podloží v zemi a kde leží jeskyně. Pod zemí na míle vycítí chodby skrz kámen. Tajné dveře, které vedou skrz kámen, jsou pro koredu stejně zjevné jako okno.

Koredi umí vrhat balvany mnohem dál, než by se mohlo zdát být možné. Dále umí tvarovat kámen, jako by to byla hlína, plavat skrz skálu a přivolávat zemní elementály a jiné tvory. Pouhé stání na zemi jim dává nadpřirozenou sílu.

**Očarované vlasy.** Koredům rostou dlouhé chlupy po celém těle, ale jejich vlasy jsou magické. Když se ustříhnou (či uríznou), přemění se na materiál, kterým byly ustříženy. Koredi ke zkracování svých vlasů používají dlouhé železné nůžky a prameny pak splétají do hromady, čímž vytváří železná lana. S takovým lanem mohou manipulovat nebo ho oživovat, aby spoutalo nebo se obtočilo kolem tvora či předmětu. Koredi jsou velice pyšní na své vlasy a stejnou měrou je pohoršuje každý, kdo se pokusí jim je bez dovolení ustříhnout.

## KORED

Malý výl, chaoticky neutrální

**Obranné číslo** 17 (přirozená zbroj)

**Životy** 102 (12k6 + 60)

**Rychlosť** 6 sáhů, hrabání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

**Dovednosti** Atletika +9, Nenápadnost +5, Vnímání +5

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků

**Smysly** citlivost na otřesy 24 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** gnómština, sylvánština, temnobecnáčeč, terranština, trpasličtina

**Nebezpečnost** 7 (2 900 ZK)

**Vlasové lano.** Kored má aspoň jedno 10 sáhů dlouhé lano upletené ze svých vlasů. Jako bonusovou akci kored přikáže jednomu takovému lanu, které je do 6 sáhů od něj, aby se pohnulo až 4 sáhy a obtočilo Velkého či menšího tvora, kterého kored vidí. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak ho lano uchvátí (SO úniku je 13). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený. Kored může použít bonusovou akci k uvolnění cíle, přičemž ten je osvobozen také tehdy, když kored zemře nebo se stane neschopný.

Koredovo vlasové lano má OČ 20 a 20 životů. Obnoví si 1 život na začátku každého koredova tahu, pokud má aspoň 1 život a kored je naživu. Klesnou-li lanu životy na 0, je zničeno.

**Přirozené sesílání kouzel.** Koredova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 13). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: spojení s přírodou, tvaruj kámen, vejdi do kamene  
1/den každé: Ottův neodolatelný tanec, vyvolej elementála  
(jako kouzlo 6. úrovně; jen galeb dura, chrlíče, xorna nebo zemního elementála)

**Kamenné maskování.** Kored má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

**Síla kamene.** Když je kored na zemi, každý jeho útok zbraní způsobí 2 kostky zranění navíc (za počítáno v útocích).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kored zaútočí dvakrát těžkým kyjem, nebo vrhne dva balvany.

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (1k8 + 6), nebo drtivé zranění 19 (3k8 + 6), je-li kored na zemi.

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostrel 12/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 15 (2k8 + 6), nebo drtivé zranění 24 (4k8 + 6), je-li kored na zemi.

Existuje legenda o obchodníkovi, jenž se pokusil ustříhnout koredi vlasy zlatými nůžkami. Kored jej nasytil těmito nůžkami od hrudi až po jeho sedák.

-Tolo

PITOLA: BESTIÁŘ

K



## KRANIOKRYSY

Mozkožrouti vytváří kraniokrysy bombardováním normálních krys psionickou energií.

**Zlé kolektivy.** Kraniokrysy nejsou chytřejší než obyčejné krysy a podle toho se chovají. Pokud se však sejde dost kraniokrysa k vytvoření hejna, spojí své myсли do jediné inteligence s nashromážděnými vzpomínkami všech členů hejna. V důsledku se stávají chytřejšími a uchovávají si svou zvýšenou inteligenci, dokud se hejno neropadne. Hejno v sobě také probouzí latentní psionické schopnosti implantované do každé kraniokrysy jejími mozkožrouti tvůrci. Tyto psionické schopnosti hejna se podobají kouzlům.

Krysa, která se oddělí od hejna, se stane obyčejnou kraniokrysovou s Inteligencí 15. Každý den, kdy je oddě-

lená od hejna, ztrácí 1 bod Inteligence. Její Inteligence nemůže klesnout pod 4 a stane se opět 15, pokud se vrátí do svého hejna, nebo se přidá k jinému.

**Telepatická havěť.** Jediná, málo inteligentní kraniokrysa používá svou přirozenou telepatii k vyjadřování hladu, strachu a ostatních základních emocí. Hejno kraniokrysa, které komunikuje telepaticky, „mluví“ jako jeden tvor, přičemž na sebe zpravidla poukazuje pomocí kolektivních zájmen „my“ a „nás“.

**Špehové starého mozku.** Mozkožroutí kolonie používají kraniokrysy jako špehy. Krysy zamořují komunity na povrchu a jednají jako oči a uši starého mozku. Přenáší své myšlenky, když jsou v hejnu a v dosahu telepatie starého mozku.

Kraniokrysy se občas šíří mimo dosah vlivu starého mozku. Co dělají tyto krysy, ať je to cokoliv, už starý mozek nezajímá. Illithidi si vždycky mohou udělat víc mozkových krys, pokud chtějí.

## HEJNO KRANIOKRYS

Střední hejno Drobných zvířat, zákonné zlo

Obranné číslo 12

Životy 36 (8k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá, sečná

**Imunita vůči stavům** ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadřené, zkamenělé, zmámené

**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** telepatie 6 sáhů

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Svícení.** Hejno může jako bonusovou akci osvítit slabým světlem ze svého mozku okruh o poloměru 1 sáh, nebo zvýšit intenzitu na jasné světlo, co osvítí okruh o poloměru 1 až 4 sáhy (a slabým světlem další stejný počet sáhů), nebo toto světlo zhasnout.

**Přirozené sesílání kouzel (psionici).** Přirozená sesílací vlastnost hejna je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13). Dokud má víc než polovinu životů, umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *odhal myšlenky, prorozumění jazykům, rozkaz 1/den každé: podrob nestvůru, zmatek*

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobnou krysu. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

**Telepatický příkrov.** Hejno je imunní vůči jakémukoliv účinku, který by zjistil jeho emoce nebo mu četl myšlenky, i vůči všem věšteckým kouzlům.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden cíl na místě hejna. Zásah: Bodné zranění 14 (4k6), nebo bodné zranění 7 (2k6), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## KRANIOKRYSA

Drobné zvíře, zákonné zlo

Obranné číslo 12

Životy 2 (1k4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** telepatie 6 sáhů

**Nebezpečnost** 0 (10 ZK)

**Svícení.** Kraniokrysa může jako bonusovou akci osvítit slabým světlem ze svého mozku okruh o poloměru 1 sáh, nebo toto světlo zhasnout.

**Telepatický příkrov.** Kraniokrysa je imunní vůči jakémukoliv účinku, který by zjistil její emoce nebo mu četl myšlenky, i vůči všem věšteckým kouzlům.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

# KRVOKÁP

Krvokáp je vražedný víl, zrozený z touhy po krvi. Krvo-káporé, ač malí, mají obrovskou sílu, kterou využívají při louv a zabíjení bez lítosti či zaváhání.

**Personifikovaná touha po krvi.** Ve Vídni divočině, nebo tam kde se sféra ve Vídni přechodu dotýká světa a vnímající tvor jedná v prudké touze po krveprolití, se může zjevit jeden či více krvokápu v místě, kde se krev zabité osoby vpíjí do země.

Zpočátku noví krvokáporé vypadají jen jako malé krví potřísněné houby, které sotva klubou své kloboučky z půdy. Když na některou z těchto kápí dopadne měsíční světlo, vyklube se ze země tvor, který vypadá jako svrasklý podprůměrný gnóm se shrbenými zády a šlachovitým tělem. Tvor má špičatou koženou kápi, kalhoty z podobného materiálu, těžké železné boty a těžkou čepelovitou zbraň. Od okamžiku, kdy se probudí, touží krvokáp jen po vraždění a krveprolití a vydává se uspokojit tyto touhy.

Krvokápm chybí jemnost. Žijí pro přímou konfrontaci a mrzačení v smrtících bojích. I když chtějí být krvokáporé nenápadní, díky svým železným botám jsou jejich kroky neohrabané a hřmotné. Ačkoliv pokud je krvokáp blízko své potenciální oběti, dokáže rychle překonat tuto vzdálenost a máchnout svou děsivou zbraní dřív než stihne cíl zareagovat.

**Nasáklí vražděním.** Aby zachoval svou nepřirozenou existenci, musí krvokáp smočit svou kápi v čerstvé krvi svých obětí. Když se krvokáp zrodí, je jeho kápě pokrytá mokrou krví a on ví, že pokud nebude krev doplněna alespoň jednou za tři dny, zmizí, jakoby nikdy neexistoval. Krvokápova touha po zabíjení je zakořeněna v jeho vůli přežít.

**Krvežízní žoldáci.** Krvokáporé obvykle nepracují ve skupinách, ale za určitých okolností by mohli být spojeni ježibabami nebo temnými mágy, kteří znají způsoby jak povolat krvokápy z Vídni divočiny, aby jim sloužili jako děsiví sluhové.

Někdy také krvokáporé vycítí bytost, jejíž vražedné činy vedly k jejich zrození. Krvokáp může využít tohoto vrozeného spojení, aby nalezl svého tvůrce a udělal z tvora svou první oběť. Jiní vyhledávají svého tvůrce a těší se z přítomnosti podobného ducha. Jedenec, zodpovědný za stvoření více krvokápu na jednom místě, může přilákat celou tu skupinu, která mu pak slouží jako kohorta, napodobující jeho vražedné dřlo.

V každém případě, pokud krvokáp spolupracuje s jinou bytostí, požaduje placení v obětech. Patron, který se snaží potlačit přirozenou a neodbytnou touhu po krvi krvokápa, riskuje, že se stane jeho dalším cílem.



## KRVOKÁP

Malý víl, chaotické зло

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 45 (6k6 + 24)

Rychlosť 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Dovednosti Atletika +6, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč, sylvánština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Železné boty.** Během svého pohybu má krvokáp nevýhodu k ověřenímu Obratnosti (Nenápadnosti).

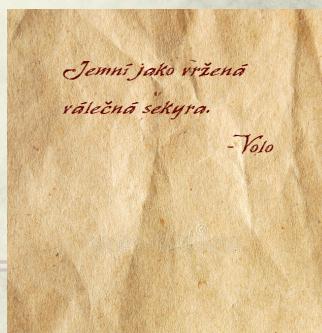
**Nadměrná síla.** Pro účely uchvácení se krvokáp považuje za Středního. Také držení těžké zbraně mu nezpůsobuje nevýhodu k hodům na útok.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Krvokáp zaútočí třikrát podlým srpem.

**Podlý srp.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (2k4 + 4).

**Okované pronásledování.** Krvokáp se pohně až svou rychlosťí k tvorovi, kterého vidí, nakopne ho svou železnou botou. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, jinak utrpí drtivé zranění 20 (3k10 + 4) a je sražen k zemi.





*Kyjus se má z mnohého co  
zodpovídat. Někdy pojde  
červa - a někdy červ pojde vás.*  
- Volo

## KYJŮV ZPLOZENEC

Střední nemrtvý, chaotické зло

Obranné číslo 10

Životy 76 (9k8 + 36)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Záchranné hodby Mdr +1

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky rozumí všem jazykům, které znal za života, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)



Některí červi jsou pochutnou. Ne těto.

– Elminster

## KYJŮV ZPLOZENEC

Kyjus byl veleknězem Orkuse, který uloupil mrtvoly z nekropolí a vytvořil první Kyjovy zplozence. Dokonce i staletí po Kyjově smrti jeho šílení stoupenci pokračují ve vykonávání strašlivých obřadů, které zdokonalili.

**Červí mor.** Z dálky nebo za špatného světla, vypadá Kyjův zplozenec jako obyčejná zombie. Při bližším pohledu lze zpozorovat spousty malých zelených červů, kteří se plazí dovnitř a ven z těla. Tito červi přeskakují na blízké humanoidy a zavrtávají se do jejich masa. Červ, který pronikne do humanoidního těla, si vytváří svou cestu do tvorova mozku. Jakmile vlezne do mozku, zabije červ hostitele, oživí mrtvolu a přemění ji na Kyjova zplozence, který vytváří další červy.

Duše mrtvého humanoida zůstává lapena uvnitř mrtvoly, bráníc tomu, aby byl jedinec znovuzrozen nebo vzkříšen, dokud není tělo nemrtvého zničeno. Hrůza duše bytosti uvězněné v nemrtvém těle pohání šílenství Kyjových zplozenců.

**Nekonečná zkaženost.** Kyjovi zplozenci jsou vyjádření Orkusova úmyslu nahradit veškerý život nemrtvými. Ponechán svým vlastním záměrům, putují osamělí Kyjovi zplozenci bezcílně světem. Pokud narazí na živého tvora, zaútočí zplozenci s jediným cílem, vytvořit více zplozenců. Ať už jsou rozptýleni nebo pohromadě, rozmnožují se zplozenci exponenciálně, pokud je nic nezastaví.

**Nemrtvá povaha.** Kyjův zplozenec nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

**Regenerace.** Kyjův zplozenec si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život a není ve slunečním světle ani v tekoucí vodě. Pokud zplozenec utrpí kyselinové, ohnivé či zářivé zranění, tento rys nezafunguje na začátku jeho příštího tahu. Zplozenec zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

**Červi.** Je-li Kyjův zplozenec cílem účinku, který uzdravuje nemoc či snímá kletbu, tak všichni červi, kteří ho zamořují, odumřou, a on přestane mít možnost používat svou akci Zarývající se červ.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kyjův zplozenec zaútočí dvakrát drápy a použije akci Zarývající se červ.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3) a nekrotické zranění 7 (2k6).

**Zarývající se červ.** Z Kyjova zplozence vyskočí červ na humanoida, kterého zplozenec vidí do 2 sáhů od sebe. Červ se přisaje na kůži cíle, pokud cíl neuspěje v záchranném hodu na Obratnost se SO 11. Červ je Drobný nemrtvý a má OČ 6, 1 život, každou vlastnost 2 (-4) a rychlosť 1 stopu. Když je červ na kůži cíle, lze jej zabít normálními prostředky nebo odtrhnout pomocí akce (zplozenec může použít tuto akci k vyskočení odtrženého červa na humanoida, kterého vidí od 2 sáhů od červ). Jinak se červ zaryje pod kůži cíle na konci příštího tahu cíle a způsobí mu bodné zranění 1. Následně na konci každého svého tahu cíl utrpí nekrotické zranění 7 (2k6) za každého červu, který ho zamořuje (ale maximálně 10k6). Když červy zamořenému cíli klesnou životy na 0, zemře a za 10 minut povstane jako Kyjův zplozenec. Je-li červy zamořený tvor cílem účinku, který uzdravuje nemoc či snímá kletbu, tak všichni červi, kteří ho zamořují, odumřou.

Jako rytrvalí a málomlurní strážci  
jsou lesní koštálové ideálními sousedy.  
Pokud nejste dřevorubec.

— Elminster



## LESNÍ KOŠTÁL

Lesní koštál je mocná rostlina v humanoidní podobě obklopující duši někoho, kdo se vzdal života, aby se stal věčným strážcem.

**Zrozeni z oběti.** Obřad tvoření lesního koštálu je prvotním tajemstvím předávané generacemi divokých společností a temnými druidskými kruhy. Provedení rituálu nemusí být nutně činem zla, pokud budoucí oběť uzavře dohodu, že se dobrovolně obětuje.

Během rituálu je probodnut hrudník živé osoby a vyjmuto srdce. Do srdce je zasunuto semeno a to je umístěno do stromu. Postačuje jakákoliv díra nebo ohbí, ale často je do kmene vyřezána zvláštní dutina. Strom je pak vykoupán a zavlažen krví obětované oběti a tělo je pohřbeno mezi kořeny. Po třech dnech ze země u základny kmene vyraší klíček a rychle doroste do humanoidní formy. Toto nové tělo, obrněné v tvrdé kůře a nesoucí a sukovitý kyj a štít, je okamžitě připraveno vykonávat svou službu. Ten, kdo provádí rituál, připravuje lesní koštál na jeho úkol a ten se pak bez výhrad řídí těmito rozkazy.

**Nemilosrdní ochránci.** Lesní koštál má v místech, kde bývá srdce, díru, stejně jako ve svém bývalém těle pohřbeném v zemi. Ti, kdo se stali lesním koštálem, vyměnili svou svobodnou vůli a veškeré cítění za nadpřirozenou sílu a nehynoucí službu. Existují jen, aby chránili lesy a lid, který k nim inklinuje. Tvář lesního koštálu je prázdná a bezvýrazná, s výjimkou zrnek světla, které plave v jeho očních důlících. Lesní koštál mluví jen málo, a když nejsou povoláni do akce, zakření se do půdy a tísce z ní přijímají výživu.

**Vyrobeněn k nesmrtevnosti.** Stejně jako strom, potřebuje i lesní koštál sluneční světlo, vzduch a živiny ze země, aby mohl přežívat. Protože jsou neumýrající, přežijí někteří lesní koštály svůj prvotní účel. Místo, které měli lesní koštály strážit, mohlo ztratit svou moc nebo význam, nebo ti, kterým byli přiděleni k ochraně, zemřeli. Pokud je osvobozen od svých zvláštních povinností, může se lesní koštál potulovat, aby našel jiné místo přírodní krásy nebo mocnou větu, kterou by hlídala.

Lesní koštály jsou přitahovány k tvorům, kteří mají blízký vztah k přírodě a kteří chrání a respektují zemi, jako jsou druidi a enti. Někteří enti mají lesní koštály jako služebníky na základě starodávných paktů s druhy nebo těmi co prováděli obřad, zatímco jiní získali služby volného lesního koštála, který tak našel svůj nový účel ve strážení panství svého příbuzného.

## LESNÍ KOŠTÁL

Střední rostlina, zákonně neutrální

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj, štít)

Životy 75 (10k8 + 30)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Atletika +7, Nenápadnost +4, Vnímání +4

Zranitelností vůči zraněním ohnivá

Odolání vůči zraněním bodné, drtivé

Imunity vůči stavům vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky sylvánština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Magický kyj.** V ruce lesního koštála je jeho kyj magický a způsobuje dodatečné zranění 7 (3k4) (započítáno v útocích).

**Rostlinné maskování.** Lesní koštál má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v terénu s dostatečnou vegetací.

**Regenerace.** Lesní koštál si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, pokud se nějakou částí těla dotýká země. Pokud lesní koštál utrpí ohnivé zranění, tento rys nezfunguje na začátku jeho příštího tahu. Lesní koštál zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

**Chůze stromy.** Jednou za tah může lesní koštál použít 2 sáhy pohybu k magickému vkročení do jednoho živého stromu, který je do 1 sáhu od něj, a výjít z druhého živého stromu do 12 sáhů od něj, který vidí, přičemž se objeví na volném místě do 1 sáhu od druhého stromu. Oba stromy musí být Velké či větší.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Lesní koštál zaútočí dvakrát kyjem.

**Kyj.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (4k4 + 4).

# LEUKRÓTA

Leukróta je to, co bys dostal, kdybys vzal hlavu obřího jezevce, mozek osoby, která ráda mučí a žere lidi, nohy jelena a tělo velké hyeny a to bys spojil a oživil krví démona, aniž by ses obtěžoval zakrýt pach smrti.

**Zplozenec Yeenoghua.** První leukróty vznikly spoju s gnoly během Yeenoghuova řádění v Materiální sféře. Některé hyeny, které sežraly tvory zabité Yeenoghuem, se místo na gnoly proměnily na něco jiného. Mezi těmito bizarními výplody byly leukróty nejpočetnější.

Leukróta je stejně chytrá jako krutá. Miluje podvádění, mučení a zabíjení. Protože jsou leukróty chytřejší a houževnatější než většina gnolů, některá z nich může zaujmít výsadní postavení v gnolím kmeni. Ačkoli je nepravděpodobné, že by přímo vedla nějakou skupinu gnolů, může ovlivňovat vůdce, a dokonce může souhlasit s tím, že na ní pojede vůdce do bitvy a ona mu bude během boje radit.

Gnolové vidí leukróty jako formu zábavy, částečně proto, že leukróta umí napodobovat kvílení trpící oběti – zvuk, který gnolům vždycky udělá radost – i ve chvíli, kdy není po ruce žádná oběť. Navíc gnol je sice krvězivný a sadistický, ale kvůli své povaze není schopen prodlužovat zábavnost zabíjení. Většina leukrót je vědomě krutá, a to až do té míry, že ze své divokosti dokázala puntičkářsky přetavit zabíjení v lepší a delší sport. Gnolové si užívají pohled na leukrótinu práci skoro stejně, jako si užívají, když sami zabíjí.

**Ztělesněný hnus.** Leukróta je tak odporná, že jen gnolové a ostatní jejího druhu ji strpí ve své přítomnosti delší dobu. Její strašlivé, hnusné tělo odporně smrdí a zasmradí každou oblast, kde se usídlí. Tento smrad překonává jen její dech. Ten se jí line z tlamy, z které jí tečou hniliobné zažívací štavy. Místo tesáků má leukróta kostní hřebeny tvrdé jako ocel, které dokážou drtit kosti a trhat maso. Jsou tak pevné, že jimi leukróta může sloupat plátové brnění z těla zabitého rytíře.

Puch leukróty by normálně varoval kořist dřív, než by na něj mohla zaútočit. Má však dvě vrozené schopnosti, které jí dávají výhodu. Za prvé její stopy je téměř nemožné odlišit od stop obyčejného jelena. Za druhé umí napodobit volání nebo skřeky téměř jakéhokoli tvora, kterého kdy slyšela. Pomocí této schopnosti vábí potenciální oběti a pak, když jsou zmatené nebo si nejsou vědomy skutečné hrozby, na ně zaútočí.

# LEUKRÓTA

Velká obluda, chaotické zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 67 (9k10 + 18)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Klamání +2, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky démonština, gnolština

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Bystrý čich.** Leukróta má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Kopání při ústupu.** Pokud leukróta zaútočí kopyty, může provést akci Odpoutání se jako bonusovou akci.

**Napodobení.** Leukróta umí napodobovat zvuky zvířat a humanoidů. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 14.

**Běsnění.** Když leukróta ve svém tahu sníží životy tvora na 0 útokem na blízko, může se jako bonusovou akci pohnout až poloviční rychlostí a zaútočit kopyty.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Leukróta zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou kopyty.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4). Pokud leukróta udělí kritický zásah, hodí si kostkami zranění třikrát, místo dvakrát.

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).





## MATUCHA

Matuchy jsou malí strašáci z pohádek. Skrývají se na okraji Vílí divočiny a lze je také nalézt v Materiální sféře, aby mohli strašit a plést lidi svými neplechami. Matuchy se rodí z pocitu osamělosti a materializují se v místech, kde se Vílí divočina dotýká světa v blízkosti inteligentních bytostí, které se cítí osamělé nebo opuštěné. Například opuštěné dítě může neúmyslně vyvolat matuchu a vidět ho jako imaginárního přítele. Matuchy se mohou také objevit v podkově domu osamělého vдовce nebo v jeskyni poustevníka.

**Protivní škůdci.** Matuchy dělají pro vlastní zábavu drobné žertíky, ztrpčujíc život svému hostiteli. Matucha se neštítí rozbíjet nádobí, schovávat nářadí, dělat děsivé zvuky, které vystraší krávy a těm zkysne mléko nebo schovat nemluvně do podkovy. I když může matuchovo skotačení způsobit neštěstí nebo neúmyslnou újmu, je obvykle jeho záměrem rošťárna – ne ublížení na těle. Pokud je v ohrožení, matucha spíše uteče, než by zůstal na místě a bojoval.

**Vyměšování oleje.** Matucha ze svých pór vylučuje olej a ten může být buď kluzký, nebo lepkavý. Olej vyschnne a zmizí za hodinu.

**Překrucování prostoru.** Matucha může vytvořit magické otvory k cestování na krátké vzdálenosti nebo ke kradení předmětu, které jsou jinak mimo jeho dosah. Aby mohl vytvořit trhlinu v prostoru, musí sousedit s prostorem vymezeným rámem, například otevřeným oknem nebo dveřmi, mezerou mezi tyčemi klece nebo otvorem mezi nohami posteče a podlahou. Trhлина je neviditelná a zmizí po několika vteřinách – což je dost času, aby tam matucha vkročil, sáhl nebo zaútočil.

**Nespolehliví spojenici.** Matuchy jsou ucházející služebníci vůdců pevné mysli a zkažených tvorů, jako jsou fomoriani a ježibaby, kteří je občas ukrývají ve svých doupatech. Černokněžníci, kteří uzavírají pakt s arcivílou také mohou zjistit jak ovládat matuchu a charismatické osoby, které učiní správnou nabídku, si mohou dočasně užívat s těmi malými šprýmaři. Znuděný matucha si vždy najde způsob jak pobavit sám sebe.

## MATUCHA

Malý víl, chaoticky neutrální

Obranné číslo 14

Životy 18 (4k6 + 4)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Čachry +6, Nenápadnost +6, Vnímání +3

Odolání vůči zraněním ohnivá

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky sylvánština

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Matuchův olej.** Matucha vylučuje ze svých pór nehořlavý olej. Matucha volí, jestli je olej kluzký, nebo lepkavý a olej na své kůži může měnit z jedné konzistence do druhé jako bonusovou akci.

**Kluzký olej:** Když je matucha pokrytý kluzkým olejem, má výhodu k ověřením Obratnosti (Akrobacie) na únik z pout, protlačování se skrz úzké prostory a ukončení uchvácení.

**Lepkavý olej:** Když je matucha pokrytý lepkavým olejem, má výhodu k ověřením Síly (Atletiky) na uchvácení nebo aby se udržel na jiném tvorovi, povrchu či předmětu. Matucha také může šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Dimenzionální trhliny.** Jako bonusovou akci může matucha vytvořit neviditelnou a nehybnou trhlinu v otvoru či rámu, který vidí do 1 sáhu od sebe, pokud žádná strana daného prostoru nemá více než 2 sáhy. Dimenzionální trhliny přemostí vzdálenost mezi tímto místem a jistým bodem do 6 sáhů, který matucha vidí nebo určí pomocí vzdálenosti a směru (např. „6 sáhů přímo nahoru“). Když je matucha vedle trhliny, vidí skrz ni a bere se, že je současně i vedle cílového místa, a cokoliv matucha prostrčí trhlinou (včetně části svého těla), se vynoří na cílovém místě. Trhlinu může používat jen matucha a vydrží do konce matuchova příštího tahu.

**Neuvěřitelný čich.** Matucha má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Bušení.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 - 1) plus nekrotické zranění 9 (2k8).

**Olejová kaluž.** Matucha vytvoří olejovou kaluž, která je buď kluzká, nebo lepkavá (dle jeho volby). Kaluž je 1 coul hluboká a pokrývá zem na matuchově místě. Kaluž je těžkým terénem pro všechny kromě matuchů a vydrží 1 hodinu.

Je-li olej kluzký, tak každý tvor, který vstoupí do prostoru kaluže nebo v něm začne svůj tah, musí uspat v záchranném hodu na Obratnost se SO 11, jinak je zadržený. Ve svém tahu se tvor může pokusit vyprostit z lepkavé kaluže jako akci. Pokud uspěje v ověření Síly se SO 11, účinek skončí a tvor se pohně na nejbližší bezpečné volné místo.



## MENTÁLNÍ SVĚDEK

Velká zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k10 + 20)

Rychlosť 0 sáhů, létání 4 sáhy (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)

Záchranné hody Int +5, Mdr +5

Dovednosti Vnímání +8

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč, telepatie 120 sáhů

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Telepatický rozbočovač.** Když mentální svědek přijme telepatickou zprávu, může ji telepaticky sdílet s až sedmi dalšími tvory do 120 sáhů od něj, které vidí.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mentální svědek zaútočí dvakrát: jednou chapadly a jednou kousnutím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 16 (4k6 + 2).

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Psychické zranění 20 (4k8 + 2). Je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 13) a musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 13, jinak je ochromen, dokud toto uchvácení neskončí.

**Oční paprsky.** Zřící vystřelí tři náhodné magické oční paprsky (při stejném výsledku hoď znovu) a zvolí jeden až tři cíle, které vidí do 24 sáhů od něj.

## MENTÁLNÍ SVĚDEK

Je-li zřící ochromen a bezpečně donesen do slané kádě starého mozku, dá se pomocí ceremorfózy přeměnit na mentálního svědka. Proces ceremorfózy přetváří čtyři zřící oční stopky na chapadla podobná těm mozkožroutským a mění některé zřící oční paprsky.

**Telepatický rozbočovač.** Hlavním úkolem mentálního svědka je zlepšení telepatické komunikace v mozkožroutí kolonii. Tvor v telepatické komunikaci s mentálním svědkem může telepaticky hovořit s až sedmi dalšími tvory, které mentální svědek vidí, což umožňuje rychlé šíření příkazů a dalších informací.

**Osamělý hledači.** Pokud dojde k oddělení mentálního svědka od jeho illithidních pánů, tak mentální svědek hledá jiné telepatické tvory, aby mu řekli, co má dělat. Jsou známy případy, kdy se mentální svědek spolčil s flampy nebo telepatickými bytostmi z jiných sfér, například démony, a změnil svůj světový názor a přesvědčení, aby odpovídalo jeho novým pánům.

1. **Averzní paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Charisma se SO 13. Když neuspěje, utrpí nevýhodu k hodům na útok na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

2. **Strašidelný paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

3. **Psychický paprsek.** Cíl musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 13, jinak utrpí psychické zranění 27 (6k8).

4. **Zpomalovací paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Pokud neuspěje, jeho rychlosť se sníží na polovinu na 1 minutu. Navíc tvor nemůže provádět reakce a ve svém tahu může provést buď akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

5. **Ochromující paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak je ochromen na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

6. **Telekinetický paprsek.** Je-li cílem tvor, musí si hodit záchranný hod na Sílu se SO 13. Když neuspěje, mentální svědek s ním pohně až 6 sáhů libovolným směrem a je zadržený telekinetickým stiskem paprsku do začátku příštího tahu mentálního svědka, nebo dokud se mentální svědek nestane neschopným.

Je-li cílem předmět vážící až 300 liber, který nikdo nedrží ani nenese, je s ním pohnuto až o 6 sáhů libovolným směrem. Mentální svědek může pomocí tohoto paprsku i jemně manipulovat s předměty, například s jednoduchou pomůckou nebo otevřít dveře či nádobu.



## MINLOK

Malý víl, neutrální zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 31 (7k6 + 7)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +2, Vnímání +4

Imunity vůči stavům vystrašený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Aura strachu.** Každé zvíře či humanoid, který začne svůj tah do 2 sáhů od minloka, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak se vystraší do začátku svého příštího tahu.

**Citlivost na světlo.** Když je minlok v jasném světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opřrajícími se o zrak.

**Stínový teleport (obnovení 5 – 6).** Minlok se jako bonusovou akci může teleportovat na volné místo do 6 sáhů od sebe, pokud místo, ze kterého se teleportuje, i místo, kam se teleportuje, jsou v šeru nebo ve tmě. Cílové místo nemusí být v minlokově výhledu.

### AKCE

**Klepeta.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (2k4 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## MINLOK

Minlokové jsou deformovaní vílové, kteří šíří teror a hledají způsob, jak zničit vše dobré, nevinné a krásné. Žijí převážně v lesích, ale dokáží se snadno přizpůsobit městskému nebo podzemnímu prostředí.

**Ztělesněný strach.** Minlokové jsou zplozeni strachem. Kdykoliv přemůže tvora strach ve Vídni divočině nebo jakémkoliv jiném místě, kde je silný vliv Vídni divočiny, může ze stínu nebo blízké temnoty povstat jeden či více minloků. Pokud se narodí více než jeden minlok, magicky se také vytvoří brloh. Země vrže a sténá, jak se v ní otevří úzké pokroucené tunely. Jeden z nově vytvořených průchodů slouží jako jediný vchod a východ z brlohu.

Minlokové vytvářejí v jiných tvorech mravenčení a vyzařují nadpřirozenou auru, která vnáší do blízkého okolí strach. Těmi kdo naruší brloh minloků prostopuje hmatatelná předtucha zla a pokřivení. Povrch uvnitř spletí chodeb pokryvá černý mech, tlumící každý zvuk. Velká centrální komora slouží jako doupě minloků, kde týrájí zajatce.

**Temní obyvatelé.** Minlokové se straní jasnému světu. Dokáží nadpřirozeně vycítit oblast temnoty a stínu ve svém okolí a jsou schopni se teleportovat z jednoho temného místa do jiného – což jim umožňuje proklouznout za kořist nebo utéct, když jsou pořázeni.

**Telepatičtí trýznitelé.** Minlokové nemají žádnou jinou formu komunikace než telepatii. Mohou ji použít, aby v myslích svých obětí ztvárnovali znepokojivé halucinace. Tyto halucinace mají formu děsivého šepotu nebo letmých pohybů na okraji periferního vidění.

Během dne se minlokové omezují na svá temná doupata. V noci se vyplazí ze svých tunelů, aby trápili spící kořist, zvláště ty, kdo vypadají, že ztělesňují vše co je ve světě dobrého. Minlokové s oblibou ochromí tvory svými drápy, pak je zatáhnou do skrytých doupat, zbijí je do bezvědomí a telepaticky mučí po dobu několika hodin. Humanoid, který podlehne tomuto psychickému mučení, podstoupí transformaci na zlého, plně vyvinutého minloka (viz rámeček „Telepatické týrání“).

### TELEPATICKÉ TÝRÁNÍ

Až čtyři minlokové mohou telepaticky mučit jednoho neschopného tvora, naplňujíc jeho mysl rušivými zvuky a děsivými obrazy. Zapojení minlokové nemohou během této doby používat svou telepatii na jiné účely, ačkoliv se mohou pohybovat a mají akce a reakce jako obvykle. Toto trýznění nemá vliv na tvory, kteří jsou imunní vůči vystrašení. Pokud je tvor ovlivnitelný a zůstane neschopný po dobu 1 hodiny, musí si hodit záchranný hod na Moudrost. Když neuspěje, utrpí psychické zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. SO záchrany je 10 + počet minloků podílejících se na mučení, kteří jsou ve výhledu oběti po celou hodinu a nejsou během té doby neschopní. Proces lze opakovat. Humanoid, kterému následkem tohoto zranění klesnou životy na 0, se okamžitě promění v minloka s plným počtem životů a pod kontrolou PJ. Pouze kouzlo přání nebo božský zásah může navrátit přeměněného tvora do jeho bývalého stavu.

M

*Sběratelé všeho podivného, nevzýkleného  
a hodnotného - dořeďme, že v to nezahrnuj i tebe.*  
- Volo

## MORKOT

Morkoti jsou prastaří a nevzpytatelní sběratelé. Každý z nich cestuje sférami, shromažďuje cennosti, zvláštnosti a vyrazené věci mnohovesmíru, aby byla jejich sbírka stále dokonalejší.

**Zplozeni bohem.** Kdysi dávno zahynulo v bitvách mezi nesmrtebnými božstvo nenasytostí a sváru. Jeho tělo plulo Astrální sférou a nakonec se stalo zkamenělou slupkou. Tato mrtvola se vznášela perleťovým pozůstatkem nebeské hmoty života a život dávající magie. Srážka roztříštila oba objekty a uvolnila bouři chaotické energie. Bezpočet ostrovů spojené hmoty se rozprostřel do stříbrité prázdniny. V některých z nich žilky perleťového materiálu udržely kousky nadpřirozené omlazovací životní božské síly, která spontánně vytvořila obyvatelné prostředí. Na těch stejných ostrovech, se kousky božského zkamenělého masa vrátily k životu ve formě chapadlovitých monstrosit plných zloby a chamtivosti. Někdy od těch časů měl každý morkot mimosférický ostrov, který nazýval domovem.

**Bez rytmu či příčiny.** Morkotský ostrov má vlastnosti snového obrazu, v němž je přirozenost a předvídatelnost upozaděna za podivností a chaosem. Je na něm hromada objektů a směsice tvorů, z nichž některé pochází ze zapomenutých časů. Ostrov může mít přirozeně vypadající osvětlení, ale většina z nich je zahalena do přímí a na některých se mohou bez upozornění objevit mlhy a stíny. Prostředí je teplé a vlhké a subtropické či tropické klima udržuje morkota a jeho „hosty“ v pohodlí.

Perleťová hmota uvnitř ostrova mu umožňuje plout po sférických proudech, udržuje životní prostředí ostrova a chrání místo před škodlivými vnějšími účinky. Morkotský ostrov se může nacházet kdekoli od dna oceánu po prázdnou Astrální sféru. Může se klidně vznášet po obloze Avernu v Devíti peklech aniž by byl zničen, nebo byli jeho obyvatelé zraněni. Cokoli je na morkotském ostrově nebo je do určité vzdálenosti od něj, cestuje napříč sférami s ním. Uvnitř morkotského panství tak lze nalézt ztracené civilizace a tvory či objekty z dávných věků.

Některé ostrovy cestují určitou trasu, vracejíc se do stejných destinací pravidelně v cyklu několika let. Jiné jsou svázány s konkrétním místem nebo skupinou míst a další se mohou pohybovat nevzpytatelně napříč vesmírem. Vzácně se morkot naučí ovládat pohyb ostrova, takže se ostrov pohybuje, kam si jeho pán přeje.

**Prvotní chamtivci.** Morkoti jsou poháněni chamtivostí a sobectvím, smíšenými s touhou po konfliktu. Touží po čemkoliv co nevlastní, nemají žádné zábrany si brát, co chtějí a snaží se udržet si vše, co nasbírali.

Morkot tráví čas sledováním své sbírky a plánováním jak získat ještě větší majetek. Netvor hromadí obrovské zásoby pokladů a znalostí. Na jeho ostrově je mnoho zajatců, které považuje za součást své sbírky. Někteří obyvatelé, například potomci původních vězňů, mohou morkota vidět jako vládce nebo boha. Morkotské skladiště bohatství a tradic samozřejmě přitahuje rádoby plenitele, stejně jako ty, kteří hledají něco konkrétního co morkot má nebo či zná.

Netvor neprojeví žádné smilování s těmi, kteří se ho pokouší okrást, ale může vyjednávat s návštěvní-



ky, kteří nabízí něco co morkot chce. Žádný morkot se dobrovolně nevzdává ničeho, co vlastní. Morkoti existují, aby hromadili, a vzdají se svého vlastnictví pouze tehdy, když si tak zajistí nárušt zásob.

Morkot zná každý objekt ve své sbírce a může sledovat svůj majetek napříč sférami. Pokud se někdo odváží morkota okrást, nebo poruší dohodu, nepozná odpocinku, dokud nebude morkot zabít nebo nejsou všechny sliby splněny.

### MORKOTOVO DOUPĚ

Morkot si nárokuje nadvládu nad celým ostrovem a také si na něm udržuje centrální svatyni. Toto doupe je nejčastěji síť zakroucených úzkých tunelů, které se propojují do několika podzemních komor, ačkoliv mohou být začleněny i jiné formy struktur. Morkot žije mezi svým nejcennějším majetkem v prostorné síni v centru doupěte, kde se také nachází perleťová hmota ostrova. Části doupěte a jeho střed mohou být udržovány v suchu, aby lépe chránily a zachovávaly nasbírané předměty a tvory, ale většina doupěte je pod vodou.

Morkot, se kterým se družina střetne v doupěti, má nebezpečnost 12 (8 400 ZK).

### AKCE DOUPĚTE

Když morkot bojuje uvnitř svého doupěte, může využít okolní magii z ostrova, aby provedla akce doupěte. Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy), může morkot provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků:

# MORKOT

Střední zrůda, chaotické зло

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 130 (20k8 + 40)

Rychlosť 5 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +6, Int +9, Mdr +6

Dovednosti Historie +9, Mystika +9, Nenápadnost +6,  
Vnímání +10

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagic-  
kých útoků

Smysly mimožrakové vnímání 4 sáhy, vidění ve tmě 24  
sáhy, pasivní Vnímání 20

Jazyky telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

**Obojživelník.** Morkot může dýchat vzduch i vodu.

**Sesílání kouzel.** Morkot je sesilatel kouzel 11. úrovně. Jeho sesílící vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 17, útočná oprava kouzla je +9). Morkot má připravena násle-  
dující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): *kyselinová koule, mágova ruka, mrazivý paprsek, oprav, šokující sevření*  
1. úroveň (4 pozice): *čarodějnicky blesk, najdi magii, štíť, určení*  
2. úroveň (3 pozice): *odhal myšlenky, roztržštění, tma*  
3. úroveň (3 pozice): *blesk, poselství, rozptyl magii*  
4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, Evardova černá chapadla*  
5. úroveň (3 pozice): *sledování, úkol*

- Morkot použije svou akci Hypnóza, s výchozím bodem do 24 sáhů od něj. Nemusí vidět výchozí bod účinku.
- Morkot seše mlžný krok, rozptyl magii, nebo tmu s použitím Inteligence jako jeho sesílací vlastnosti a bez utracení pozice kouzel.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Ostrov, který obklopuje morkotovo doupě, je deformovaný tvorovou přítomností, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Morkot je si vědom každého nového příchodu, ať se jedná o předmět nebo tvora, na svůj ostrov nebo do jeho svatyně. Pomocí akce může morkot nalézt jakéhokoliv tvora nebo předmět na ostrově. Návštěvníci ostrova mají pocit, jako by byli sledováni.
- Pokaždé, když si tvor, který strávil na ostrově méně než rok, krátce či důkladně odpočine, musí si hodit na ověření Inteligence (Pátrání) se SO 10. Když neuspěje, přijde o jednu věc (pokud je tvor hráčská postava, vybírá si hráč). Věc zůstává po krátký čas nedaleko, ale je ukryta a může být nalezena úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 15. Předmět, který se ztratil a nebyl nalezen, skončí o 1 hodinu později v morkotově doupěti. Pokud se tvor později dostane do morkotova doupěte, jeho ztracený majetek upoutá jeho pozornost a lze jej snadno nalézt.

6. úroveň (1 pozice): *rozvětvený blesk*

## AKCE

**Vicenásobný útok.** Morkot zaútočí třikrát: dvakrát kousnutím a jednou chapadly, nebo třikrát kousnutím.

**Kousnutí.** *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 9 (2k6 + 2).

**Chapadla.** *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 15 (3k8 + 2) a je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvacený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený, na začátku každého morkotova tahu utrpí drtivé zranění 15 (3k8 + 2) a morkot nemůže použít svá chapadla na další cíl.

**Hypnóza.** Morkot vyzáří kužel 6 sáhů magické energie. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak je zmámený na 1 minutu. Když je cíl zmámený tímto způsobem, snaží se dostat co nejbližší k morkotovi. Své akce používá k Sprintu, dokud není do 1 sáhu od morkota. Zmámený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu nebo kdykoliv utrpí zranění a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude mít 24 hodin výhodu k záchranným hodům proti morkotovi Hypnóze.

## REAKCE

**Odvárcení kouzla.** Pokud morkot uspěje v záchranném hodu proti kouzlu, nebo ho mine útok kouzlem, může zvolit jiného tvora (včetně sesilatele), kterého vidí do 24 sáhů od sebe. Kouzlo zacílí zvoleného tvora místo morkota. Pokud si kouzlo vyžádalo záchranný hod, zvolený tvor si hodí na svou vlastní záchrana. Pokud kouzlo bylo útok, hod na útok se hodí znovu proti zvolenému tvorovi.

- Vstupy do morkotova doupěte mají očarování, které může morkot kdykoliv aktivovat nebo deaktivovat, zatímco je ve svém doupěti a není neschopný. Každý tvor do 6 sáhů od takového vstupu, který je schopný vstup vidět, si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 15. Když tvor neuspěje, cítí neovladatelné nutkání použít každý svůj tah svůj pohyb, aby vstoupil do doupěte a pohyboval se směrem k poloze morkota (cíl si neuvědomuje, že jde směrem k němu). Pohybuje se k morkotovi nejpřímější cestou. Jakmile uvidí morkota, může zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí. Záchranný hod také může zopakovat na konci každého svého tahu a pokaždé, když utrpí zranění.
- Pouhou myšlenou (akce není potřeba) může morkot zahájit změnu vody ve svém doupěti s účinkem o 1 minutu později. Voda může být stejně dýchatelna a průzračná jako vzduch, nebo to může být normální voda (v průzračnosti od kalné po čirou).

Když morkot umře, všechny tyto účinky okamžitě zmizí.

## Mořští zplozenci z purpurových skal

Návštěvníci řetězce ostrovů zvaných Purpurové skály (v prostředí Zapomenutých Říší) si mohou všimnout jednoho zajímavého faktu o lidských obyvatelích ostrovů: nejsou mezi nimi žádné děti ani staří. To proto, že děti na rozené Skalářům jsou házeny do moře a nárokovaný krakenem jménem Slarkrethel. Zážitek přetvoří děti do fanatiků oddaných krakenovi. Z moře se vrací jako lidé, alje když zestárnou, změní se do mořských zplozenců a opět se připojí k jejich pánovi v temných hlubinách. Některé vracející se děti trpí částečnou transformací, které jim zůstávají až do plné přeměny, které dosáhnou ve stáří. Tito nebožáci jsou ukryváni až do jejich konečné proměny, aby zůstalo tajemství Purpurových skal zachováno.

Krakeni kněží (popsaní v dodatku B) jsou pastýři krakenova stáda. Většina kněžích jsou ostrované, ale některí jsou mořským lidem, vodními zlobry nebo mořskými elfy, žijícími ve vodách kolem Purpurových skal.

## Mořský zplozec

Střední humanoid, neutrální zlo

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlosť 4 sáhy, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí akvanštině a obecné řeč, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Omezená obojživelnost.** Mořský zplozec může dýchat vzduch i vodu, ale musí se ponořit aspoň jednou denně na 1 minutu, aby se neudusil.

### Akce

**Vícenásobný útok.** Mořský zplozec zaútočí třikrát: dvakrát úderem bez zbraně a jednou Rybovitou anatomii.

**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

**Rybovitá anatomie.** Mořský zplozec má jednu nebo více z následujících možností útoku, má-li příslušnou anatomii:

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Jedovaté ostny.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Jedové zranění 3 (1k6) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Chapadlo.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2) a je-li cílem Střední či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 12). Dokud uchvácení neskončí, mořský zplozec nemůže použít toto chapadlo na další cíl.



Jsou přeměnění mořem  
a zotročení mocností  
hlubin. A jejich přeměna  
není jen v chlapadlech  
a ploutvích; propadají lásce  
svému otroctví. Vhodné duše.  
— Elminster

## Mořský zplozec

Mnoho příběhů zpívaných námořníky a historek kolujících v přístavních krčmách vypráví o lidech, kteří se ztratili na moři – ale úplně se neutopili a nezmizeli. Tyto nešťastné bytosti si vzal oceán a existují dál jako mořští zplozenci, dlíci ve vlnách jako trýznivé odrazy svého bývalého já. Pokrývají je korály. Jejich ledové kůže se drží vyleží. Plíce, které se kdysi plnily vzduchem, mohou nyní dýchat také vodu.

Příběhy poskytují nesčetné důvody pro tyto podivné přeměny. Někteří říkají „Vyvarujte se zamilovat do mořského elfa nebo mořského lidu.“ „Vratě se do přístavu před bouří, bez ohledu na to jak lákavý je úlovek.“ „Uctívejte mořské bohy, jak si žádají, ale nikdy jim neslibujte své srdce.“ Takové varovné historky skrývají hlubokou pravdu: věci skryté pod vlnami usilují o srdce a mysl suchozemců.

**Nevolníci hlubin.** Krakeni, morkoti, mořské ježibaby, maridi, bouřní obři, dračí želvy – všichni tito mořští tvorové a mnoho dalších mohou označit smrtelníky za své a nárokovanat si je jako poskoky. Takoví lidé se mohou svému pánovi zavázat ponurovou dohodou nebo zjistit, že byli těmito tvory prokleti. Jakmile je zdeformována do rybám podobné formy, nemůže osoba nadlouho opustit moře bez setkání se smrtí.

**Anatomická rozmanitost.** Mořští zplozenci se vyskytují v široké škále forem. Jedinec může mít chapadla místo paží, žraločí čelisti, hřbet ježovky, velrybí ploutev, oči chobotnice, vlasy z chaluh nebo jakoukoliv směšku podobných rysů. Některí mořští zplozenci mají rybí části těla, které jim poskytují zvláštní schopnosti nad rámec obyčejného humanoida.

# MOZKOŽROUTI

Zde uvádíme tři příslušníky strašlivé illithidí rodiny, do níž patří i řadový mozkožrout z *Bestiáře*.

## ALHÚN

Mozkožrouti, kteří ovládají mystickou magii, jsou posláni do vyhnanství jako devianti a nepřetržitá komunikace se starým mozkem je pro ně nadobro přerušena. Cesta ke kostějství nabízí způsob, jak uniknout věčné smrti, ale tato cesta je dlouhá o osamělou. Alhúni jsou mozkožrouti, kteří použili zkratku.

**Mystické pokusení.** Staré mozky zakazují mozkožroutům využívat magii kromě psioniky, ale je to zakaz, který je nutné často vynucovat. Illithidi nestrpí žádné pány kromě příslušníků svého druhu. Nemají v povaze klanět se nějakému bohovi nebo nadzemskému patronovi. Přesto čáry a kouzla zůstávají vzácným lákadlem.

Na stránkách knihy kouzel vidí illithid systém, jak získat autoritu. Ve spisech kouzelníka, který knihu sepsal, vidí illithid práci velmi inteligentního mozku. Většina mozkožroutů, kteří najdou knihu kouzel, reagují opovržením či nezájmem, ale pro některé je kniha kouzel bránou k novému způsobu myšlení.

Po jistou dobu může illithid studium takových zakázaných textů tajit před ostatními illithidy, a dokonce i před starým mozkem. Porozumění čárům a kouzlům se vzpírá mozkožroutově myšlení jako něco živého. Ale nakonec porozumění přichází a mozkožrout se musí smířit s tím, že je odlišný a utéct z kolonie, aby přežil.

**Existenciální strach.** Mystičtí devianti, kteří zkousí svobodu mimo kolonii, reagují různě. Někteří si cení svého soukromí, jiní se snaží družit s tvory s podobným myšlením a někteří se snaží ovládnout kolonii a postavit se do jejího vedení, které obvykle přísluší starému mozku. Bez ohledu na to, čemu dá daný jedinec přednost, všichni mystici musí čelit stejně, drsné skutečnosti: Když zemřou, nepřipojí se k houfu myslí ve starém mozku. Deviantní myslí nejsou nikdy přijaty, aby se staly součástí kolektivu. Smrt pro ně znamená zapomnění.

**Strašlivé osvobození.** Kostějství nabízí spásu a naději, že lze nabývat znalosti do nekonečna. Nebo se mozkožrout během života krmí mozky osob, nemá problém živit škapulíř dušemi. Jedinou překážkou, aby se stal mozkožrout kostějem, je způsob, jak toho dosáhnout, což je tajemství, jež některé mystické mozkožrouty zastaví a oni ho neobjeví. Protože pro kostějství je nutné být mystickým sesilatelem kouzel na vrcholu moci, což mnozí mozkožrouti považují za pro ně nedosažitelné.

Když na tuto hroznou skutečnost narazila skupina devíti deviantních mozkožroutů, pomocí své mystické magie a psioniky utkala novou pravdu. Těchto devíti jedinců se pojmenovalo „alhúni“ a od těch dob všichni, kdo krácejí v jejich stopách, jsou nazýváni stejně.

**Psionické tajemství.** Alhúni mohou společnými silami vytvořit škapulíř uzamčených myslí. Jde o nádobu velikou jako pěst, která je vyrobena ze stříbra, smaragdů a ametystů. Proces vyžaduje nejméně tři mystické mozkožrouty a stejný počet duší živých two-



rů, kteří jsou obětováni během třídenního rituálu plného sesílání kouzel a psionického splýnutí. Po jeho dokončení na mozkožrouty sestoupí nemrtvost a stanou se z nich alhúni.

Zpočátku může být obtížné rozlišit alhúna od normálního mozkožrouta. Nejzřetelnější rozdíl je, že nemá slizový povlak. Bez této ochrany se alhúnova kůže stává suchá a popraskaná. Jeho oči se mohou zdát skvrnitá a zapadlá. Ten, kdo nikdy neviděl mozkožrouta, tyto stopy snadno přehlédne. Avšak v krátké době alhúnovu tělo vyschne a jeho prázdné oční důlky začnou vyzařovat studené paprsky světla, jako je tomu u ostatních kostějů.

**Nejistá nesmrtelnost.** Pokud je alhún zničen, škapulíř uzamčených myslí ho, na rozdíl od skutečného kostěje, nenavrátí do nemrtvosti. Místo toho je mysl zničeného alhúna přenesena do škapulíře, kde zůstává spolu s myslimi ostatních zamčených alhúňů i deseti oběťmi.

Nemrtvost udělená škapulířem uzamčených myslí trvá jen tak dlouho jako dosavadní život zvolené živé oběti. Takže alhún, který obětoval 200 let starého elfa, se může těšit na mnohem delší existenci než alhún, který obětoval 35 let starou osobu. Alhúni mohou prodlužovat svou existenci opakováním rituálu s novými oběťmi, čímž své hodiny fakticky vynulují.

Zničení škapulíře zamčených myslí poše v něm zamčené bytosti do zapomnění. Proto alhúni často spolupracují na vytváření komplikovaných ochran kolem škapulíře a svého oblíbeného rituálního místa. Někdy je škapulíř zamčených myslí svěřen jedinému alhúnovi, ale jde o nebezpečnou věc. Ten, kdo třímá škapulíř zamčených myslí, má výhodu k útokům, záchránám a ověřením vlastností proti alhúnům spojeným s jeho tvorbou a ti naopak mají nevýhodu k útokům, záchránám a ověřením vlastností proti držiteli. Kromě toho držitel škapulíře může telepaticky komunikovat s jakoukoliv obětovanou duší, která je v něm uzamčena,

a alhúni ve škapulíři mohou telepaticky mluvit s držitelem. Tvor, který drží škapulíř, nemůže zabránit komunikaci s alhúny, ale může umlčet zamčené duše.

## ALHÚN

*Střední nemrtvý, jakékoli zlé přesvědčení*

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 120 (16k8 + 48)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Záchranné hody Odl +7, Int +8, Mdr +7, Cha +7

Dovednosti Historie +8, Klamání +7, Mystika +8, Nenápadnost +5, Vhled +7, Vnímání +7

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, nekrotická

Imunity vůči zraněním jedová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči stavům otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Magické odolání.** Alhún má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Alhúnova přirozená sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 16). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: levitace, odhal myšlenky

1/den každé: podrob nestvůru, přesun sférami (jen na sebe)

**Sesílání kouzel.** Alhún je sesilatel kouzel 12. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 16, útočná oprava kouzla je +8). Alhún má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): kejkle, mágova ruka, mrazivý dotyk, šokující sevření, tančící světla

1. úroveň (4 pozice): magická střela, najdi magii, přestrojení, štíť

2. úroveň (3 pozice): neviditelnost, sežehující paprsek, zrcadlový obraz

3. úroveň (3 pozice): blesk, let, protikouzlo

4. úroveň (3 pozice): Evardova černá chapadla, přelud, zmatek

5. úroveň (2 pozice): zed'síly, změň paměť

6. úroveň (1 pozice): koule nezranitelnosti, rozklad

**Odolání vůči odvracení.** Alhún má výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé.

## AKCE

**Mrazivé sevření.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Chladné zranění 10 (3k6).

**Mentální výpad (obnovení 5 – 6).** Alhún magicky vypustí psychickou energii v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 16. Když tvor neuspěje, utrpí psychické zranění 22 (4k8 + 4) a bude ochromený na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## VARIANTA: MOZKOŽROUTÍ KOSTĚJ

### (ILLITHIKOSTĚJ)

Cesta ke skutečnému kostějství je něco, čeho jsou schopni jen nejmocnější mozkožroucí mágové, protože vyžaduje schopnost vyrobit kostějský škapulíř a seslat na něj kouzlo uvěznění. Mozkožroucí kostěj používá blok statistik **kostěj** (viz Bestiář) s následujícími změnami:

- Jeho nebezpečnost je 22 (41 000 ZK).
- Mluví hlubinštinou a temnobeckou řečí a má telepatii na 24 sáhů.
- Má rysy Magické odolání a Přirozené sesílání kouzel (psionik) i možnosti akcí Chapadla, Vytažení mozku a Mentální výpad (všechny jsou popsány níže). Dokud mozkožroucí kostěj krmí uvězněné duše ve svém škapulíři, udržuje si tím svalovou hmotu v chapadlech a je schopen vytahovat mozky.
- Jeho sada legendárních akcí (viz níže) je jiná než u normálního kostěje.

**Magické odolání.** Kostěj má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Kostějova přirozená sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 20). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: levitace, odhal myšlenky

1/den každé: podrob nestvůru, přesun sférami (jen na sebe)

## AKCE

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Psychické zranění 21 (3k10 + 5). Je-li cíl Velký či menší, je uchvácený (SO úniku je 15) a musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 20, jinak je ochromen, dokud toto uchvácení neskončí.

**Vytažení mozku.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden neschopný humanoid uchvácený kostějem. Zásah: Bodné zranění 55 (10k10). Sníží-li toto zranění cíli životy na 0, kostěj cíl zabije a vytáhne a sežere jeho mozek.

**Mentální výpad (obnovení 5 – 6).** Kostěj magicky vypustí psychickou energii v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí psychické zranění 27 (5k8 + 5) a bude ochromený na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Kostěj získá následující možnosti legendární akce, které nahrazují všechny legendární akce klasického kostěje.

**Chapadla.** Kostěj zaútočí jednou chapadly.

**Vytažení mozku (stojí 2 akce).** Kostěj použije Vytažení mozku.

**Mentální výpad (stojí 3 akce).** Kostěj si obnoví Mentální výpad a použije ho.

**Sesláni kouzla (stojí 1–3 akce).** Kostěj použije pozici kouzla k sesláni kouzla 1., 2., či 3. úrovně, které má připravené. Sesláni stojí 1 legendární akci za úroveň kouzla.

## STARÝ MOZEK

Nejsilnějším projevem illithidské dominance je starý mozek. Rozvaluje se v kádi s viskózní slanou vodou a dotýká se myšlenek blízkých i vzdálených tvorů. Čmárá na plátna jejich myslí, přepisuje jejich myšlenky a zmocňuje se jejich snů.

**Psychičtí infiltrátoři.** Když starý mozek infiltrace mysl, pozmění tvorovo vnímání a oklamává jeho vnímání, a ten vnímá svými smysly realitu dle záměru starého mozku. Z velkých dalek vstěpuje podvědomé návrhy či nenásilně ovlivňující sny, které svádí tvory k způsobu jednání, jež prospívá jeho velkolepému projektu.

Když se jeho zákeřné návrhy neuchytí, začne prosazovat svou převahu přímější cestou. Zmocní se vzdorující myslí a ovládne tvorovo tělo jako loutku. Na vzácného odvážlivce se silnou vůlí, který ho odmítá nebo ho napadá, starý mozek sešle zdrcující psychickou sílu, která má za úkol rozdrtit opovážlivcovu mysl a stvořit z něj nemyslící, slintající skořápkou.

**Pozírač myšlenek.** Starý mozek přežívá díky konzumaci mozků jiných tvorů. Když mu nenosí jídlo mozkožroutí služebníci, kteří ho střeží a pečují o něj, starý mozek natáhne svá myšlenková chapadla do okolí a mentálně přinutí tvory, aby k němu došli a on se jich mohl nažrat.

Když nějaký mozkožrout zahyne, služebníci starého mozku přinesou obsah jeho lebky ke svému pánoni a ten pohltí illithidův mozek a všechny znalosti a zkušenosti v něm obsažené. Tímto způsobem starý mozek neustále rozšiřuje své poznání a spojuje myšlenky a zkušenosti illithid kolonie do jednotného celku. Mozkožrouti chápou tuto „jednotu“ jako posvátný stav, který odpovídá tomu, jak uctíváč lidského božstva vidí věčný posmrtný život v nebi – protože starý mozek v sobě může vzbudit osobnost jakéhokoliv illithida, kterého kdy absorboval.

**Mysl úlu.** Neillithidi nazývají tuto bytost starým mozkem, protože funguje jako centrální komunikační uzel pro celou mozkožroutí kolonii, stejně jako mozek pro živé tělo. Kolonie, napojená na starý mozek, se chová jako jeden organizmus a jedná v souladu, jako by každý illithid byl jeden prst ruky.

**Bezuzdná samolibost.** Každý starý mozek považuje sebe a své touhy za nejdůležitější věci v mnohovesmíru a mozkožrouty v kolonii za nic víc než rozšíření své vůle. Ale žádní dva staří mozci nejsou stejní a každý předsedá své kolonii podle své jedinečné osobnosti a pokladnice nashromážděných znalostí a zkušeností. Někteří staří mozci vládnou jako panovační tyraní, zatímco jiní vládně slouží jako mudrci, rádci a skladiště informací a vědění pro mozkožrouty, kteří je chrání a živí.

Ambice starého mozku jsou vždy mírněny jeho relativní nepohyblivostí. Ačkoliv jeho telepatické smysly mohou dosahovat na míle daleko, jeho vlastní pohyb kamkoliv je pro něj vždy nebezpečnou záležitostí. Je-li starý mozek nucen opustit svou slanou káď, brzy umírá, a přenášet ho v jeho kádi stísněnými a křivolakými podzemními tunely se často ukazuje jako obtížné, ne-li zcela nemožné.



## DOUPĚ STARÉHO MOZKU

Doupě starého mozku vždy leží hluboko v srdci mozkožroutí kolonie. Tvor přebývá v slabě svítící kádi naplněné špinavou, slanou vodou. Voda je plná pro starý mozek výživných látek a psionické energie.

### AKCE DOUPĚTE

Když starý mozek bojuje uvnitř svého doupěte, může používat akce doupěte. Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může starý mozek provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků; starý mozek nemůže použít stejnou akci doupěte dvě kola po sobě.

- Starý mozek sešle **zed' síly**.
- Starý mozek zacílí jednoho přátelského tvora, kterého vnímá do 24 sáhů od sebe. Cíl má záblesk inspirace a získá výhodu k jednomu hodu na útok, ověření vlastnosti, nebo záchrannému hodu, který provede před koncem svého příštího tahu. Pokud cíl v dané době nevyužije tento prospěch, inspirace se promrhá.
- Starý mozek zacílí jednoho tvora, kterého vnímá do 24 sáhů od sebe, a upoutá ho silou své vůle. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 18, jinak se nemůže pohnout z místa. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Území do 5 mil od starého mozku je pozměněno přítomností jeho psioniky, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

M

- Tvorové do 5 mil od starého mozku mají pocit, jako by šel někdo za nimi, i když tam nikdo nejde.
- Starý mozek může odposlechnout jakýkoli telepatický rozhovor, k němuž dojde do 5 mil od něj. Tvor, který navazuje telepatické spojení, si hodí na ověření Moudrosti (Vhledu). Pokud uspěje, uvědomí si, že něco rozhovor odposlouchává. Povaha odposlechu se neodhalí a starý mozek se nemůže aktivně účastnit telepatického rozhovoru, pokud nenaváže

psychické spojení s tvorem, který rozhovor navazoval.

- Každý tvor, se kterým starý mozek navázal psychické spojení, slyší v nejhlebších zákoutích své myslí slabé, nesrozumitelné šeptání. Tyto psychické fragmenty se skládají ze zbloudilých myšlenek starého mozku, které se mísí s myšlenkami těch tvorů, se kterými je starý mozek také spojený.

Když starý mozek umře, všechny tyto účinky okamžitě zmizí.

## STARÝ MOZEK

*Velká zrůda, zákonné zlo*

**Obranné číslo 10**

**Životy 210 (20k10 + 100)**

**Rychlosť 1 sáh, plavanie 2 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

**Záchranné hody** Int +10, Mdr +9, Cha +12

**Dovednosti** Klamání +12, Mystika +10, Přesvědčování +12, Vhled +14, Zastrašování +12

**Smysly** mimozrakové vnímání 24 sáhů, pasivní Vnímání 14  
**Jazyky** rozumí hlubinštině, obecné řeči a temnobecné řeči, telepatie 5 mil

**Nebezpečnost** 14 (11 500 ZK)

**Vycítění tvorů.** Starý mozek si je vědom přítomnosti tvorů do 5 mil od něj, kteří mají hodnotu Inteligence 4 či vyšší. Zná vzdálenost a směr ke každému tvorovi, stejně jako jejich hodnoty Inteligence, ale nedokáže o nich vycítit nic dalšího. Tvořa chráněného kouzlem *nejzjistitelnost* či kouzlem *ukryj mysl* nebo podobnou magií nelze vnímat tímto způsobem.

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Přirozená sesílací vlastnost starého mozku je Inteligence (SO záchrany kouzla je 18). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *levitace, odhal myšlenky*

1/den každě: *podrob nestvůru, přesun sférami* (jen na sebe)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li starý mozek v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Magické odolání.** Starý mozek má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Telepatický rozbočovač.** Starý mozek může použít svou telepatii k navázání a udržování telepatické konverzace s až deseti tvory najednou. Starý mozek může nechat tyto tvory, aby se navzájem telepaticky slyšeli, když jsou propojeni tímto způsobem.

### AKCE

**Chapadlo.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 6 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 20 (4k8 + 2). Je-li cílem Obrovský či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 15) a dokud uchvácení neskončí, na začátku každého svého tahu utrpí psychické zranění 9 (1k8 + 5). Starý mozek může souběžně uchvacovat až čtyři cíle.

**Mentální výpad (obnovení 5 – 6).** Starý mozek magicky vypustí psychickou energii. Tvorové dle volby starého mozku do 12 sáhů od něj musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí psychické zranění 32 (5k10 + 5) a bude ochromený na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Psychické spojení.** Starý mozek zacílí jednoho neschopného tvora, kterého vnímá svým rysem Vycítění tvorů, a naváže s ním psychické spojení. Dokud psychické spojení neskončí, starý mozek může vnímat vše, co vnímá cíl. Cíl si uvědomí, že je něco napojeno do jeho myslí, když přestane být neschopný a starý mozek může ukončit spojení kdykoliv (akce není potřeba). Cíl se pomocí akce ve svém tahu může pokusit psychické spojení přerušit, což vyžaduje úspěšný záchranný hod na Charisma se SO 18. Když cíl uspěje, utrpí psychické zranění 10 (3k6). Psychické spojení také skončí, když se starý mozek a cíl od sebe vzdálí více než 5 mil, bez jakýchkoliv následků pro cíl. Starý mozek může navázat psychické spojení s až deseti tvory najednou.

**Vycítění myšlenek.** Starý mozek zacílí tvora, se kterým má psychické spojení. Získá vhled do uvažování, emocionálního stavu a myšlenek cíle, které se v jeho myslí silně rýsuji (včetně věcí, které cíl trápí nebo které cíl miluje či nenávidí). Starý mozek si také může hodit na ověření Charismatu (Klamání) s výhodou, aby oklamal mysl cíle a ta uvěřila určité myšlence nebo pocítila jistou emoci. Cíl si hodí v konfliktu proti tomuto pokusu na ověření Moudrosti (Vhledu). Pokud starý mozek uspěje, mysl cíle uvěří klamu na 1 hodinu, nebo dokud cíli není předložen důkaz o lži.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Starý mozek může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Starý mozek si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Chapadlo.** Starý mozek zaútočí chapadlem.

**Přerušení soustředění.** Starý mozek zacílí tvora, se kterým má psychické spojení a který je do 24 sáhů od něj. Starý mozek přeruší soustředění tohoto tvora na kouzlo, které sesílá. Tvor také utrpí psychické zranění 1k4 za každou úroveň kouzla.

**Psychický pulz.** Starý mozek zacílí tvora, se kterým má psychické spojení a který je do 24 sáhů od něj. Nepřátelé starého mozku do 2 sáhů od tohoto tvora utrpí psychické zranění 10 (3k6).

**Přerušení psychického spojení.** Starý mozek zacílí tvora, se kterým má psychické spojení a který je do 24 sáhů od něj. Starý mozek ukončí spojení a cíl utrpí nevýhodu ke všem ověřením vlastnosti, hodům na útok a záchranným hodům do konce svého příštího tahu.

## ULITHARID

Velká zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (kyrys)

Životy 127 (17k10 + 34)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Záchranné hodby Int +9, Mdr +8, Cha +9

Dovednosti Mystika +9, Nenápadnosť +5, Vhled +8, Vnímanie +8

Smysly videnie ve tmě 24 sáhů, pasívne Vnímání 18

Jazyky hlubinština, temnobecná reč, telepatie 2 míle

Nebezpečnosť 9 (5 000 ZK)

**Vycítění tvorů.** Ulitharid si je vědom přítomnosti tvorů do 2 mil od něj, kteří mají hodnotu Inteligence 4 či vyšší. Zná vzdálenost a směr ke každému tvorovi, stejně jako jejich hodnoty Inteligence, ale nedokáže o nich vycítit nic dalšího. Tvořa chráněného kouzlem *nezjistitelnosť* či kouzlem *ukryj mysl* nebo podobnou magií nelze vnímat tímto způsobem.

**Magické odolání.** Ulitharid má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Telepatický rozbočovač.** Pokud starý mozek naváže psychické spojení s ulitharidem, pak starý mozek může navázat spojení s jakýmkoli jiným tvorem, kterého ulitharid může najít pomocí svého rysu *Vycítění tvorů*. Takové spojení se ukončí, pokud se tvor dostane mimo telepatické dosahy ulitharida i starého mozku. Ulitharid může udržovat své psychické spojení se starým mozkem bez ohledu na vzdálenost mezi nimi, pokud jsou oba ve stejné sféře existence. Pokud je ulitharid dál než 5 mil od starého mozku, může ukončit psychické spojení kdykoliv (akce není potřeba).

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Ulitharidova přirozená sesílící vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 17). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *levitace, odhal myšlenky*

1/den každě: *hromadná sugesce, podrob nestvůru, přesun sférami* (jen na sebe), *slabomytnost, sledování, telekineze, vlastní obraz, zlé oko, zmatek*

### AKCE

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Psychické zranění 27 (4k10 + 5). Je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 14) a musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 17, jinak je ochromen, dokud toto uchvácení neskončí.

**Vytažení mozku.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden neschopný humanoid uchvácený ulitharidem. Zásah: Bodné zranění 55 (10k10). Sníží-li toto zranění cíli životy na 0, ulitharid cíl zabije a vytáhne a sežere jeho mozek.

**Mentální výpad (obnovení 5 – 6).** Ulitharid magicky vypustí psychickou energii v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí psychické zranění 31 (4k12 + 5) a bude ochromený na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.



## ULITHARID

Velmi vzácně se pulec ze slané kádě starého mozku přemění na ulitharida, většího a mocnějšího mozkožrouta, který se pyšní šesti chapadly.

**Geniální jedinci.** Illithidi si samovolně uvědomují, že ulitharidovo přežití je důležitější než jejich. Reakce starého mozku na vzestup ulitharida se různí. Ve většině kolonií se ulitharid stává nejoblíbenějším služebníkem starého mozku a je obdařen mocí a autoritou. V ostatních starý mozek vnímá ulitharida jako potencionálního soupeře o moc a podle toho také manipuluje či potlačuje ulitharidovy ambice.

**Zrození kolonie.** Když ulitharid shledá sdílené vůdcovství se starým mozkem jako nesnesitelné, odtrhne se z kolonie, vezme s sebou skupinu mozkožroutů a odejde na jiné místo, aby vytvořil novou kolonii. Po smrti ulitharidova těla mozkožrouti vezmou jeho mozek a umístí ho do slané kádě, kde z něj během několika dnů vyroste starý mozek. Tento proces nefunguje s mozkem ulitharida, který zemřel přirozenou smrtí, protože mozek, který podlehl stáří, je příliš zchátralý na to, aby mohl být použit k tvorbě starého mozku.

**Ytahovací berla.** Každý ulitharid nosí psionicky vylepšenou berlu z černého kovu. Když je ulitharid připraven vzdát se svého života, přiloží berlu k temeni své hlavy a ta mu otevře a sloupne lebku, díky čemuž je možné vytáhnout jeho mozek. Mozek a berla jsou pak zasazeny do ulitharidovy mrtvoly a ta se rozpadne na kosti. Vznikne psionicky mocný hlen, který pomáhá přeměnit oblast v kád slané vody, jež obklopí zárodečný starý mozek.

M

# NEOGI

Neogiové jsou nenávistní otrokáři, kteří považují většinu ostatních tvorů, dokonce i slabší neogie, za sluhu a kořist. Neogi vypadají jako velký pavouk s úhořovitým krkem a hlavou. Tento tvor může otrávit tělo a mysl svého cíle a je schopný si podrobit jiné bytosti, které jsou jinak fyzicky nadřazené.

**Cizáčtí tyraňi.** Neogiové obvykle žijí na vzdálenějších místech Materiální sféry, stejně jako ve Vídni divočině, Stínopádu i Astrální a Éterické sféře. Je to již dávno, co napadli svět ze vzdálené lokality v Materiální sféře, opustili svůj domov a podrobovali a požírali tvory v jiných říších. Vzhledem k jejich potřebám plout na velké vzdálenosti, neogiové v jiném ztraceňém světě jako první ovládli a asimilovali klepetnatce. Pak za pomocí těchto otroků, kteří poskytovali fyzickou práci, navrhli a postavili elegantní plavidla, z nichž některá byla schopná proplouvat mezi sférami a nést je k novým hranicím. Některé skupiny neogiu stále vytvářejí a používají takováto plavidla, která mají zřetelný pavoučí vzhled.

Někteří neogiové používají magii – což je výsledek paktu mezi neogii a zrůdnými bytostmi, se kterými se setkali při svém putování z domovského světa. Tyto bytosti vypadají jako hvězdy a ztělesňují podstatu zla. Jsou známy pod jmény jako Akamar, Kaifon, Gibet a Hadar.

Nic není na neogíích nevyzpytatelnější než jejich mentalita. Protože mají moc ovládat mysl, tak to považují zcela samozřejmě. Jejich společnost nerozlišuje mezi jednotlivci, kromě schopnosti daného tvora ovládat ostatní, a nechápou emoční stránky bytí, které lidé a podobné bytosti prožívají. Pro neogie je nenávist stejně cizí cit jako láska, a projev lojality v nepřítomnosti autority je bláznovství.

**Cyklus života a smrti.** Neogiové žijí stejně dlouho jako lidé a stejně jako lidé čelí fyzickému a duševnímu slábnutí během stárnutí. Jakmile jedinec v pokročilém věku zeslábne, jiný neogi ve skupině ho přemůže a vstříkne do něj zvláštní jed. Toxin změní starého neogihu do nafouklé, bezmocné hmoty masa, zvané velký starý mistr. Mladý neogi na něj naklade vejce, a když se vylíhnou mláďata, začnou požírat velkého starého mistra a sebe navzájem, dokud nezůstane jen několik nejsilnějších novorozeňat.

**Hierarchie vlastnictví.** Přeživší neogská mláďata začnají svůj život pod kontrolou dospělých neogiu. Musí se naučit o jejich společenství a vydobýt si v něm své místo. Každý začíná výcvik tím, že získá kontrolu nad mladým klepetnatcem.

Neogiové označují sebe a své otroky pomocí barviv, transformační magie a tetování určenému k označení hodnosti, úspěchů a vlastnictví. Díky témtu znakům může každý neogi identifikovat ty zkušenější – a musí se výše postavenému podrobit, jinak riskuje tvrdý trest.

Mimo povinností sluhu vůči svému pánovi jsou neogiové ochotni se zapojit do jakékoliv činnosti, ze které by něco vytěžili, a když tak učiní, jsou stejně prohnaní jako dáblové. Neogiové nakupují a prodávají, ale pro potenciální zákazníky představují vážné riziko, že by si je mohli zotročit. Proto se jejich zákazníci obvykle

## NEOGSKÉ MLÁDĚ

Drobná zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 11

Životy 7 (3k4)

Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

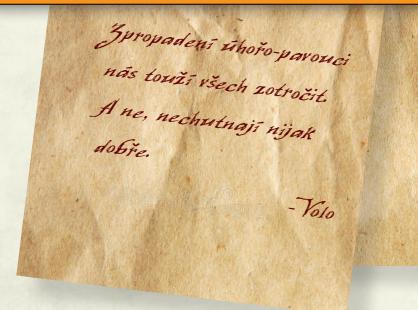
Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Mentální výdrž.** Mládě má výhodu k záchranným hodům proti zmámení či vystrašení a magie ho nemůže uspat.

**Pavoučí šplh.** Mládě umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si muselo házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1) plus jedové zranění 7 (2k6) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se otráví na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.



## NEOGI

Malá zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 33 (6k6 + 12)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Dovednosti Vnímání +3, Zastrášování +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky hlubinština, obecná řeč, temnobecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Mentální výdrž.** Neogi má výhodu k záchranným hodům proti zmámení či vystrašení a magie ho nemůže uspat.

**Pavoučí šplh.** Neogi umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Neogi zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) plus jedové zranění 14 (4k6) a cíl musí uspět záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (2k4 + 3).

**Zotročení (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Neogi zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak ho neogi magicky zmární na 1 den, nebo dokud neogi nezemře, nebo dokud není neogi víc než 1 míli od cíle. Zmámený cíl plní neogihho rozkazy, nemůže provádět reakce a neogi a cíl spolu mohou komunikovat telepaticky až na 1 míli. Kdykoliv zmámený cíl utrpí zranění, může zopakovat záchranný hod. Při úspěchu účinek skončí.

skládají ze zoufalých či zlých jedinců, nebo tvorů, kteří jsou natolik hroziví, že mohou s neogii jednat rovnocenně. Neogští obchodníci si mohou zřídit obchod na sférickém tržišti, na okraji drowího velkoměsta nebo nedaleko mozkožroutí enklávy. V jiných oblastech se domorodci pravděpodobněji spojí a zničí neogskou karavanu, než aby jim umožnili bezpečný průchod a obchodní privilegia.

## NEOGSKÝ MISTR

Střední zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 71 (11k8 + 22)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Záchranné hody Mdr +3

Dovednosti Klamání +6, Mystika +5, Přesvědčování +6, Vnímání +3, Zastrášování +6

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů (proniká magickou tmou), pasivní Vnímání 13

Jazyky hlubinština, obecná řeč, temnobecná řeč, telepatie 6 sáhů

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Mentální výdrž.** Neogi má výhodu k záchranným hodům proti zmámení či vystrašení a magie ho nemůže uspat.

**Sesílání kouzel.** Neogi je sesilatel kouzla 7. úrovně. Jeho sesílaci vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Obnoví si utracené pozice kouzla, když si krátce či důkladně odpočine. Zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *boží dohled, drobná iluze, kejkle, mágova ruka, tajemný výslech* (dosah 60 sáhů, bonus +4 ke každému hodu na zranění), *zlomyslný výsměch*  
1–4. úroveň (2 pozice 4. úrovně): *dimenzionální dveře, Hadarova touha, Hadarovy paže, neviditelnost, neviditelný služebník, protikouzlo, strach, znehybni osobu*

**Pavoučí šplh.** Neogi umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Neogi zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) plus jedové zranění 14 (4k6) a cíl musí uspět záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (2k4 + 3).

**Zotročení (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Neogi zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak ho neogi magicky zmární na 1 den, nebo dokud neogi nezemře, nebo dokud není neogi víc než 1 míli od cíle. Zmámený cíl plní neogihho rozkazy, nemůže provádět reakce a neogi a cíl spolu mohou komunikovat telepaticky až na 1 míli. Kdykoliv zmámený cíl utrpí zranění, může zopakovat záchranný hod. Při úspěchu účinek skončí.

# NEOTHELID

Neothelid je slizem pokrytý červ ohromné velikosti, který je výsledkem mozkožroutího reprodukčního cyklu, který dopadl strašně špatně. Ve vzácných případech se kolonie illithidů rozpadne, obvykle po vnějším útoku, a starý mozek je zabít. Když se tak stane, jsou pulci kolonie náhle zproštěni svého osudu. Už neslouží jako potrava a naopak ani nejsou krmeni svými hlídajícími. Hnání hladem, začnou se navzájem požírat. Z tisíců pulců v bazénu kolonie přežije jen jeden a vynese vše v neothelida.

**Opořhování illithidy.** Mezi největší tabu v illithidí společnosti patří myšlenka, že by zralý pulec přežil bez toho, aby byl vložen do mozku hostitele. Za normálních okolností jakýkoliv pulec, který vyroste více, než několik palců je zabít jako potrava pro starý mozek nebo pro méně zralé pulce. Jakýkoliv pulec, který tento stav přežije je vnímán jako hrozba pro kolonii a mozkožrouti pořádají lovy, aby tyto ohavnosti využili. Nedostatek inteligence neothelidů, díky čemuž nemohou být objeveni schopnosti starého mozku vycítit myšlenky, takováto preventivní opatření vyžadují.

**Divocí behemoti.** Neothelid je jako nezkrotná věc, co nezná nic víc než svou dravou existenci, jak žila doposud, a snaží se pochopit své nové psionické schopnosti. Neothelidi slídí v podzemních chodbách při hledání dalších mozků, aby utišili svůj neustálý hlad, který v nich neustále roste. Tito tvorové mohou z kanálků ve svých chapadlech vypouštět tkáň rozpouštějící enzymy, které změní oběť na louži slizu a zanechají jen neporušený pulzující mozek. Nemají žádné tušení o svém spojení s illithidy, takže je stejně pravděpodobné, že se mozkožrouti stanou kořistí, stejně jako cokoliv jiného.

## NEOTHELID

Gigantická zrůda, chaotické zlo

**Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)**

**Životy 325 (21k20 + 105)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

**Záchranné hodby** Int +1, Mdr +8, Cha +6

**Smysly** mimozrakové vnímání 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 13 (10 000 ZK)

**Vycítění tvorů.** Neothelid si je vědom přítomnosti tvorů do 1 míle od něj, kteří mají hodnotu Inteligence 4 či vyšší. Zná vzdálenost a směr ke každému tvorovi, stejně jako jejich hodnoty Inteligence, ale nedokáže o nich vycítit nic dalšího. Tvora chráněného kouzlem *nezjistitelnost* či kouzlem *ukryj mysl* nebo podobnou magií nelze vnímat tímto způsobem.

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Neothelidova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 16). Urní přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *levitace*

1/den každé: *slabomyšlnost*, *telekinez*, *zmatek*

**Magické odolání.** Neothelid má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 21 (3k8 + 8) plus psychické zranění 13 (3k8). Je-li cílem Velký či menší tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak ho neothelid spolkne. Zatímco je tvor spolknutý, je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně neothelida a na začátku každého neothelidova tahu utrپí kyselinové zranění 35 (10k6).

Utrپí-li neothelid zranění 30 či více v jediném tahu od spolknutého tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18 na konci daného tahu, jinak vyzvrací všechny spolknuté tvory a ti dopadnou do lehu na místo do 2 sáhů od neothelida. Pokud neothelid zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 4 sáhů pohybu, přičemž neothelida opustí vleže.

**Kyselinový dech (obnovení 5 – 6).** Neothelid vydechne kyselinu v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrپí kyselinové zranění 35 (10k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.





## NILBOG

Malý humanoid (skřet), chaotické зло

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Dovednosti Nenápadnost +6

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Nilbogova přirozená sesílání vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

Libovolně: mágova ruka, Tašin děsivý smích, zlomyslný výsměch  
1/den: zmatek

**Nilbogizmus.** Každý tvor, který se pokusí zranit nilboga, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 12, jinak je zmámen do konce svého příštího tahu. Tvor zmámený tímto způsobem musí použít svou akci k chválení nilboga.

Nilbog si nemůže obnovit životy, ani magickým léčením, kromě reakce Zvrat štěstény.

**Hbitý únik.** Nilbog může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

### AKCE

**Bláznovo žezlo.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

### REAKCE

**Zvrat štěstény.** V reakci na jiného tvora, který nilbogovi způsobí zranění, nilbog sníží toto zranění na 0 a obnoví si 1k6 životů.

## NILBOG

Když si Maglubiyet podrobil gobliní bohy, zamýšlel nechat na živu jen Khurgorbaeyaga, jakožto krutého dozorce, který by držel gobliny za pače. Ale gobliní pantheon zahrnoval také šejdířské božstvo, které se rozhodlo, že se bude smát naposledy. Ačkoliv jeho podstatu Maglubiyet roztríštil, přežívá tento šejdířský bůh v rozštěpené podobě jako duch posednutí, který povstává, když se skřeti spojují do voje, a narušuje jejich řady, pokud není uspokojen. Goblini nemají pro toto božstvo jméno a neodvažují se mu žádat dát, aby ho Maglubiyet nevyužil k jeho chycení a zničení, jako to udělal s jejich ostatními božstvy. Nazývají ho duch posednutí a goblin, kterého posedne, nazývají nilbog („goblin“ pozpátku) a užívají si strach, který nilbog šíří mezi řadami gobrů a skurutů ve voji.

**Goblini pomsta.** Když se formuje skřetí voj, je šance, že se z goblina stane posednutý nilbog, zvláště pokud byl goblin týrán těmi lepšími. Posednutí změní goblina na šejdířského, zlomyslného tvora, který nemá strach z odvety. To dává goblinovi podivnou schopnost, která nutí ostatní dělat opak toho, co chtějí. Zaútočit na goblina posednutého do nilboga je hloupství a zabít tohoto tvora jen podnítí ducha, aby vstoupil do dalšího goblina. Jediný způsob, jak zabránit nilbogovi šířit zmatky, je jednat s ním slušně a vzdávat mu úctu a chválu.

**Žádný žert nevadí.** Možnost výskytu nilboga ve voji dala mezi skřety vzniknout praxi, že každý voj má ale společně jednoho šaška. Tento šašek může chodit kamkoliv a dělat cokoliv chce. Pozice šaška je mezi gobliny velmi vyhledávána, protože i když je zřejmé, že šašek není nilbog, dopravují mu skuruti a gobři jeho maniakální chování.

### NILBOGIZMUS

Nilbog je neviditelný duch, který posedá jen gobliny. Bez hostitele má duch rychlosť létání 6 sáhů a nemůže mluvit nebo být napaden. Jediná akce, kterou může provést, je pokusit se posednout goblina do 1 sáhu od sebe.

Goblin, jehož si duch zvolil, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 15, jinak je posednut. Zatímco je goblin posednutý duchem, změní se jeho přesvědčení na chaotické зло, Charisma se změní na 15 (pokud již nebylo vyšší) a získá nilbogovy rysy Přirozené sesílání kouzel a Nilbogizmus, stejně jako reakci Zvrat štěstény. Pokud goblin v záchranném hodu uspěje, nemůže ho duch posednout po dobu 24 hodin. Pokud je hostitel zabito nebo je posednutí ukončeno kouzlem jako posvátná půda, magický kruh nebo ochrana před zlem a dobrem, hledá duch jiného goblina k posednutí. Duch může svého hostitele opustit kdykoliv, ale neudělá to dobrovolně, pokud nebude vědět, že je poblíž jiný potenciální hostitel. Goblinovi, který se zbabí svého nilbogského ducha, se navráti normální statistiky a ztratí rysy, které získal jako posednutý.

N

# OBŘI

Zde uvedení obří jsou mocnější než ostatní svého druhu, a to buď proto, že jim jejich bohové prokázali přízeň, nebo proto, že jim osud nepřál a donutil je hledat jiné cesty k moci.

## BOUŘNÝ OBR KVINTESENT

Někteří bouřní obři, když se blíží konec jejich přirozeného života, hledají únik ze smrti, aby zabránili nevyhnutelnému. Vymáčknou maximum ze svého mocného spojení s živly a rozptýlí se do přírody, doslova se přemění v bouře s určitým stupněm vědomí. Vánice, která neúnavně zuří kolem vrcholu hory, vzdusný vír, který se točí kolem vzdáleného ostrova, nebo bouřka, která nepřetržitě kvílí na členitém pobřeží, může být ve skutečnosti nehybnoucí podobou bouřného obra, který lpí na své existenci.

**Živelné zbraně.** Bouřný obr kvintesent se vzdává své zbroje a zbraní, ale získává schopnost tvořit provizorní zbraně z pouhého vzdachu. Když je obr už nepotřebuje nebo když zemře, živelné zbraně zmizí.

**Opuštěná podoba.** Bouřný obr kvintesent se může navrátit do své skutečné obří podoby, kdykoliv chce. Změna je dočasná, ale obr ji může udržovat dostatečně dlouho, aby mohl komunikovat se smrtelníkem, vykonat krátký úkol, nebo bránit svůj domov před agresory.

## KVINTESENTOVÉ DOUPĚ

Bouřný obr kvintesent nepotřebuje hrady ani jeskynní doupata. Jeho doupě je obvykle odlehly kraj nebo pro-

## BOUŘNÝ OBR KVINTESENT

Obrovský obr (*bouřný obr*), chaotické dobro

Obranné číslo 12

Životy 230 (20k12 + 100)

Rychlosť 10 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se), plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Záchranné hody Sil +14, Odl +10, Mdr +10, Cha +9

Dovednosti Historie +8, Mystika +8, Vnímání +10

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním blesková, hromová

Smysly pravé vidění 12 sáhů, pasivní Vnímání 20

Jazyky gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 16 (15 000 ZK)

**Obojživelník.** Obr může dýchat vzduch i vodu.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát bleskovým mečem, nebo použije dvakrát větrný oštěp.

**Bleskový meč.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bleskové zranění 40 (9k6 + 9).

**Větrný oštěp.** Obr sdruží vítr do podoby oštěpu a vrhne ho na tvora, kterého vidí do 120 sáhů od sebe. Oštěp se považuje za magickou zbraň a spolehlivě způsobí cíli bodné zranění 19 (3k6 + 9). Po zásahu oštěp zmizí.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Obr může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Obr si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Poryv.** Obr zacílí tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe a vytvoří kolem něj magický poryv větru. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak je odtlačen až 4 sáhy jakýmkoliv vodorovným směrem, který obr zvolí.

**Hromová střela (stojí 2 akce).** Obr vrhne hromovou střelu na tvora, kterého vidí do 120 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když neuспěje, utrpí hromové zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Zajedno s bouřkou (stojí 3 akce).** Obr zmizí a rozptýlí se do bouřky, která jeho doupě obkloupuje. Obr může tento účinek ukončit na začátku libovolného svého tahu, načež se opět stane obrem a objeví se na libovolném místě, které si vybere ve svém doupěti. Zatímco je obr rozptýlený, nemůže provádět žádné akce kromě akcí doupěte a nelze ho zacílit útoky, kouzly ani jinými účinky. Obr nemůže použít tuto schopnost mimo své doupě ani jí nemůže použít, pokud jiný tvor používá kouzlo ovládání počasí nebo podobnou magii k potlačení bouřky.



Zhrente prohlašuji Černou stezku tou nejbezpečnější z cest napříč pouští Anauroch. Aršák, jeden z úseku vede blízko písčitých pohlcených ruin. Dnesky skrostné klenby – portálů postaveného obry, jak některí tvrdí. Písečná bouře zuří celým jejím okolím a v této bouři některí zhledí tráž: tráž mračicího se obra.



– Olminster

## KAMENNÝ OBR SNOVÝ CHODEC

Obrovský obr (kamenný obr), chaoticky neutrální

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 161 (14k12 + 70)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Záchranné hodby Obr +6, Odl +9, Mdr +3

Dovednosti Atletika +14, Vnímání +3

Imunity vůči stavům vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Snové zmámení.** Nepřítel, který začne svůj tah do 6 sáhů od obra, si musí hodit záchranný hod na Charisma se SO 13, pokud obr není neschopný. Když neuspěje, je obrem zmámen. Tvor, který je tímto způsobem zmámený, může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Jakmile tvor uspěje v záchranném hodu, bude imunní vůči Snovému zmámení tohoto obra 24 hodin.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát těžkým kyjem.

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (3k8 + 6).

**Zkameňující dotyk.** Obr se dotkne jednoho Středního či menšího tvora do 2 sáhů od sebe, který je jím zmámený. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když neuspěje, zkamení a obr může pojmut cíl do svého kamenného těla. Kouzlo *mocné navrácení* a ostatní magie, která dokáže zrušit zkamenění, na zkamenělého tvora pojalého obrem neúčinkuje, pokud obr není mrtvý. Pokud je mrtvý, magie funguje normálně. Zkamenělého tvora osvobodí a ukončí pro něj stav zkamenění.

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +10 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 28 (4k10 + 6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 17, jinak je sražen k zemi.

minentní geografický rys, například vrchol hory, velký vodopád, vzdálený ostrov, mlhou zahalené jezero, krásný korálový útes či pouštní duna. Bouří, ve které obr žije, může být dle prostředí buď vánice, tajfun, bouřka nebo písečná bouře.

**Akce doupěte.** Bouřný obr kvintesent může používat akce doupěte, když je v obří podobě a když je přeměněný do bouře. Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může obr provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků; obr nemůže použít stejný účinek dvě kola po sobě:

- Obr vytvoří zahřmění se středem v bodě kdekoliv v doupěti. Každý tvor do 4 sáhů od tohoto bodu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak ohluchne do konce svého příštího tahu.
- Obr vytvoří kouli mlhy (nebo kalné vody ve vodě) o poloměru 4 sáhy se středem v bodě kdekoliv



v doupěti. Koule se rozšiřuje kolem rohů a její oblast je hustě zahalená. Mlha vydrží, dokud ji obr nenechá rozplynout (akce není potřeba). Vítr ji nerozfouká.

- Obr vytvoří 12 sáhů dlouhou, 2 sáhy širokou dráhu silného větru (nebo silného proudu ve vodě) s počátkem v bodě kdekoliv v doupěti. Každý tvor v dráze musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak je odtlačen 3 sáhy ve směru větru. Poryv rozfouká plyn či výpar a zhasí svíčky, pochodeně a podobné nechráněné plameny ve své oblasti. Chráněné plameny, například ty v lucernách, mají 50% šanci na zhasnutí.

**Regionální účinky.** Region obsahující doupě bouřného obra kvintesenta je deformovaný tvorovou přítomností, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- V okruhu 1 míle kolem doupěte fouká silný vítr, což znemožňuje rozdělat oheň, pokud místo, kde je oheň rozděláván, není chráněno před větrem.
- V okruhu 1 míle kolem doupěte neustále prší, sněží nebo vane prach či písek (podle toho, co je nejvhodnější). Děšť způsobuje, že řeky a potoky jsou až po okraj nebo přetékají přes břehy; sníh, prach nebo písek vytváří hluboké svahy či duny.
- V okruhu 5 mil kolem doupěte neustále létají blesky a duní hromy, dnem i nocí.

Pokud obr umře, regionální účinky blesků, hromů a silného větru pominou okamžitě. Děšť, sníh a vanoucí prach odezní během 1k8 dní.

## MRAZIVÝ OBR VĚČNÝ

Obrovský obr (mrazivý obr), chaotické зло

Obranné číslo 15 (slátaná zbroj)

Životy 189 (14k12 + 98)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Záchranné hodby Sil +11, Odl +11, Mdr +4

Dovednosti Atletika +11, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Více hlav.** Obr má 25% šanci, že má více než jednu hlavu. Má-li více než jednu, má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti bezvědomí, hluchotě, ochromení, slepotě, vystrašení či zmámení.

**Regenerace.** Obr si obnoví 10 životů na začátku svého tahu. Pokud obr utrpí kyselinové či ohnivé zranění, tento rys nezafunguje na začátku jeho příštího tahu. Obr zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

**Vaprakova zuřivost (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Na začátku svého tahu může obr začít zuřit jako bonusovou akci. Zuřivost trvá 1 minutu, nebo dokud obr není neschopný. Když zuří, má následující užitky:

- Obr má výhodu k ověřením Síly a záchranným hodům na Sílu.
- Když obr zaútočí na blízko zbraní, získá bonus +4 k hodu na zranění.
- Obr je odolný vůči bodným, drtivým a sečným zraněním.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát obouruční sekerou.

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 26 (3k12 + 7), nebo sečné zranění 30 (3k12 + 11), když zuří.

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +11 k zásahu, dostrel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 29 (4k10 + 7).

## KAMENNÝ OBR SNOVÝ CHODEC

Povrch světa je pro kamenné obry cizáckou říší: kolísavý, dočasný, vystavený nárazovému větru a přívalovému dešti. Je divoce proměnlivý jako sen, a za ten ho taky považují. Nic v něm není trvalé, takže nic v něm není skutečné. Co se děje na povrchu, na tom nezáleží. Slify a dohody v něm uzavřené není nutné ctít. Život i umění v něm mají menší hodnotu.

**Obyvatelé snu.** Kamenní obři někdy vyráží na snové výpravy ve světě na povrchu: hledají inspiraci pro své umění, zahánějí desítky let trvající nudu, nebo jen z prosté zvědavosti. Někteří, kteří se vydají na tyto výpravy, se ve snu ztrácejí. Jiní kamenní obři jsou vyhoděni na povrch za trest. Bez ohledu na důvod, pokud se neuchýlí pod kámen, mohou se z nich stát snoví chodci.



Snoví chodci zaujmají zvláštní postavení mimo řazení kamenných obrů. Jsou považováni za vydědence, ale jejich obeznámenost se světem na povrchu z nich činí cenné průvodce a jejich vhled může pomoci ostatním kamenným obrům pochopit nebezpečí života ve snu.

**Šílení poutníci.** Izolace, hanba a neskutečně cizí prostředí dohání snové chodce k šílenství a toto šílenství prosakuje do světa kolem nich a ovlivňuje ostatní tvory, kteří se příliš přiblíží. Neboť snoví chodci věří, že žijí ve snu a že jejich jednání nemá žádné skutečné důsledky, stávají se silami chaosu. Když cestují po světě, sbírají předměty a tvory, kteří se jim v jejich šílených myslích zdají být zvláště významní. Časem jim nasbíráné věci přirostou k tělu a obalí se kamenem.

## MRAZIVÝ OBR VĚČNÝ

Chce-li si mrazivý obr udržet své místo v řazení nebo v něm postoupit, musí běžně čelit mocným nepřátelům v jediném souboji. Někteří mraziví obři vyhledávají magii, která by jim pomohla, ale o očarované předměty lze přijít nebo je ztratit. Opravdová velikost tkví v osobní zdatnosti. Tváří v tvář této pravdě může mrazivý obr usilovat o nadpřirozený dar od Vapraka Ničitele.

**Požírač trollů.** Mrazivý obři se ze zoufalství obrací hlavně k Vaprakovi, chamtivého boha sily a hladu, uctívánoho zlobry a trolly. Vaprak rád pokouší mrazivé obry sny o slávě, následované nočními můrami kravého kanibalismu. Ti, kteří z takových vizí nezvoknou

ani je nenahlásí kněžím Thryma, jich obdrží víc. Pokud mrazivý obr takovým snům a nočním můrám přijde na chuť, jako že někteří ano, Vaprak vyšle trola za posvátným úkolem, aby mrazivého obra vyhledal a tajně se s ním setkal. Troll obrovi nabídne své tělo, aby ho sežral ve jménu Vapraka. Takovou krvavou hostinu dokončí jen ti nejodvážnější a nejodhodlanější mrazivý obři.

**Vaprakovo požehnání.** Po sežráni trolla vyslaného Vaprakem, včetně kostí a všechno, se mrazivý obr stane věčným. Získá obrovskou sílu, špatnou povahu a regenerační schopnost trollů. S těmito dary mrazivý obr rychle získá titul jarla a bude snadno odrážet rivaly po celá desetiletí. Jestliže však mrazivý obr neprokáže Vaprakovi dostatečnou čest nebo nedodrží Vaprakovu vize, zranění se mu začnou špatně léčit, což často vede k vybledlé kůži, bradavicovým jizvám a poruchám částí těla, jako jsou přebytečné prsty, končetiny, nebo dokonce hlavy. Vaprakovo přičinění již nelze dále skrývat a věčný je svým klanem buď zabít, nebo vyhoštěn. Někdy vznikají malé komunity shromážděných věčných, a dokonce se množí, přičemž předávají „požehnání“ a uctívání Vapraka z jedné generace na druhou.

## OBLAČNÝ OBR USMÍVAČ

Oblační obři nejsou jako celek náboženští. Tolerují mnohé protichůdné názory na svého božského patrona.



## OBLAČNÝ OBR USMÍVAČ

Obrovský obr (oblačný obr), chaoticky neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 262 (21k12 + 126)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
26 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Záchranné hody Odl +10, Int +6, Cha +7

Dovednosti Čachry +9, Klamání +11, Vhled +7, Vnímání +7

Smysly pasivní Vnímání 17

Jazyky gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Obrova přirozená sesílaci vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinné složky:

Libovolně: *najdi magii, oblak mlhy, světlo*  
3/den každé: *let, mlžný krok, pomalý pád, telekinezia*  
1/den každé: *mlžná podoba, ovládání počasí*

**Sesílání kouzel.** Obr je sesilatel kouzel 5. úrovně. Jeho sesílaci vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Obr má připravena následující bardská kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, kejkle, zlomyslný výsměch*  
1. úroveň (4 pozice): *přestrojení, Tašin děsilivý smích, tichý obraz, zhoj zranění*  
2. úroveň (3 pozice): *neviditelnost, sugesce*  
3. úroveň (2 pozice): *jazyky, velký obraz*

**Bystrý čich.** Obr má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát kropáčem.

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 21 (3k8 + 8). Útok způsobí dodatečné zranění 14 (4k6), má-li obr výhodu k hodu na útok.

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +12 k zásahu, dostrel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 30 (4k10 + 8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 17, jinak je sražen k zemi. Útok způsobí dodatečné zranění 14 (4k6), má-li obr výhodu k hodu na útok.

**Změna podoby.** Obr se magicky promění ve zvíře nebo humanoida, kterého někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejně. Pokud obr zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

na, Memnora, avšak usmívači této toleranci dávají zárat.

Usmívači jsou oblační obři, kteří nad vše ostatní ctí a napodobují Memnorovu lstivost a podvod. Jsou to prvotřídní podvodníci, kteří se snaží zbohatnout pomocí čachrů, klamání, matení a magie. Mají v sobě

## OHNIVÝ OBR DĚSOTEPEC

Obrovský obr (ohnivý obr), zákoně zlý

Obranné číslo 21 (plátová zbroj, štíty)

Životy 187 (15k12 + 90)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Záchranné hodby Obr +4, Odl +11, Cha +5

Dovednosti Atletika +13, Vnímání +5

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly vidění pasivní Vnímání 15

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 14 (11 500 ZK)

**Dva štíty.** Obr nosí dva štíty, z nichž každý je započítán do obrova OČ. Aby mohl vrhat balvany, musí jeden ze štítu založit nebo odložit.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát ohnivým štítem.

**Ohnivý štít.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 22 (4k6 + 8) plus ohnivé zranění 7 (2k6) plus bodné zranění 7 (2k6).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +13 k zásahu, dostrel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 30 (4k10 + 8).

**Štítová zteč.** Obr se pohne rovně až o 6 sáhů a může se pohybovat přes místa libovolných Obrovských či menších tvorů. Když během tohoto pohybu poprvé vstoupí na místo jiného tvora, zaútočí na tohoto tvora ohnivým štítem.

Pokud útok zasáhne, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 21, jinak je tlačen před obrem po zbytek tohoto pohybu. Pokud tvor neuspěje v záchranném hodu o 5 či více, je také sražen k zemi a utrpí drtivé zranění 18 (3k6 + 8), nebo drtivé zranění 29 (6k6 + 8), pokud již ležel na zemi.

také dávku nepředvídatelnosti a špatný smysl pro humor.

I když oblační obři očekávají při svých jednáních s ostatními příslušníky svého druhu jistou dávku podvodů a zákeřnosti, usmívají se překračují svým chováním meze slušnosti. Dělají a říkají věci, které ušlechtilejší oblační obři považují za nedůstojné svého druhu.

**Tajemné masky.** Usmívají se polovina tváře často vypadá spíše jako úšklebek nebo vítězoslavný posměch než jako příjemný úsměv. Zamračená polovina představuje nelibost, kterou usmívají se pociťují o svém místě v řazení — že jsou až druzí po bouřných obrech. Masky slouží jako symboly oddanosti, ale také zakrývají skutečné výrazy obličeje svých nositelů.

## OHNIVÝ OBR DĚSOTEPEC

Řazení pro ohnivé obry zohledňuje nejen jejich sílu, ale i dovednost v kovářství. Slévárna je srdcem každé komunity ohnivých obrů. Je to chrám, škola, zkušebna i politické kolbiště v jednom.



Těm, kteří jsou svalnatí, ale ne moc chytří, jsou obvykle svěřovány ty nejprostější úkoly, jako je práce s kovářskými měchy nebo nošení uhlí. Existuje však jedna role, ve které ti nejsilnější z nejsilnějších mohou vyniknout a získat hodnotu: děsotepec.

**Zbraně války.** Děsotepci jsou impozantně silní ohniví obři, kteří nosí dva obrovské štíty jako pluhové čepele. Tyto štíty mají na své vnější straně hrotu a dutý vnitřek, do něhož děsotepec při první známce nebezpečí sype rozpálené uhlí. Taktéž vyzbrojen svými dvěma štíty může děsotepec představovat ohnivou zeď vůči všem útočníkům. Když děsotepec skončí, po nepríteli zpravidla zbude jen flek na podlaze, ze kterého se kouří.

Když zrovna děsotepci nejsou povoláni do boje, udržují si svou sílu tím, že používají své štíty k přesouvání obrovského množství uhlí, kamene či rudy kolem slévárny. Příležitostně je jejich nadřízení pověří, aby doprovázeli vojenskou nebo diplomatickou delegaci. Přítomnost děsotepců dává delegaci v obou případech lítý vzhled.

## ÚSTA GROLANTOROVA

Kopcoví obři znají druhy potravin, kvůli kterým tloustnou, a chápou, že když budou moc cvičit, budou hubenější. Čemu tito bijci nerozumí, že existují věci, kvůli kterým mohou onemocnět. Konzumují zkažené potraviny a chorobné mršiny stejně nadšeně, jako když děti jedí zákusek. Naštěstí pro ně, kopcoví obři mají supí stavbu těla a zřídka trpí kvůli svým stravovacím návykům. Proto je pro ně ještě větší záhadou, když jeden z nich onemocní a není schopen udržet v sobě

## ÚSTA GROLANTOROVA

Obrovský obr (kopcový obr), chaotické зло

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 105 (10k12 + 40)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +1

Imunity vůči stavům vystrašený

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Ústa šílenství.** Obr je imunní vůči kouzlu *zmatek* a podobné magii.

V každém svém tahu obr použije veškerý pohyb, aby se pohnul k nejbližšímu tvorovi nebo čemukoliv, co se mu zdá jako jídlo. Na začátku každého obrova tahu hoď k10, abys určil jeho akci pro daný tah:

1–3. Obr zaútočí třikrát pěstí proti jednomu náhodnému cíli v dosahu. Pokud nejsou v jeho dosahu žádní jiní tvorové, obr se rozruší a získá výhodu ke všem hodům na útok do konce svého příštího tahu.

4–5. Obr zaútočí jedenkrát pěstí proti každému tvorovi ve svém dosahu. Pokud nejsou v jeho dosahu žádní jiní tvorové, obr zaútočí jednou pěstí proti sobě.

6–7. Obr zaútočí jednou kousnutím proti jednomu náhodnému cíli v dosahu. Pokud nejsou v jeho dosahu žádní jiní tvorové, jeho oči se zakalí a obr je ochromen do začátku svého příštího tahu.

8–10. Obr zaútočí třikrát proti jednomu náhodnému cíli v dosahu: jednou kousnutím a dvakrát pěstí. Pokud nejsou v jeho dosahu žádní jiní tvorové, obr se rozruší a získá výhodu ke všem hodům na útok do konce svého příštího tahu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 15 (3k6 + 5) a obr si magicky obnoví životy rovné způsobenému zranění.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 18 (3k8 + 5).

jídlo. Zvracející kopcoví obři jsou bráni jako poslové se zprávou od Grolantora.

Nemocného obra klan oddělí od ostatních. Často ho budě chytí do klece, nebo ho přiváže ke sloupu. Grolantorův kněz nebo náčelník denně navštěvuje vyhladovělého obra a z vyzvracených kaluží žluče se snaží vyčistit zlá znamení. Pokud nemoc brzy přejde, kopcový obr se může vrátit do společnosti. Pokud ne, kopcový obr je namísto toho vyhladověn až do stavu šílenství, ve kterém Grolantorův hlad může projevit ve světě jako ústa.

**Vyhlovělý a šílený.** Ústa Grolantorova jsou tak znechucena, že přestávají být jedincem a stávají se předmětem. Tento předmět je paradoxně uctíván jako svaté ztělesnění Grolantorova věčného, dychtivého hladu. Na rozdíl od typického tlustého, uloudaného, napůl spícího kopcového obra jsou ústa Grolantorova



tenká jako proutek, bdělá jako skřivan a neustále se ohlíží přes rameno. Jsou permanentně v okovech nebo ve vězení; kdyby se dostala na svobodu, jistě by pozbíjela pár kopcových obrů, než by ji dostali, nebo by vyrazila ven na mordovací flám. Jediný čas, kdy jsou ústům Grolantorovým sňaty okovy, je během války, nájezdu na nepřátelskou osadu, nebo při zoufalé obraně domova kmene. Když ústa Grolantorova zmasakrují nepřátele kmene a nacpou se jimi, plouží se mezi kravými ostatky svých obětí a je snadné je znova chytit.

# OHNĚMLOCI

V krajích, kde se nacházejí horké prameny, sopečná činnost nebo podobné horké a vlnké podmínky, lze nalézt ohněmloky. Tito humanoidní obojživelníci žijí v militaristické teokracii, která uctívá živelný oheň v jeho nejhorší formě.

**Hledači tepla.** Ohněmloci potřebují horkou vodu k žití a rozmnožování. Po týdnu stráveném mimo zdroj vlnkého tepla se ohněmlok stává pomalým, mentálně i fyzicky. Delší doba bez tepla může komunitu ohněmloků vypnout, protože její příslušníci přecházejí do hibernace a vejce se přestávají vyvíjet.

Ohněmloci putují do nitra země za zdroje tepla, jako jsou vřídelní bahno a horké prameny, které vytváří ideální místa pro usídlení. Kopáním a dolováním v oblasti si vytvářejí obytný prostor a získávají dostatečné zásoby minerálů pro jiné účely, jako je tavení, kovářství a alchymie. V doupěti ohněmloků je vybudována síť kanálů a splavů pro cirkulaci horké kapaliny po celé osadě.

Alchymie, kterou praktikují ohněmloci, se zaměřuje na oheň. Jednou z jejich oblíbených směsí je pasta sýry, minerálních solí a oleje. Ohněmloci tuto směs s oblibou žvýkají, protože to vytváří příjemné vnitřní teplo a umožňuje jim to vyzvratit ohnivou kuličku. Většina ohněmloků u sebe nosí nádobu s touto směsí.

**Náboženští militanti.** Ohněmločí společnost a kultura jsou založeny na uctívání Imixe, knížete Zlého ohně. Toto uctívání vede ohněmloky k agresivitě, hněvu a krutosti. Ohněmločí Imixovi černokněžníci učí, že když ohněmločí válečník prokáže v boji tyto vlastnosti, může se ho dotknout samotný Pán ohně, díky čemuž se válečník může téměř neomezeně bojově rozruřit.

Imixovi černokněžníci přikazují válečníkům, aby ukázali, co v nich vězí tím, že podniknou nájezdy a přinesou zpět poklady a zajatce. Černokněžníci si vezmou nejlepší část kořisti jako desátek Imixovi a zbytek si rozdělí účastníci nájezdu podle zásluh. Vězni, kteří nejsou zjevně užiteční, jsou obětováni Imixovi a poté snědeni. Ti, kteří vypadají, že by byli schopni dolovat a provádět různé jiné práce kolem doupěte, jsou nějakou dobu drženi jako otroci, než je potká stejný osud.

Ohněmloci nejsou příznivci příležitostních nájezdů. Když se zmobilizují na válku, neberou žádné zajatce. Jejich cílem není nic menšího než zničení nepřátele - a největší nenávist cítí k ostatním svého druhu. Když na sebe narazí dvě skupiny ohněmloků, je pravděpodobné, že se spolu utkají o stejné území a obvyklým výsledkem je krvavá řež.

**Obří kráčelové.** Ohněmloci mají úzký vztah s jistým typem obludného zvířete, o kterém věří, že jim ho poslal na pomoc Imix, což potvrzuje schopnost onoho tvora chránit ohnivé kráčelky na nepřátele v dálce. Tyto nestvůry, zvané obří kráčelové, vypadají jako něco mezi ptákem a plazem, ale ve skutečnosti nejsou ani jedno. Ohněmloci poskytují obřím kráčelům ve svých doupatech přístřeší, jídlo a chovné prostory a kráčelové dobrovolně slouží elitním ohněmločím vojákům jako jezdecká zvířata.



## OHNĚMLOČÍ VÁLEČNÍK

Střední humanoid (ohněmlok), neutrální zlo

Obranné číslo 16 (drátěná košile, štít)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky dračí řeč, ignanština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Obojživelník.** Ohněmlok může dýchat vzduch i vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ohněmlok zaútočí dvakrát scimitarem.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k6 + 1).

**Ohnivé plivnutí (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Ohněmlok plivne ohnem na tvora do 2 sáhů od sebe.

Tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 9 (2k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



Pro něto je vždy boj na smrt, takže to tak je i pro tebe.



- Elminser

## OBŘÍ KRÁČEL

*Velká obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 22 (3k10 + 6)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Imunity vůči zraněním ohnivá**

**Smysly pasivní Vnímání 11**

**Jazyky —**

**Nebezpečnost 1 (200 ZK)**

**Pohlcování ohně.** Kdykoliv má obří kráčel utrpět ohnivé zranění, neutrpí žádné zranění, a místo toho si obnoví počet životů rovný utrpěnému ohnivému zranění.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

**Ohnivý výbuch (obnovení 5 – 6).** Obří kráčel vydechne krůpěj ohně, která vybuchne v bodě, který vidí do 12 sáhů od sebe. Každý tvor v kouli o poloměru 2 sáhů se středem v daném bodě si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Koule se rozšiřuje kolem rohů a zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese.

## OHNĚMLOČÍ IMIXŮV

### ČERNOKNĚŽNÍK

*Střední humanoid (ohněmlok), neutrální zlo*

**Obranné číslo 10 (13 s mágovou zbrojí)**

**Životy 33 (6k8 + 6)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

**Imunity vůči zraněním ohnivá**

**Smysly vidění ve tmě 24 sáhů (proniká magickou tmou), pasivní Vnímání 10**

**Jazyky dračí řeč, ignanština**

**Nebezpečnost 1 (200 ZK)**

**Obojživelník.** Ohněmlok může dýchat vzduch i vodu.

**Přirozené sesílání kouzel.** Ohněmlokova přirozená sesílací vlastnost je Charisma. Ohněmlok může libovolně přirozeně sesílat mágovu zbroj (jen na sebe), jež od něj nevyžaduje surovinové složky.

**Sesílání kouzel.** Ohněmlok je sesilatel kouzel 3. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Obnoví si utracené pozice kouzel, když si krátce či důkladně odpočine. Zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *boží dohled, kejkle, mágova ruka, ohnivá střela, světlo*

1–2. úroveň (2 pozice 2. úrovně): *hořící ruce, pekelné odvrácení, planoucí koule, sežehující paprsek*

**Imixovo požehnání.** Když ohněmlok sníží životy nepřitele na 0, získá 5 dočasných životů.

### AKCE

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

# ORCI

Pro běžný lid světa je ork jako ork. Ví, že každý z těchto divochů může roztrhat obyčejného člověka na kusy, takže není třeba další rozlišování.

Orci se znají lépe. Uvnitř kmene existují různé skupiny orků, jejichž činy jsou řízeny božstvem, kterému slíbili věrnost. Na různé druhy válečníků, kteří se rozlévají po kraji a pustoší ho, má každý kmen členy, kteří zůstávají hluboko uvnitř doupěte a zřídkakdy nahlédnou mimo temnotu svého brlohu.

Kromě toho mají orci zvláštní vztahy se dvěma tvoary, kteří se občas nachází v jejich společnosti: Zubr, velký býk, který slouží jako jezdecké zvíře pro válečníky ctící Bachtra, a tanaruk, kříženec démona a orka, který je tak zkažený a destruktivní, že i orci se ho snaží zabít. Zubr je popsán v dodatku A. Tanaruk je popsán níže.

## ORČÍ ILNEVALOVA ČEPEL

Ilneval je Grúmšův bitevní kapitán, nevyzpytatelný strateg, který směle řídí Grúmšovy vojáky. Mezi orky válečníci, kteří uctívají Ilnevala, napodobují své božstvo. Tito orci se naučili rozkazovat svým kolegům



způsobem, který je nepředvídatelný, ale pomáhající zajistit vítězství.

Nejmoudřejší mezi těmito vůdců získali Ilnevalovu přízeň a stali se známými jako čepele, experti na takty, kteří svým náčelníkům radí ve válečných věcech. Čepele vedou z přední linie, nebojácně se brodíc bojem, zatímco štěkají rozkazy na nižší orky. Čepel ví, jak nejlépe využívat Orčí agresivitu a pomáhá prostým válečníkům spolupracovat vůči nepřátelům.

### ORČÍ ILNEVALOVA ČEPEL

Střední humanoid (ork), chaotické зло

Obranné číslo 18 (drátěná zbroj, štít)

Životy 60 (8k8 + 24)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Mdr +3

Dovednosti Vhled +3, Vnímání +3, Zastrášování +4

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč, orkština

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se ork může pohnout až svou rychlostí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Bijec Ilnevalových nepřátel.** Ork způsobí dodatečné zranění, když zasáhne útokem dlouhým mečem (za počítáno v útoku).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ork zaútočí dvakrát na blízko dlouhým mečem, nebo dvakrát na dálku oštěpy. Je-li možné použít Ilnevalův rozkaz, ork ho může použít po těchto útocích.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k8 + 3), nebo sečné zranění 14 (2k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Ilnevalův rozkaz (obnovení 5 – 6).** Až tři spojenečtí orci do 24 sáhů od tohoto orka, kteří ho slyší, mohou použít své reakce k jednomu útoku zbraní.

### ORČÍ LUTYČIN DRÁP

Střední humanoid (ork), chaotické зло

Obranné číslo 14 (usňová zbroj)

Životy 45 (6k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Lékařství +4, Přežití +4, Zastrášování +2

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, orkština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se ork může pohnout až svou rychlostí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Sesílání kouzel.** Ork je sesilatel kouzel 5. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Ork má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): boží dohled, divotvorství, odolání, oprav 1. úroveň (4 pozice): naváděcí blesk, zhoj zranění, zhoubá 2. úroveň (3 pozice): předvídání, strážné pouto 3. úroveň (2 pozice): stvoř jídlo a vodu, uvrhni kletbu

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ork zaútočí dvakrát drápy, nebo čtyřikrát drápy, pokud má už jen méně než polovinu životů.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k8 + 2).



## Orčí JURTUŠOVA RUKA

Střední humanoid (ork), chaotické зло

Obranné číslo 12 (usňová zbroj)

Životy 30 (4k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Dovednosti** Lékařství +4, Mystika +2, Náboženství +1, Zastrášování +1

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** rozumí obecná řeč, orkština

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se ork může pohnout až svou rychlostí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Sesílání kouzel.** Ork je sesilatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 11, útočná oprava kouzla je +3). Ork má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): boží dohled, divotvorství, odolání, oprav  
1. úroveň (4 pozice): najdi magii, ochrana před zlem a dobrem, způsob zranění, zhoubá

2. úroveň (3 pozice): slepota nebo hluchota, ticho

### AKCE

**Dotyk Bělorukého.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Nekrotické zranění 9 (2k8).

## Orčí LUTYČIN DRÁP

Lutyka je Grúmšovou manželkou a ideálem mateřství pro všechny orky. Je to Jeskynní matka, divoká obyvatelka temnoty, vychovávající nové orčí potomky, aby byli děsiví a silní. Jejím symbolem je jeskynní medvěd a orčí ženy vychovávají tyto medvědy vedle orčích mláďat. Ženy jsou k Lutyce obzvlášť přitahovány a nechávají si růst dlouhé nehty, které si lakuje a naučily se používat tyto drápy jako zbraně, stejně jako Lutyka používá své vlastní.

Orčí ženy, oddané Lutyce, mají na starosti opevnění a udržování orčí pevnosti. Pomáhají zaručit přežití kmene a většina z nich je zkušená v léčebném umění. Nejmocnější mezi Lutyčinými následovníky jsou Lutyčiny drápy, které mohou používat magii Jeskynní matky k léčení, ochraně a kletbám.

## Orčí JURTUŠOVA RUKA

Jurtuš je orčím bohem smrti a nemoci. Je děsivou ohavností pokrytu hniličkou a nákalou, s výjimkou jeho dokonalých, hladkých bílých rukou.

Orčí kněží, kteří dohlížejí na hranici mezi životem a smrtí jsou mezi ostatními v kmeni známí jako Jurtušovy ruce. Obvykle žijí na okraji orčího brlohu a komunikují s ostatními orky pod záštitou těch, kdo následu-

## Orčí JURTUŠŮV VYŽIVOVAČ

Střední humanoid (ork), chaotické зло

Obranné číslo 9

Životy 30 (4k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** obecná řeč, orkština

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se ork může pohnout až svou rychlosťí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Zničená kariéra.** Když orkovi klesnou životy na 0, vybuchne a každý tvor do 2 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 14 (4k6) a otráví se. Při úspěšném záchranném hodu tvor utrpí poloviční zranění a neotráví se. Tvor otrávený tímto účinkem může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Když je cíl otrávený tímto účinkem, nemůže si obnovit životy.

**Jurtušův vyživovač.** Ork má výhodu k záchranným hodům proti jedu a nemoci.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2) plus nekrotické zranění 2 (1k4).

**Ničivá pomsta.** Ork si sníží životy na 0 a spustí svůj rys Zničená kariéra.



## ORČÍ JURTUŠŮV VYŽIVOVAČ

Když kmen zasáhne nákaza, izolují Jurtušovy ruce nemocné. Kněží pečují o ty, kdo mohou být zachráněni, ale neléčí je. Ruce na těchto Vyživovačích pěstují nemoc a přeměňují je na nástroje obrany a válečnou zbraň. Když jdou orci do bitvy, skupina Vyživovačů útočí první – obětují sami sebe, zatímco demoralizují nepřitele roznášením Jurtušova odporného požehnání v protivníkových řadách.

## ORČÍ ŠARGÁZŮV RUDÝ TESÁK

Šargáz je orčím božtvem hluboké temnoty a záludnosti, vražedný bůh, který nenávidí vše, co žije a není to ork. Orci považují Šargáze za božstvo vhodné pro vyděděnce a slabochy, kteří jsou nevhodní pro pravou roli v kmenovém životě. Tito outsideři žijí v nejvzdálenější, nejhlebší části kmenového území.

Elitou mezi Šargázovými stoupenci jsou vrazi a zloději, kteří následují kult Rudého tesáku. Vykonávají vraždy, tajné nájezdy a další skryté operace ve jménu kmene. Spoléhají se mix intenzivního tréninku a magie, kterou jim poskytuje Šargáz.

## ORČÍ ŠAGRÁZŮV RUDÝ TESÁK

Střední humanoid (ork), chaotické zlo

Obranné číslo 15 (okovaná kožená zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +2, Zastrášování +1

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, orkština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Mazaná akce.** Každý svůj tah může ork provést Odpoutání se, Schování se nebo Sprint jako bonusovou akci.

**Šargázova ruka.** Ork si hodí 2 kostky zranění navíc, když zasáhne cíl útokem zbraní (započítáno v útoku).

**Šargázův zrak.** Magická tma nebrání orkově vidění ve tmě.

**Zabiják.** V prvním kole boje má ork výhodu k hodům na útok proti každému tvorovi, který ještě neprovedl svůj tah. Pokud ork v tomto kole zasáhne tvora, který je překvapený, zásah je automaticky kritický.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ork zaútočí dvakrát scimitarem, nebo šípkou.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (3k6 + 3).

**Šípka.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (3k4 + 3).

**Šargázův závoj (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Ork sešle tmu bez jakýchkoli složek kouzel. Jeho sesílací vlastností je Moudrost.

jí Lutyku. Jurtušovy ruce nosí bledé rukavice vyrobené z bělené kůže jiných humanoidů (nejlépe elfů), jako symbol jejich spojení s Jurtušem, díky čemuž jsou někdy nazýváni „bílé ruce“.

Každý ork ví, že Jurtušovy ruce jsou branou k předkům. Orci, kteří zemřeli a sloužili svému kmeni dobré, jsou pomocí rituálu vysláni do Grúmšovi říše, aby v tom pokračovali.

Jak se hodí na následovníky boha, který nemluví, odstraňuje si Jurtušovy ruce jazyky, aby napodobil svého boha, z podobného důvodu proč si oko Grúmše vytrhává jedno ze svých očí.



Životorka je život obětovaný bohem.  
Lutycce při zrození, Lutycce při smrti,  
posedly snahou prokázat se Grumšovi  
mezi tím.

— Colminster

Pokud se tanarukovi podaří mít mladé, jeho krev nakazí potomstvo následujících generací, takže i jeho ženští potomci náhodně plodí tanaruky. Než riskovat rozšíření přirozeně se rodících tanaruků, tak většina kmenů takové ohavnosti raději zabije.

## TANARUK

Střední běs (démon, ork), chaotické zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 95 (10k8 + 50)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Dovednosti Vnímání +2, Zastrášování +2

Odolání vůči zraněním jedová, ohnivá

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky démonština, obecná řeč, orkština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se tanaruk může pohnout až svou rychlosťí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Magické odolání.** Tanaruk má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Tanaruk zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou obouručním mečem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

### REAKCE

**Bezuzdná zběsilost.** V reakci na to, že byl zasažen útokem na blízko, tanaruk může zaútočit jednou na blízko zbraní s výhodou proti útočníkovi.

Většina enkláv Rudého tesáku chová a žíví obří netopýry, tvory zasvěcené Šargázovi. Rudé tesáky jezdí na těchto netopýrech do bitev nebo na skryté nájezdy a vražedné mise na nepřátelské území.

## TANARUK

Když démonická zkaženosť postihne kmenové vůdce, může orky démonická magie přetvořit na tanaruky. Zlí lidé, kteří ovládají orky používají takovou moc, aby zvýšili sílu svých následovníků.

Démonický pán Bafomet s radostí sdílí tajemství tvorby tanaruků s těmi, kdo úpěnlivě prosí o moc. Proces zkazí nenarozené z orčího kmene a při narození je přemění do tvorů mnohem divočejších, než jsou orci.

Ačkoliv jsou tanarukové hrůzu nahánějící bojovníci, jsou mimo bojiště hrozbou pro své spojence. Uvnitř kmenového doupěte jsou tanarukové destruktivní a nestálí a je lepší je držet zavřené. Dříve nebo později se volný tanaruk v kmene rozběsní a pokusí se ho převzít násilím. Většina takových převratů selže, ale za velkou cenu pro kmen. Pokud se tanaruk chopí vedení kmene, stane se bezohledná válka cestou, kterou si nevyhnutelně vybere.

## PASTIVEC

Pastivec je temnoplášti podobný tvor, číhající v jeskynních a přírodních prostředích. Může měnit barvu a strukturu své vnější tvrdé strany, aby snadněji splynul s prostředím, zatímco jeho měkká vnitřní část přilne k podlaze, stěně nebo stropu jeho loveckého území. Zatímco čeká, až kořist přijde blíž, zůstává nehybným. Když je cíl v dosahu, odpojí se od povrchu a obkllopí kořist, drtí ji, dusí a následně stráví.

**Univerzální kamufláž.** Pastivec může měnit barvu a strukturu své vnější strany, aby odpovídala okolí. Může splývat s jakýmkoliv povrchem z kamene, země nebo dřeva a jeho maskovanou přítomnost odhalí jen nejdůkladnější kontrola. Nemůže změnit svou strukturu na travnatý nebo zasněžený povrch, ale může změnit barvu, aby byla aktuální a pak se ukrýt pod tenkou vrstvou vegetace nebo skutečného sněhu.

**Nehybní loutci.** Pastivec musí sníst jídlo přibližně o velikosti hobita alespoň jednou týdně, aby byl sytý. Rádi zůstávají na mísťech, kde jsou trvalé zásoby jídla, a proto jsou pastivci hrozbami podél často užívaných podzemních koridorů nebo cest divočinou, kde je větší dopravní provoz. Když je kořist vzácná, upadne pastivec do stavu hibernace, který může trvat měsíce, ačkoliv si je stále vědom, když se přiblíží kořist. Pastivec na pokraji smrti hladem se může vzepřít svým instinktům a vyplížit se ze svého starého teritoria, pátrajíc po lepší lovecké oblasti.

**Dejte pozor na zbytky.** Když je kořist mrtvá, rozpustí a pozre pastivec její masité části a nechá na mísťě, kde tvor byl rozptýlené kosti, kov, poklady a jiné nestravitelné části. Pastivec číhající na podlaze svého loveckého teritoria může překrýt zbytky svým tělem, takže vypadají jako nerovnosti povrchu. Může také připlnout ke stěně nebo stropu nedaleko místa nedávného zabítí a efektivně využívat zbytky jako návnadu: tvor, který se zastaví, aby prohlédl kosti kvůli cennostem, má velkou šanci, že se stane pastivcovým dalším jídlem.

Pastivci poznají blížící se kořist, takže prozkoumají svého a podzemní se stejnou ostrážností. Na houpu netrovají rádi velmi dobře, co je pokladem a klenotní truhou, i jak nalákat takových, jaké jsme my.

— Volo



## PASTIVEC

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 85 (10k10 + 30)**

**Rychlosť 2 sáhy, šplhání 2 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

**Dovednosti** Nenápadnost +2

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud je pastivec přilnutý ke stropu, podlaze či zdi a zůstává nehybný, je téměř k nerozeznání od běž-

né části stropu, podlahy či zdi. Tvor, který ho vidí a uspěje v ověření Inteligence (Pátrání) nebo Inteligence (Přírody) se SO 20, dokáže rozeznat jeho přítomnost.

**Pavoucí šplh.** Pastivec umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Dušení.** Jeden Velký či menší tvor do 1 sáhu od pastivce musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, jinak je uchvacený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl utrpí drtivé zranění 17 (4k6 + 3) plus kyselinové zranění 3 (1k6) na začátku každého svého tahu. Když je cíl tímto způsobem uchvacený, je také zadržený, slepý a hrozí mu udušení. Pastivec může v jednu chvíli dusit jen jednoho tvora.



## Požírač

Ze všech ohavností, které Orkus kdy vypustil, patří požírači mezi ty nejobávanější. Tito vysocí běsi podobní mumii putují sférami, požírají duše a příkladně rozšírují orkusovo krédo, že veškerý život nahradí věčná smrt.

**Orkusovy nástroje.** Nižšímu démonovi, který se Orkusovi osvědčí, může být přiznáno privilegium stát se požíračem. Kníže nemrtvosti přemění takového démona na 8 stop vysokého, seschlého humanoida s vydlaným hrudním košem a tohoto nového tvora naplní hludem po duších. Orkus uděluje každému novému požírači pocit méně šťastného démona, aby dodal šňávu jeho prvnímu pustošení ve sférách. Většina požíračů zůstává v Propasti nebo v Astrální či Éterické sféře, kde se stará o Orkusovy intriky a zájmy v těchto říších. Když orkus pošle požírače do Materiální sféry, často je vysílá na misi, aby tvořili, ovládali a vedli záplavu nemrtvých. Obzvlášť kostlivci, zombie, ghúlové, ghastové a stíny si libují ve společnosti požírače.

**Mučitel duše.** Požírač loví humanoidy, s úmyslem sežrat jejich tělo a duši. Poté, co požírač přivede cíl na pokraj smrti, přitáhne si tělo oběti a uvězní tvora ve svém hrudním koši. Jak se oběť snaží zahnat smrt (obvykle bez úspěchu), požírač mučí její duši telepatickým hlukem. Když oběť podlehne, podstoupí strašlivou přeměnu. Je vyzvracena z požíračova těla a začne svou novou existenci jako nemrtvý služebník netvora, ze kterého vzešla.

**Běsovská povaha.** Požírač nepotřebuje dýchat, jíst (kromě duší), pít ani spát.



## Požírač

*Velký běs, chaotické зло*

**Obranné číslo** 16 (přirozená zbroj)

**Životy** 178 (17k10 + 85)

**Rychlosť** 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** démonština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 13 (10 000 ZK)

### Akce

**Vícenásobný útok.** Požírač zaútočí dvakrát drápy a může použít buď Uvěznění duše, nebo Rozervání duše.

**Dýka.** **Útok na blízko zbraní:** +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k6 + 5) plus nekrotické zranění 21 (6k6).

**Uvěznění duše.** Požírač zvolí jednoho živého humanoida s 0 životy, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Tento tvor je teleportován do požíračova hrudníku a tam je uvězněn. Tvor uvězněný tímto způsobem má nevýhodu k záchranným hodům proti smrti. Pokud během uvěznění zemře, požírač si obnoví 25 životů, okamžitě si obnoví Rozervání duše a ve svém příštím tahu získá akci navíc. Mimo to požírač na začátku svého příštího tahu vyzvrací zabitého tvora jako bonusovou akci a tvor se stane nemrtvým. Měla-li oběť 2 či méně Kostek životů, stane se **zombíí**. Měla-li 3 až 5 Kostek životů, stane se **ghúlem**. Jinak se stane **fextem**. Požírač může v jednu chvíli uvěznit jen jednoho tvora.

**Rozervání duše (obnovení 6).** Požírač vytvoří vír, který vysává životní energii v okruhu 4 sáh od svého středu. Každý humanoid v této oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 44 (8k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Za každého živého humanoida s 0 životy v této oblasti se zranění zvýší o 10.



## PRCHLÍK

Prchlíci sviští skrz strašidelné, pokroucené lesy, které jsou kolébkou neviděných vél, jak ve Vlí divočině, tak ve světě. Pohybujíc se rychleji než dokáže oko sledovat, se každý z nich jeví jen o málo víc než rozmazané zatřepotání vzduchu.

Prchlíci jsou malé, štíhlé výly, podobné elfům s ostrými, divokými rysy. Jejich chladné, kruté oči se lesknou jako drahokamy.

### **Žít rychle, zemřít mladý.**

Prchlíci vděčí za svou existenci – a svou situaci – Králově vzduchu a temnoty, děsivé vládkyni Potemnělého dvora. Kdysi byli národem lenivých sobeckých vél, tvory, kteří se staly prchlíky, když příliš pozdě odpověděli na královino zavolání. Aby zrychlila jejich tempo a naučila je reagovat na její výlu, zmenšila královna jejich vrust a zrychlila jejich vnitřní hodiny. Královnina kletba dala prchlíkům jejich úžasnou rychlosť, ale také zrychlila průběh jejich života – žádný prchlík nežije déle než patnáct let.

**Příliš rychlá slova.** Smrtelná říše je pro oči prchlíků těžkopádné místo: hurikány se šourají po obloze, přívaly deště, rítící se k zemi se snáší jako lehké sněhové vločky, blesky se v zákrutech plazí od mraku k mraku. Pomalý a nudný svět se zdá být obsazen strnulými bytostmi, jejichž hluboká, bučící řeč nedává smysl.

Ostatním tvorům se zdají prchlíci při pohybu jako oslnivě rychlí a rozostření. Jejich krutý smích je explozí prudkého staccata zvuků, jejich řeč je pronikavé ječení. Pouze když prchlík záměrně zpomalí, což dělá nerad, mohou ho ostatní bytosti pořádně vidět, slyšet a pochopit. Nikdy není zcela v klidu a „nehybný“ prchlík neustále chodí a přesouvá se z místa na místo, jakoby se nemohl dočkat, až bude opět pryč.

**Neplecha, ne vražda.** Prchlíci mají rozmarou povahu, která dobře vyhovuje jejich energetické úrovni: myslí stejně rychle, jako běhají a jsou vždycky pro koliv. Prchlíci tráví většinu času páchaním neplechy na pomalejších tvorech. Zřídkakdy si odpustí svázt osobě tkaničky od bot dohromady, cuknout stoličkou když se chystá posadit nebo rozepnout sedlo, když se nedívá.

Nicméně triky tohoto druhu jsou sotva hranicí jejich zlomyslnosti. Nedopustí se přímo vraždy, ale prchlíci mohou zničit život spousty jinými způsoby: odcizením důležitého dopisu, sebráním peněz shromážděných pro chudinu, ukrytí ukradených věcí do cizí tašky. Prchlíci si užívají utrpení, které překračuje pouhou neplechu, zvláště pak když vina za jejich činy padne na jiného tvora a vytvoří neshody.

## PRCHLÍK

Drobný výl, chaotické zlo

**Obranné číslo 16**

**Životy 10 (3k4 + 3)**

**Rychlosť 24 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti** Akrobacie +8, Čachry +8, Nenápadnost +8, Vnímání +5

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** obecná řeč, sylvánština

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Rozmazaný pohyb.** Pokud prchlík není neschopný či zadřený, hody na útok proti němu mají nevýhodu.

**Vyváznutí.** Je-li prchlík vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl jen poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchrane uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Prchlík zaútočí třikrát dýkou.

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k4 + 6).



## PROKLETÝ OHAŘ

Darováni mocnými výlami osobám, které je potěšili, slouží tito prokletí ohaři zlým pánum jako lovečtí psi. Prokletí ohaři v letu pronásledují svou kořist a často čekají, až je příliš vyčerpaná, aby se mohla bránit. Pouze hrozba úsvitu zažene smečku zpět do úkrytu.

**Přisluhovači temného pána.** Smečky prokletých ohařů mohou být stvořeny mocnými výlami, jako je Královna vzduchu a temnoty. Jakmile vznikne, musí mít smečka pána, kterým je často někdo koho si tvůrce přeje odměnit. Pán může se svými prokletými ohaři komunikovat telepaticky a dávat jim na dálku rozkazy. Když je pán smečky zabit, hledají a vybírají si prokletí ohaři nového pána, obvykle velmi zlého jedince, jako je upír, nekromant nebo ježibaba.

Prokletí ohaři jsou asi 1 sáh vysocí v kohoutku a váží asi 400 liber. Je jediné co lze vidět v temnotě jsou jeho rudě žhnoucí oči na jeho jako noc černé kožešině. Hlava prokletého ohaře má skoro lidskou tvář a drží na krku, který je pružnější než psí. Tvor vydává pach podobný kouři.

**Zvuk hrozící smrti.** Prokletí ohaři vydávají děsivý štěkavý zvuk, který je slyšet všude okolo. Tvor, který vidí prokletého ohaře, jak štěká, je naplněn nadpřirozeným strachem a obvykle prchá v hrůze. Když se oběť pokouší utéct, má ohař potěšení z toho, že ji pronásleduje a trýzní před tím, než lov ukončí.

Ti, kteří zůstanou stát a bojují, zjistí, že jejich běžné zbraně ohařem částečně prochází, jakoby byl z mlhy, ale magické a stříbrné zbraně mohou zasáhnout přesně.

**Poražení slunečním svitem.** Prokletí ohaři nedokáží vystát sluneční světlo. Smečka nikdy dobrovolně neprodloží lov mimo noční hodiny a vždy se snaží vrátit do svého temného doupeče před prvními paprsky úsvitu. Žádný nátlak pána smečky je nemůže od tohoto chování odradit. Pokud je prokletý ohař vystaven přirozenému slunečnímu světlu, vybledne a zmizí do Éterické sféry, odkud si ho může jeho pán přivolat, až když se slunce posune.

## PROKLETÝ OHAŘ

*Velký výl, neutrální zlo*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 51 (6k10 + 18)**

**Rychlosť 8 sáhů, látání 8 sáhů (vznášení se)**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

**Imunity vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči stavům** únava, vystrašený, zmámený

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** rozumí elfštině, obecné řeči a sylvánštině, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)**

**Bystrý sluch a čich.** Prokletý ohař má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Vypuzení slunečním světlem.** Pokud prokletý ohař začne svůj tah ve slunečním světle, je přenesen do Éterické sféry. Dokud sluneční světlo dopadá na místo, ze kterého zmizel, ohař musí zůstat v Hlubokém Éteričnu. Po západu slunce se vrátí do Éterické hranice na stejně místo, odkud se obvykle vydává najít svou smečku nebo pána. Když je v Éterické hranici, je vidět v Materiální sféře, a naopak, ale nemůže ovlivnit nic v jiné sféře, ani tím být ovlivněn. Jakmile je prokletý ohař v Éterické hranici vedle svého pána nebo spolučlena ze smečky, který je v Materiální sféře, pak se může navrátit do Materiální sféry jako akci.

**Telepatické pouto.** Když je prokletý ohař ve stejné sféře existence jako jeho pán, může mu magicky zprostředkovat, co vnímá a ti dva spolu mohou telepaticky komunikovat.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4) plus psychické zranění 14 (4k6), je-li cíl vystrašený.

**Zlověstné štěkání.** Prokletý ohař magicky zaštěká. Každý nepřítel do 60 sáhů od ohaře, který ho slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší do konce ohařova příštího tahu, nebo dokud ohař není neschopný. Vystrašený cíl, který začíná svůj tah do 6 sáhů od ohaře, musí použít všechny svůj pohyb v daném tahu, aby se dostal co nejdál od ohaře, musí dokončit pohyb, než může provést akci, a musí zvolit nejpřímější trasu, dokonce i když v té cestě leží nástrahy. Při úspěšném záchranném hodu je cíl imunní vůči Zlověstnému štěkání všech prokletých ohařů 24 hodin.



## ŘEMDIŠNEK

Řemdišnek je tvor živlu země, který je vysoce ceněn pro svou pestrobarevnou ulitu. Lovci mohou být ukořádáni falešným pocitem sebejistoty, když uzří tohoto nemotorného, zdánlivě roztomilého tvora. Pokud se ale k tomuto šnekovi přiblíží jiný tvor příliš, šnek uvolní záblesk mihotavého světla a poté zaútočí svými řemdirovými tykadly.

**Výdělečná stezka.** Pokud řemdišneka nikdo neruší, pomalu se pohybuje po zemi a konzumuje na povrchu vše, na co přijde, včetně kamení, písku a půdy a zastavuje se na hostinu v ložiscích urostlých kříštálů a jiných velkých minerálů. Zanechává za sebou třpytivou stopu, jež se rychle zpevňuje do tenké vrstvy téměř průhledné látky, která je pro šneka nepožitelná. Tento sklovitý zbytek lze vzít a nařezat na okenní tabule s různou čistotou. Lze ho také nažhat a vyfoukat z něj různé skleněné předměty. Někteří humanoidi se živí stopováním řemdišneků a sběrem tohoto skla.

### POUŽITÍ ULITY ŘEMDIŠNEKA

Ulica řemdišneka vážící 250 liber má širokou paletu využití. Jednu neporušenou ulitu jde prodat za 5 000 zl.

Mnoho lovčů vyhledává ulitu pro její antimagické vlastnosti. Zkušený zbrojíř udělá z jedné ulity tři štíty. Pod dobu 1 měsíce dává každý štit svému nositeli šnekův rys Antimagickej štítu. Když magie štitu vypřichá, zůstane exotický štit, který se dokonale hodí pro výrobu štitu *magické gardy*.

Ulica řemdišneka se dá použít i k výrobě *roucha mihotavých barev*. Ulica se v průběhu výroby oděvu rozemene a přidá do barviva. Prášek je také surovinovou složkou rituálu, kterým se roucho očarovává.

## ŘEMDIŠNEK

Velký elementál, bez přesvědčení

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 52 (5k10 + 25)

Rychlosť 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Antimagická ulita.** Šnek má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a tvor útočící kouzlem proti šnekovi má nevýhodu k hodu na útok. Uspěje-li šnek v záchranném hodu proti kouzlu nebo pokud útok kouzlem mine, může nastat dodatečný efekt, jak je určeno hodem k6:

1–2. Pokud kouzlo ovlivňuje oblast nebo několik cílů, selže a je bez účinku. Pokud kouzlo cílí jen na šneka, nemá na šneka žádný účinek a odrazí se zpět na sesilatele, přičemž použije úroveň pozice kouzla, SO záchrany kouzla, útočný bonus a sesílací vlastnost sesilatele.

3–4. Žádný dodatečný efekt.

5–6. Šnekova ulita přemění část energie kouzla na výbuch destruktivní síly. Každý tvor do 6 sáhů od šneka si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí silové zranění 1k6 za každou úroveň kouzla, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Řemdihová tykadla.** Řemdišnek má pět řemdihových tykadel. Kdykoliv šnek utrpí zranění 10 či více v jednom tahu, jedno z jeho tykadel odumře. Zbude-li mu aspoň jedno tykadro, všechna odumřelá tykadla mu znova dorostou za 1k4 dní. Odumrou-li mu všechna tykadla, šnek se stáhne do ulity, získá totální kryt a začne lkát. Zvuk náruku je slyšet na 120 sáhů a ustane až tehdy, když šnek zemře po 5k6 minutách. Léčivá magie, která obnovuje končetiny, jako například kouzlo *regenerace*, může přerušit tento proces umírání.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Řemdišnek zaútočí tolíkrát řemdihovým tykadem, kolik jich má. Všemi na stejný cíl.

**Řemdihové tykadlo.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).

**Mihotavá ulita (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Šnekova ulita zazáří oslnivým, barevným světlem do konce šnekova příštího tahu. Po tuto dobu ulita osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů a tvorové, kteří šneka vidí, mají nevýhodu k hodům na útok proti němu. Navíc každý tvor v tomto jasném světle, který vidí šneka, když je tato schopnost aktivovaná, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak je ochromen, dokud světlo neskončí.

**Ochrana ulity.** Řemdišnek se stáhne do své ulity a získá bonus +4 k OČ, dokud nevyleze. Může z ní vylézt jako bonusovou akci ve svém tahu.

# SKURUTI

Skuruti s nekrutějšími sklony se dostávají do elitních organizací, které jim navíc k tomu, co poskytuje vojenská služba, dávají zvláštní trénink. Akademie pustošení a Železné stíny jsou dvě takové organizace, a jejich absolventi jsou v řadách skřetů velmi obávanými.

## SKURUTÍ PUSTOŠITEL

Ve skurutí společnosti vyhledává Akademie pustošení skuruty s talentem pro magii a vyčerpávající tréninkový režim jim dá schopnost sesílat ohnivé koule a jiná ničící kouzla ve prospěch voje. Skurutí pustošitel na bojišti je zároveň přínosem pro všechny spojence a hrozbou pro každého nepřítele kolem něj.

**Do šarvátky.** Zatímco jiné kultury zachází se svými kouzelníky jako s klášterními akademiky, skuruti od svých sesilatelů očekávají, že budou bojovat. Pustošitelé se učí základům boje se zbraněmi a všechny jejich činy směřují k poražení nepřátel, včetně jejich magie.

Pustošitelé mají respekt ostatních členů voje a poslušnost a úctu v mnoha čtvrtích. Jejich schopnost devastovat celé formace jediným použitím magie jim umožňuje získat v bitvě víc slávy než jednotliví válečníci.



Jiné kultury by mohly vnímat využití těchto schopností jako určitou zkratku k získání slávy, ale pro skuruty je nadání pro magii stejně cenné a užitečné jako silná paže s mečem nebo brilantní taktika. Veškeré Maglubiyetovy výhody musí být přestovány a vrženy na nepřitele.

**Podstatné jsou pouze výsledky.** Pustošitelé studují jednoduchou formu vyvolávací magie. Jejich výcvik postrádá teorii a kontext, které studuje jiný lid, což je dělá kvalifikované pro bitvu, ale relativně negramotné v tom jak a proč jejich magie funguje.

Akademie pustošení věří, že akademický přístup k magii je známkou slabosti a neefektivnosti. Válečník nemusí vědět nic o metalurgii, aby uměl ovládat meč, tak proč by se měl kouzelník starat o to, odkud se bere magie? Pustošitelé rádi prokazují svou nadřazenost v boji vyhledáváním nepřátelských sesilatelů a jejich ničením.

## SKURUTÍ PUSTOŠITEL

Střední humanoid (skřet), zákonné zlo

Obranné číslo 13 (okovaná kožená zbroj)

Životy 45 (7k8 + 14)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Mystika +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Mystická výhoda.** Jednou za tah může skurut udělit dodatečné zranění 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne zraňujícím útokem kouzlem, je-li tento cíl do 1 sáhu od skurutova spojence a tento spojenec není neschopný.

**Armádní mystika.** Když skurut sešle kouzlo, které způsobuje zranění nebo nutí jiné tvory, aby si hodili záchranný hod, může zvolit sebe a libovolný počet spojenců, aby byli imunní vůči zranění způsobeném kouzlem a aby uspěli v požadovaném záchranném hodu.

**Sesílání kouzel.** Skurut je sesilatel kouzla 7. úrovně. Jeho sesílaci vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Skurut má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kyselinová koule, mrazivý paprsek, ohnivá střela, šokující sevření*

1. úroveň (4 pozice): *hromová vlna, magická střela, oblak mlhy*

2. úroveň (3 pozice): *Melfův kyselinový šíp, poryv větru, sežehující paprsek*

3. úroveň (3 pozice): *blesk, let, ohnivá koule*

## AKCE

**Hůl.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1), nebo drtivé zranění 5 (1k8 + 1), pokud se použije dvěma rukama.



## SKURUTÍ ŽELEZNÝ STÍN

Železné stíny jsou skurutí mniši, kteří slouží jako tajná policie, zvědi a vrazi. Mezi ostatními skurutými slídí, aby odhalili proradnost, rebelii a zradu.

**Vyškoleni v tajnosti.** Železné stíny jsou rekrutováni napříč skurutími postaveními. Každý člen má oči otevřené pro potenciální rekruty, jejichž hbitost a vytrvalost jsou srovnatelné jen s pevným závazkem k Maglubiyetově vůli.

Kandidát na přijetí podstupuje řadu zkoušek, určených k odhalení jakéhokoliv potenciálu pro zradu. Ti, kteří selžou, jsou zabiti, zatímco úspěšní projdou tajným výcvikem v magickém a bojovém umění. Tato indoktrinace je pomalý a náročný proces; mnoho aspirantů ho nedokončí a mohou uplynout roky, když Železné stíny nepřijmou do svých řad žádné nové členy. Zatímco je rekrut ve výcviku, slouží Železným stínům k vyhledávání a hlášení podezřelého chování.

**Mistři stínu a pěsti.** Když je výcvik rekruta dokončen, je připraven používat smrtící kombinaci neozbrojených bojových technik a stínové magie k oklamání a poražení nepřátele. Pokračuje ve špehování ostatních skurutů, ale nyní je také oprávněn k vedení vrážedných a špiónažních misí, a to jak proti nepřátelům,

tak skřetům. Tyto mise jsou posvěceny kleriky Maglubiyeta, kteří pečlivě sledují skřetí společenství, aby se ujistili, že funguje podle Maglubiyetovy vůle.

**Maskovaní d'áblové.** Železné stíny na tajných mísích nosí masky vytvořené tak, aby připomínaly d'ábyly, které mají skrýt jejich identitu a zastrašit nepřátele.

Jejich masky také znamenají domnělý původ jejich bojových technik. Kněží Maglubiyeta učí, že Mocný ukradl tajemství stínů arcid'ábloví, který dovoloval svým stoupencům skrývat identitu, chodit mezi stíny a prohnánými iluzemi mást a plést své nepřátele.

## SKURUTÍ ŽELEZNÝ STÍN

Střední humanoid (skřet), zákonné zlo

Obranné číslo 15

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Akrobacie +5, Atletika +4, Nenápadnost +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Sesílání kouzel.** Skurut je sesilatel kouzel 2. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Skurut má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): drobná iluze, kejkle, přesný úder

1. úroveň (3 pozice): spěšný ústup, přestrojení, tichý obraz, zmam osobu

**Obrana beze zbroje.** Když na sobě skurut nemá žádnou zbroj a nedrží štít, jeho OČ zahrnuje i opravu Moudrosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Skurut zaútočí čtyřikrát, přičemž cokoliv z toho může být úder beze zbraně či útok šípkou. Také může jednou použít Stínovou procházku, buď před, nebo po jednom z útoků.

**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k4 + 3).

**Šípka.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

**Stínová procházka.** Skurut se magicky teleportuje, spolu se vším vybavením, co drží či má na sobě, až 6 sáhů na volné místo, které vidí. Místo, které opouští, i cílové místo musí být v šeru nebo tmě.

# STÍNOVÝ MASTIF

Tito černí ohaři ze Stínopádu, kteří se neviditelně pohybují skrz stíny, jsou stále na lov. Na ponurých místech, kde je závoj mezí Stínopádem a Materiální sférou nejtenčí, mohou přecházet z temných míst do světa.

**Nenasytní číhači.** Stínoví mastifové loví ve Stínopádu ve smečkách, takže když jeden z nich vstoupí do trhliny mezi sférami, ostatní ho následují. Každá smečka je vedena alfou (samcem nebo samicí), což je nejchytřejší a nejtvrdší ze smečky. Alfa musí být přísná, aby udržela zbytek smečky pod kontrolou, aby nebyla zabita a nahrazena.

Když je smečka stínových mastifů hladová a cítí, že je kořist nedaleko, alfa zavyje a zaseje do srdcí blízkých zvířat a humanoidů strach. Její zavytí je také signálem pro zbytek smečky, aby vyrazila zabíjet. Přítmí poskytuje stínovým mastifům nadprirozenou ochranu, jenž jim dává v šeru a temnotě odolnost vůči nemagickým zbraním. Stínoví mastifové snáší jasné světlo, ale vyhýbají se sluneční záři.

**Vyvolání pro službu.** Některé víry, zasvěcené božstvům sklízenosti a noci, jako je Šár v Zapomenutých Říších, pomocí nečistých rituálů vyvolávají stínové mastify ze Stínopádu, kteří pak slouží jako chrámové stráže, bodyguardi a stíhači nevěřících, kacířů a odpadlíků. Způsob přivolávání stínových mastifů do světa je znám i jiným zlomyslným jedincům silné vůle, kteří ohaře používají jako stráže ve svých pevnostech.

**Éterický pohled.** Mimo svých dalších schopností dokáže stínový mastif vidět tvory a objekty v Éterické sféře. Toto mimosférické vnímání činí z mastifa obzvláště zdatného hlídače, zejména v situacích kdy hrozí magický nebo duchovní nájezd.

## ALFA STÍNOVÝ MASTIF

Alfa stínový mastif má statistiky normálního stínového mastifa s následujícími úpravami:

- Alfa má nadprůměrné (42–54) životy.
- Má Inteligenci 6 (-2).
- Má níže popsanou akci Děsivé zavytí.

**Děsivé zavytí.** Stínový mastif zavyje. Jakékoli zvíře nebo humanoid do 60 sáhů od mastifa, který slyší jeho zvyk, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude mít 24 hodin imunitu vůči Děsivému zavytí jakéhokoliv stínového mastifa.

# STÍNOVÝ MASTIF

Střední obluda, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +3

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, když je v šeru či tmě

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Éterická ostražitost.** Stínový mastif vidí éterické tvory a předměty.

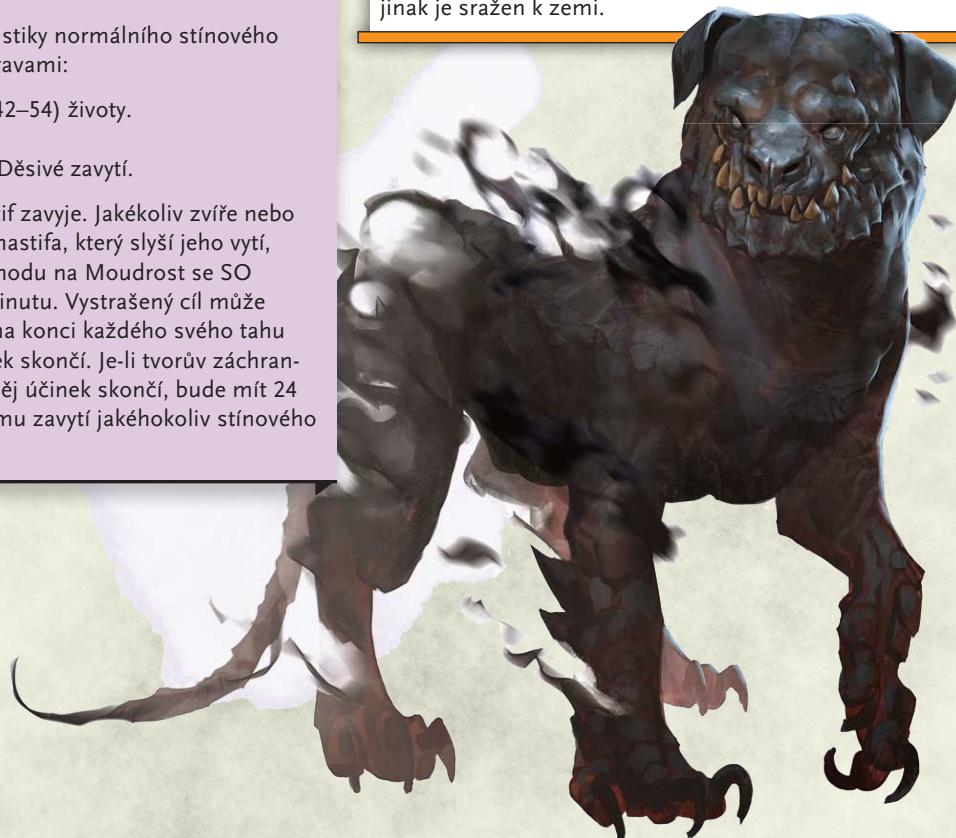
**Bystrý sluch a čich.** Stínový mastif má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Stínové rozplynutí.** Když je stínový mastif v šeru nebo tmě, může se pomocí bonusové akce stát neviditelný, spolu se vším, co drží či nese. Neviditelnost trvá, dokud stínový mastif nepoužije bonusovou akci k ukončení, nebo dokud nezaútočí, nedostane se do jasného světla, nebo se nestane neschopný.

**Slabost ve slunečním světle.** Když je stínový mastif ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok, ověřením vlastností a záchranným hodům.

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.



# STRÁŽNÝ JEŠTĚR

Strážný ještěr je plaz stvořený bizarním a odporným rituálem z dračích šupin. Když je rádně vycvičen, je poslušný, věrný a teritoriální, což z něj dělá vynikající hlídací zvíře schopné plnit jednoduché příkazy.

**Dary od draků.** Rituál pro stvoření strážného ještěra pochází původně z Tiamatina kultu, ale rozšířil se do dalších skupin, které jsou spojené s draky a umí pracovat s mystikou. Pro to, aby rituál uspěl, je nezbytná spolupráce draka. Ten obvykle poskytuje svou pomoc, když chce odměnit své spojence nebo uctíváče cenným služebníkem.

Rituál, který trvá několik dní, vyžaduje 10 liber čerstvých dračích šupin (který skupině věnoval její spojenecký drak), velké množství čerstvého masa a železný kotel. Po dokončení procesu se z kotle vynoří vejce veliké jako hobit a je připraveno k vylíhnutí během několika hodin.

**Dychtiví se učit.** Nově vylíhnutý strážný ještěr si vtiskne do paměti prvního tvora, který ho nakrmí (obvykle toho, který ho má vycvičit). S touto osobou naváže agresivní, ale důvěrné pouto. Strážný ještěr dospívá během dvou až tří týdnů a stejnou dobu může být trénován. Lze ho naučit stejným věcem jako hlídacího psa.

Strážný ještěr připomíná druh draka, z něho byl stvořen, ale se skrčenou, svalnatou stavbou těla bez křídel. Ještěr se nemůže množit ani jeho šupiny se nedají použít k tvorbě dalších strážných ještěrů.

# STRÁŽNÝ JEŠTĚR

Střední drak, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 52 (7k8 + 21)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky rozumí dračí řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Strážný drak zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).

## VARIANTA: BAREVNÍ STRÁŽNÍ DRACI

Šupiny a krev každého druhu barevného draka vytváří strážného ještěra, který připomíná bezkrídlovou verzi draka daného typu, s unikátními vlastnostmi dle onoho typu. Každý má zvláštní schopnosti popsané níže.

**Bílý strážný ještěr.** Bílý strážný ještěr má rychlosť hrabání 4 sáhy, rychlosť šplhání 6 sáhů a je odolný vůči chladnému zranění.

**Černý strážný ještěr.** Černý strážný ještěr je obojživelník (může dýchat vzduch i vodu), má rychlosť plavání 6 sáhů a je odolný vůči kyselinovému zranění.

**Modrý strážný ještěr.** Modrý strážný ještěr má rychlosť hrabání 4 sáhy a je odolný vůči bleskovému zranění.

**Rudý strážný ještěr.** Rudý strážný ještěr má rychlosť šplhání 6 sáhů a je odolný vůči ohnivému zranění.

**Zelený strážný ještěr.** Zelený strážný ještěr je obojživelník (může dýchat vzduch i vodu), má rychlosť plavání 6 sáhů a je odolný vůči jedovitému zranění.



# TEMNÍCI

Dávné legendy hovoří o výlovi ze Šťastného dvora, který zradil Letní královnu. Jeho jméno se nedochovalo, ale příběhy mu říkají Dubh Cath (v obecné řeči „Černá vrána“). Hněv Letní královny byl tak velký, že prokleta všechny členy jeho rodiny. Ostatní víly nazývají potomky Dubha Catha jako dubh sithové nebo, v obecné řeči, „temníci“. Temníci se nejčastěji usazují v odloučených jeskyních a místnostech pod městy jiných ras. V takových enklávách tiše nabízí své služby jako zloději a vrazi.

**Zhoubné světlo.** Kleba Letní královny způsobuje, že temníkovo tělo absorbuje světlo a svraštuje jeho kůži, jako by šlo o účinek rychlého stárnutí. Kvůli tomu temníci zakrývají každou část svého těla oděvem, když hrozí, že by byli vystaveni světlu. Světlo, které temník během svého života vstřebá, vybuchne, když temník zemře, a spálí ho spolu s většinou jeho majetku.

**Láska k umění.** Navzdory svému prokletí si temníci zachovali lásku ke kráse umění. Temník může být ochoten riskovat kvůli nakouknutí na západ slunce, nebo aby si malou svíčkou posvítil na obraz či šperk a spatřil jeho barvy.

**Přeměna ve stařešinu.** Moudrý a vážený temník může být hoden podstoupit rituál, který z něj udělá stařešinu. Ostatní stařešinové označí žadatele zářivým tetováním, čímž odvedou část jím absorbovaného světla z jeho těla. Pokud rituál uspěje, temník naroste do vysoké a světlé podoby, blízké elfovi s šedou pletí. Pokud rituál selže, temník zanikne.

## TEMNÍK

Malý víl, chaoticky neutrální

Obranné číslo 14 (kožená zbroj)

Životy 13 (3k6 + 3)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Dovednosti Akrobacie +5, Klamání +2, Nenápadnost +7, Vnímání +5

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky elfština, sylvánština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Smrtelný záblesk.** Když temník zemře, vyšlehnu z něj ne-magické záblesky v okruhu 2 sáhů a jeho tělo a věci se spálí na prach, kromě kovových a kouzelných předmětů. Každý tvor v daném okruhu, který vidí jasné světlo, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak oslepne do konce svého příštího tahu.

**Citlivost na světlo.** Když je temník v jasném světle, má ne-výhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

## AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3). Má-li temník výhodu k hodu na útok, útok způsobí dodatečné bodné zranění 7 (2k6).



## TEMNÍK STAŘEŠINA

Střední víl, chaoticky neutrální

Obranné číslo 15 (okovaná kožená zbroj)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Dovednosti Akrobacie +5, Klamání +3, Nenápadnost +7, Vnímání +6

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky elfština, sylvánština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Smrtelný žár.** Když temník stařešina zemře, vyšlehnu z něj magické záblesky v okruhu 2 sáhů a jeho tělo a věci se spálí na prach, kromě kovových a kouzelných předmětů. Každý tvor v daném okruhu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí zářivé zranění 7 (2k6) a pokud vidí světlo, oslepne do konce svého příštího tahu. Pokud tvor v záchranném hodu uspěje, utrpí poloviční zranění a neoslepne.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Temník stařešina zaútočí dvakrát na blízko.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3). Má-li temník stařešina výhodu k hodu na útok, útok způsobí dodatečné bodné zranění 10 (3k6).

**Tma (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Temník stařešina sešle tmu bez složek kouzla. Jeho sesílací vlastnosti je Moudrost.

Krunýř tlinkalů mají jedovatých povlaků, jež lze oddělit vařbou bez ztráty jejich paralytických sil a jež alchymisté umí znovu zvážit k využití. Vyžaduje to opatrnost.

- Elminster



## TLINKAL

Tlinkalové, také nazývaní štíří lid, jsou bytosti pokryté chitinem, od pasu nahoru humanoidní, se spodní částí obřího škorpióna a s žihadlem na konci dlouhého ocasu.

**Pouštní nomádi.** Tlinkalové žijí prostě. Napříč vyprahlými zeměmi loví za soumraku a za úsvitu. V době mezi tím, přeckávají denní horka a noční chlad zahrabaní do písku nebo půdy, případně pokud se terén ukáže příliš nepoddajný, se ukrývají do ruin nebo mělkých jeskyní. Kmen tlinkalů zůstává na jednom místě jen, pokud je v dané oblasti dobrý lov, ačkoliv se mohou během svého putování vrátit opět na stejné místo. Kmen se také dočasně usadí, když je čas kladení vajec a líhnutí nových mláďat.

**Jedovatá vejce.** Tlinkalové kladou vejce na teplá místa, mimo přímé sluneční světlo, často doprostřed kaktusů v blízkosti současného tábora. Zde vejce leží, chráněny tvrdými skořápkami, pokrytými paralyzujícím jedem, podobným tomu, který je v jejich žihadlech. Případný dravec, který by si troufl rozbití vejce, by se stal bezbranným vůči tlinkalům, kteří by šli situaci prověřit.

**Děsiví únosci.** Tlinkalové sní, co zabijí, ale když očekávají nová ústa ke krmení, berou některou kořist živou. Pomocí svých žihadel tlinkalové paralyzují svou oběť, spoutají ji ostnatými řetězy a vezmou do tábora, kde ji připoutají ke kaktusům nebo skalním útvaram. Tam pak oběti čekají, než se slunce posune a nově vylíhnutá mláďata se vynoří z doupěte, aby je zaživila.

**Hrdí lovci.** Tlinkalové se považují za velké lovce. Pokud se kmen tlinkalů setká s mocnějším lovcem, jako je třeba modrý drak, musí se vůdce kmene rozhodnout, zda bude skupina nadřazenému lovci sloužit, přesune se jinam nebo bude bojovat na smrt, aby ho porazila.

**Provizorní zbraně a předměty.** Tlinkalové jsou necivilizovaní a nestaví města, nenosí oblečení ani nedolují kovy. Místo toho sbírají vše, co potřebují nebo chtějí. Ví však jak tavit kovy, které naleznou, aby vytvořili hrubé zbraně a nástroje.

## TLINKAL

*Velká obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 14 (přirozená zbroj)

**Životy** 85 (10k10 + 30)

**Rychlosť** 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Přežití +4, Vnímání +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** tlinkalština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Tlinkal zaútočí dvakrát: jednou dlouhým mečem či ostnatým řetězem a jednou ostnem.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

**Ostnatý řetěz.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3). Je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 11). Dokud toto uchvácení neskončí, tlinkal nemůže použít ostnatý řetěz na další cíl.

**Osten.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) plus jedové zranění 14 (4k6) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se otráví na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Dokud neridíls královu hlavu odvrátit se od jeho ramen a vzletnout ve fontáně krve, jen aby obkoužela svých umírajících ostatků, zatímco se tyto potáci a hroutí k zemi, jako bys nežil. A pokud chceš v životi pokračovat, možná bys měl přestat zírat a začít raděj ždítat.

- Elminster



## VARGUJ

Vřeštící, pleskající a šeredně vypadající – s odříznutou hlavou jako tělem a netopýřími křídly místo uší vyhrezli vargujové z Propasti, aby zamořili jiné sféry bytí, jako je Carceri, kde jsou hrozbou. Každý varguj přenáší nemoc, která vytváří další z jejich druhu; hejno vargujů je mor chaosu a zla na křídlech, čekající na spuštění.

**Propastné obtíže.** Hejna vargujů se třepotají jeskyňami a oblohou Propasti. Od mocnějších a inteligentnějších démonů se jim dostává jen malé pozornosti, protože jim vargujové nemohou způsobit žádnou škodu. Dokonce i ti nejslabší démoni jako je stal nebo dráč, se vargujů obávají pouze tehdy, když se objeví ve velkém počtu. V Nižších sférách dostanou vargujové jen zřídkakdy možnost jít jinou živou kořist než hmyz. Mnohem častěji chlemtají ichor, který zbude, když jeden běs zabije jiného.

**Svět čeká.** Díky svému podvědomému hladu po živé kořisti, jsou vargujové dychtiví po úniku z Nižších sfér. Ve vzácných případech, kdy je démon vyvoláván do jiné sféry se může varguj přenést s ním, držíc se jako klíště. Opatření smrtelníků vůči vyvolávanému démonovi jen zřídka zahrnují černého pasažéra, takže varguj vstupuje do světa nezván.

**Děsivá reprodukce.** Vargujové, kteří se svobodně potulují po Materiální sféře, jsou strašlivou hrozbou pro všechny tvory, zvláště pak humanoidy. Jejich hrůzostrašný křik může tvory paralyzovat strachem a tyto oběti se stanou bezmocné vzdorovat vůči vargujímu prokletému polibku.

Polibek varguye infikuje humanoidy běsovskou kletbou. Pokud je kletbě ponechán volný průběh, způsobí strašlivou přeměnu, jak propastný duch napadá tělo osoby. Během několika hodin, získá hlava oběti běsovskou aspekty jako jsou tesáky, chapadla a rohy. Současně se osobě začnou zvětšovat uši, rozšiřují se a mění v křídlovité přívěšky. Nakonec se hlava oběti odtrhne od těla v krvavé fontáně, čímž se stává dalším vargujem, který často dychtivě chlemtá svou vlastní životní tekutinu. Sluneční svít a oslnivé světlo kouzla denní světlo, může tuto transformaci oddálit a vargujové se díky tomu instinktivně vyhýbají jasnému světlu.

## VARGUJ

Drobný běs, chaotické zlo

Obranné číslo 12

Životy 13 (3k4 + 6)

Rychlosť 1 sáh, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky rozumí démonštině a dábelštině a jazykům, které znal, než se stal vargujem, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

### Akce

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2) plus jedové zranění 10 (3k6).

**Polibek.** Varguj políbí neschopného humanoida do 1 sáhu od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 12, jinak se stane prokletý. Prokletý cíl ztrácí každou hodinu 1 bod Charismatu a jeho hlava získává aspekty běsa. Kletba nepostupuje, když je cíl na slunečním světle nebo v oblasti kouzla *denní světlo*; takový čas nepočítaj. Když Charisma prokletého cíle klesne na 2, cíl zemře, jeho hlava se oddělí od těla a stane se novým vargujem. Seslání *sejmi kletbu, mocné navrácení* nebo podobného kouzla na cíl, než je přeměna kompletní, může kletbu ukončit. Když se tak stane, všechny změny cíle způsobené kletbou se napraví.

**Ochromující vřískot.** Varguj zavírká. Každý humanoid a zvíře do 6 sáhů od varguye, který vřískot slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak se vystraší do konce vargujova příštího tahu. Když je cíl vystrašený tímto způsobem, je ochromený. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči Ochromujícímu vřískotu všech vargujů 1 hodinu.

# VEGEPYGMEJOVÉ

Vegepygmejové jsou houbovití tvorové, kteří žijí v jednoduchých kmenových útvarech, loví pro potravu a rozšiřují výtrusy, ze kterých se množí.

**Primitivní rostlinky.** Vegepygmejové, také nazývaný plísňový lid nebo plísňáci, obývají tmavé oblasti, které jsou teplé a vlhké, takže je lze nejčastěji nalézt v podzemí nebo hustých lesích, kam proniká jen málo slunečního světla. Vegepygmejové instinktivně cítí příbuznost s jinými rostlinnými nebo houbovitými tvory a tak vegepygmejské kmeny dobře koexistují s tvory, jako jsou mykonidi, vřesci a fialové houby.

I když raději jí čerstvé maso, kosti a krev, mohou vegepygmejové absorbovat živiny z půdy a mnoha druhů organických hmot, což znamená, že jen zřídka hladoví. Vegepygmejové mohou syčet a dělat další zvuky tlačením vzduchu skrz ústa, ale nedokáží mluvit v tradičním slova smyslu. Mezi sebou vegepygmejové komunikují pomocí syčení, gest a rytmickým poklepáváním na tělo. Vegepygmejové jen málo staví a vyrábí; veškeré vybavení, které mají, získali od jiných tvorů nebo postaveno kopírováním jednoduchých konstrukcí, které viděli.

## RZIVÁ PLÍSEŇ

Houba známá jako rzivá plíseň má červenohnědé zbarvení a lze ji nalézt pouze na tmavých, teplých a vlhkých místech. Rzivou plíseň, která se rozprostírá po kovovém předmětu, lze zaměnit za běžnou rez a je potřeba úspěšné ověření Inteligence (Přírody) nebo Moudrosti (Přežití) se SO 15, aby byla správně odhalena pouhým pohledem.

Každý tvor, který se dostane do 1 sáhu od rzivé plísně, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, aby nevdechnul výtrusy. Když tvor v záchranném hodu neuspěje, otráví se. Když je tvor otráven tímto způsobem, utrpí jedové zranění 7 (2k6) na začátku každého svého tahu a jak dostává zranění, plíseň roste. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Jakékoli kouzlo, které neutralizuje jed nebo uzdravuje nemoc, infekci zahubí. Tvor, kterému klesnou životy na 0 kvůli jedovému zraněním plísně, umírá. Pokud je mrtvým tvořem humanoid, obr nebo zvíře, narodí se z jeho těla za 24 hodin jeden nebo více nových vegepygmejů: jeden novorozenecký z Malé mrtvoly, dva ze Střední mrtvoly, čtyři z Velké mrtvoly, osm z Obrovské mrtvoly nebo šestnáct z Gigantické mrtvoly.

Rzivou plíseň může být těžké zabít, protože zbraně a většina typů zranění ji neuškodí. Účinky, které způsobují kyselinové, nekrotické nebo zářivé zranění zabijí 1 čtvereční stopu rzivé plísně za 1 způsobené zranění. Libra soli, galon alkoholu nebo magický účinek, který uzdravuje nemoc, zabije rzivou plíseň ve čtvereční oblasti o straně 2 sáhy; sluneční světlo zabije veškerou rzivou plíseň v oblasti světla.

**Z plísňe plíseň.** Vegepygmejové povstanou z pozůstatků, které zbyly z toho, když byl humanoid nebo obr zabito rzivou plísní. O den později se z mrtvoly vynoří jeden či více vegepygmejů. Pokud rzivá plíseň zabije zvíře, jako je pes nebo medvěd, místo humanoidně formovaného vegepygmeje je výsledkem zvřecí plísňák zvaný trnitec. Trnitci jsou méně inteligentní než vegepygmejové, ale jsou větší a zuřivější, stejně jako jsou jejich těla pokryta trny.

Jak vegepygmejové stárnou, tuhnou a na jejich tělech se vyvíjí shluky výtrusů. Nositelé výtrusů se odlišují od ostatních vegepygmejů, takže cizinci tyto vegepygmeje považují za náčelníky. Náčelník může vypustit spory prasknutím a infikovat blízké tvory. Pokud tvar zemře, zatímco je infikován, jeho tělo produkuje vegepygmeje stejným způsobem jako to dělá rzivá plíseň.

Nikdo neví jistě, odkud rzivá plíseň pochází. Jeden historický zdroj vypráví o dobrodruzích, kteří v zapovězeném horském pásmu objevili rzivou plíseň a vegepygmeje v podivném kovovém žaláři plném cizího života. Jiný příběh říká, že průzkumníci našli rzivou plíseň v kráteru po padlé hvězdě a nedaleká džungle byla zamořena vegepygmeji.

## VEGEPYGMEJ

Malá rostlina, neutrální

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 9 (2k6 + 2)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +2

**Odolání vůči zraněním** blesková, bodná

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** vegepygmejština

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Rostlinné maskování.** Vegepygmej má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v terénu s dostatečnou vegetací.

**Regenerace.** Vegepygmej si obnoví 3 životy na začátku svého tahu. Pokud vegepygmej utrpí chladné, nekrotické či ohnivé zranění, tento rys nezafunguje na začátku jeho příštího tahu. Vegepygmej zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

## AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

**Prak.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

Těla zahčtých rývou plní dají  
růst nové plísní. Není to odkaž,  
který by věšina z nás chtěla  
zanechat.

— Elminster

## VEGEPYGMÉJSKÝ NÁČELNÍK

Malá rostlina, neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 33 (6k6 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +3

Odolání vůči zraněním blesková, bodná

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky vegepygméjská

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Rostlinné maskování.** Vegepygméj má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v terénu s dostatečnou vegetací.

**Regenerace.** Vegepygméj si obnoví 5 životů na začátku svého tahu. Pokud vegepygméj utrpí chladné, nekrotické či ohnivé zranění, tento rys nezafunguje na začátku jeho příštího tahu. Vegepygméj zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Vegepygméj zaútočí dvakrát drápy, nebo dvakrát na blízko kopím.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2), nebo bodné zranění 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

**Výtrusy (1/den).** Vegepygméj ze sebe vypustí oblak spór o poloměru 3 sáhy. Tyto spory se rozšířují kolem rohů. Každý tvor v oblasti, který není rostlina, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví. Když je cíl otrávený tímto způsobem, utrpí jedové zranění 9 (2k8) za začátku každého svého tahu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.



## TRNITEC

Střední rostlina, neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +4

Odolání vůči zraněním blesková, bodná

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Rostlinné maskování.** Trnitec má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v terénu s dostatečnou vegetací.

**Regenerace.** Trnitec si obnoví 5 životů na začátku svého tahu. Pokud trnitec utrpí chladné, nekrotické či ohnivé zranění, tento rys nezafunguje na začátku jeho příštího tahu. Trnitec zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

**Trnové tělo.** Na začátku svého tahu trnitec způsobí bodné zranění 2 (1k4) každému tvořovi, který ho uchvacuje.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (2k6 + 1).

## XVARTI

Xvarti jsou krutí zbabělí humanoidní zplozenci zbabělého odpadlého poloboha. Mají modrou kůži, pronikavé oranžové oči a ustupující vlasy, což odráží vzhled jejich tvárce. Jsou asi 3 stopy vysoci.

Xvartí žijí ve vzdálených kopcích, lesích a jeskyních. Každý kmen vede mluvčí, který je z nich obvykle nejbystřejší. Mluvčí slouží jako kmenový vyslanec a často používá dřevěné chudy a těžký kabát, aby vypadal vyšší a více velitelský. Zbytek kmene loví pro jídlo, a když jde lov špatně, drancuje plodiny a hospodářská zvířata z blízkých farem. Xvarti nejsou příliš velkým ohrozením civilizovaných oblastí, jelikož se celkem bojí lidí, trpaslíků a elfů.

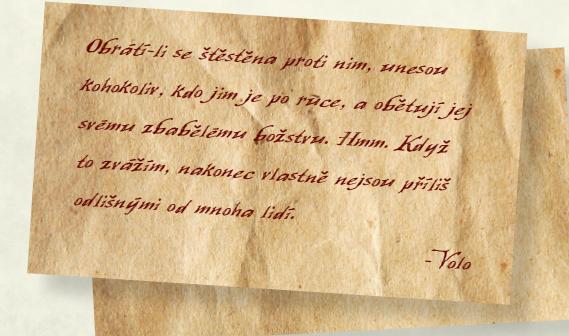
**Raxivortova zrada.** Všichni xvarti jsou zdegenerovanými potomky entity zvané Raxivort, který kdysi sloužil jako pokladník Temnému knížeti Graz'ztovi. Raxivort strávil dlouhá staletí hlídáním pokladnice a časem začal lačnit po bohatství svého pána. Jednou se odhodlal, vykradl síň pokladů a uprchl do Materiální sféry. Jedním z pokladů, které ukradl, bylo Vřeteno nekonečna, křišťálový střep z nejrannějších dnů mnohovesmíru, jenž dokázal přeměnit i tak nízkého tvora jako Raxivorta na poloboha.

Poté, co vstoupil mezi božstva, stvořil Raxivort říši zvanou Černé stoky, uvnitř Pandesma, nejvyšší vrstvy Pandemonia. Nicméně se těšil ze svého božského vstupu jen krátce, než Graz'zt rozpoutal svou pomstu. Démonický kníže, nepotřeboval znova získat Vřeteno nekonečna, protože jeho moc již byla větší, než by mu mohlo poskytnout. Místo toho rozeslal agenty široko daleko, aby roznesli zprávu o tom, co vřeteno dělá a že si jeho vlastnictví nárokuje křehký, ubohý tvor. Zanedlouho Raxivorta pronásledovali různí nepřátele, všichni dychtiví získat Vřeteno pro sebe.

Tváří v tvář svému bezprostřednímu zničení, zosnoval Raxivort plán. Prchl do Materiální sféry, putoval různými světy a plodil tvory, kteří byli jeho přesnou kopíí. Toto jsou xvarti, bytosti, které nejen mají s Raxivortem totožný vzhled, ale také ruší jakoukoliv magii, která by sloužila k jeho nalezení. Kouzla, rituály a jiné efekty, které by mohly odhalit polohu Raxivorta místo toho nasměrují na nejbližšího xvarta.

I když počáteční shon nepřátele vůči němu ustal, ví Raxivort, že sférické mocnosti jsou trpělivé. Tak tento ubohý polobůh zůstává dál ve skrytu a nedělá téměř nic jiného, než že se potuluje sférami a plodí další xvarty, aby si zajistil větší bezpečí.

**Chamtví zločinci.** Xvarti mají všechny chyby svého stvořitele a pár vykoupených kvalit. Postrádají fyzickou výbavu pro reprodukci, stejně jako sklonu to dělat. Jsou chamtví, potměšilí a posedlí získáváním cenností – čím zdobenější a bizarnější, tím lepší. Ví, že jsou nedokonalí a toto malé množství sebeuvědomění jen zvyšuje jejich další nedostatky. Nenávidí téměř každé stvoření, které vnímají jako lepší než jsou oni sami, což zahrnuje téměř každého, ale většinu času postrádají odvahu nebo prostředky, aby mohli jednat dle své zášti. Jejich strach je přiměl žít buď na ponurých místech daleko od civilizovaných zemí, nebo v oblastech zapomenutých a zanedbaných mocnějšími tvory. Jinými slovy, xvarti obvykle žijí na místech, kde může prospívat normální havěť.



Navzdory své zmatené povaze jsou všichni xvarti neoblomně oddaní Raxivortovi. Touha potěšit Raxivorta dopadá na každé jejich rozhodnutí. Když se pro ně věci nevyvíjí dobře, xvarti předpokládají, že se na ně Raxivort zlobí. Aby uklidnili svého nepokojného lorda, zinscenují únosy. Vytvoří si sítě, kterými chytají své nepřátele, které odtáhnou zpět do doupěte a obětují na provizorním oltáři. Raxivort slyší jejich prosby, ale má většinu času příliš velký strach, než aby vyšel z úkrytu. Příležitostně se může objevit před kmenovými věřícími jako 9 stop vysoký xvart nesoucí prázdný vak. V každém z těchto případů si Raxivort bere veškerý poklad, který kmen nahromadil, zabalí ho do pytla a zmizí, aniž by zanechal cokoliv jako náhradu.

**Páni havěti.** Krys a netopýři (včetně obřích typů) jsou přirozeně přitahováni ke xvartům a xvarti takováto zvířata domestikují pro jídlo a boj. Xvarti také vytváří spojenectví s krysolaky, ačkoliv jsou lykantropové v takovémto uspořádání dominantní. Tento vztah lze vystopovat zpět k Raxivortově božské povaze. Ačkoli xvarti zdědili Raxivortovu chamtvost a zbabělost, získali také jeho schopnost vytvářet si pouta s takovými tvory.

**Xvarti černokněžníci.** Xvart může uzavřít s Raxivortem tak, že ukradne předmět tak velké hodnoty, že se před xvartem zjeví samotný polobůh, aby si

## MLUVČÍ XVARTŮ.

Kmen má jednoho mluvčího, který slouží jako vůdce. Mluvčí má statisty jako normální xvert. Mimo to má Inteligenci 13 (+1) a umí ještě jeden jazyk (obvykle obecnou řeč nebo goblinštinu).

ho nárokoval. Poté, kdy odevzdá předmět do Raxivortova držení, požádá xvert o magickou moc, aby mohl nalézt a dodat další skvělé poklady do Raxivortovy péče. Pokud je tomu polobůh nakloněn, obdaří xverta větší moudrostí a charismatem a udělí mu schopnost sesílat kouzla černokněžníka, načež se vrátí do vyjícného chaosu Pandemonia. Raxivortovi černokněžníci jsou ve společnosti xvertů respektovaní a obávaní, ale prakticky se nezajímají o politickou moc. Pátrají v divočině, starých ruinách a kobkách po pokladech a často se za nimi vleče hrstka xvertů patolízalů a obří krysy jako osobní stráž.

Vyslovíš-li hledíc na svůj odraz  
v zrcadle třikrát v řadě jména  
Raxivortova, xvert tě navštíví v hlubině  
noci a ukradne ti ceněně drobností.  
— Volo

Věříš-li tomu, co tě Volo praví, nic  
jiného si nezasloužíš.

— Elminster



## XVARTÍ RAXIVORTŮV

### ČERNOKNĚŽNÍK

Malý humanoid (xvert), chaotické зло

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 22 (5k6 + 5)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Dovednosti Nenápadnost +3

Smysly vidění ve mě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky démonština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

## XVART

Malý humanoid (xvert), chaotické зло

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +4

Smysly vidění ve mě 6 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky démonština

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Slabá mazanost.** Xvert může v každém svém tahu provést akci Sprint jako bonusovou akci.

**Zpupná tlupa.** Xvert má výhodu k hodům na ověření Síly (Atletiky) ke strčení do tvora, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden xvertův spojenec, jenž není neschopný.

**Raxivortův jazyk.** Xvert umí komunikovat s obyčejnými netopýry a krysemi a také s obřími netopýry a obřími krysemi.

### AKCE

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Prak.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

**Přirozené sesílání kouzel.** Xvertova přirozená sesílací vlastnost je Charisma. Xvert může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky.

Libovolně: mágova zbroj (jen na sebe), najdi magii

**Sesílání kouzel.** Xvert je sesilatel kouzel 3. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 11, útočná oprava kouzla je +3). Obnoví si utracené pozice kouzel, když si krátce či důkladně odpočine. Zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): drobná iluze, jedovatá sprška, kejkle, mágova ruka, tajemný výslech

1–2. úrovně (2 pozice 2. úrovně): hořící ruce, neviditelnost, sežehující paprsek, spěšný ústup

**Slabá mazanost.** Xvert může v každém svém tahu provést akci Sprint jako bonusovou akci.

**Raxivortovo požehnání.** Když xvert sníží nepříteli životy na 0, xvert získá 4 dočasné životy.

**Raxivortův jazyk.** Xvert umí komunikovat s obyčejnými netopýry a krysemi a také s obřími netopýry a obřími krysemi.

### AKCE

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

## YUAN-TIOVÉ

Proklatí yuan-ti, kteří se stali oddanými kněžími konkrétního božstva – Sseta, Dendary Nočního hada, nebo Merršaulka – často stoupají v pozicích, aby se stali mezi hadím lidem duchovními vůdcí. Tito kněží uskutečňují obětní rituály, aby uklidnili své odporné bohy.

Také jsou zde popsáni degenerovaní yuan-tští strážci potomstva a děsiví zatracení yuan-tiové.

## YUAN-TSKÝ PÁN JAM

Páni jam jsou proklatí yuan-tší kněží, kteří uzavřeli smlouvu s bohem Merršaulkem a snaží se ho probudit ze spánku tím, že mu obětují humanoidy. Mezi yuan-tii mají nejtradičnější postoj a věří, že jsou nejlépe vybaveni k dosažení cílů svého lidu.

Páni jam jsou nejhloběji zapojeni do dlouhodobého plánu své rasy na převzetí vlády nad humanoidy, stejně jako pokračující snahy chránit města před objevem nebo útokem nepřátel. Brání se unáhleněmu jednání a ve všech záležitostech argumentují nutnost pomalého, obezřetného přístupu.

Tento proklatý je typ, který má lidskou hlavu a tělo a hady místo paží.



## YUAN-TSKÝ PÁN JAM

*Střední obluda (tvaroměnec, yuan-ti), neutrální zlo*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 88 (16k8 + 16)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

**Záchranné hody** Mdr +3, Cha +5

**Dovednosti** Klamání +5, Nenápadnost +4

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů (proniká magickou tmou), pasivní Vnímání 11

**Jazyky** démonština, dračí řeč, obecná řeč

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Tvaroměnec.** Yuan-ti se může pomocí své akce proměnit do Středního hada, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, nezmění svou aktuální podobu.

**Přirozené sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-tiova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Yuan-ti může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *přátelství zvířat* (jen hadi)

3/den: *sugesce*

**Magické odolání.** Yuan-ti má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Vyznavač jedu (2/den).** Poprvé, co yuan-ti zasáhne útokem na blízko ve svém tahu, způsobí dodatečné jedové zranění 16 (3k10).

**Sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-ti je sesilatel kouzel 6. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Yuan-ti má připravena následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *boží dohled, mágova ruka, přátelství, tajemný výšleh* (dosah 60 sáhů, bonus +3 ke každému hodu na zranění), *zpráva*

1–3. úroveň (2 pozice 3. úrovně): *mlžný krok, neviditelnost, neviditelný služebník, pekelné odvrácení, protikouzlo, rozkaz, upíří dotyk*

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-ti zaútočí dvakrát kousnutím pomocí svých hadích paží.

**Kousnutí.** *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k4 + 3) plus jedové zranění 7 (2k6).

**Merršaulkova dřímota (1/den).** Yuan-ti zacílí až přetvorů, které vidí do 12 sáhů od něj. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak upadne do magického spánku a bude 10 minut v bezvědomí. Spící cíl se probudí, pokud utrpí zranění nebo pokud někdo použije akci, aby ho zatřepáním nebo propleskáním probudil. Tento magický spánek neúčinkuje na tvora, který je imunní vůči zmámení.

*Jsem přízrakem libujícím  
si v cestování cestami a v trávení  
večerů v záslužných hostincích, nikoliv  
prosekláváním se džunglí a plahočením se  
napříč povrstvenými skrze oslepivými písek,  
jen abych vyzvedl tajemství hadího  
národa. Setkal jsem svého času několika  
čistokrevných a strašných potomstva, ale  
když bych byl potkal yuan-tského pána  
jsem, jsem si docela jist, že bych tu byl  
byl nebyl, abych o tom vyprávěl!*

-Yolo

*Vcelku určitě bys tu nebyl.  
- Elminster*



## YUAN-TSKÁ MLUVČÍ NOČNÍ MŮRY

Střední obluda (tvaroměnec, yuan-tijka), neutrální зло

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 71 (13k8 + 13)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Záchranné hody Mdr +3, Cha +5

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +4

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů (proniká magickou tmou), pasivní Vnímání 11

Jazyky démonština, dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Tvaroměnec.** Yuan-tijka se může pomocí své akce proměnit do Středního hada, nebo zpět do své skutečné podoby. Její statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, nezmění svou aktuální podobu.

**Smrtící tesáky (2/den).** Poprvé, co yuan-tijka zasáhne útokem na blízko ve svém tahu, způsobí dodatečné nekrotické zranění 16 (3k10).

**Přirozené sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tijky).** Yuan-tijka přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Yuan-tijka může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: přátelství zvířat (jen hadi)

3/den: sugesce

**Magické odolání.** Yuan-tijka má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tijky).** Yuan-tijka je sesilatelka kouzel 6. úrovně. Její sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Yuan-tijka má připravena následující černokněžnická kouzla:

**Triky** (libovolně): jedovatá sprška, kejkle, mágova ruka, mrázivý dotyk, tajemný výslech (dosah 60 sáhů, bonus +3 ke každému hodu na zranění), zpráva

1–3. úroveň (2 pozice 3. úrovně): čarodějnicky blesk, Hadarova touha, Hadarovy paže, kletba, strach, tma, znehybní osobu

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v podobě yuan-tijky).** Yuan-tijka zaútočí jednou škrcením a jednou scimitarem.

**Škrcení.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtíve zranění 10 (2k6 + 3) a je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvacený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a yuan-tijka nemůže škrtit jiný cíl.

**Scimitar (jen v podobě yuan-tijky).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Vyvolání noční můry (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Yuan-tijka nahlédne do nočních můr tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe, a vytvoří iluzi, nepohyblivý projev tvorových nejhorších obav, kterou vidí jen daný tvor. Cíl si musí hodit záchranný hod na Inteligenci se SO 13. Když cíl neuspěje, utrpí psychické zranění 11 (2k10) a je z iluze vystrašený. Věří, že je reálná. Yuan-tijka se na udržování iluze musí soustředit (jako by se soustředila na kouzlo), přičemž iluze vydrží až 1 minutu a nelze ji poškodit. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí, ale při neúspěchu utrpí psychické zranění 11 (2k10).

## YUAN-TSKÝ NAŠEPTÁVAČ MYSLI

Střední obluda (*tvaroměnec, yuan-ti*), neutrální zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 71 (13k8 + 13)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Záchranné hodby Mdr +4, Cha +5

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +4

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů (proniká magickou tmou), pasivní Vnímání 12

Jazyky démonština, dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Tvaroměnec.** Yuan-ti se může pomocí své akce proměnit do Středního hada, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, nezmění svou aktuální podobu.

**Přirozené sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-tiova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Yuan-ti může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovlně: *přátelství zvířat* (jen hadi)

3/den: *sugesce*

**Magické odolání.** Yuan-ti má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Mentální tesáky (2/den).** Poprvé, co yuan-ti zasáhne útokem na blízko ve svém tahu, způsobí dodatečné psychické zranění 16 (3k10).

**Sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-ti je sesilatel kouzel 6. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Yuan-ti má připravena následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovlně): *drobná iluze, kejkle, přátelství, tajemný výslech* (dosah 60 sáhů, bonus +3 ke každému hodu na zranění), *zpráva*

1–3. úroveň (2 pozice 3. úrovně): *hypnotický vzor, iluzorní text, koruna šílenství, leť, zmam osobu*

**Ssetovo požehnání.** Když yuan-ti sníží životy nepřítele na 0, získá 9 dočasných životů.

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-ti zaútočí jednou kousnutím a jednou scimitarem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) plus jedové zranění 7 (2k6).

**Scimitar (jen v podobě yuan-tiho).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).



## YUAN-TSKÁ MLUVČNÍ NOČNÍ MŮRY

Mluvčí noční můry jsou ženskými kněžkami prokláty yuan-tiů, které uzavírají pakt s Dendarou Nočním hadem a živí svou bohyni strachem a nočními můrami svých obětí, výměnou za moc ve smrtelném světě. Kněžky získávají děsivé vize od Dendary, které vykládají jako proroctví a pak používají svou magii a vliv, aby se tyto vize staly skutečností.

Mluvčí noční můry jsou nejkrutější ze všech yuan-tiů. Oddávají se týrání vězňů a otroků, zanechávají je v neustálém strachu a hrůze. Preferují své nepřátele spíše děsit než zabíjet. Manipulují komunitami humanoidů, aby získaly ještě více obětí a užívaly si společnosti nemrtvých.

Tento proklatý je typ s lidskou hlavou a horní částí těla a hadí spodní částí těla místo nohou.

## YUAN-TSKÝ NAŠEPTÁVAČ MYSLI

Našeptávači myslí jsou proklatí sesilatelé, kteří uzavřeli pakt s hadím bohem Ssetem, Sykavou smrtí. Užívají své schopnosti, aby si zvýšili osobní moc, otupovali mysl nepřátele a aby ostatní konvertovali na jejich víru.

## STVOŘENÍ STRÁŽCE POTOMSTVA

Yuan-tiové tvoří strážce potomstva ze zajatých humanoidů. Každému subjektu je podán zvláštní lektvar, který ho okamžitě zneschopní a během příštích 1k6 + 6 dní přemění na strážce potomstva. Subjekt, který je k vypití lektvaru nucen, může provést záchranný hod na Odolnost se SO 15; když uspěje, utrpí jen jedového zranění 14 (4k6), ale jinak není ovlivněn.

Kouzla jako *nižší navrácení* nebo *sejmi kletbu* mohou kdykoliv ukončit transformační proces předtím, než je dokončen. Po dokončení procesu může zvrátit účinek jen kouzlo *přání*.

Našeptávači myslí jsou nepolapitelní, manipulativní, nepředvídatelní a vždy ochotni podvést nebo zabít společníky, stejně jako nepřátele, pokud z toho budou mít užitek. Služebníci Sseta mají prsty v mnoha pletichách, které často vedou mezi dvěma frakcemi, a tak je stojí spoustu energie zajistit, aby se jejich spojenci o protichůdných spojenectvích nedozvěděli. Dokonce i mezi yuan-tii jsou našeptávači myslí známí jako se-bestřední a zákeřní se sklony vzít nohy na ramena při prvních známkách potíží.

Tento proklatý je typ, který má lidské tělo a hadí hlavu.

## YUAN-TSKÝ STRÁŽCE POTOMSTVA

Strážci potomstva jsou humanoidi, které yuan-tiové přeměnili do prostoduchých šupinatých tvorů, jež plní rozkazy svých pánů. Transformační proces pokrívuje nejen tělo subjektu, ale také jeho mysl, takže instinctivně poslouchá jakéhokoliv yuan-tiho a vře v něm vztek při pohledu na nehadí tvory.

Přestože mají strážci potomstva nízkou inteligenci, jsou stále schopní vykonávat jednoduché, ale důležité úkoly pro společenství, jako je strážení vajec nebo hlídkování před vetřelci. Yuan-tiové nazývají strážce potomstva jako „*hystaši*“, což znamená „hlídka vajček“.

**Již ne lidé.** Většina strážců potomstva je stvořena z lidských vězňů, přinucených vypít magický lektvar, který je činí bezmocné a neschopné bojovat s nevhnutelným. Člověk přeměněný na strážce potomstva ztratí veškerou podobnost s tím, čím byl, a dokonce i jeho lidský původ je rozpoznatelný jen stěží. Strážci Potomstva jsou bezvlasí, vychrtlí tvorové se žlutozelenou šupinatou pokožkou. Mají korálkovité, krví podlité oči a rozeklaný jazyk a mdle páchnou po zahňujícím mase. Mohou mluvit, ale dělají to jen zřídka a dávají přednost používáním hadích zvuků, jako je syčení a hrdelní skřeky.

## ZATRACENÝ YUAN-TI

Pátrání ohavných yuan-ti po božství je může přivést k rituálu, který, když je úspěšný, je přemění do vyšší formy: zatraceného yuan-tiho. Tento rituál vyžaduje obětování stovek hadů a ohavný se musí vykoupat v krvi svých nepřátel. Transformace je rychlá, ale bolestivá.



## YUAN-TSKÝ STRÁŽCE POTOMSTVA

Střední humanoid (yuan-ti), neutrální zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 45 (7k8 + 14)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Záchranné hody Sil +4, Obr +4, Mdr +2

Dovednosti Vnímání +2

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky démonština, dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Mentální odolání.** Strážce potomstva má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže paralyzovat.

**Bezhlavost.** Na začátku svého tahu může strážce potomstva získat výhodu ke všem hodům na útok na blízkou zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Strážce potomstva zaútočí třikrát: jeden kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

Ne všichni yuan-tiové touží vidět, jak se jeden z nich stává zatraceným, protože zatracení si brutálně podmaňují nižší formy pro své vlastní temné cíle.

**Neúplné božství.** Zatracený považuje sám sebe za poloboga na cestě k vyššímu božství. Vyžaduje od slabších yuan-ti úctu a využívá každý dostupný zdroj ke spuštění šarvátek se sousedy. Každé dobytí přináší nové otroky a oběti, stejně jako slávu a bohatství, o nichž si zatracení myslí, že je potřebují, aby dosáhli pravého božství.

Nejloajálnější následovníci zatraceného ho vnímají jako vrchol hadí podoby, neuvěřitelné vylepšení až na témař dokonalou ohavnost. Oddaní lidští stoupenci ho považují za „božské maso ve smrtelném těle“ a kultisti, kteří zatracenému slouží, mají v jeho přítomnosti sklonky ke krvežíznivosti a sebeobětování.

**Nesmrtevnost.** Zatracení nestárnu, což jim umožňuje sledovat své cíle až do konce dnů. Ti skutečně mocní mohou rozšířit svou vládu na několik yuan-ských měst a přivést celé oblasti, včetně humanoidních říší, pod svou kontrolu.



3. KAPITOLA: BEZ

## ZATRACENÝ YUAN-TI

Obrovská obluda (tvaroměnec, yuan-ti), neutrální zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 189 (18k12 + 72)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +7

Odolání vůči zraněním blesková, kyselinová, ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimosmyslové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky démonština, dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

### Přirozené sesílání kouzel (jen v podobě zatraceného).

Zatraceného přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchranou kouzla je 17). Zatracený může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: přátelství zvířat (jen hadi)

3/den každé: proměň, rychlosť, strach, sugesce, tma, zapletení  
1/den: božské slovo

**Magické odolání.** Zatracený má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Ofidiofobní aura.** Jakýkoliv tvor dle zatraceného volby, který není hadem ani yuan-tiem, vidí ho nebo slyší ho a začne svůj tah do 6 sáhů něj, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak bude vystrašený z hadů a yuan-tiů. Vystrašený tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči této auře 24 hodin.

**Tvaroměnec.** Zatracený se může pomocí své akce proměnit do Obrovského obřího hada škrťiče, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, nezmění svou aktuální podobu.

**Šest hlav.** Zatracený má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v podobě zatraceného).** Zatracený zaútočí dvakrát drápy, jednou škrčením a jednou Smrťí kousnutí.

**Drápy (jen v podobě zatraceného).** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Škrčení.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden Velký či menší tvor. Zásah: Drtivé zranění 16 (3k6 + 6) plus kyselinové zranění 7 (2k6) a cíl je uchvácený (SO úniku je 16). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadřžený, na začátku každého svého tahu utrpí drtivé zranění 16 (3k6 + 6) plus kyselinové zranění 7 (2k6) a zatracený nemůže škrtit jiný cíl.

**Smrť kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 27 (6k6 + 6) plus jedové zranění 14 (4k6).

V hostinci U Ježíčka jsem se střetl  
s kouzelníkem majícím drobného zřícího mazlíčka.  
Nazýval jej čumilem. Když jsem se k němu vztáhl,  
abych jej pohledal, tak mne udeřil jedním ze svých  
očních paprsků a odhoďl mne zpět proti zdi s takovou  
silou, že jsem téměř vyprskl svýj nápoj.

- Vášo

## ZŘÍCÍ

Praví zřící jsou izolacionisté, kteří pohrdají ostatními svého druhu, ale svými sny mohou nechat povstat řadu nižších tvorů podobných zřícím, z nichž někteří jsou zde popsáni.

## ČUMIL

Čumil je drobný projev snů zřícího. Připomíná zřícího, který si ho vysnil do existence, ale jeho tělo je jen 8 coulů široké a má jen čtyři oční stopky. Následuje svého tvůrce jako oddané, agresivní štěně a malé smečky těchto tvorů někdy stráží doupě svého pána. Zabijí havěť a obtěžují osamělé tvory.

**Protivný mazlíček.** Čumil neumí mluvit žádným jazykem, ale dokáže přibližně napodobovat slova a věty vysokým hlasem a posměšným způsobem. Zřícím připadají čumilové legrační a tolerují jejich přítomnost jako rozmazené mazlíčky. Čumila si nemůže ochočit nikdo jiný než jeho tvůrce. Výjimkou je použití magie nebo připoutání sesilatelem kouzel (viz rámeček). Někteří zřící, kteří mají za poskoky kouzelníky, je nechávají brát si za přítelíčka čumila, protože vidí očima těchto tvorů.

**Agresivní požírač havěti.** Divoký čumil (ten, který žije oddeleně od zřícího) je teritoriální, žere brouky a malá zvířátka a je známý tím, že si pohrává se svým jídlem. Osamělý čumil se vyhýbá bojům s tvory, kteří jsou Střední či větší, ale smečka čumilů si může troufnout na větší kořist. Čumil se může držet za humanoidy v jeho teritoriu, hlučně napodobovat jejich řeč a obecně být otravný, dokud oblast neopustí. Ale pokud je konfrontován něčím, co nemůže zabít, tak prchne.

### VARIANTA: ČUMIL JAKO PŘÍTELÍČEK

Sesilatele kouzel mající zájem o nezvyklé přítelíčky zjišťují, že čumilové jsou horliví sloužit někomu, kdo má magickou moc, obzvláště těm, kteří si potřpí na šikanování a obtěžování ostatních. Čumil se chová agresivně vůči tvorům, kteří jsou menší než on sám, a má sklon náhodně napadat domácí mazlíčky, hospodářská zvířata, a dokonce i děti ve městě, pokud jeho pán není velmi přísny. Čumil sloužící jako přítelíček má následující rys.

**Přítelíček.** Čumil může sloužit jinému tvorovi jako přítelíček, přičemž naváže telepatické pouto se svým pánum, který s tím souhlasí a je-li sesilatelem kouzel aspoň 3. úrovně. Dokud jsou ti dva spojeni, pán dokáže vnímat to, co čumil, pokud jsou od sebe navzájem do 1 míle. Pokud pán způsobí čumilovi fyzickou újmu, čumil ukončí svou službu přítelíčka a ukončí telepatické pouto.



## ČUMIL

Drobná zrůda, neutrální zlo

Obranné číslo 13

Životy 13 (3k4 + 6)

Rychlosť 0 sáhů, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Záchranné hody Mdr +2

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +4

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se čumil může pohnout až svou rychlosťí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Napodobení.** Čumil umí napodobit jakýkoliv zvuk řeči, který někdy slyšel, v jakémkoli jazyce. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 10.

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

**Oční paprsky.** Čumil vystřelí dva náhodné magické oční paprsky (při stejném výsledku hoď znova) a zvolí jeden až dva cíle, které vidí do 12 sáhů od něj.

1. **Omamující paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak je zmámen do začátku čumilova příštího tahu. Když je cíl takto zmámen, má poloviční rychlosť a nevýhodu k hodům na útok.

2. **Strašidelný paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak se vystraší do začátku čumilova příštího tahu.

3. **Mrazivý paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 12, jinak utrpí chladné zranění 10 (3k6).

4. **Telekinetický paprsek.** Je-li cílem Střední či menší tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12, jinak s ním čumil pohne až 6 sáhů přímým směrem od sebe.

Je-li cílem předmět vážící až 10 liber, který nikdo nedrží ani nenese, čumil s ním pohne až o 6 sáhů libovolným směrem. Čumil může pomocí tohoto paprsku i jemně manipulovat s předměty, například s jednoduchou pomůckou nebo otevřít nádobu.



## GAUT

Gaut je hladový, panovačný tvor podobný zřícímu, který žere magii a snaží se vynutit si tribut od všeho, co je slabší než on. Jeho tělo má asi 4 stopy v průměru, šest očních stopek, středové oko (někdy obklopené několika menšíma očima) a čtyři malá chamevíčka na hlavě. Barevná textura má podobné pravému zřícímu.

**Magický metabolizmus.** Gaut může přežít na mase, ale raději se živí mocí načerpanou z kouzelných předmětů. Pokud hladoví po magii několik týdnů, je nucen se navrátit do své domovské sféry, a tak neustále hledá nové předměty, které by mohl vysát. Gaut může najímat tvory, aby mu donášeli předměty, které mu poskytují výživu.

**Náhodné přivolání.** Když se pokazí rituál na přivolání zřícího, může se skrz chybné spojení protlačit gaut. Dorazí okamžitě, nebo o několik minut později. Před neznalými tvory se může vydávat za zřícího a snažit se je zastrašit, nebo svému přivolávači se může představit jako dohlížeč, aby mohl vysávat kouzelné předměty, které by měl strážit.

**Podřízení tyranu.** Zřící obvykle zahání nebo zabíjí všechny gauty, kteří vstoupí do jeho teritoria, ale může se rozhodnout, že si je zotročí a použije je jako velitele. Gauty jsou méně xenofobní než zřící, takže mohou utvářet malé shluhy a spolupracovat, ale stejně tak je možné, že se budou vzájemně zcela ignorovat.

## SMRTÍCÍ POLIBEK

Smrtící polibek je nižší zřící, který může vzniknout, když má zřící živou noční můru o ztrátě krve. Namísto magických očních paprsků má deset dlouhých chaperel, z nichž každý je zakončeno tlamou plnou Zubů. Svým zbarvením a tvarem se podobá zřícímu, který si ho vysnil, ale jeho odstín je tlumenější.

## GAUT

Střední zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 67 (9k8 + 27)

Rychlosť 0 sáhů, létání 4 sáhy (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Záchranné hodby Int +5, Mdr +5, Cha +4

Dovednosti Vnímání +5

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Ochromující pohled.** Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od gauta a vidí gautovo středové oko, gaut ho může donutit hodit si záchranný hod na Moudrost se SO 14, pokud gaut není neschopný a tvora vidí. Pokud tvor neuspěje, je ochromen do začátku svého příštího tahu.

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí gauta do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezičí na gauta, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

**Smrtelná agónie.** Když gaut zemře, magická energie v něm vybuchne a každý tvor do 2 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí silové zranění 13 (3k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (2k8).

**Oční paprsky.** Gauth vystřelí tři náhodné magické oční paprsky (při stejném výsledku hod' znovu) a zvolí jeden až tři cíle, které vidí do 24 sáhů od něj.

1. Paprsek požírající magii. Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, jinak jeden z jeho kouzelných předmětů ztratí všechny magické vlastnosti do začátku gautova příštího tahu. Je-li předmět dobývací, ztratí navíc 1k4 dávek. Ovlivněný předmět vyber náhodně, přičemž ignoruj jednorázové předměty jako lektvary či svitky.

2. Výčerpávací paprsek. Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 14. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

3. Odtlačující paprsek. Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je odtlačen až 3 sáhy přímým směrem od gauta a jeho rychlosť se sníží na polovinu do začátku gautova příštího tahu.

4. Ohnivý paprsek. Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, jinak utrpí ohnivé zranění 22 (4k10).

5. Paralyzující paprsek. Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

6. Uspávací paprsek. Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak usne a zůstane v bezvědomí na 1 minutu. Cíl se probudí, utrpí-li zranění, nebo pokud někdo nepoužije akci, aby ho vzbudil. Tento paprsek nijak neúčinkuje na nemrtvé a výtvory.



**Pijan krve.** Smrticí polibek přežívá jen díky požívání krve, kterou používá k výrobě elektrické energie uvnitř svého těla. Má paranoiu, že zemře hladý. Posedle vysává dokonce i malíčké tvory jako krysy, aby co nejdéle odvrátil tento osud. Poté, co vysaje svou kořist, přenechá mrtvolu mrchožroutům. Smrticí polibek rád loví sám. Setká-li se s jiným smrticím polibkem, může bojovat, utéct nebo spolupracovat v závislosti na svém zdraví a hrnosti. V podzemí používá svá chapadla jako čidla. Dloubá a zkoumá prostředí ve všech směrech. Přilovu na povrchu obvykle drží svá chapadla stažená a pak je náhle vymrští a natáhne na celou délku, aby nachytal protivníky nepřipravené.

**Falešný tyran.** Při špatném osvětlení si lze smrticí polibek s prodlouženými chapadly splést s pravým zřícím. Před neznalým tvorem se může vydávat za zřícího úmyslně, ale toto chování je vzácné, protože smrticí polibek se obvykle zaměřuje na lov a postrádá sebestřednost a paranoii pravého zřícího. Může mluvit hrdly svých chapadel a jeho hlas zní jakoby přes nos a vysoce. Pravý zřící se nemusí smrticího polibku obávat, neboť ho může snadno zabít nebo si ho podmanit dlouho předtím, než se smrticí polibek dostane do jeho blízkosti. Proto z pudu sebezáchovy se smrticí polibek obvykle podrobí nadvládě zřícího, kterého potká, ačkoliv se může pokusit o útěk při první příležitosti, kdy je jeho pán něčím zaujatý.

**Jednoduchá taktika.** Smrticí polibek postrádá bojové finesy a inteligenci zřícího. Může se pokusit o neobvyklý manévr, aby ovládl svou kořist (například vylétnout s kořistí nahoru, když ji uchvacuje), ale ve většině případů jen přisaje jedno či více svých chapadel k tvorovi a saje krev, dokud kořist nezkolabuje. Zajímá-li výhodnou pozici a jeho protivník nepředstavuje žádnou hrozbu, může si se svou potravou pohrávat, pomalu tvora vymačkávat a vysávat z něj život.

## SMRTÍCÍ POLIBEK

Velká zrůda, neutrální zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 161 (17k10 + 68)

Rychlosť 0 sáhů, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Záchranné hody Odl +8, Mdr +5

Dovednosti Vnímání +5

Imunity vůči zraněním blesková

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

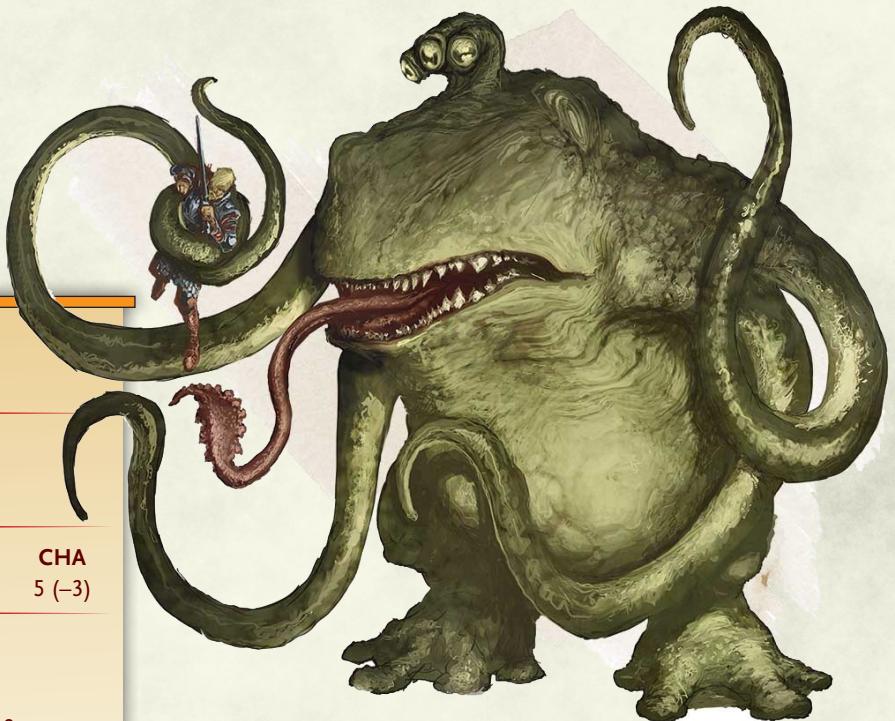
**Blesková krev.** Tvor do 1 sáhu od smrticího polibku utrpí bleskové zranění 5 (1k10), kdykoliv zasáhne smrticí polibek útokem na blízko, který způsobuje bodné či sečné zranění.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Smrticí polibek zaútočí třikrát chapadem. Až tři z těchto útoků lze nahradit Vysátím krve. Jedno nahrazení za každé chapadlo uchvacující tvora.

**Chapadlo.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (3k6 + 4) a je-li cílem Obrovský či menší tvor, je uchvacený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a smrticí polibek nemůže použít toto chapadlo na další cíl. Smrticí polibek má deset chapadel.

**Vysátí krve.** Jeden tvor uchvacený chapadem smrticího polibku si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 16. Když cíl neuspěje, utrpí bleskové zranění 22 (4k10) a smrticí polibek si obnoví polovinu tohoto množství životů.



## ŽABOMOT

Obrovská obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 184 (16k12 + 80)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Záchranné hodby Odl +9, Mdr +5

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +9

Odolání vůči zraněním blesková, ohnivá

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky —

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Obojživelník.** Žabomot může dýchat vzduch i vodu.

**Náchylnost na šok.** Utrpí-li žabomot bleskové zranění, utrpí několik účinků do konce svého příštího tahu: jeho rychlosť se sníží na polovinu, utrpí postih –2 k OČ a záchranným hodům na Obratnost, nemůže používat reakce ani Vícenásobný útok a ve svém tahu může použít buď akci, nebo bonusovou akci, ne obojí.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Žabomot zaútočí dvakrát chapadlem. Může také použít jazyk, nebo kousnutí.

**Chapadlo.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (3k8 + 6) a je-li cíl Obrovský či menší, je uchvácený (SO úniku je 16). Dokud uchvácení neskončí, žabomot nemůže použít toto chapadlo na jiný cíl. Žabomot má čtyři chapadla.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 22 (3k10 + 6) a je-li cílem Střední či menší tvor, tak žabomot tvora spolkne. Zatímco je tvor spolknutý, je slepý a zadřený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně žabomota a na začátku každého žabomotova tahu utrpí kyselinové zranění 10 (3k6).

Žabomotův žaludek pojme souběžně až dva tvory. Utrpí-li žabomot zranění 20 či více v jediném tahu od spolknutého tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 20 na konci daného tahu, jinak vyzvrací všechny spolknuté tvory a ti dopadnou do lehu na místo do 2 sáhů od žabomota. Pokud žabomot zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadřený a může uniknout z mrtvoly použitím 2 sáhů pohybu, přičemž žabomota opustí vleže.

**Jazyk.** Žabomot zacílí jednoho Středního či menšího tvora, kterého vidí do 4 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 18. Když cíl neuspěje, je přitažen na místo do 1 sáhu od žabomota a ten na cíl může zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

## ŽABOMOT

Žabomot je obojživelná šelma velká jako slon. Žije v bažinách a má čtyři chapadla, tlustou gumovitou kůži, tlamu plnou tesáků, chapadlovitý jazyk a prodloužitelnou oční stopku s třema baňatýma očima, které hledí různými směry.

**Nadzemská bytost.** Žabomoti nejsou tvorové z tohoto světa. Deník, údajně kdysi dávno psaný kouzelníkem Lumem Šíleným, popisuje podivné, válcové kovové komory zakopané v zemi, ze kterých se vynořili žabomoti, ale neexistují žádné spolehlivé zprávy o umístění takových prostor.

**Od narození hladový.** Každých pár let může žabomot naklást jedno plodné vejce bez párení. O vejce se nestará a své mládě může sežrat. Přežití mladého žabomota závisí zpravidla na tom, jestli ho rodič lhostejně opustí. Novorozený žabomot naroste do plné velikosti za několik měsíců, přičemž ve svém bahenním panství loví tvory bez rozdílu. Naučí se skrývat své obrovské tělo v kalných túních a udržovat nad vodou jen oční stopku, kterou se rozhlíží po procházejících tvorech. Když se potrava dostane do jeho dosahu, žabomot vyskočí z túně a začne se ohánět svými chapadly a jazykem. Chapadly umí uchvátit několik cílů najednou a držet je v šachu, zatímco svým jazykem ovine další cíl, přitáhne si do tlamu a sežere.

**Uctívaný ropušák.** Pokud na žabomota narazí kmen ropušáků, považují ho za boha a dělají vše pro to, aby nestvůru nalákali do svého doupěte. Žabomota lze zkrotit (do určité míry), když je mu nabídnuto jídlo. Ropušáci s ním mohou komunikovat na základní úrovni, takže jich může pár sežrat a pak následovat zbytek. Ropušáci mu nosí jídlo jako poctu, poskytují mu pohodlné doupě a fanaticky ho chrání před újmem a snaží se zajistit, aby mladí žabomoti dosáhli dospělosti.

# DODATEK A: NEJRŮZNĚJŠÍ ZVÍŘATA

Tento dodatek obsahuje statistiky pro různé druhy zvířat a rozšiřuje dodatek A Bestiáře.

## DELFIN

Delfíni jsou chytří, společenští mořští savci, kteří se živí malými rybami a chobotničkami. Dospělý jedinec je dlouhý 5 až 6 stop.

## DOBYTEK

Existuje mnoho druhů dobytka, od obyčejných volů až po neobvyklé, magické varianty. K jejich reprezentaci používej blok statistik **krávy**, se změnami uvedenými níže.

## ROTAJ

Obyčejní rotajové připomínají pižmové voly a mají vidění ve tmě na 6 sáhů.

Hlubinní rotajové obývající Temné říše jsou za krsrou variantou rotajů. Jejich třída velikosti je Střední místo Velká, mají 13 (2k8 + 4) životů a vzájemně komunikují pomocí magických záblesků světla. Mají vidění ve tmě na 12 sáhů a následující dodatečný rys:

**Přirozené sesílání kouzel.** Sesílací vlastnost hlubinného rotaje je Charisma. Umí libovolně přirozeně sesílat tančící světla, jež od něj vyadují žádné složky.

## SMRDUTÁ KRÁVA

Tito oranžoví a zelení znetvoření bizoni pocházejí z Nižších sfér. Jsou odolní vůči chladným, jedovým a ohnivým zraněním a mají vidění ve tmě 12 sáhů a následující dodatečný rys:

## DELFIN

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Zteč.** Pokud se delfín pohně aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne bouchnutím, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 3 (1k6).

**Zadržení dechu.** Delfín umí zadržet dech na 20 minut.

## AKCE

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

**Smrad.** Každý tvor, který není smrdutou krávou a začíná svůj tah do 1 sáhu od ní, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Při úspěšné záchrane je tvor 1 hodinu imunní vůči smradu všech smrdutých krav.

## VŮL

Vůl se využívá hlavně na tažnou práci než na maso či mléko. Voli mají následující dodatečný rys:

**Tažné zvíře.** Vůl se považuje za Obrovské zvíře při určování nosnosti.

## HEJNO HNILOBNÝCH ČERVŮ

Hnilobní červi jsou velcí jako prsty. Žijí se živým i mrtvým masem, ale mohou přežívat i na rostlinných látkách. Zamořují mrvoly a hromady rozkládajícího se materiálu a útočí na živé tvory, kteří je vyruší. Když se hnilobný červ zavrtá do masa živého tvora, instinkтивně se prokousává směrem k srdci, aby svého hostitele zabil.

Hnilobný červ představuje hrozbu sám o sobě i v hejnu. Viz doprovodný blok statistik, v němž jsou uvedeny mechanismy pro hejno hnilobných červů. Samotný hnilobný červ nemá blok statistik. Tvor, který s ním přijde do kontaktu, si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10. Když se neuspěje, hnilobný červ se mu zavrtá do masa a způsobí bodně zranění 3 (1k6) na začátku každého hostitelova tahu. Vypálení rány ohněm před koncem hostitelova příštího tahu způsobí hostiteli ohnivé zranění 1 a zabije zamořujícího hnilobného červa. Když se to nestihne, hnilobný červ už je příliš hluboko pod kůží hostitele a už ho nejde vypálit. Pokud tvor zamořený jedním či více hnilobnými červy skončí svůj tah s 0 životy, zemře; červi se mu prokousou do srdce a zabijí ho. Jakýkoliv účinek, který uzdravuje nemoc, zabíjí všechny hnilobné červy, kteří

## KRÁVA

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 15 (2k10 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Zteč.** Pokud se kráva pohně aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne trknutím, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 7 (2k6).

## AKCE

**Trknutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4).

zamořují cíl. Také spálení těla zabije všechny hnilobné červy, kteří ho zamořují.

## ZUBR

Bachtr, syn Grúmše a Lutyky, je orkský bůh s ukrutnou silou. Legenda praví, že Bachtr sháněl do války jezdecké zvíře, které by bylo stejně zuřivé jako on. Proto vyhledal mocného zubra, podmanil si ho holýma rukama a přitáhl ho do Nišreku, Grúmšovy říše. Bachtr pojmenoval toto zvíře „Kazach“, což je v orkštině „Býk“. Do bitev vyrážel Bachtr na Kazachově holém hřbetě. Rozběhnuté zvíře vždy vrazilo do nepřátelské hordy a Bachtr přeskočil přes zubrov rohy doprostřed svých nepřátel.

Orci, kteří uctívají Bachtra, se starávají o stáj válečných býků, na nichž jezdí do boje. Zubři jsou posvátné symboly Bachtra



## HEJNO HNILOBNÝCH ČERVŮ

*Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 8**

**Životy 22 (5k8)**

**Rychlosť 1 sáh, šplhání 1 sáh**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

**Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná**

**Imunity vůči stavům** ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 6

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobného červa. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden tvor na místě hejna. **Zásah:** Cíl je zamořen 1k4 hnilobními červy. Na začátku každého svého tahu utrpí cíl bodné zranění 1k6 za každého hnilobného červa, který ho zamořuje. Vypálení rány ohněm před koncem příštího tahu cíle způsobí cíli ohnivé zranění 1 a zabije tyto hnilobné červy. Když se to nestihne, tito hnilobní červi už jsou příliš hluboko pod jeho kůží a už je nejde vypálit.

Pokud cíl zamořený aspoň jedním hnilobným červem skončí svůj tah s 0 životy, zemře; červi se mu prokousou do srdce a zabijí ho. Jakýkoliv účinek, který uzdravuje nemoc, zabije všechny hnilobné červy, kteří zamořují cíl.

a podstupují výcvik na zuřivá jezdecká zvířata již od útlého věku. Když zahynou, je s nimi nakládáno jako se ctihodnými válečníky a žádný ork by je nesežral.

## ZUBR

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)**

**Životy 38 (4k10 + 16)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Ztec.** Pokud se zubr pohně aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne trknutím, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 9 (2k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi.

### AKCE

**Trknutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 14 (2k8 + 5).

# DODATEK B: CIZÍ POSTAVY

Tento dodatek obsahuje statistiky pro různé humanoidní cizí postavy (CP) – ať už se jedná o přátele, nebo nepřátele – a rozšiřuje dodatek B Bestiáře. Tyto bloky statistik mohou reprezentovat lidské i nelidské CP a můžeš je více přizpůsobit přidáním rasových rysů.

## ADEPT BOJOVÝCH UMĚNÍ

Adepti bojových umění jsou disciplinovaní mniši s intenzivním výcvikem v boji beze zbraně. Někteří chrání kláštery, jiní cestují po světě, kde hledají osvícení nebo nové formy boje k osvojení. Malá část z nich se stává osobními strážci, kteří směňují svou bojovnou zdatnost a věrnost za jídlo a přístřeší.

## ARCIDRUID

Arcidruidi dohlíží na přírodní krásy svých panství, zpravidla hlubokých hvozdů. Vyhýbají se spolupráci

## ADEPT BOJOVÝCH UMĚNÍ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16

Životy 60 (11k8 + 11)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Dovednosti Akrobacie +5, Nenápadnost +5, Vhled +5

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky jakýkoli jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Obrana beze zbroje.** Když na sobě adept nemá žádnou zbroj a nedrží štít, jeho OČ zahrnuje i opravu Moudrosti.

### AKCE

**Vicenásobný útok.** Adept zaútočí třikrát úderem beze zbraně, nebo třikrát šípkou.

**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 7 (1k8 + 3). Je-li cílem tvor, adept může zvolit jeden z následujících účinků:

- Cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak upustí jeden předmět, který drží (dle adeptoovy volby).
- Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak je sražen k zemi.
- Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak je ochromený do konce příštího adeptoova tahu.

**Šípka.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

### REAKCE

**Odrážení střel.** Je-li adept zasažen útokem na dálku zbraní, střelu či zbraň odrazí. Zranění, které útokem utrpí, se sníží o 1k10 + 3. Je-li zranění sníženo na 0, může adept střelu či zbraň chytit, pokud je dostatečně malá, aby ji mohl držet v jedné ruce a pokud má aspoň jednu ruku volnou.

s civilizovanými osobami, ledaže by něco ohrožovalo přirozený řád. Arcidruid má obvykle jednoho či více

## ARCIDRUID

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16 (usňová zbroj, štít)

Životy 132 (24k8 + 24)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Záchranné hody Int +5, Mdr +9

Dovednosti Lékařství +9, Příroda +5, Vnímání +9

Smysly pasivní Vnímání 19

Jazyky druidština plus jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Sesílání kouzel.** Arcidruid je sesilatel kouzel 18. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 17, útočná oprava kouzla je +9). Má připravena následující druidská kouzla:

Triky (libovolně): druidští, jedovatá sprška, oprava, stvoř plamen

1. úroveň (4 pozice): mluv se zvířaty, vlí oheň, zapletení, zhoj zranění

2. úroveň (3 pozice): znehybní osobu, zvířecí posel, zvířecí smysly

3. úroveň (3 pozice): vejdi do kamene, vodní dech, vypolej zvířata

4. úroveň (3 pozice): kamenná kůže, najdi tvora, ohnivá zed', podrob zvíře

5. úroveň (3 pozice): hromadné zhojení zranění, chůze stromy, spojení s přírodou

6. úroveň (1 pozice): sluneční paprsek, ubrousku, prostři se!, uzdrav

7. úroveň (1 pozice): ohnivá bouře

8. úroveň (1 pozice): zvířecí podoba

9. úroveň (1 pozice): předtucha

### AKCE

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

**Zvířecí podoba (2/den).** Arcidruid může magicky přeměnit svou podobu na elementální či zvíře s nebezpečností 6 nebo méně a v této podobě může zůstat až 9 hodin. Arcidruid si může zvolit, zda jeho vybavení spadne na zem, splyne s jeho novou podobou, nebo ho nová podoba bude nosit. Arcidruid se navrátí do své skutečné podoby, pokud zemře nebo upadne do bezvědomí. Může se také navrátit do své skutečné podoby pomocí bonusové akce ve svém tahu.

Když je arcidruid v nové podobě, ponechá si herní statistiky a schopnost mluvit, ale převezme si OČ, druhy pohybu, Sílu a Obratnost nové podoby a získá zvláštní smysly, zdatnosti, rysy, akce a reakce (kromě schopností povolání, legendárních akcí a akcí doupěte), které má nová podoba, ale on ne. V nové podobě může sesílat kouzla s verbální a pohybovou složkou.

Útoky nové podoby se považují za magické pro účely překonání odolání a imunity na nemagické útoky.



## BARD

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 15 (drátěná košile)

Životy 44 (8k8 + 8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Obr +4, Mdr +3

Dovednosti Akrobacie +4, Umění +6, Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakékoli dva jazyky

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Sesílání kouzel.** Bard je sesilatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující bardská kouzla:

Triky (libovolně): mágova ruka, přítelé, zlomyslný výsměch  
1. úroveň (4 pozice): hrdinství, hromová vlna, léčivé slovo, spánek, zmam osobu

2. úroveň (3 pozice): neviditelnost, roztržštění

**Odpočinková píseň.** Bard může zahrát píseň během krátkého odpočinku. Každý spojenec, který píseň slyší, si obnoví 1k6 životů navíc, pokud na konci tohoto odpočinku utratí aspoň jednu Kostku životů. I sám bard může využít tohoto prospěchu.

**Výsměch (2/den).** Bard může bonusovou akcí ve svém tahu zacílit jednoho tvora do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl barda slyší, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 12, jinak bude mít nevýhodu k ověřením vlastností, hodům na útok a záchranným hodům do začátku bardova příštího tahu.

## AKCE

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

žáků, kteří jsou **druidy** (statistiky najdeš v Bestiáři) a arcidruidovo doupě je obvykle střeženo věrnými zvířaty a vlími tvory.

## BARD

Bardi jsou nadaní básníci, vypravěči a baviči, kteří cestují široko daleko, ale běžně se nacházejí v hospodách nebo ve společnosti veselých družin dobrodruhů, drsných žoldnéřů a bohatých patronů.

## ČERNOKNĚŽNÍK ARCIVÍLY

Černokněžníci arcivíly získávají své schopnosti prostřednictvím magických paktů uzavřených s pány Víl divočiny. Tito černokněžníci se běžně spolujejí s nižšími vlími bytostmi, například krvokápy, matuchami, poletuchami, prchlíky či satyry.

## ČERNOKNĚŽNÍK ARCIVÍLY

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 11 (14 s mágovou zbrojí)

Životy 49 (11k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Záchranné hody Mdr +3, Cha +6

Dovednosti Klamání +6, Mystika +2, Přesvědčování +6, Příroda +2

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoli dva jazyky (obvykle sylvánština)

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Černokněžníkova přirozená sesílající vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

Libovolně: mágova zbroj (jen na sebe), mluv se zvířaty, přestrojení, tichý obraz

1/den: vývoje vílu

**Sesílání kouzel.** Černokněžník je sesilatel kouzel 11. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Obnoví si utracené pozice kouzla, když si krátce či důkladně odpočine. Zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): drobná iluze, kejkle, mágova ruka, ohnivá střela, přítelé, šokující sevření, tajemný výslech

1–5. úroveň (3 pozice 5. úrovně): dimenzionální dveře, hromadné přestrojení, mihotání, mlžný krok, podrob zvíře, přelud, spánek, strach, vliv oheň, zmam osobu, znehybní nestvůru

## AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

## REAKCE

**Mlžný krok (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** V reakci na utrpění zranění se černokněžník zneviditelní a teleportuje až 12 sáhů na volné místo, které vidí. Zůstane neviditelný do začátku svého příštího tahu, nebo dokud nezaútočí, nehodí na zranění či nesešle kouzlo.



## ČERNOKNĚŽNÍK BĚSA

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 78 (12k8 + 24)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Záchranné hody Mdr +4, Cha +7

Dovednosti Klamání +7, Mystika +4, Přesvědčování +7, Příroda +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoliv dva jazyky (obvykle démonština nebo dábelština)

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Černokněžníkova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: falešný život, levitace (jen na sebe), mágova zbroj (jen na sebe), přestrojení, tichý obraz

1/den každé: prst smrti, pěsni sférami, slabomyslnost

**Sesílání kouzel.** Černokněžník je sesilatel kouzel 17. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Obnoví si utracené pozice kouzel, když si krátce či důkladně odpočine. Zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): drobná iluze, kejkle, mágova ruka, ohnivá střela, přátelé, šokující sevření, tajemný výšlech

1–5. úroveň (4 pozice 5. úrovně): hořící ruce, magický kruh, ohnivá zeď, páchnoucí oblak, pekelné odvrácení, plamenný úder, sežehující paprsek, sledování, sugesce, vypuzení

**Vlastní šestí Temného (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Když si černokněžník hází na ověření vlastnosti či záchranný hod, může si přičíst k 10 ke svému hodu. Může to udělat klidně až po hodu, ale před tím, než se projeví účinky hodu.

### AKCE

**Palcát.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k6) plus ohnivé zranění 10 (3k6).

## ČERNOKNĚŽNÍK BĚSA

Černokněžníci běsa získávají své schopnosti prostřednictvím magických paktů uzavřených s arciběsy Nižších sfér. Tito černokněžníci mají často za pomocníky dýblíky nebo rarachy a svým chováním těhnou k extrémům: spolčují se s kultisty uctívajícími běsy, nebo naopak zasvěcují svůj život ničení běsovských kultů.

## ČERNOKNĚŽNÍK PRASTARÉHO

Černokněžníci Prastarého získávají své schopnosti prostřednictvím magických paktů uzavřených s tajemnými bytostmi z podivných a vzdálených říší existence. Někteří z těchto černokněžníků se spolčují s kultisty zasvěcenými těmto bytostem, stejně jako se

## ČERNOKNĚŽNÍK PRASTARÉHO

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 91 (14k8 + 28)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Záchranné hody Mdr +4, Cha +7

Dovednosti Historie +4, Mystika +4

Odolání vůči zraněním psychická

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoliv dva jazyky, telepatie 6 sáhů

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Černokněžníkova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: levitace, mágova zbroj (jen na sebe), mluv s mrtvými, skok

1/den každé: mystická brána, pravdivé vidění

**Sesílání kouzel.** Černokněžník je sesilatel kouzel 14. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Obnoví si utracené pozice kouzel, když si krátce či důkladně odpočine. Zná následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): boží dohled, drobná iluze, kejkle, mágova ruka, mrazivý dotyk, šokující sevření, tajemný výšlech

1–5. úroveň (3 pozice 5. úrovně): dimenzionální dveře, Hadarovy paže, jasnozravost, koruna šílenství, mluva sfér, nelibozvučný šepot, odhal myšlenky, podrob zvíře, telekinezie, upíří dotyk, zbroj Agathysu

**Aura šeptí.** Na začátku každého černokněžníkova tahu si musí všechni jím vybraní tvorové do 1 sáhu od něj hodit záchranný hod na Moudrost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí psychické zranění 10 (3k6), pokud černokněžník není neschopný.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

zrůdami, které sdílí jejich cíle, ale jiní černokněžníci Prastarého jsou odborníky, kteří vykořeňují šílenství a bezbožnost inspirovanou bizarními bytostmi z míst za hvězdami.

## ILUZIONISTA

Iluzionisté jsou specializovaní kouzelníci, kteří pokrývají světlo, zvuk, stíny, ba dokonce i mysl, aby vytvořili falešné a kvazi-reálné efekty. Mohou být okázaní a používat své schopnosti velkolepými a zřejmými způsoby, nebo tiše a rafinovaně a používat svou magii k zastření pravdy.

## KOUZELNICKÝ UČEN

Učni jsou nováčci v sesílání mystických kouzel, kteří slouží zkušenějším kouzelníkům, nebo chodí do školy. Vykonávají domácí práce, jako je vaření a uklízení, a za to se učí magickým obyčejům.

### ILUZIONISTA

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení*

**Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)**

**Životy 38 (7k8 + 7)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

**Záchranné hody** Int +5, Mdr +2

**Dovednosti** Historie +5, Mystika +5

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** jakékoliv čtyři jazyky

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Sesílání kouzel.** Iluzionista je sesilatel kouzel 7. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, jedovatá sprška, mágova ruka, tančící světla*

1. úroveň (4 pozice): *barevná sprška,\* magická střela, mágova zbroj, přestrojení\**

2. úroveň (3 pozice): *neviditelnost,\* přelud,\* zrcadlový obraz\**

3. úroveň (3 pozice): *přizračný orý,\* velký obraz\**

4. úroveň (1 pozice): *fantom\**

\*Iluzorní kouzlo 1. či vyšší úrovně

**Rozostření (obnoví se, když iluzionista sešle iluzorní kouzlo 1. či vyšší úrovně).** Jako bonusovou akci iluzionista promítne ilizi, díky které se zdá, že iluzionista stojí několik coulů od své současné pozice, kvůli čemuž má každý tvor nevhodu k hodům na útok proti iluzionistovi. Účinek skončí, když iluzionista utrpí zranění, stane se neschopný nebo se jeho rychlosť stane 0.

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 - 1), nebo drtivé zranění 3 (1k8 - 1), pokud k útoku použije obě ruce.



### KOUZELNICKÝ UČEN

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení*

**Obranné číslo 10**

**Životy 9 (2k8)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

**Dovednosti** Historie +4, Mystika +4

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Sesílání kouzel.** Učen je sesilatel kouzel 1. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kejkle, ohnivá střela, oprava*

1. úroveň (2 pozice): *hořící ruce, přestrojení, štít*

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 2 (1k4).

## KRAKENSKÝ KNĚZ

Osobám, kteří byly svědky krakenovy zuřivosti, se kraken může jevit jako bůh. Ti, kteří mylně zaměňují jeho moc za božskou, a ti, kdo se pokouší uklidnit tuto nestvůru uctíváním, jsou někdy odměněni zvláštní mocí a následně slouží jako krakenští kněží.

Kraken si může matně uvědomovat myšlenky krakenského kněze, pokud jsou oba ve stejné sféře existence, a pak může potlačit knězovu osobnost a ovládat ho. Krakenští kněží tak mohou jednat jako oči a uši svých pánu, a když má kraken co říci, kněz se stává jeho mluvčím.

Každý krakenský kněz prochází změnou vzhledu, která odráží krakenův vliv, i když každá se liší v tom, jak se jeho úcta projevuje. Jeden krakenský kněz může mít inkoustově černé oči a sací chapadýlko místo jazyka, zatímco jiný může mít bezrysou tvář, a jeho tělo je pokryté očima a ústy, z nichž slintá mořská voda. Tyto hrozné projevy je zintenzivňují, když kraken posedne svého poskoka, aby pronesl své odporné prohlášení.

## KRAKENSKÝ KNĚZ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli zlé přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 75 (10k8 + 30)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Dovednosti Vnímání +5

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Obojživelník.** Kněz může dýchat vzduch i vodu.

**Přirozené sesílání kouzel.** Knězova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovlně: rozkaz, stvoř nebo znič vodu

3/den každé: chůze po vodě, ovládní vodu, tma, vodní dech

1/den každé: Evardova černá chapadla, svolej blesky

### AKCE

**Hromový dotyk.** Útok na blízko kouzlem: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Hromové zranění 27 (5k10).

**Krakenův hlas (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Kraken promluví skrz kněze burácivým hlasem, který je slyšet na 60 sáhů. Tvorové dle knězovy volby, kteří slyší krakenova slova (jež jsou pronášena v démonštině, dábelštině, nebo prvotřtině), musí uspět v záchranném hodu na Charisma, jinak se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.





## LUČIŠTNÍK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16 (pokovaná kožená zbroj)

Životy 75 (10k8 + 30)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Dovednosti Akrobacie +6, Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Lučištníkovo oko.** Jako bonusovou akci si lučištník může přičíst 1k10 ke svému příštímu hodu na útok, nebo na zranění s dlouhým či krátkým lukem:

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Lučištník zaútočí dvakrát dlouhým lukem.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4).

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

## LUČIŠTNÍK

Lučištníci brání hrady, loví divokou zvěř na okraji civilizace, ve vojsku slouží jako artillerie a tu a tam si vydělávají nějakou tu minci jako zbojníci či strážci karavany.

## MISTROVSKÝ ZLODĚJ

Mistrovští zloději jsou proslulí páchaním troufalých vlopání. Mají tendenci budovat svou reputaci a kult osobnosti. Mistrovský zloděj může „odejít do duchodu“ a místo praktikování svého řemesla vést buď cech zlodějů, skryté podnikání, nebo si užívat klidného života v přepychu.

## NEKROMANT

Nekromanti jsou specializovaní kouzelníci, kteří studují interakci života, smrti a nemrtvosti. Někteří rádi vykopávají mrtvoly a vytvářejí nemrtvé otroky. Pár nekromantů používá své schopnosti pro dobro. Stávají

## MISTROVSKÝ ZLODĚJ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16 (pokovaná kožená zbroj)

Životy 84 (13k8 + 26)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Obr +3, Int +3

Dovednosti Akrobacie +7, Atletika +3, Čachry +7, Nenápadnost +7, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč) plus zlodějská hantýrka

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Mazaná akce.** V každém svém tahu může zloděj pomocí bonusové akce provést akci Odpoutání se, Schování se nebo Sprint.

**Vyváznutí.** Je-li zloděj vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchranném hodu uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

**Zákeřný útok (1/tah).** Zloděj způsobí dodatečné zranění 14 (4k6), když zasáhne cíl útokem zbraní a má výhodu k hodu na útok, nebo když je cíl do 1 sáhu od zlodějova spojence, který není neschopný, a zloděj nemá nevýhodu k hodu na útok.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Zloděj zaútočí třikrát krátkým mečem.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4).

**Lehká kuše.** Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dostrel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).



## NEKROMANT

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení*

**Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)**

**Životy 66 (12k8 + 12)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Záchranné hody** Int +5, Mdr +5

**Dovednosti** Historie +7, Mystika +7

**Odolání vůči zraněním** nekrotická

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** jakékoli čtyři jazyky

**Nebezpečnost** 9 (5 000 ZK)

**Sesílání kouzel.** Nekromant je sesilatelem kouzel 12. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *mágova ruka, mrazivý dotyk, oprava, tančící světla*

1. úroveň (4 pozice): *falešný život, mágova zbroj, paprsek otrávení\**

2. úroveň (3 pozice): *paprsek slabosti, pavučina, slepota nebo hluchota\**

3. úroveň (3 pozice): *oživ mrtvého, upíří dotyk, uvrhni kletbu\**

4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, hniloba, kamenná kůže*

5. úroveň (2 pozice): *Bigbyho ruka, oblak smrti*

6. úroveň (1 pozice): *kruh smrti\**

\*Nekromantické kouzlo 1. či vyšší úrovně

**Ponurá sklizeň (1/tah).** Když nekromant zabije tvora, který není výtvar ani nemrtvý, kouzlem 1. či vyšší úrovně, obnoví si životy rovné dvojnásobku úrovně kouzla, nebo trojnásobku, je-li to nekromantické kouzlo.

### AKCE

**Chřadnoucí dotyk.** Útok na blízko kouzlem: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Nekrotické zranění 5 (2k4).

se lovci nemrtvých a riskují své životy, aby zachránili ostatní.

## OČAROVÁVÁČ

Očarovávači jsou specializovaní kouzelníci, kteří chápou, jak pomocí magie měnit a ovládat myslí. Mohou být líbiví a zajímaví, používají magii k manipulaci osob jen tehdy, když selže žertování a konvenční přesvědčování, nebo mohou být hrubí a zhýčkaní, používají a spoléhat se na zmámené, poslušné poskoky.

## OČAROVÁVÁČ

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení*

**Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)**

**Životy 40 (9k8)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Záchranné hody** Int +6, Mdr +4

**Dovednosti** Historie +6, Mystika +6

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** jakékoli čtyři jazyky

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Sesílání kouzel.** Očarovávač je sesilatelem kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *mágova ruka, oprava, přátele, zpráva*

1. úroveň (4 pozice): *magická střela, mágova zbroj, zmam osobu\**

2. úroveň (3 pozice): *neviditelnost, sugesce, znehybni osobu\**

3. úroveň (3 pozice): *jazyky, ohřivá koule, rychlosť*

4. úroveň (3 pozice): *kamená kůže, podrob zvíře\**

5. úroveň (2 pozice): *znehybni nestvůru\**

\*Očarovávací kouzlo 1. či vyšší úrovně

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 – 1), nebo drtivé zranění 3 (1k8 – 1), pokud k útoku použije obě ruce.

### REAKCE

**Instinktivní zmámení (obnoví se, když očarovávač sesle očarocovací kouzlo 1. či vyšší úrovně).** Očarovávač se může pokusit magicky odklonit útok proti němu, pokud vidí útočníka, který je do 6 sáhů od něj. Očarovávač se musí rozhodnout to udělat, ještě než se dozvídá, jestli útok zasáhl či minul.

Útočník si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 14. Pokud neuspěje, musí zacílit tvora, který je k němu nejblíž a nejedná se o očarovávače ani o něj. Pokud je k němu nejblíž několik tvorů, útočník si zvolí, kterého z nich zacílí.

## VARIANTA: PŘÍTELÍČCI

Každý sesilatel kouzel, který může sesílat kouzlo *najdi přítelíčka* (jako například učeň, černokněžník či kouzelník), bude nejspíš mít přítelíčka. Přítelíčkem může být jeden z tvorů popsaných v kouzle (viz *Příručka hráče*) nebo nějaká jiná Drobna nestvůra, například čumil, dáblík, kranokrysa, plazivý pařát, pseudodrak či rarah.

## PROMĚNÁŘ

Proměnáři jsou specializovaní kouzelníci, kteří milují změnu, brojí proti statusu quo a magickou transmutaci vidí jako cestu k bohatství, osvícení nebo zbožnění.

## PROMĚNÁŘ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 40 (9k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Záchranné hodby Int +6, Mdr +4

Dovednosti Historie +6, Mystika +6

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoli čtyři jazyky

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Sesílání kouzel.** Proměnář je sesilatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): *kejkle, mrazivý paprsek, oprava, světlo*  
1. úroveň (4 pozice): *barevná koule, mágova zbroj, spěšný ústup\**  
2. úroveň (3 pozice): *zaklep, změř svůj tvar,\* znehybnit osobu*  
3. úroveň (3 pozice): *mihotání,\* ohnivá koule, zpomalení*  
4. úroveň (3 pozice): *kamenná kůže, proměň\**  
5. úroveň (1 pozice): *telekinez\**

\*Transmutační kouzlo 1. či vyšší úrovně

**Transmutační kámen.** Přeměnář nosí u sebe magický kámen, který si vyrobil a který svému nositeli dává následující účinky:

- Vidění ve tmě na 12 sáhů
- Zvýšení rychlosti o 2 sáhy, když je nositel nezatížený
- Zdatnost v záchranných hodech na Odolnost
- Odolání vůči bleskovému, hromovému, chladnému, kyseleinovému, nebo ohnivému zranění (typ zranění proměnář volí ve chvíli, kdy volí tento užitek)

Když přeměnář má kámen a sešle transmutační kouzlo 1. či vyšší úrovně, může změnit účinek kamene.

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 - 1), nebo drtivé zranění 3 (1k8 - 1), pokud k útoku použije obě ruce.



## SMRTIHLAV

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nedobré přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 153 (18k8 + 72)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Záchranné hodby Mdr +5, Cha +5

Dovednosti Atletika +7, Klamání +5, Zastrašování +5

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Sesílání kouzel.** Smrtihlav je sesilatel kouzel 10. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má připravena následující paladinská kouzla:

1. úroveň (4 pozice): *hromový úder, ochrana před zlem a dobrem, rozkaz*
2. úroveň (3 pozice): *cejchovací úder, najdi oře*
3. úroveň (2 pozice): *oslepující úder, rozptýl magii*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Smrtihlav zaútočí třikrát kůsou, nebo krátkým lukem.

**Kůsa.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (1k10 + 4).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Strašlivý aspekt (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Ze smrtihlava vyzařuje magická hrozba. Každý nepřítel do 6 sáhů od něj musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší na 1 minutu. Pokud vystrašený cíl skončí svůj tah dál než 6 sáhů od smrtihlava, může zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## SMRTIHLAV

Smrtihlavové jsou paladini, kteří porušili svou posvátnou přísahu a nyní si doprávají svých temných tužeb. Sdružují se s běsi a nemrvými a zavrhuje všechny dobré věci ze svého bývalého života.

## ŠAMPION

Šampioni jsou mocní válečníci, kteří tužili své bojové dovednosti ve válkách nebo gladiátorských jámách. Pro vojáky i ostatní, kdo se živí bojem, jsou šampioni stejně významní jako šlechtici a jejich přítomnost se mezi vládci považuje za znak prestiže.

## ŠVIHÁK

Švháci jsou šarmantní budižkničemové, kteří žijí dle svého vlastního kodexu cti. Dychtí po nechvalné proslulosti, často si libují v romantických zážitcích a protloukají se životem jako piráti a korzáři. Jen zřídka zůstávají na jednom místě příliš dlouho.



## ŠAMPION

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 143 (22k8 + 44)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Záchranné hody Sil +9, Odl +6

Dovednosti Atletika +9, Vnímání +6, Zastrášování +5

Smysly pasivní Vnímání 16

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Nezdolný (2/den).** Šampion může zopakovat neúspěšný záchranný hod. Nový hod musí použít.

**Druhý dech (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Jako bonusovou akci si šampion může obnovit 20 životů.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Šampion zaútočí třikrát obouručním mečem, nebo lehkou kuší.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5), plus sečné zranění 7 (2k6), pokud šampionovi zbývá více než polovina celkového počtu jeho životů.

**Lehká kuše.** Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostrel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2), plus bodné zranění 7 (2k6), pokud šampionovi zbývá více než polovina celkového počtu jeho životů.

## ŠVIHÁK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nezákonné přesvědčení

Obranné číslo 17 (kožená zbroj)

Životy 66 (12k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Dovednosti Akrobacie +8, Atletika +5, Přesvědčování +6

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Svižný.** Švhák může v každém svém tahu provést akci Sprint či Odpoutání se jako bonusovou akci.

**Zdvořilá obrana.** Když má švhák na sobě lehkou či žádnou zbroj a nedrží štít, jeho OČ zahrnuje i opravu Charismatu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Švhák zaútočí třikrát: jednou dýkou a dvakrát rapírem.

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k4 + 4).

**Rapír.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

## VÁLEČNÝ KNĚZ

Váleční kněží uctívají božstva války a boje. Plánují takty, vedou vojáky do bitev, konfrontují nepřátelské sesilatele kouzel a pečují o raněné. Válečný kněz může velet armádě, nebo sloužit jako pobočník vojvody na bitevním poli.

## VĚŠTEC

Věšti jsou specializovaní kouzelníci, kteří vědí, že znalosti představují moc. Mohou jednat odměřeně a záhadně, naznačovat předzvěsti a tajemství, nebo mohou jednat, jako by všude byli dvakrát a od všeho měli klíče, co prozrazují tajemství a vhledy do problémů, aby posilovali svůj vlastní status či reputaci.



## VÁLEČNÝ KNĚZ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 117 (18k8 + 36)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Záchranné hody Odl +6, Mdr +7

Dovednosti Náboženství +4, Zastrášování +5

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Sesílání kouzel.** Kněz je sesilatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Má připravena následující klerická kouzla:

- Triky (libovolně): *oprava, posvátný plamen, světlo, ušetří umírajícího*  
1. úroveň (4 pozice): *léčivé slovo, naváděcí blesk, přízeň bohů, štíť víry*  
2. úroveň (3 pozice): *duchovní zbraň, léčivá modlitba, magická zbraň, nižší navrácení, ticho*  
3. úroveň (3 pozice): *chůze po vodě, křížáková pelerína, májek naděje, obrození, rozptyl magii, přizrační strážci*  
4. úroveň (3 pozice): *kamenná kůže, strážce víry, volnost, vypuzení*  
4. úroveň (1 pozice): *hromadné zhojení zranění, plamenný úder, znehybní nestvůru*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kněz zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Palice.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3).

### REAKCE

**Řízený úder (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Kněz získá bonus +10 k hodu na útok, který vede proti jinému tvorovi do 6 sáhů od sebe. Kněz se pro toto volbu může rozhodnout až po hodu, ale předtím, než se ukáže, jestli zasáhnul či minul.

## VĚŠTEC

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 67 (15k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Záchranné hody Int +7, Mdr +4

Dovednosti Historie +7, Mystika +7

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoliv čtyři jazyky

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Sesílání kouzel.** Věštec je sesilatel kouzel 15. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): *mágova ruka, ohnivá střela, přesný úder, světlo, zpráva*  
1. úroveň (4 pozice): *mágova zbroj, najdi magii,\* pomalý pád*  
2. úroveň (3 pozice): *najdi předmět,\* odhal myšlenky,\* sežehující paprsek*  
3. úroveň (3 pozice): *jasnozřivost,\* letět, ohnivá koule*  
4. úroveň (3 pozice): *kamená kůže, ledová bouře, mystické oko\**  
5. úroveň (2 pozice): *Raryho telepatické pouto,\* sledování\**  
6. úroveň (1 pozice): *hromadná sugesce, pravdivé vidění*  
7. úroveň (1 pozice): *časovaná ohnivá koule, teleport*  
8. úroveň (1 pozice): *bludiště*  
\*Věštecké kouzlo 1. či vyšší úrovně

**Předzvěst (obnoví se, když věštec sešle věštecké kouzlo 1. či vyšší úrovně).** Když si věštec nebo tvor, kterého vidí, hodí na útok, záchranný hod nebo ověření vlastnosti, věštec může hodit k20 a zvolit si, že použije tento hod místo předchozího hodu.

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 - 1), nebo drtivé zranění 3 (1k8 - 1), pokud k útoku použije obě ruce.



## Vojvoda

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 229 (27k8 + 100)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Záchranné hody Sil +9, Obr +7, Odl +8

Dovednosti Atletika +9, Přesvědčování +8, Vnímání +5,  
Zastrášování +8

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Nezdolný (3/den).** Vojvoda může zopakovat neúspěšný záchranný hod. Nový hod musí použít.

**Preživší.** Vojvoda si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, pokud má aspoň 1 život, ale méně než polovinu maxima.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Vojvoda zaútočí dvakrát útokem zbraní.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Vojvoda může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Vojvoda si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok zbraní.** Vojvoda zaútočí zbraní.

**Rozkaz spojenci.** Vojvoda zacílí jednoho spojence, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vojvodu vidí a slyší, může jednou zaútočit zbraní jako reakci a získá výhodu k hodu na útok.

**Vystrašení nepřítele (Stojí 2 akce).** Vojvoda zacílí jednoho nepřítele, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vojvodu vidí a slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrosti se SO 16, jinak se vystraší do konce vojvodova příštího tahu.

## Vojvoda

Vojvodové jsou legendární velitelé bojových polí, jejichž jména se vyslovují s úžasem. Po řadě rozhodujících vítězství může vojvoda snadno převzít roli monarchy nebo generála a přilákat následovníky ochotné zemřít za jeho prapor.

## Vymítáč

Vymítáči jsou specializovaní kouzelníci, kteří se cítí bezpečně, když jsou chráněni vrstvami magické sily. Králové, šlechtici a jiní boháči běžně najímají vymítáče, aby na jejich domovy a pokladnice sesílali ochranná kouzla.

## Vymítáč

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 84 (13k8 + 26)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Záchranné hody Int +8, Mdr +5

Dovednosti Historie +8, Mystika +8

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoliv čtyři jazyky

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Sesílání kouzel.** Vymítáč je sesilatel kouzel 13. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 16, útočná oprava kouzla je +8). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *mrazivý paprsek, oprava, tančící světla, znamení proti čepelím, zpráva*

1. úroveň (4 pozice): *magická střela, mágova zbroj, \* po-plach, \* štíť\**

2. úroveň (3 pozice): *mystický zámek, \* neviditelnost*

3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, protikouzlo, \* rozptyl magi\**

4. úroveň (3 pozice): *kamená kůže, \* vypuzení\**

5. úroveň (2 pozice): *kužel mrazu, zed' síly*

6. úroveň (1 pozice): *koule nezranitelnosti, maso na kámen*

7. úroveň (1 pozice): *symbol, \* teleport*

\*Vymítací kouzlo 1. či vyšší úrovně

**Mystická ochrana.** Vymítáč má magickou ochranu, která má 30 životů. Kdykoliv vymítáč utrpí zranění, utrpí ho místo něj ochrana. Pokud životy ochrany klesnou na 0, vymítáč utrpí přebývající zranění. Když vymítáč sešle vymítací kouzlo 1. či vyšší úrovně, ochrana si obnoví počet životů rovný dvojnásobku úrovně kouzla.

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 - 1), nebo drtivé zranění 3 (1k8 - 1), pokud k útoku použije obě ruce.



## VYVOLÁVAČ

Vyvolávači jsou specializovaní kouzelníci, kteří přivolávají tvory z jiných sfér a tvoří materiály z prostého vzduchu. Někteří vyvolávači používají svou magii k posilování armád nebo ničení nepřátele na bojištích, zatímco jiní používají přivolávané tvory k hlídání svých doupat.

## ZAKLÍNAČ

Zaklínači jsou specializovaní kouzelníci, kteří využívají magickou energii a živelné síly k ničení. Mnozí z nich mají sklon k prchlivosti a agresivitě. Jiní jsou chladní a odměření a rozpoutávají svou moc jen ve správnou chvíli, aby využili protivníkovu slabinu.

### VYVOLÁVAČ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 40 (9k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Záchranné hodby Int +6, Mdr +4

Dovednosti Historie +6, Mystika +6

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoliv čtyři jazyky

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Sesílání kouzel.** Vyvolávač je sesilatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): jedovatá sprška, kejkle, kyselinová koule, mágova ruka

1. úroveň (4 pozice): magická střela, mágova zbroj, neviditelný služebník\*

2. úroveň (3 pozice): mlžný krok,\* oblak dýk,\* pavučina\*

3. úroveň (3 pozice): ohnivá koule, páchnoucí oblak\*

4. úroveň (3 pozice): Evardova černá chapadla,\* kamenná kůže

5. úroveň (2 pozice): oblak smrti,\* vypolej elementála\*

\*Vyvolávací kouzlo 1. či vyšší úrovně

**Příznivé přemístění (obnoví se, když vyvolávač seše vyvolávací kouzlo 1. či vyšší úrovně).** Jako bonusovou akci se vyvolávač teleportuje až 6 sáhů na volné místo, které vidí. Když namísto toho zvolí místo v dosahu, které je obsazeno Malým či Středním tvorem, tak pokud s tím tvor souhlasí, teleportují se oba a prohodí si místa.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

### ZAKLÍNAČ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 66 (12k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Záchranné hodby Int +7, Mdr +5

Dovednosti Historie +7, Mystika +7

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakékoliv čtyři jazyky

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Sesílání kouzel.** Zaklínač je sesilatel kouzel 12. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): kejkle, mrazivý paprsek,\* ohnivá střela,\* světlo\*

1. úroveň (4 pozice): hořící ruce,\* magická střela,\* mágova zbroj

2. úroveň (3 pozice): mlžný krok, roztržštění,\* zrcadlový obraz

3. úroveň (3 pozice): blesk,\* ohnivá koule,\* protikouzlo

4. úroveň (3 pozice): kamenná kůže, ledová bouře\*

5. úroveň (2 pozice): Bigbyho ruka,\* kužel mrazu\*

6. úroveň (1 pozice): ledová zed,\* rozvětvený blesk\*

\*Zaklínací kouzlo

**Tvarování kouzel.** Když zaklínač seše zaklínací kouzlo, jež nutí jiné tvory, které vidí, hodit si záchranný hod, může vybrat tvory, jejichž počet je rovný úrovně kouzla + 1. Vybraní tvorové automaticky uspějí ve svých záchranných hodech proti kouzlu a pokud by normálně při úspěšné záchrane utrpěli poloviční zranění, neutrpí žádné.

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k6 - 1), nebo drtivé zranění 3 (1k8 - 1), pokud k útoku použije obě ruce.

# DODATEK C: SEZNAMY NESTVŮR

## BLOKY STATISTIK PODLE TYPU TVORA

### Běsové

Babau .....	125
Bargets .....	123
Draeglot .....	129
Chrtánový démon .....	126
Požírač .....	182
Šusuva .....	126
Tanaruk .....	180
Varguj .....	192

### Draci

Strážný ještěr .....	189
----------------------	-----

### Elementálové

Řemdišnek .....	185
-----------------	-----

### Humanoidi

Adept bojových umění .....	209
Arcidruid .....	209
Bard .....	210
Černokněžník arcivíly .....	210
Černokněžník běsa .....	211
Černokněžník Prastarého .....	211
Flind .....	131
Gnolí lovec .....	132
Gnolí masodravec .....	132
Grung .....	134
Grungský divoch .....	135
Grungský elitní válečník .....	135
Hlubinný dědíc .....	136
Iluzionista .....	212
Koboldí drakoštít .....	146
Koboldí šupinový čaroděj .....	148
Koboldí vynálezce .....	147
Kouzelnický učeň .....	212
Krakenský kněz .....	213
Lučištník .....	214
Mistrovský zloděj .....	214
Mořský zplozenec .....	159
Nekromant .....	215
Nilbog .....	168
Očarovávač .....	215
Ohněmločí Imixův černokněžník.... 176	
Ohněmločí válečník .....	175
Orčí Lutyčin dráp .....	177
Orčí Ilnevalova čepel .....	177
Orčí Šargázův Rudý tesák .....	179
Orčí Jurtušova ruka .....	178
Orčí Jurtušův vyživovač .....	178

### Proměnář .....

Skurutí pustošitel .....	186
--------------------------	-----

### Skurutí Železný stín .....

Smrtihlav .....	216
-----------------	-----

### Šampion .....

Švihák .....	217
--------------	-----

### Válečný kněz .....

Věštec .....	218
--------------	-----

### Vojvoda .....

Vymítáč .....	219
---------------	-----

### Vyvoláváč .....

Xgart .....	196
-------------	-----

### Xgartí Raxivortův černokněžník

Yuan-tský strážce potomstva .....	200
-----------------------------------	-----

### Zaklínáč .....

Ústa Grolantorova .....	174
-------------------------	-----

### Rostliny

Lesní košťál .....	152
--------------------	-----

Trnitec .....	194
---------------	-----

Vegepygmej .....	193
------------------	-----

Vegepygmejský náčelník .....	194
------------------------------	-----

### Slizy

Klouzavý stopař .....	145
-----------------------	-----

### Vily

Anisová ježibaba .....	140
------------------------	-----

Bheurská ježibaba .....	141
-------------------------	-----

Kored .....	149
-------------	-----

Krvokáp .....	151
---------------	-----

Matucha .....	154
---------------	-----

Minlok .....	156
--------------	-----

Prchlík .....	183
---------------	-----

Prokletý ohař .....	184
---------------------	-----

Temník .....	190
--------------	-----

Temník stařešina .....	190
------------------------	-----

### Zrudy

Čumil .....	203
-------------	-----

Gaut .....	204
------------	-----

Mentální svědek .....	155
-----------------------	-----

Morkot .....	158
--------------	-----

Neogi .....	166
-------------	-----

Neogske mládě .....	165
---------------------	-----

Neogske mistr .....	166
---------------------	-----

Neothelid .....	167
-----------------	-----

Smrtící polibek .....	205
-----------------------	-----

Starý mozek .....	163
-------------------	-----

Ulitharid .....	164
-----------------	-----

### Zvířata

Brontosaurus .....	127
--------------------	-----

Deinonychus .....	127
-------------------	-----

Delfín .....	207
--------------	-----

Dimetrodon .....	127
------------------	-----

Hadrosaurus .....	128
-------------------	-----

Hejno hniliobných červů .....	208
-------------------------------	-----

Hejno kraniokrys .....	150
------------------------	-----

Kraniokrysa .....	150
-------------------	-----

Kráva (rotaj, smrdutá kráva, vůl) .... 207	
---	--

Quetzalcoatlus .....	128
----------------------	-----

Stegosaurus .....	128
-------------------	-----

Velociraptor .....	128
--------------------	-----

Zubr .....	208
------------	-----

### Obři

#### Bouřný obr kvintesent .....

169
-----

#### Kamenný obr snový chodec .....

170
-----

#### Mrazivý obr věčný .....

171
-----

#### Oblačný obr usmíváč .....

172
-----

#### Ohnivý obr děsotepec .....

173
-----

### Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Dimetrodon .....	127
------------------	-----

Gnolí vysloužilec .....	133
-------------------------	-----

Grung .....	134
-------------	-----

Hadrosaurus .....	128
-------------------	-----

Koboldí vynálezce .....	147
-------------------------	-----

Kouzelnický učeň .....	212
------------------------	-----

Kráva (rotaj, smrdutá kráva, vůl) .... 207	
---	--

Vegepygmej .....	193
------------------	-----

Velociraptor .....	128
--------------------	-----

### Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Čumil .....	203
-------------	-----

Gnolí lovec .....	132
-------------------	-----

## BLOKY STATISTIK PODLE NEBEZPEČNOSTI

### Nebezpečnost 0 (0–10 ZK)

Kraniokrysa .....	150
-------------------	-----

### Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

Delfín .....	207
--------------	-----

Matucha .....	154
---------------	-----

Neogske mládě .....	165
---------------------	-----

Xgart .....	196
-------------	-----

### Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Dimetrodon .....	127
------------------	-----

Gnolí vysloužilec .....	133
-------------------------	-----

Grung .....	134
-------------	-----

Hadrosaurus .....	128
-------------------	-----

Koboldí vynálezce .....	147
-------------------------	-----

Kouzelnický učeň .....	212
------------------------	-----

Kráva (rotaj, smrdutá kráva, vůl) .... 207	
---	--

Vegepygmej .....	193
------------------	-----

Velociraptor .....	128
--------------------	-----

DODATEK C: SEZNAMY NESTVŮR	
----------------------------	--

Hejno hnilibných červů	208
Chitin	137
Ohněmločí válečník	175
Orčí Jurtušův vyživovač	178
Temník	190

#### Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Deinonychus	127
Gnolí masodravec	132
Grunský divoch	135
Chrtánový démon	126
Koboldí drakoštít	146
Koboldí šupinový čaroděj	148
Mořský zplozenec	159
Nilbog	168
Obří kráčel	176
Ohněmločí Imix černokněžník	176
Prchlík	183
Trnitec	194
Varguj	192
Xgartí Raxivortův černokněžník	196

#### Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Bard	210
Grunský elitní válečník	135
Minlok	156
Orčí Lutyčín dráp	177
Orčí Jurtušova ruka	178
Quetzalcoatlus	128
Skurutí Železný stín	187
Stínový mastif	188
Strážný ještěr	189
Temník stařešina	190
Vegepygmejský náčelník	194
Yuan-tský strážce potomstva	200
Zubr	208

#### Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Adept bojových umění	209
Hlubinný dědic	136
Choldryt	138
Iluzionista	212
Jeskynní rybář	139
Klouzavý stopař	145
Krvokáp	151
Leukrótka	153

Lučištník	214
Neogi	166
Orčí Šargázův Rudý tesák	179
Pastivec	181
Řemdišnek	185
Švihák	217

#### Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Babau	125
Bargest	123
Černokněžník arcivýl	210
Giralón	130
Neogský mistr	166
Orčí Ilnevalova čepel	177
Prokletý ohař	184
Skurutí pustošitel	186
Stegosaurus	128
Yuan-tská mluvící noční můry	198
Yuan-tský našepťávač myslí	199

#### Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Bandrhob	122
Brontosaurus	127
Hejno kranioskrys	150
Katoblebas	142
Krakenský kněz	213
Lesní koštál	152
Mentální svědek	155
Mistrovský zloděj	214
Očarováváč	215
Proměnář	216
Tanaruk	180
Tlinkal	191
Yuan-tský pán jam	197
Kyjův zplozenec	202

#### Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Anisová ježibaba	140
Bodak	124
Černokněžník Prastarého	211
Gaut	204
Ústa Grolantorova	174
Vyvoláváč	220

#### Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

Bheurská ježibaba	141
Černokněžník běsa	211

Draeglot	129
Kored	149

#### Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Smrtihlav	216
Šusuva	126
Věštec	218

#### Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

Flind	131
Nekromant	215
Šampion	217
Ulitharid	164
Válečný kněz	218
Vymítáč	219
Zaklánač	220

#### Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

Alhún	161
Kamený obr snový chodec	170
Smrtící polibek	205
Žabomot	206

#### Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

Morkot	158
Oblačný obr usmíváč	172

#### Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

Arcidruíd	209
Ki-rin	143
Mrazivý obr věčný	171
Morkot (v doupěti)	158
Vojvoda	219
Zatracený yuan-ti	201

#### Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

Neothelid	167
Požírač	182

#### Nebezpečnost 14 (11 500 ZK)

Ohnivý obr děsotepec	173
Starý mozek	163

#### Nebezpečnost 16 (15 000 ZK)

Bouřný obr kvintesent	169
-----------------------	-----

#### Nebezpečnost 22 (41 000 ZK)

Mozkožroutí kostěj (varianta Alhúna)	161
---	-----

## TVOROVÉ PODLE PROSTŘEDÍ

### ARKTIČTÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Gnolí vysloužilec	1/4 (50 ZK)
Gnolí lovec	1/2 (100 ZK)
Gnolí masodravec	1 (200 ZK)
Strážný ještěr (bilý)	2 (450 ZK)
Černokněžník arcivýl	4 (1 100 ZK)
Černokněžník Prastarého	6 (2 300 ZK)
Bheurská ježibaba, černokněžník běsa	7 (2 900 ZK)
Šusuva	8 (3 900 ZK)
Flind	9 (5 000 ZK)
Mrazivý obr věčný	12 (8 400 ZK)
Bouřný obr kvintesent	16 (15 000 ZK)

### BAŽINOVÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Dimetrodon, hadrosaurus, vegepygmej	1/4 (50 ZK)
Hejno hnilibných červů, temník	1/2 (100 ZK)
Trnitec, varguj	1 (200 ZK)
Minlok, stínový mastif, strážný ještěr (černý), temník stařešina, vegepygmejský náčelník	2 (450 ZK)
Krvokáp, řemdišnek	3 (700 ZK)
Černokněžník arcivýl	4 (1 100 ZK)
Katoblebas	5 (1 800 ZK)
Bodak	6 (2 300 ZK)

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Žabomot	10 (5 900 ZK)
Arcidruid	12 (8 400 ZK)

## HORŠTÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Koboldí vynálezce	1/4 (50 ZK)
Ohněmločí válečník, orčí Jurtušův vyživovač	1/2 (100 ZK)
Koboldí drakoštít, koboldí šupinový čaroděj, obří kráčel, ohněmločí Imixův černokněžník	1 (200 ZK)
Orčí Lutyčin dráp, orčí Jurtušova ruka, quetzalcoatlus, strážný ještěr (rudý), zubr	2 (450 ZK)
Orčí Šagrázův Rudý tesák	3 (700 ZK)
Bargest, černokněžník arcivíly, orčí Ilnevalova čepel	4 (1 100 ZK)
Tanaruk	5 (1 800 ZK)
Anisová ježibaba, černokněžník Prastarého	6 (2 300 ZK)
Kamenný obr snový chodec	10 (5 900 ZK)
Oblačný obr usmíváč	11 (7,200 ZK)
Arcidruid, ki-rin	12 (8 400 ZK)
Ohnivý obr děsotepec	14 (11 500 ZK)
Bouřný obr kvintesent	16 (15 000 ZK)

## KOPCOVÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Matucha, neogské mládě, xvart	1/8 (25 ZK)
Gnolí vysloužilec, koboldí vynálezce	1/4 (50 ZK)
Gnolí lovec, ohněmločí válečník, orčí Jurtušův vyživovač	1/2 (100 ZK)
Deinonychus, gnolí masodravec, koboldí drakoštít, koboldí šupinový čaroděj, nilbog, obří kráčel, ohněmločí Imixův černokněžník, xvartí Raxi-vortův černokněžník	1 (200 ZK)
Orčí Jurtušova ruka, quetzalcoatlus, skurutí Železný stín, stínový mastif, zubr	2 (450 ZK)
Krvokáp, neogi, orčí Šagrázův Rudý tesák	3 (700 ZK)
Bargest, neogský mistr, orčí Ilnevalova čepel, prokletý ohař, skurutí pustošitel	4 (1 100 ZK)
Tanaruk	5 (1 800 ZK)
Anisová ježibaba, černokněžník Prastarého, ústa Grolantorova	6 (2 300 ZK)
Flind	9 (5 000 ZK)
Šúsuva	8 (3 900 ZK)
Kamenný obr snový chodec	10 (5 900 ZK)

## LESNÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Matucha	1/8 (25 ZK)

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Gnolí vysloužilec, grung, koboldí vynálezce, vegepygmej, velociraptor	1/4 (50 ZK)
Temník, gnolí lovec, orčí Jurtušův vyživovač	1/2 (100 ZK)
Deinonychus, gnolí masodravec, grungský divoch, koboldí drakoštít, koboldí šupinový čaroděj, nilbog, prchlík, trnitec	1 (200 ZK)
Grungský elitní válečník, minlok, orčí Jurtušova ruka, skurutí železný stín, stínový mastif, strážný ještěr (zelený), temník stařešina, vegepygmejský náčelník, yuan-tský strážce potomstva	2 (450 ZK)
Lučištník, řemdišnek, orčí Šargázův Rudý tesák, krvokáp	3 (700 ZK)
Bargest, giralón, skurutí pustošitel, orčí Ilnevalova čepel, stegosaurus, černokněžník arcivíly, prokletý ohař, yuan-tský našeptáváč myslí, yuan-tská mluvníčnoční můry	4 (1 100 ZK)
Brontosaurus, lesní koštál, yuan-tský pán jam	5 (1 800 ZK)
Kored	7 (2 900 ZK)
Šúsuva	8 (3 900 ZK)

## MĚSTŠTÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Kraniokrysa [nestvůra]	0 (10 ZK)
Kouzelnický učeň, matucha	1/8 (25 ZK)
Koboldí vynálezce, kráva (vůl)	1/4 (50 ZK)
Temník	1/2 (100 ZK)
Koboldí šupinový čaroděj	1 (200 ZK)
Bard, temník stařešina, strážný ještěr (jakýkoliv), minlok	2 (450 ZK)
Adept bojových umění, iluzionista, klouzavý stopař, lučištník, orčí Šagrázův Rudý tesák, švíhák	3 (700 ZK)
Babau, černokněžník arcivíly	4 (1 100 ZK)
Bandrhob, hejno kraniokrys, mistrovský zloděj, očarováváč, proměnář	5 (1 800 ZK)
Bodak, černokněžník Prastarého, vyvoláváč	6 (2 300 ZK)
Černokněžník běsa	7 (2 900 ZK)
Smrtihlav, věštec	8 (3 900 ZK)
Nekromant, šampion, válečný kněz, vymítáč, zaklínač	9 (5 000 ZK)
Vojvoda	12 (8 400 ZK)

## PLÁŇOVÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Gnolí vysloužilec	1/4 (50 ZK)
Gnolí lovec	1/2 (100 ZK)
Gnolí masodravec	1 (200 ZK)
Strážný ještěr (bílý)	2 (450 ZK)
Černokněžník arcivíly	4 (1 100 ZK)

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Černokněžník Prastarého	6 (2 300 ZK)
Bheurská ježibaba, černokněžník běsa	7 (2 900 ZK)
Šúsuva	8 (3 900 ZK)
Flind	9 (5 000 ZK)
Mrazivý obr věčný	12 (8 400 ZK)
Bouřný obr kvintesent	16 (15 000 ZK)

## POBŘEŽNÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Gnolí vysloužilec, hadrosaurus, kráva (rotaj), velociraptor	1/4 (50 ZK)
Gnolí lovec, orčí Jurtušův vyživovač	1/2 (100 ZK)
Deinonychus, gnolí masodravec	1 (200 ZK)
Orčí Jurtušova ruka, skurutí železný stín, zubr	2 (450 ZK)
Leukrótá	3 (700 ZK)
Bargest, orčí Ilnevalova čepel, prokletý ohař, skurutí pustošitel, stegosaurus	4 (1 100 ZK)
Brontosaurus	5 (1 800 ZK)
Ústa Grolantorova	6 (2 300 ZK)
Flind	9 (5 000 ZK)
Šúsuva	8 (3 900 ZK)
Ki-rin	12 (8 400 ZK)

## POUŠTNÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Ohněmločí válečník	1/2 (100 ZK)
Varguj	1 (200 ZK)
Strážný ještěr (modrý), yuan-tský strážce potomstva	2 (450 ZK)
Leukrótá	3 (700 ZK)
Yuan-tská mluvčí noční můry, yuan-tský našeptávač myslí	4 (1 100 ZK)
Tlinkal, yuan-tský pán jam, Kyjův zplozenec	5 (1 800 ZK)
Černokněžník běsa	7 (2 900 ZK)
Šampion, nekromant, válečný kněz	9 (5 000 ZK)
Ki-rin, zatracený yuan-ti	12 (8 400 ZK)
Bouřný obr kvintesent	16 (15 000 ZK)

## TVOROVÉ TEMNÝCH ŘÍŠÍ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Kraniokrysa [nestvůra]	0 (10 ZK)
Matucha, neogské mládě, xvart	1/8 (25 ZK)

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Koboldí vynálezce, kráva (hlubinný rotaj)	1/4 (50 ZK)
Čumil, hejno hnělobných červů, chitin, ohněmločí válečník, orčí Jurtušův vyživovač, temník	1/2 (100 ZK)
Chřtánový démon, koboldí drakoštít, koboldí šupinový čaroděj, nilbog, obří kráčel, ohněmločí Imixův černokněžník, varguj, xvartí Raxivotrův černokněžník	1 (200 ZK)

Orčí Lutyčin dráp, orčí Jurtušova ruka, strážný ještěr (rudý), temník stařešina, yuan-tský strážce potomstva	2 (450 ZK)
Choldryt, jeskynní rybář, klouzavý sto-pař, neogi, orčí Šargázův Rudý tesák, pastivec, řemdišnek	3 (700 ZK)
Babau, bargest, neogský mistr, orčí Ilnevalova čepel, yuan-tská mluvčí noční můry, yuan-tský našeptávač myslí	4 (1 100 ZK)
Hejno kraníokrys, mentální svědek, tanaruk, yuan-tský pán jam, Kyjův zplozenec	5 (1 800 ZK)
Bodak, černokněžník Prastarého, gaut	6 (2 300 ZK)
Černokněžník běsa, draeglot	7 (2 900 ZK)
Smrtihlav	8 (3 900 ZK)
Ulitharid	9 (5 000 ZK)
Alhún, smrtící polibek, žabomot	10 (5 900 ZK)
Zatracený yuan-ti	12 (8 400 ZK)
Neothelid, požírač	13 (10 000 ZK)
Ohnívý obr děsotepec, starý mozek	14 (11 500 ZK)
Mozkožroutí kostěj (illithikostěj)	22 (41 000 ZK)

## VODNÍ TVOROVÉ

Tvorové	Nebezpečnost (ZK)
Delfín	1/8 (25 ZK)
Mořský zplozenec	1 (200 ZK)
Hlubinný dědic	3 (700 ZK)
Krakenský kněz	5 (1 800 ZK)
Morkot	11 (7,200 ZK)
Arcidruíd	12 (8 400 ZK)
Bouřný obr kvintesent	16 (15 000 ZK)
Šúsuva	8 (3 900 ZK)
Flind	9 (5 000 ZK)
Mrazivý obr věčný	12 (8 400 ZK)
Bouřný obr kvintesent	16 (15 000 ZK)

# VÝZKUM JEŠTĚ NIKY NEBYL TAK NEBEZPEČNÝ

Ctihoný dějmistr Volothamp Geddarm je zpět! Napsal fantastickou disertaci, která se zabývá některými z nejikoničtějších nestvůr ve světech DUNGEONS & DRAGONS®. Ale slovutný Elminster, Mudrc Stínodolu, se nedomnívá, že Volo chápe některé podrobnosti zcela správně. Nenechte si ujít, jak tým Vola a Elminstera objasňuje nezasvěceným jak obyčejné, tak obskurní tvory.

Tato kniha jistě inspiruje každého Pána jeskyně. Zkoumá příběhy a doupata různých netvorů. Včetně obrů, mozkožroutů, orků a skřetů. Hráči zde mohou také najít pravidla pro hraní různých nových ras, včetně andělského ásimara a kočkovitého tabaxiho. Jsou zde také uvedeny herní statistiky desítek příšer - některé jsou ve hře nové, jiné čerpají z historie této hry. Jsou připraveny se objevit v D&D dobrodružstvích jako mocní přátelé či obávaní neřátelé.

---

Pro použití společně s *Příručkou hráče*, *Bestiářem* a *Průvodcem Pána jeskyně* páté edice.

